

La Araucana

« Ce peuple est sans Dieux et sans religion, bien qu'ils vénèrent Celui-*Qui-Fut-Précipité-Du-Ciel*, toujours célébré dans leurs chants comme un grand et puissant prophète ; ils invoquent sa fureur avec un zèle égaré ; ils l'interrogent dans toutes leurs affaires, et tiennent pour assuré tout ce qu'il prédit d'heureux succès ou de maux à venir. »

Alonso de Ercilla – La Araucana – Chant Premier, verset XL.

L'appel de Cthulhu V6 – Années 20

Introduction

Cette mini-campagne orientée pulp est divisée en deux parties. La première se déroule en Angleterre (à Londres et dans le Kent) et la deuxième au Chili (Valparaíso et Talca). Elle est calibrée pour un groupe d'origine britannique mais peut aisément être adaptée pour des investigateurs américains ou français. Il suffit pour cela d'étoffer un peu le background de lord Richard Sanders afin de faire en sorte qu'il ait pu rencontrer les investigateurs par le passé.

Il en va de même pour la date. L'année 1928 a été choisie afin que le point culminant de la campagne soit le séisme de Talca le 1^{er} décembre 1928 (lieu et moment de la confrontation finale) mais si vous souhaitez faire jouer cette mini-campagne à un groupe d'investigateurs préexistant et que la date ne colle pas, n'hésitez pas à la modifier, l'intérêt narratif étant ici bien plus important que de coller aux dates historiques.

Synopsis

1928, les investigateurs sont invités par lord Richard Sanders à la cérémonie de mariage de sa fille unique, Emily, avec sir Andrew Hodge, un industriel britannique. En fonction de l'âge des investigateurs, ceux-ci peuvent être des amis et/ou relations du lord ou d'Emily elle-même. Le mariage se déroule dans la chapelle privée de la riche propriété de lord Sanders dans la banlieue de Londres. Les investigateurs arrivent la veille de la cérémonie et sont interloqués par la sécurité drastique qui entoure cet événement. Très vite, leur hôte leur apprend que depuis quelques temps, sa fille se sent suivie et épiée par des hommes étranges et qu'il ne veut rien laisser au hasard. De fait, le mariage va être quelque peu... perturbé.

Ce que les investigateurs savent

Richard Sanders est un homme politique intègre, originaire de Manchester. Il a passé les cinq dernières années de sa vie à Santiago du Chili où il officiait en tant qu'ambassadeur britannique avant de rentrer au pays (les investigateurs le connaissent probablement d'avant son départ, et ne l'ont probablement pas vu depuis plus de cinq ans). Il a une cinquantaine d'années, est veuf et Emily est son unique enfant, la prunelle de ses yeux.

Emily est une jeune femme de vingt-deux ans, plutôt timide et réservée, jolie plutôt que belle, très bien éduquée. C'est au Chili qu'Emily a rencontré son fiancé, un jeune industriel britannique bien sous tout rapport, et leur mariage est un événement mondain majeur que les investigateurs (et le gotha local) ne rateraient pour rien au monde.

Ce que le gardien sait

Chili, 1550. Depuis maintenant des années, les indigènes Mapuches sont en guerre contre les Conquistadores de la Nouvelle Espagne. L'armement comme le nombre joue en faveur des occidentaux et les Mapuches sont sur le point d'être exterminés. Un puissant Kalku (sorte de sorcier maléfique Mapuche) nommé Colocolo décide alors d'invoquer la puissance du *Cherufe*, un grand Ancien endormi sous la croûte terrestre dans le centre de l'actuel Chili afin qu'il anéantisse les espagnols dans un déluge de roche et de feu. Le réveil partiel du *Cherufe* cause le terrible tremblement de terre de 1552.

Galvanisés par les pouvoirs conférés par le démon, les Mapuches se rebellent, en 1553, puis en 1561. Colocolo est défait par les espagnols et capturé en 1568. A sa mort, plus personne ne retient le Cherufe qui détruira le monde s'il se libère des entrailles de la terre. Une jeune Machi (sorte de shaman bénéfique Mapuche) parvient à rendormir le *Cherufe* en pratiquant un rituel complexe nécessitant le sacrifice en un endroit précis et un moment précis d'une jeune fille vierge née le jour même du réveil du *Cherufe*. Son endormissement provoque un nouveau séisme alors que la créature s'enfonce à nouveau dans les entrailles de la Terre (séisme de Conception de 1570).

Cependant l'âme de Colocolo survit dans son miroir du fumée, un artefact magique d'une grande puissance qu'il utilisait pour canaliser les pouvoirs du Cherufe et éviter que ce dernier ne détruise le monde. Les partisans survivants de Colocolo (des Kalkus mineurs, assimilables à des cultistes) parviennent à fuir avec l'objet. Régulièrement, un sorcier plus puissant que les autres tente d'accomplir les desseins de son maître et de réveiller le monstre (séismes de Valparaíso de 1647 et 1730) mais à chaque fois les Machis s'y opposent et pratiquent le sacrifice qui rendort le Cherufe dès que la jeune fille pour le sacrifice est trouvée et les configurations tectoniques propices (séismes de Concepcion de 1657 et 1751).

Avec le réveil de 1822, la bataille séculaire entre Kalkus qui souhaitent se venger des européens et les Machis qui veulent préserver la terre prend une tournure inhabituelle suite à l'intervention d'un jeune naturaliste anglais, Charles Darwin. Tombé malade lors de son expédition dans les Andes, Darwin est recueilli et soigné par les Mapuches. Il se lit d'amitié avec la jeune shamane Machi Ñiel, dont la sœur doit être sacrifiée au Cherufe pour l'apaiser. Darwin, qui est tombé amoureux de Ñiel, pense pouvoir empêcher le retour du Cherufe sans sacrifier la jeune fille en brisant le lien qui existe entre le miroir de Colocolo et le Grand Ancien. D'après les études et recherches du naturaliste, c'est le miroir qui continue d'attirer le monstre des siècles après la mort de son créateur. Il tente d'accomplir le rituel en janvier 1835 sur l'archipel de Chonos, mais échoue partiellement. Le miroir est brisé en deux mais le lien n'est pas brisé. Darwin conserve une moitié du miroir et l'autre est perdue dans l'éruption du volcan Osorno. La jeune sœur de Ñiel est sacrifiée afin de rendormir le monstre.

Au début du XXe siècle, un prospecteur britannique du nom de John Hodge acquiert une concession minière au nord de Concepcion lors de la grande ruée aux métaux précieux. Il commence à creuser afin de trouver du cuivre ou de l'or. En 1906, son jeune fils Andrew alors âgé de huit ans découvre par hasard le moitié perdue du miroir en jouant sur le site minier. Il entre en contact avec l'esprit affaibli de Colocolo et provoque sans le savoir un nouveau réveil du Cherufe. Le talisman étant brisé, rien ne pourra retenir la puissance du Cherufe une fois qu'il aura émergé des entrailles de la terre.

Pendant des années, l'esprit de Colocolo va tenter de manipuler Andrew afin qu'il devienne son avatar en ce monde et lui permette de recouvrir toute sa puissance, mais la puissance du sorcier Mapuche est limitée avec seulement une moitié de son âme. De son côté, Andrew va utiliser les connaissances de Colocolo afin de devenir lui-même un puissant sorcier. Diplômé d'Oxford avec mention, il prend très jeune la succession de son père décédé dans des circonstances assez floues. Sous sa coupe, la petite entreprise de son père devient une société de premier plan dans le secteur minier. À seulement vingt-deux ans, il est anobli et rien ne semble pouvoir arrêter l'ascension sociale de ce jeune premier. Au fur et à mesure qu'il lève le voile sur le Mythe, Andrew en découvre toujours plus sur la magie des Machis et des Kalkus et sur le Cherufe. Il pense pouvoir utiliser une variante corrompue du sacrifice des Machis afin se lier au Cherufe à la place de Colocolo.

Il se met en quête de la jeune fille née le jour du réveil du Cherufe. Il la découvre en la personne d'Emily Sanders qu'il se met alors à courtiser ardemment. La virginité de cette dernière est essentielle pour le rituel et il ne peut prendre le risque qu'elle épouse un autre homme et perde cette dernière lors de sa nuit de noce. Il attire ainsi l'attention des Machis Mapuches. Les shamans qui pensaient Colocolo banni à jamais et le Cherufe rendormi pour de bon suite à l'intervention de Darwin découvrent toute l'histoire sur le tard. Ils ne peuvent que deviner les intentions de Hodge, mais en savent assez pour savoir qu'il ne faut pas qu'Emily reste entre ses mains. Ils ont l'intention de kidnapper la jeune fille avant son mariage et de la ramener au site rituel de Talca afin de la sacrifier au Cherufe pour le rendormir, comme les fois précédentes. Mais leurs moyens sont limités, surtout au regard de l'aisance financière de Hodge. Un petit groupe est parvenu à faire le voyage depuis le Chili ; ce sont eux qui épient Emily depuis quelques temps.

Première Partie : Londres



Samedi 2 septembre 1928

La première soirée

Les investigateurs arrivent en début de soirée dans la riche propriété de lord Sanders (ils arrivent plus probablement séparément, mais on peut considérer qu'ils arrivent de manière plus ou moins simultanées – en particulier s'ils sont venus en train – afin de faciliter la tâche du gardien s'il n'est pas possible de faire jouer les investigateurs de manière séparée).

Le mariage a lieu le lendemain mais plusieurs invités, des proches ou des gens qui viennent de loin, sont arrivés ce soir et sont invités à dîner et à dormir sur place. Il faut dire que le lieu s'y prête bien. La propriété dispose d'une douzaine de chambres à coucher pour les invités et d'un nombre au moins équivalent de domestiques.

Outre les investigateurs, sont déjà présent le pasteur qui officiera la cérémonie, le révérent Hardings, les demoiselles d'honneur, Anna et Jane, ainsi que la sœur de lord Richard, Mary Sanders. Le fiancé, Andrew Hodge n'est pas présent, il est (soit disant) à Londres pour un dîner d'affaire. Le dîner se déroule dans le grand salon et six personnes y prennent part en plus des investigateurs : Le révérent, Mary, Anna, Jane, Richard et Emily. L'ambiance est plutôt bon enfant même si lord Richard semble tendu. Un investigateur observateur pourra remarquer la maladresse notable d'un des serviteurs, Carlo (jet de vigilance) ou en entendre parler (jet d'écoute), déceler l'animosité de Mary envers son frère (jet de psychologie). Le révérent déblatère sur les soucis logistique d'organiser la cérémonie dans une chapelle si petite à la dernière minute plutôt que dans l'église comme cela était prévu (ce qui peut faire tiquer l'investigateur attentif) quant au sénateur, il semble préoccupé, absorbé par quelque chose et il glisse plusieurs fois quelques mots à l'oreille d'un serviteur au cours du dîner (un bon jet d'écoute permet d'apprendre qu'il demande à plusieurs reprises si les grilles sont bien toutes fermées et la demeure verrouillée). Charge au gardien d'animer ce dîner à sa convenance selon les sujets de conversations lancés par les investigateurs.

Après le dîner

Une fois le dîner terminé, Mary monte se coucher, furieuse que son frère, trop préoccupé, n'ait pas réagi à ses piques, les trois jeunes filles se rassemblent autour du piano du petit salon afin de s'y relayer (un investigateur de sexe féminin peut les accompagner sans souci) tandis que les hommes se réunissent dans le fumoir pour un bon cigare et un petit verre de bourbon. Le comte semble se déridier (l'alcool aidant). Un investigateur peut avoir remarqué son attitude étrange ou l'interroger sur l'étrangeté de faire la cérémonie dans la chapelle ou sur

ses messes basses lors du dîner. Cependant avant qu'il n'ait pu répondre, des cris retentissent dans le petit salon.

Alors que les demoiselles jouaient du piano, Emily a aperçu à travers la grande baie vitrée du salon le visage d'un animal sauvage, un puma peut-être. Si une investigatrice se trouvait dans le petit salon avec les filles, elle a pu également apercevoir la tête de la créature (jet de vigilance), une tête de puma, bien trop grande, avec les yeux rouges et brillants (perte de 0/1d3 SAN). Selon toute logique, les hommes déboulent dans le petit salon, mais le visage monstrueux a disparu.

La suite dépend des investigateurs. Ceux-ci peuvent vouloir se lancer à la poursuite de la créature dans le parc, ne pas accorder crédit au récit d'Emily ou préférer rester protéger les jeunes femmes sans défense (rien de misogyne, nous sommes dans les années 20 après tout...).

Dans le parc

S'ils s'aventurent dans le parc, il leur faudra moult compétences en chasse ou en pistage pour pouvoir espérer voir la créature. S'ils sont suffisamment réactifs, ils peuvent entendre la direction dans laquelle s'élanche la créature, mais la nuit est tombée et sans lampe, il est vain de vouloir la suivre. Si les investigateurs ont pensé à prendre une lampe, ils peuvent suivre les traces de pas de l'animal jusqu'à la porte de service à l'arrière de la demeure. La traque d'un animal monstrueux, de nuit dans un parc arboré, même petit, peut donner lieu à de bons moments de rôle-play, ne pas hésiter à insister sur l'ambiance oppressante qui règne sur le parc. Les investigateurs ne risquent rien, mais ils ne sont pas censés le savoir. Une chute sur une racine dans l'obscurité ou une lampe qui s'éteint pendant la traque peuvent venir agrémenter cette petite phase d'action.

Qu'ils parviennent à suivre l'animal ou qu'ils y retournent le lendemain matin à la lumière du jour, le constat est le même, les traces mènent à la porte de derrière où elles disparaissent mystérieusement. Il y a d'ordinaire beaucoup de passage (tous les domestiques de la maison entrent et sortent par cette porte) et donc beaucoup de traces au niveau de la porte mais l'absence d'herbe due aux nombreux passages a laissé une zone terreuse au niveau du seuil où les traces sont plutôt nettes et un investigateur avec quelques compétences en pistage (ou un brin de chance) peut facilement repérer les traces de l'animal... la piste s'arrête nette, remplacée par... des traces de pieds humains, nus. (Si cette découverte a lieu la nuit, ne pas hésiter à la ponctuer par un bel hurlement à la lune d'un chien qui sera du plus bel effet).

Les traces laissées par la créature sous sa forme animale peuvent donner lieu à une analyse plus poussée. Un investigateur avec des compétences en chasse ou en zoologie peut reconnaître une espèce de puma typique d'Amérique du Sud qu'il est absolument incongru de rencontrer sur le vieux continent. De plus leur taille semble inhabituelle. Une éventuelle recherche dans les zoos locaux dès le lundi confirmera aux investigateurs qu'aucun animal de ce type n'est porté disparu dans la région.

La porte donne sur une rue déserte, silencieuse, la nuit est noire et personne à l'horizon.

Dans le petit salon

Si tout ou partie des investigateurs sont restés dans le petit salon (ou après leur retour), ils peuvent obtenir plus d'informations de la part d'Emily en entendant son récit détaillé. Elle jouait la sonate au clair de lune de Beethoven quand elle a aperçu la lueur rouge à travers la vitre. Elle a immédiatement crié en les montrant du doigt mais le temps que ses compagnes se retournent, la bête avait disparu.

Si les investigateurs insistent, elle avouera que ce n'est pas la première fois qu'elle vit une telle expérience. Deux jours plus tôt elle a vécu la même chose avec un corbeau à sa fenêtre. Elle a également la sensation d'être suivie, espionnée depuis plusieurs jours. Son père veille sur elle très attentivement et elle ne sort plus de la maison sans protection. Le comte n'a aucune idée de ce qui se passe. Il songe à de l'intimidation d'un adversaire politique ou une rancœur personnelle à son encontre...

Si les investigateurs se sont tous précipités dehors à la poursuite de la créature et ont laissé les jeunes femmes seules, les Machis vont sans doute tenter d'enlever Emily dès maintenant en profitant de l'occasion (sinon ils

font juste des repérages discrets). Ils ont pu entrer grâce à Yuté/Carlo et deux guerriers Mapuches surgissent dans le petit salon. Si les investigateurs ne se sont pas précipités à toute vitesse au plus loin dans le parc, ils parviennent à entendre les cris de détresse des jeunes filles et reviennent rapidement dans le petit salon. S'ils sont suffisamment rapides, ils tombent nez à nez avec les deux hommes et peuvent tenter de les affronter pour les arrêter. S'ils n'y parviennent pas et que les Machis fuient avec Emily, ils seront interceptés par James qui récupérera Emily et les fera s'enfuir.

Si un Machi est capturé vivant pour être interrogé, il restera totalement muet. Au premier moment d'inattention des investigateurs, il disparaîtra comme par magie, même s'il est solidement ligoté (mais un corbeau s'envolera peu après par une fenêtre entrouverte du premier étage). Si un Machi est tué pendant la confrontation, James tentera de dissuader les investigateurs de prévenir la police immédiatement, il peut « gérer ça tout seul ». Si la police est appelée, chacun est amené à faire une déposition devant l'inspecteur Lassen chargé de l'enquête. La police repart avec le corps sur le coup de minuit mais vous exhorte à ne pas vous éloigner de la ville car vous serez amené à être interrogé à nouveau.

Première nuit

Quoi qu'il se soit passé, le comte est désormais prêt à tout déballer si les investigateurs l'interrogent. Les hommes qui semblent épier Emily depuis quelques semaines, la protection renforcée, James qui a été recruté par Hodge pour assurer la sécurité du mariage. Il ignore tout de l'identité des assaillants mais évoque des conflits politiques propres au Chili. Il pense qu'il peut s'agir d'indigènes hostiles à l'impérialisme britannique sur les terres chiliennes, voire d'un coup monté destiné à lui faire peur pour qu'il ne retourne pas au Chili. Dans un élan d'égoïsme, il lui est impossible d'envisager que ce n'est pas lui qui est visé à travers sa fille.

Si les Machis ont attaqué, un investigateur versé en ethnologie et spécialiste de l'Amérique du Sud a pu reconnaître qu'il s'agissait de Mapuches. Sinon Dolores pourra fournir aux investigateurs cette information, s'ils pensent à s'en enquêter et parviennent à gagner sa confiance.

Lord Sanders est bien décidé à repousser le mariage à un moment plus propice et chacun va se coucher hébété par les événements de cette soirée. James et deux de ses hommes se relaient devant la chambre d'Emily afin que plus rien n'arrive ce soir. Les investigateurs ont du mal à trouver le sommeil et leurs rêves sont peuplés de croassements de corbeaux et de hurlements à la lune.

Pendant la nuit, Hodge revient du Kent et apprend de la bouche de James ce qui s'est passé (un investigateur qui a préféré passer la nuit éveillé à explorer les couloirs de la demeure peut surprendre leur conversation). Il file illico réveiller le comte et a un court entretien avec lui dans lequel il parvient à le convaincre de maintenir le mariage en usant de tout son pouvoir de suggestion.

Dimanche 3 septembre 1928

Le mariage

Si les investigateurs n'ont pas surpris la conversation entre Hodge et James, ils sont étonnés au réveil d'apprendre que le comte a changé d'avis et que le mariage aura lieu comme prévu (Au gardien de bien insister sur l'étrangeté de ce revirement afin d'orienter les soupçons des investigateurs sur Hodge). C'est le branle-bas de combat général. Il faut être lavé, séché et habillé avant onze heures (début des festivités). Tout le monde s'est couché tard et a mal dormi et personne n'est vraiment disponible ce matin (le comte a mille choses à préparer, Emily prépare ses robes avec ses demoiselles d'honneur et Hodge est enfermé dans le petit bureau que le comte lui a prêté). Si les investigateurs se préparent vite, ils auront quelques heures pour lier connaissance avec les divers domestiques et employés, ou pour aller/retourner dans le parc sur les traces du « puma » de la nuit.

Les invités arrivent au fur et à mesure et le parc du jardin (il fait un temps splendide et le mariage a lieu en plein air) se remplit peu à peu. James est posté à l'entrée et personne n'entre sans avoir d'abord montré patte blanche. La sécurité déjà prégnante la veille a atteint un paroxysme qui déplaît à certains invités (en particulier ceux issus de la noblesse qui ne voient pas ces manières d'un très bon œil). Les investigateurs peuvent profiter

du « buffet apéritif » qui précède la cérémonie pour rencontrer les invités. Quelques-uns sont décrits dans la première annexe, libre au gardien d'ajouter les personnages haut en couleur de son choix. Ce peut être un bon moyen, par exemple, de faire ressurgir quelque vieille connaissance de la haute société rencontrée dans une aventure précédente si cette campagne fait suite à d'autres aventures.

Si les investigateurs s'approchent de la chapelle et l'examinent avant le début de la cérémonie, ils peuvent éventuellement (jet de vigilance ou de pister) repérer qu'il y a eu beaucoup de passage récemment, en particulier à l'arrière du bâtiment. Rien qui puisse convaincre le comte de retarder le mariage de toute manière.

Les mets sont délicieux mais pas au goût de tous les délicats palais de la bourgeoisie londonienne (le cuisinier est chilien et les plats forts épicés détonnent pas mal par rapport à la gastronomie anglaise typique). Les investigateurs peuvent obtenir quelques informations en déambulant dans le jardin. L'un des commis, Carlo (celui qui était si maladroit) s'est fait porter pâle et le valet de pied peste contre la surcharge de travail que cela implique pour les autres serveurs. Si les investigateurs cherchent à se renseigner sur Hodge, ils sont surpris par l'absence d'invités proches du futur marié. Tous les invités font partie de l'entourage du comte ou d'Emily, ou font partie de la haute société londonienne qu'il aurait été inconvenant de ne pas inviter, mais aucun ami proche, ni aucun parent de Hodge à l'exception de son témoin, Thomas Spencer.

Si les investigateurs abordent Spencer, il se montrera ouvert et amical. Il ne se sent pas très à l'aise au milieu de tous ces richards et est bien content que quelqu'un vienne lui parler. Spencer est un camarade d'université de Hodge (c'était son compagnon de chambrée à Oxford). Il a été surpris par la demande d'Andrew de lui servir de témoin car il ne l'avait pas vu depuis des années. Il pense qu'Andrew n'a pas beaucoup d'amis de ce côté de l'Atlantique (voir pas beaucoup d'amis tout court) et que c'est pour ça qu'il l'a choisi (et il a deviné juste). Il ne sait rien de la nature de Hodge ou de ses plans mais il peut apprendre beaucoup de choses sur sa vie à l'université. Hodge était un élève sérieux, studieux, toujours fourré dans les livres. Ses études étaient brillantes et il faisait l'admiration de ses professeurs. Il a été diplômé avec mention en économie et gestion ainsi qu'en géologie et Spencer n'est pas étonné qu'il ait réussi à rendre l'entreprise de son père si florissante. Si les investigateurs poussent plus en avant leurs questions (jet baratin/interroger/crédit/persuasion selon la façon de l'aborder), il leur révélera quelques anecdotes un peu plus personnelles. Comme le fait que Hodge avait parfois été surpris en train de parler tout seul à plusieurs reprises à tel point que c'était devenu une « blague » récurrente parmi les autres étudiants. Ou encore le fait qu'il s'intéressât à des lectures particulièrement ésotériques qui n'avaient visiblement rien à voir avec ses études (magie, sorcellerie, nécronomicon...)

La cérémonie

Le mariage débute enfin dans la petite chapelle du parc. Le mariage est dans la pure tradition classique anglicane. La cérémonie est ennuyeuse au possible à moins d'être un fervent pratiquant. L'attaque se produit vers la fin de la cérémonie, après l'échange des vœux des époux. Tout à coup les vitraux religieux de la chapelle volent en éclat des et nuées de corbeau envahissent la chapelle. Les invités se jettent à terre, puis se mettent à courir dans tous les sens et se ruent, tête baissée, vers l'entrée de la chapelle provoquant une dangereuse bousculade. On crie dans tous les sens (ambiance de foule apeurée). Si les investigateurs se sauvent jet d'agilité ou d'athlétisme pour ne pas se faire piétiner (0/1d3 dégât). Si les investigateurs s'enquière d'abord des mariés, ils doivent lever la tête de sous les bancs où ils se sont précipités d'instinct et font une cible parfaite pour les becs et serres des volatiles. Ils doivent être prudents s'ils veulent éviter quelques dégâts (voire un œil crevé sur un gros ratage).

Hodge a l'air aussi furieux que contrarié, il protège Emily de son corps et la pousse sans ménagement vers la porte du clocher. Un jet réussi en vigilance ou en « noter les détails insignifiants » permet à un investigateur de se rendre compte que les corbeaux semblent ne pas s'approcher à moins d'un mètre de Hodge et que ce dernier semble parler en continu, comme s'il psalmodiait quelque incantation destinée à maintenir éloignés les oiseaux. Les investigateurs n'ont pas cette chance et les suivre jusqu'au clocher vaudra aux investigateurs quelques belles griffures (1d2 dégâts). S'ils restent cachés sous les bancs en attendant que tout se calme, ils pourront ressortir sans dégât de la chapelle quand Emily aura été capturée.

S'ils se précipitent dans le clocher à la suite de Hodge, ils découvrent la pièce remplie de serpents (un jet

réussi en zoologie permet de reconnaître une espèce typique d'Amérique du Sud et très venimeuse : le serpent corail). Hodge est aux prises avec eux et a été mordu à plusieurs reprises. Emily fuit, paniquée, vers l'escalier menant à l'étage (voir plan). Étrangement, les serpents semblent se désintéresser d'Emily, par contre ils attaqueront tout investigateur qui tenterait de passer. Leur morsure inflige 1 dégât et leur venin est plutôt coriace (voir annexe 2). Les investigateurs peuvent faire demi-tour, tenter d'atteindre les escaliers malgré les serpents (via moultes acrobaties), tenter d'aider Hodge, ou encore briser une fenêtre à leur gauche sous l'escalier afin de rejoindre l'extérieur. S'ils procèdent ainsi, il se retrouve face à face avec plusieurs guerriers Machis hauts en couleur ; costumes et armes sont typiques et totalement incongrus dans la campagne anglaise. C'est la grande scène d'action de la partie londonienne, que le gardien n'hésite pas à en faire des tonnes dans le pulp (guerrier qui surgit en hurlant, dague brandie, depuis un arbre, archer embusqué sur le toit de la chapelle, que ça défouraille à foison). S'ils parviennent à atteindre l'escalier malgré les serpents, ils peuvent suivre Emily, qui monte les escaliers à toute allure, jusqu'au sommet du clocher (trois étages). Baston garantie avec les Mapuches qui étaient embusqués dans le clocher. Dès qu'il en aura l'occasion, un Mapuche capturera Emily sur son épaule et sautera jusqu'au sol en contrebas, atterrissant sans encombre comme si le vent lui-même avait freiné sa chute. Si un investigateur quelque peu kamikaze veut tenter de le suivre et sauter du troisième étage, libre à lui mais que sa conscience (et le gardien) lui rappellent les risques encourus : Grosse commotion assurée, jambe(s) cassée(s) probable, voire décès tout simplement.

En haut du clocher ou au sol, les Mapuches cherchent avant tout à enlever Emily, ils n'attaqueront les investigateurs que si ces derniers tentent de les en empêcher. Ils ne cherchent pas à tuer absolument (ils s'enfuiront avec Emily dès que les investigateurs ne seront plus en mesure de les stopper) mais se battront jusqu'à la mort si nécessaire. Yuté/Carlo fait partie de ces guerriers (leur nombre dépend du nombre d'investigateurs présents et de la difficulté que le gardien souhaite donner à cette scène). Si les investigateurs parviennent à tuer tous les guerriers Machis comme une bande de gros bourrins qu'ils sont, le puma géant apparaît dans le dos des investigateurs. Il pousse un cri perçant tellement horrible que les investigateurs se retrouvent à terre les mains sur les oreilles, sonnés (perte 0/1d3 SAN). Quand ils reprennent leurs esprits, Emily a disparu et le calme règne à nouveau sur le parc.

Des investigateurs vigilants peuvent préférer passer la cérémonie à patrouiller et surveiller les alentours de la chapelle et ne pas assister au mariage. Si c'est le cas, ils assistent de l'extérieur à l'arrivée des corbeaux qui détruisent les vitraux. Ils peuvent se précipiter vers l'entrée de la chapelle mais seront bloqués par la bousculade. Ils peuvent également avoir l'idée de se ruer vers la porte de derrière (un jet d'intuition réussi peut les aider à y penser le cas échéant). En ce cas ils tombent sur les guerriers Mapuches, puis éventuellement le puma géant et le résultat sera le même que s'ils étaient passés par le presbytère (les serpents en moins).

Après l'enlèvement

Quoi que fassent les investigateurs, il est trop tard. Emily a été enlevée. La police débarque, menée par l'inspecteur Lassen de Sctoland Yard. Tout le monde est sonné, hébété et nul ne comprend ce qui s'est passé. Aucun mort n'est à déplorer (à moins qu'un investigateur n'ait été trop imprudent), mais plusieurs des gardes de James ont été blessés par des coups de griffes, et Hodge est envoyé en urgence dans un hôpital londonien (de même que tout investigateur qui aurait été mordu par les reptiles). Son corps est couvert de morsures de serpents bien que l'on ait retrouvé aucun serpent sur les lieux. Laissez les investigateurs panser leurs plaies, souffler quelques minutes et faire leur déposition.

Indices et multiples pistes

Les invités rentrent peu à peu chez eux et le soir tombe sur la demeure des Sanders. Le comte est effondré de même que tout le personnel de maison. Dans un élan passablement alcoolisé, ils implore les investigateurs en geignant afin qu'ils retrouvent sa fille adorée. Si les investigateurs évoquent des soupçons à l'encontre de Hodge, il n'y prête pas attention. Son gendre a toujours été le plus attentionné des hommes et il est entre la vie et la mort à l'hôpital pour avoir protégé Emily... Plusieurs pistes s'ouvrent pour les investigateurs :

Ils peuvent profiter que Hodge soit à l'hôpital pour tenter de visiter son bureau. S'ils parviennent à entrer (la porte est verrouillée), ils découvrent une belle collection de livres ésotériques, quelques documents utiles et un coffre contenant la moitié du miroir de Colocolo. Parmi les documents utiles, un carton de membre de la

British Association for the Advancement of Science (ADJ-LO-01), une lettre de Pedro Vasquez (ADJ-LO-04), un courrier de sir George Buckston Browne (ADJ-LO-03), des relevés sismiques (ADJ-LO-07) des documents relatifs aux concessions minières chiliennes Hodge (ADJ-LO-06). La pièce est piégée et Hodge saura que quelqu'un y est entré de toute manière, mais si les investigateurs remettent chaque chose à sa place et n'emportent rien, il sera dans l'incapacité de savoir qui a pénétré dans son bureau. Sinon il saura que les investigateurs se méfient de lui. Si les investigateurs ratent ces documents et se retrouvent coincés, le gardien peut leur faire parvenir les informations d'une manière différente (le courrier de sir George Buckston Browne peut arriver par voie postale ce lundi matin plutôt que d'être déjà dans le bureau de Hodge par exemple). La bibliothèque de Hodge contient également quelques ouvrages relatifs au Mythe, notamment le *Livre d'Eibon*, une traduction en anglais du *Necronomicon* et les *Fragments de G'Harne*.

Carlo a disparu (ou été tué dans le combat), mais il a laissé derrière lui toutes ses affaires. Une fouille en règle de sa minuscule chambre de la dépendance des domestiques permet de trouver quelques documents utiles dont une carte des environs de Londres (ADJ-LO-05) et un médaillon mapuche (ADJ-LO-02). Dolores peut l'identifier comme étant d'origine Mapuche et Sergio assurer que ce bon à rien n'était certainement pas un vrai commis. Si les investigateurs ont tué des guerriers Mapuches lors de l'enlèvement d'Emily et n'ont pas relevé les éléments rendant Carlo suspect, ils peuvent également trouver la carte ou le médaillon sur un cadavre mapuche, à condition de chercher avant l'arrivée de la police (ou malgré la présence de celle-ci).

Les investigateurs peuvent se rendre à Londres pour tenter d'en apprendre plus sur Hodge et son entreprise, la HMC (*Hodge Mining Corporation*) sur le peuple Mapuche et ses légendes ou tenter de faire traduire la carte. Ils peuvent également se rendre à l'hôpital St Mary où a été envoyé Hodge et se renseigner sur son état. S'ils arrivent à interroger un médecin conciliant ou à consulter son dossier en douce, ils peuvent apprendre que le cas de morsure est doublement étrange. Non seulement les analyses toxicologiques montrent que les morsures sont celles de serpent coraux, une espèce typique d'Amérique du Sud qu'il est totalement incongru de rencontrer à Londres, mais surtout, avec le nombre de morsures reçues, Hodge devrait être mort depuis longtemps. Le médecin ou le rapport concerné (ADJ-LO-08) supposent qu'il a dû y avoir une erreur quelque part.

Si les investigateurs passent par Londres faire traduire la carte, un spécialiste universitaire difficile à trouver peut la traduire. Il s'agit du mapudungun, la langue des Mapuches. La croix du haut qui désigne la demeure des Sanders porte l'inscription « *Shoñë* » qui signifie « sacrifice » mais qui est un mot particulièrement ancien et cryptique que même un spécialiste de l'Amérique latine sera incapable de traduire aisément ou rapidement. Il faudra attendre d'être au Chili pour trouver quelqu'un susceptible de traduire le mot. La croix du bas qui désigne la ville de Downe n'est pas un mot mapudungun, mais simplement le mot DARWIN transcrit phonétiquement en alphabet mapudungun. Les Machis qui ne connaissent pas du tout la région utilisent cette carte déchirée dans une encyclopédie chilienne pour s'orienter dans Londres et ses environs.

Dans tous les cas, et avant de se rendre au Chili, la prochaine destination des investigateurs devrait être Downe, une petite ville au sud-est de Londres, dans le Kent.

Traces de puma :



Deuxième Partie : Downe



Les pistes laissées chez les Sanders sont relativement minces, mais à ce stade de l'histoire, les investigateurs devraient avoir compris que Hodge cache quelque chose de louche. Un indice trouvé dans le bureau de Hodge (ou intercepté avant sa livraison) ainsi qu'une carte trouvée dans la chambre de Carlo/Yuté (ou sur un cadavre de guerrier Mapuche) mènent tous deux à Downe, dans le Kent. La petite bourgade de la banlieue londonienne est surtout célèbre car le célèbre naturaliste et père de la théorie de l'évolution, Charles Darwin, y a vécu jusqu'à sa mort. Son ancienne maison, surnommée *Down House*, s'y trouve encore et est au cœur de cette deuxième partie.

Ce qui se passe à Down House

Après sa lutte contre Colocolo (1835), Charles Darwin a continué son périple à bord du *Beagle* et est rentré en Angleterre en 1836. Il a conservé avec lui la moitié du miroir brisé. Il s'agit d'un miroir d'obsidienne dans la plus pure tradition mésoaméricaine. Sa surface est noire, polie, et son diamètre (avant d'être brisé) était d'une quarantaine de centimètres. L'obsidienne qui le compose est une roche magmatique issue des entrailles de la terre et lie le sorcier qui utilise le miroir au *Cherufe*.

Hodge souhaite récupérer la moitié manquante du miroir et le réparer afin de se lier au *Cherufe* à la place de Colocolo et utiliser le pouvoir du dieu pour son propre profit. En réalité, une fois que le miroir sera reconstitué lors du rituel, l'âme de Colocolo retrouvera tout son pouvoir et balayera d'un seul coup l'ambitieux britannique. Colocolo sera ainsi réincarné dans le corps de Hodge et a l'intention de lâcher le *Cherufe* sur le monde (ce qui revient à plonger l'humanité dans une apocalypse magmatique ; séismes, éruptions volcaniques sur toute la planète, fin du monde...). De leur côté, les Machis veulent récupérer le miroir car il fait partie du rituel utilisé pour rendormir le *Cherufe*. Ils pensaient qu'une fois le miroir brisé le dieu-démon seraient à jamais endormi et Darwin a justement emmené la moitié brisée du miroir dans le vieux monde afin que ce dernier ne soit jamais reconstitué (simple mesure de précaution en somme).

Hodge est à la recherche de la partie perdue du miroir depuis environ trois ans. Il a remonté la piste de Darwin d'après les informations de Colocolo et utilisé son influence, ses pouvoirs de suggestion et sa considérable fortune pour devenir membre de la *British Association for the Advancement of Science*. Cette association à but non lucratif est un regroupement d'éminents savants dans des domaines divers et variés. L'appartenance de Hodge est aussi incongrue que suspecte aux yeux des investigateurs attentifs. Hodge n'est pas un scientifique (bien qu'il ait des compétences en géologie) et il est bien plus jeune que la majorité des membres. Il a utilisé l'association comme prête-nom afin de racheter la maison de Darwin (qui était, après sa mort, devenue une école pour filles) sous le prétexte d'en faire un musée. C'est sir George Buckston Browne, éminent chirurgien, apprenti sorcier à ses heures et totalement corrompu par Hodge qui est chargé du projet. En réalité, l'inventaire

des biens du naturaliste est un prétexte pour chercher la cachette du morceau de miroir ; recherches vaines pour l'instant. (*Petit intermède culturel* : La British Association for the Advancement of Science a réellement acheté la maison de Darwin en 1927 et sir George Buckston Browne en a réellement fait un musée qui a ouvert en 1931 et qui existe toujours aujourd'hui. Elle était donc bien en inventaire en 1928, époque du scénario).

L'arrivée des investigateurs

Les investigateurs arrivent à Down guidés soit par la lettre de Buckston Browne et la carte de membre de la BAAS, soit par la carte des mapuches, soit par le rapport médical de l'hôpital qui stipule que le médecin à prévenir en cas d'urgence est le Dr. Buckston Browne, chirurgien downien. Si les investigateurs n'ont pas trouvé la piste menant à la Down House, une rapide enquête de voisinage devrait les mettre sur la voie. Pourquoi pas au pub local typique, le *Countdowne*.

Le Countdowne

Le Countdowne (Jeu de mot entre Downe, et *countdown*, compte-à-rebours en anglais) est un débit de boisson anglais tout ce qu'il y a de plus classique. Le gérant est Glenn McFeron, un écossais fort en gueule mais sympathique. Downien d'adoption, il aime parler de « sa » ville. Il a brièvement connu Darwin (qui était déjà bien vieux quand McFeron est arrivé en ville) et peut orienter les investigateurs vers la Down House. On peut également y trouver les piliers de bars habituels qui connaissent les moindres recoins de la ville, et même y croiser parfois Buckston Browne qui vient de désaltérer d'une Guinness en début de soirée.

Down House

La splendide demeure rénovée dans un style georgien est une ancienne ferme du XVIIe siècle qui a été agrandie et transformée au fil du temps. Elle est située à 0,25 miles au sud de Downe. Darwin a acquis cette propriété en 1843 et l'a rénovée de ses propres mains du sol au plafond (information aisée à glaner dans le village ou via Buckston Browne tant le fait est de notoriété publique), apportant de nombreuses modifications au plan de base et des ajouts ultérieurs permirent au naturaliste et à son épouse de loger leur nombreuse progéniture (10 enfants dont 3 morts en bas âge).

Vue de l'extérieur, la propriété est divisée en trois parties bien distincte. La partie centrale est la maison historique. L'extension au sud, bâtie autour de la ferme originelle convertie en cuisine fut la première adjonction faite par le naturaliste. L'aile nord de la bâtisse date de 1858 et est la plus récente de la maison.

La demeure fut transformée en école pour fille après la mort de l'épouse du naturaliste avant d'être rachetée par Hodge via Buckston Browne. Le chirurgien a réuni une immense collection d'objets ayant appartenu à Darwin sous prétexte de l'ouverture d'un musée en son honneur et un désordre intense règne dans toutes les pièces. Collections d'insectes et d'oiseaux, croquis épars, livres à foison, peintures et tableaux, animaux, matériel scientifique, rien ne manque à cette collection hétéroclite qui donne à l'ensemble une apparence de brocante plus que de demeure d'un éminent savant.

Lors de la construction de la maison, Darwin y a aménagé une pièce secrète qui rejoint un réseau de grottes souterraine. La pièce était prévue pour servir de refuge (elle est difficilement trouvable) de point de fuite (elle débouche à l'extérieur via le réseau de grottes) et de cachette pour le miroir de Colocolo qui ne devait jamais tomber dans des mains malintentionnées.

Si les investigateurs débarquent directement à Down House, ils sont reçus cordialement par Buckston Browne qui est en plein inventaire des livres bien ayant appartenu à Darwin. Les seuls autres occupants de la demeure sont quelques gardes (1d3+X ; X étant le nombre d'investigateurs, plus si le Gardien veut corser le jeu), des hommes de main recruté par James afin de seconder/protéger/surveiller Buckston Browne, et un jeune peintre, John Vernon, chargé de redonner un coup de jeune aux différents tableaux qui ornent les murs (et aussi de s'assurer qu'il n'y a pas de message cachée sous les peintures). Vernon n'a aucun lien avec Hodge ou Colocolo, il est juste là pour faire son travail et peut même servir de personnage de remplacement pour un investigateur qui serait inopportunément tué (ou qui est en train de souffrir à l'agonie de ses morsures de

serpent à l'hôpital...).

Un jet réussi en vigilance permet à un investigateur attentif de remarquer que Buckston Browne tente de dissimuler les documents qu'il compulsait lorsqu'ils sont entrés sous une pile de papier. S'ils ont le temps de les regarder (ou s'ils parviennent à distraire suffisamment Buckston Browne pour y jeter un œil, ils découvrent un daguerrtype de Darwin avec le miroir dans la main. L'œuvre est datée de 1848 et Darwin se trouve dans le salon de Down House. Les investigateurs ne devraient pas, à ce stade du récit, savoir exactement ce qu'est la pierre ni à quoi elle sert. S'ils interrogent Buckston Browne à ce sujet, il deviendra nerveux et cherchera désespérément à changer de sujet. S'ils le questionnent sur Hodge, il se contentera de vanter les mérites de ce jeune homme si charmant et si brillant. Il ne sait rien des plans de son maître, ni d'Emily.

S'ils questionnent Vernon, il ne sait rien ni de Hodge, ni d'Emily, ni du miroir, mais il peut renseigner les investigateurs sur les habitudes étranges du maître des lieux. Le chirurgien a totalement délaissé sa clientèle et sa profession pour se vouer corps et âme à la transformation de la maison en musée, mais certaines de ses requêtes semblent... étrange au jeune peintre. Sa demande de systématiquement vérifier s'il n'y a pas une peinture sous la peinture actuelle des tableaux qui ornent la demeure par exemple. Une fois Vernon a trouvé une ébauche sous un paysage de la salle de billard, Buckston Browne jubilait et lui a demandé de supprimer le paysage actuel pour faire renaître l'ancien tableau. Il ne s'agissait visiblement que de brouillons ratés de quelque portrait. Le chirurgien entra dans une fureur folle teintée d'une profonde déception (si les investigateurs ont intercepté la lettre adressée par Buckston Browne à Hodge, ils peuvent faire le lien entre l'histoire de Vernon et son contenu. Le chirurgien se parle souvent à lui-même, et semble chercher quelque chose désespérément. Il a retourné le moindre recoin de la maison et Vernon n'a aucune idée de ce qu'il cherche.

Si les investigateurs préfèrent débarquer de nuit, ils peuvent pénétrer relativement facilement dans la maison. Buckstone Browne dort dans une des chambres de l'étage, Vernon dans une autre, et il y a moins de gardes la nuit. Fouiller la maison sans bruit et sans lumière risque, en revanche, de se révéler beaucoup plus problématique. Si encore les investigateurs savaient quoi chercher et où chercher... Charge à eux de se débrouiller pour expliquer à la police ce qu'ils faisaient au beau milieu du salon en pleine nuit s'ils se font surprendre (les ordres des gardes sont clairs, ne pas tuer si possible ; Hodge et Buckston Browne tentent d'être discrets et de mener à bien leurs plans dans la légalité, des cadavres encombrants seront bien plus encombrant que de faire arrêter les investigateur pour violation de propriété privée).

Si les investigateurs fouillent la bibliothèque, il peuvent trouver quelques livres du Mythe appartenant à Buckston Browne, notamment le *Livre de Dzyan* et une traduction des *Cultes Innommables*.

Le jardin

Si les investigateurs font le tour de la propriété, ils peuvent visiter la serre où Darwin faisait pousser les nombreuses espèces d'orchidées qu'il étudiait à l'est de la maison, ou encore longer les chemins bucoliques de *Sandwalk Wood* qui serpente à l'ombre de grands chênes depuis la demeure jusqu'à un petit pavillon d'été en bois construit tout au sud de la propriété. Darwin aimait arpenter quotidiennement ces chemins, cela l'aidait à réfléchir lorsqu'il travaillait. Se référer au plan en annexe (PL-DH-03) pour guider les investigateurs à travers la propriété de plusieurs acres. Rien à part le pavillon n'est spécialement intéressant, mais laissez les investigateurs visiter à leur guise. Une visite au cœur du *Sandwalk Wood* permet d'y déceler la présence (ténue mais pas indétectable) des Machis Mapuches qui ont fait leurs propres repérages (traces de pas sans semelle de cuir, plume de costume traditionnel, trace de pas de puma, etc.) Impossible de les croiser, mais savoir qu'ils ne sont pas loin peut amener les investigateurs à se montrer plus prudents.

Le pavillon

Le pavillon d'été est à l'abandon et dans un assez mauvais état. Du vivant de Darwin, cette petite cabane en bois servait à se reposer au frais près du bosquet de Sandwalk. Laisée en l'état pendant des années, elle est couverte de mousse et pas franchement accueillante. Ambiance glauque garantie, surtout en pleine nuit. Elle peut cependant être facilement visitée en douce, de jour comme de nuit (entre deux rondes du gardien). Rien de spécial à l'intérieur. Une fouille en profondeur ou une réussite particulièrement bonne en « TOC » peut

éventuellement permettre à un investigateur de déceler un accès à la cave, perdu sous un bric à brac hétéroclite d'objets. La cave est sombre, humide et vide. Quelques vieux sacs de toile et de jute, un ou deux vieux tonneaux. Rien à signaler. Une analyse poussée des murs et un jet réussi en « Écouter » peuvent permettre de déceler que le mur nord de la cave sonne légèrement différemment des autres... mais impossible de mettre la main sur le moindre mécanisme, la moindre serrure, ni aucun autre moyen d'ouvrir quoi que ce soit (il s'agit de la sortie du souterrain, ça ne s'ouvre que de l'autre côté). Une équipe particulièrement bourrine et rentre-dedans peut, éventuellement, ouvrir le passage à coup de dynamite. C'est loin d'être la meilleure solution (ni la plus discrète) mais c'est une possibilité. Encore une fois, charge à eux de s'expliquer avec les autorités compétentes le cas échéant (et charge au gardien de s'adapter en fonction)...

Le passage secret

Le meilleur moyen pour les investigateurs de fouiller la maison est d'en éloigner Buckston Browne en créant une diversion (appel téléphonique lui demandant d'aller au chevet de Hodge, simuler un malaise et faire appel à son devoir de médecin, etc.). Quoiqu'il arrive le garde en faction ne bougera pas de la maison. Charge aux investigateurs de le neutraliser ou d'éviter ses rondes (1 chance sur 5 d'être repéré toutes les 10 minutes de fouille). La demeure est vaste mais peu de choses y sont intéressantes. Le désordre total y règne. Le petit bureau que Buckston Browne s'est aménagé dans l'étude de l'aile nord contient des documents relatifs au Chili que peuvent trouver les investigateurs, mais rien d'extraordinaire. L'entrée du passage secret se situe dans la cheminée de la salle de billard (aménagée dans l'ancienne salle à manger, voir plan en annexe). Le mécanisme est bien caché. Diverses armoiries sont gravées en bas-reliefs décoratifs circulaires sur le pourtour de la cheminée. L'une de ces armoiries représente le même symbole que le médaillon Mapuche, lune, étoile et deux soleils (les couleurs criardes en moins). Un petit cran se trouve à l'intérieur du manteau de la cheminée juste au niveau de cette gravure (il faut entrer dans la cheminée pour l'atteindre et il est invisible à l'œil nu). Une fois le mécanisme activé, il est possible de pousser plusieurs briques du fond de la cheminée pour accéder à une petite alcôve située derrière les escaliers menant au premier étage. Une trappe mène dans les souterrains.

Les souterrains

La trappe débouche sur une échelle de métal plutôt raide qui mène à un tunnel souterrain qui serpente sous la propriété. Aucune lumière (les investigateurs doivent prévoir des torches, au pire il y a tout ce qu'il faut pour en fabriquer dans la maison). Un bon jet en orientation (ou une boussole) permet aux investigateurs de se rendre compte que le tunnel se dirige vers le sud-ouest. Le réseau de tunnels semble naturel (type grotte, avec stalactites de rigueur. Le trajet est relativement direct, mais le gardien a toute latitude pour agrémenter la traversée du tunnel avec les embûches de son choix (rats, chauves-souris, rivière souterraine à traverser, labyrinthe, etc.). Sans compter les Mapuches ou Buckston Browne, qui, selon ce qui s'est passé avant, ont pu observer les investigateurs pénétrer dans le passage secret et les suivre à l'intérieur. Un plan est disponible en aide de jeu (PL-DH-04).

La pièce cachée

Après une traversée des tunnels plus ou moins facile, les investigateurs finissent par arriver dans une pièce dont la fabrication semble bien plus artificielle. Il s'agit sans doute de l'agrandissement manuel d'une cavité naturelle. Le plafond est plus haut, les murs plus larges et droits. Une bonne orientation/observation permet de déduire qu'ils sont situés juste sous *Sandwalk Wood*. Outre l'entrée nord par laquelle débouchent les investigateurs, un autre tunnel semble s'ouvrir dans la façade sud. Au centre de la pièce se trouve la moitié de miroir d'obsidienne brisé, posé sur un promontoire de pierre. Dans une petite niche, juste devant se trouve un livre, visiblement un vieux journal manuscrit, un rapide coup d'œil montre qu'il s'agit d'un journal écrit par Darwin, mais il serait trop long de tout lire maintenant et il ne semble pas y avoir grand-chose d'utile d'écrire dedans, d'autant que les torches ne dureront plus très longtemps et que le Shoggoth gardien qui vient de surgir d'une petite niche plongée dans l'obscurité risque de ne pas leur en laisser le temps ! Bah oui ce serait trop facile sinon.

Les investigateurs peuvent vaincre le Shoggoth, ils peuvent faire demi-tour (mais en ce cas le Shoggoth ne les poursuit pas mais ils vont probablement tomber nez à nez avec les hommes de Buckston Browne) ou tenter de s'emparer prestement du miroir et du livre en esquivant la bête. Si les investigateurs s'emparent du miroir,

un mécanisme piégé se déclenche et les souterrains commencent à s'effondrer petit à petit. Impossible de faire demi-tour et de retourner vers la demeure, ce sont les premières parties à s'effondrer. La seule issue se situe vers le sud mais il va falloir courir vite !

C'est la grosse scène stressante de la fin de partie Downienne de l'aventure, il ne faut pas hésiter à mettre les investigateurs en danger et à faire dans la démesure. Tout s'effondre autour d'eux et la perspective de finir enseveli vivant sous des tonnes de terres et de pierres est loin d'être réjouissante. Tests de volonté pour ne pas céder à la panique, ne pas faire tomber le miroir par inadvertance ; et si Buckstone Browne et/ou les Mapuches ont suivi les investigateurs dans les tunnels, la fuite ne peut en être que plus confuse. Toujours est-il que si les investigateurs parviennent jusqu'au bout du tunnel sud avant que la forêt ne leur tombe dessus, ils débouchent dans la cave du petit pavillon d'été (la cabane au sud de la propriété) par un mécanisme qui ne s'active que de ce côté (et qu'il faudra activer très vite !). Une fois dans la cabane, les investigateurs pourront respirer et, s'ils ont réussi à emporter le miroir, avoir un bref moment d'autosatisfaction. Ils n'ont toujours aucune idée de ce que c'est ni de ce à quoi ça va servir, et encore moins du rapport avec Emily, mais ça semble important pour Hodge.

Confrontation

Mais rien n'est jamais si simple dans l'Appel de Cthulhu. Sitôt les investigateurs sortis de la cabane, ils se retrouvent nez-à-nez avec Hodge, James, et un nombre d'hommes armés suffisamment dissuasifs pour calmer l'enthousiasme des joueurs. C'est la première vraie confrontation verbale avec le grand méchant, n'hésitez pas à lui donner le ton le plus sombre et cynique possible, les investigateurs n'ont apparemment aucune chance de s'en tirer. Parmi ce que Hodge peut dire aux investigateurs :

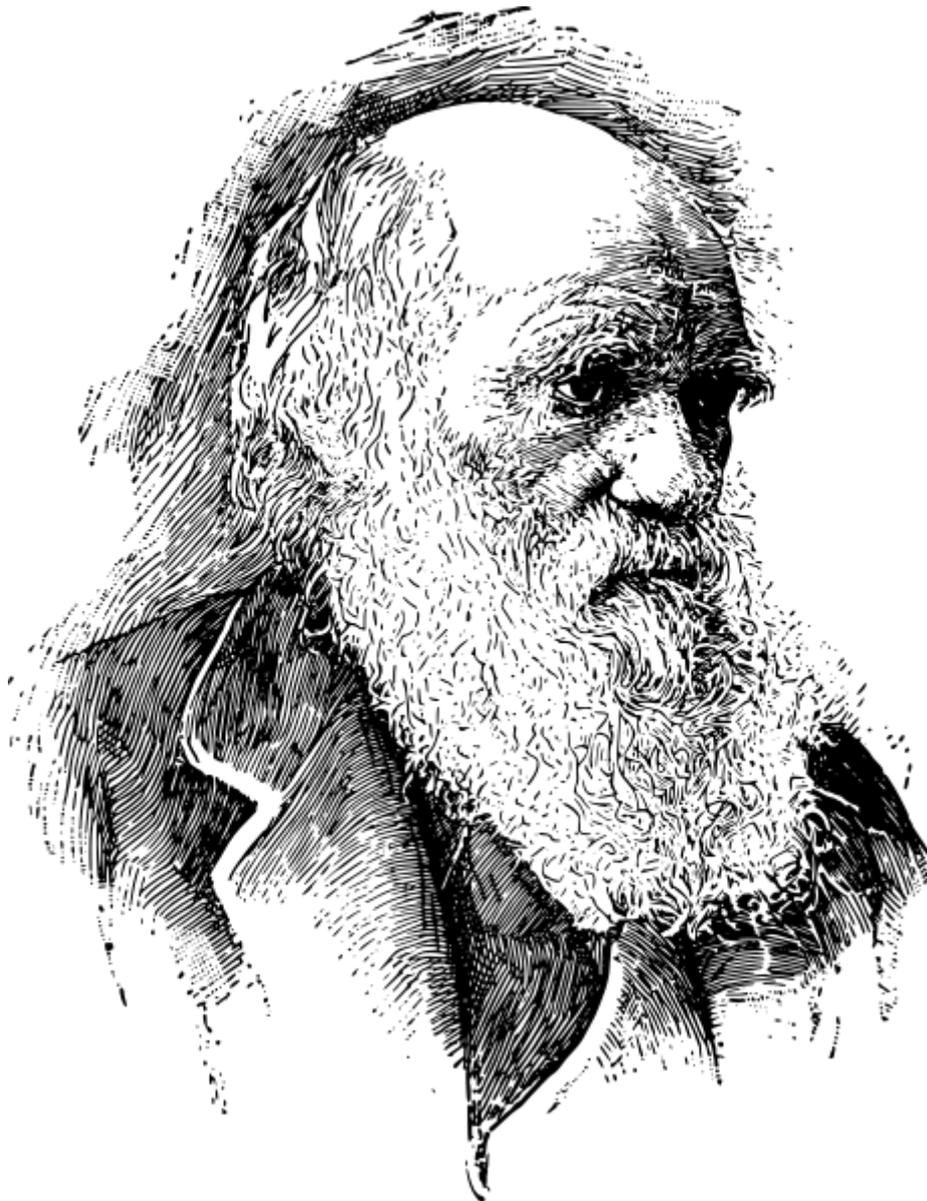
- Il peut les remercier d'avoir retrouvé l'autre moitié du miroir pour lui (avec un beau rire démoniaque), puis leur demander de le lui remettre bien gentiment.
- Il peut leur demander ce qu'ils ont fait d'Emily et/ou quels sont leurs liens avec les Machis (à ce stade de la partie, Hodge peut penser que les investigateurs sont de mèche avec les autres gêneurs de ses plans). Lui faire croire qu'ils savent où elle est est un bon moyen de gagner du temps et d'éviter de se faire tuer. Il est important que lors de cette conversation Hodge émette l'hypothèse que ces « débilés de sauvages » ont déjà emmené Emily au Chili. C'est en partie ce qui va motiver la prochaine destination des investigateurs.
- Si Buckston Browne a été éloigné/neutralisé, il peut leur demander ce qu'ils ont fait de cet imbécile (sinon il peut être présent aux côtés de Hodge).
- Si les investigateurs ont récupéré le journal de Darwin, il peut également leur demander ce dont il s'agit et le leur réclamer (mais ce n'est pas son intérêt premier).
- Si les investigateurs ont laissé le miroir dans l'ensevelissement, il est furieux et laisse éclater sa colère : il va falloir qu'il creuse pour le retrouver !
- Si les investigateurs s'opposent à lui de manière trop arrogante ou lui manquent de respect, il est du genre à en tuer un pour amener les autres à coopérer.

Quoiqu'il arrive, à la fin de la conversation, un hurlement sinistre se fait entendre dans les bois éboulés. Les Machis surgissent des arbres et se mettent à attaquer les hommes de Hodge. « Attrapez-les vivants ! » s'exclame-t-il. Le combat est aussi dantesque et bordélique que possible. L'obscurité, la forêt qui vient de s'effondrer et les guerriers indiens en armement traditionnel lui donnent une touche particulièrement étrange.

Les investigateurs ont le choix, ils peuvent se ranger du côté des Mapuches et tenter d'attaquer Hodge (à leurs risques et périls mais le sorcier n'a pas récupéré toutes ses forces après les morsures de serpents, donc c'est faisable. Ils peuvent au contraire se joindre aux hommes de Hodge et attaquer les Machis (peu de chance que Hodge soit reconnaissant ceci-dit... ou alors il faudra être très très convaincants). La solution la plus logique semble la fuite, surtout si les investigateurs ont fait traîné la discussion en longueur et n'ont pas donné le miroir à Hodge, ils peuvent fuir à travers la forêt jusqu'à la demeure où sont garées les voitures utilisées par Hodge et ses hommes pour venir. Si les investigateurs n'ont pas pris leurs propres véhicules, ils peuvent toujours en voler un et repartir vers Londres/Downe/un lieu sûr, après, pourquoi pas, une course poursuite pulpement effrénée !

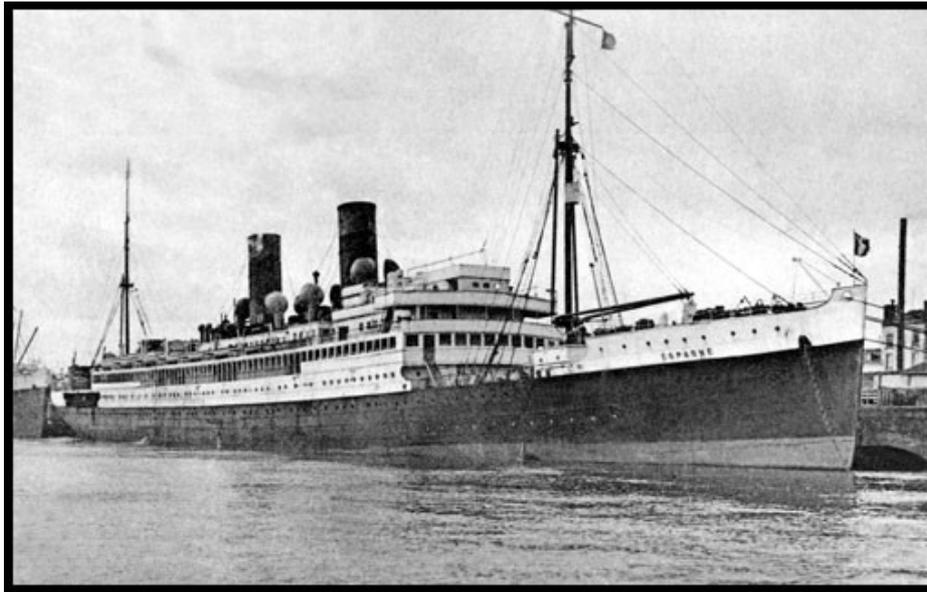
Cette partie peut se conclure de quatre manières différentes :

- Soit les investigateurs ont récupéré le miroir (ou le journal) et Hodge sera à leur poursuite dès le lendemain (impossible de rentrer chez-soi/en contact avec ses amis ou sa famille sous peine de se voir reprendre le miroir et passé à tabac pour la forme) ;
- Soit Hodge a récupéré le miroir, en ce cas il partira directement pour le Chili et laissera les investigateurs tranquilles (il n'a pas que ça à faire que de s'occuper de ces moucheron) ;
- Soit les Machis ont récupéré le miroir et rentrent avec au Chili (suivis par Hodge) ;
- Soit le miroir et le journal sont ensevelis intacts (en ce cas Hodge les récupérera après d'amples travaux d'excavation, ce qui retardera d'autant son arrivée au Chili) ;
- Soit le miroir a été détruit dans l'effondrement. En ce cas il sera impossible d'arrêter le *Cherufe* pour de bon (les investigateurs seront, le moment venu, obligés de sacrifier Emily pour le rendormir)



*Gravure de
Charles Darwin*

Interlude : Vers le Chili



Le Chili devrait être la prochaine destination de vos investigateurs. Les indices y menant sont les propos de Hodge lors de la confrontation, l'identification des Machis comme étant d'origine Mapuches (et éventuellement quelques recherches à la bibliothèque pour savoir d'où viennent les Mapuches), le journal de Darwin ou encore les relevés sismiques retrouvés à Down House.

En 1928, il n'y a pas trente-six façons de rejoindre le Chili. Le seul port d'arrivée international est Valparaíso, la deuxième plus grande ville du pays et le cœur de son économie. La majorité des lignes régulières entre l'Angleterre et Valparaíso partent de Liverpool, mais il est également possible de traverser la Manche jusqu'à Calais et d'embarquer là pour Valparaíso.

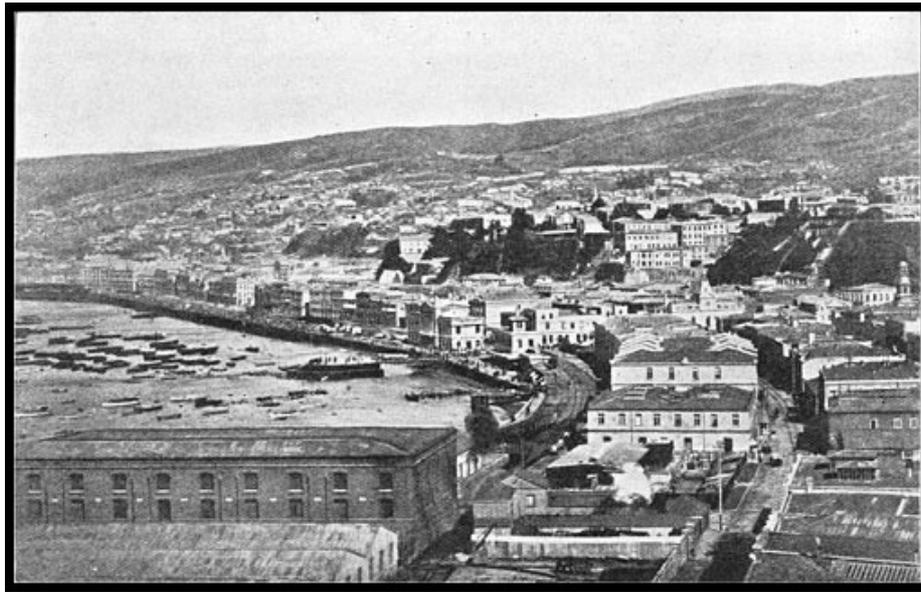
La majorité des navires qui font le trajet sont des cargos, les investigateurs devront trouver un moyen de s'incruster à bord (soit en payant, soit discrètement), mais il existe aussi quelques paquebots de transport de passagers si les investigateurs ont les moyens financiers (ou parviennent à se faire financer par lord Sanders en évitant les sbires de Hodge).

Le trajet dure deux à trois semaines environ selon les conditions de navigation et le trajet peut donner lieu à un petit scénario selon l'envie du gardien, le temps disponible pour mener la campagne et l'état d'esprit des joueurs. Si les investigateurs ont réussi à mettre la main sur la moitié du miroir de Darwin, le navire peut être arraisonné par des pirates à la solde de Hodge qui a retrouvé leur trace. Le passage obligatoire du canal de Panama peut donner lieu à des interactions intéressantes également, si le capitaine du cargo n'a pas l'intention de payer les frais de douane ou si les Machis Mapuches tentent à leur tour de récupérer le miroir.

Mais la « croisière » peut également être beaucoup plus calme. Les investigateurs peuvent en profiter pour lire et relire le journal de Darwin s'ils sont parvenus à s'en emparer dans les souterrains de Down House. En ce cas ils apprendront pas mal de choses sur ce qu'il se passe réellement et sur le moyen de vaincre le Cherufe (voir annexe ADJ-VAL-02). Ils peuvent également mettre à profit le temps passé sur le navire pour apprendre/perfectionner leur espagnol, soit dans des manuels s'ils ont pensé à en prendre, soit en discutant avec les passagers/membres d'équipage hispanophones. Cela leur sera fortement utile une fois au Chili.

Petit rappel : Nous sommes désormais dans l'hémisphère sud, les saisons sont donc inversées par rapport à l'hémisphère nord. Une arrivée en octobre/novembre signifie le printemps et non l'automne.

Troisième partie : Valparaíso



La Vallée du Paradis, la Petite San Francisco, le Joyau du Pacifique, tels sont les qualificatifs utilisés pour qualifier Valparaíso alors en plein âge d'or. À l'ombre de sa petite crique, ceinturée de quarante-quatre collines, la ville a prospéré pendant toute la deuxième moitié du XIXe siècle de par sa position incontournable qui en fait le pivot des échanges commerciaux entre le Pacifique et l'Atlantique. C'est une cité cosmopolite où les locaux hispanophones (qui surnomment affectueusement la ville « Valpo ») côtoient les français, anglais et américains qui forment la plupart de la population immigrée de la ville. Les indigènes Pincuches et Mapuches pour la plupart, sont également très présents. À la fin des années 20, l'âge d'or de Valparaíso est terminé. L'ouverture du canal de Panama en 1914 a mis fin à l'hégémonie de la ville qui a entamé un déclin lent mais visible. Le séisme de 1906 (provoqué par le réveil du *Cherufe* par Hodge) a laissé une marque sanglante sur la ville – 3000 morts et 20000 blessés – et certains édifices n'ont toujours pas été reconstruits. Elle reste une ville florissante et la deuxième plus importante du Chili, ainsi que son principal port de commerce.

Le voyageur étranger qui arrive à Valparaíso pour la première fois est en général ébloui par l'architecture si particulière de la ville. Depuis le port située dans la partie basse de la ville « *El Plan* », la vision des collines (*cerros*) couvertes de maisons aux couleurs très vives et multiples est saisissante. La ville est très vallonnée et un système complexe de funiculaires (certains à vapeur, d'autres électriques, ils sont appelés *ascencores*) construits entre 1883 et 1915 permet de relier la partie basse de la ville (*El Plan*, où se situe le centre économique de la ville) aux différentes collines où se situent la très grande majorité des habitations. Sans ces funiculaires, se déplacer dans Valparaíso relève du parcours du combattant.

Banques, églises, stations télégraphiques entrepôts et sièges de compagnies maritimes forment la majorité des bâtiments du port. Un petit marché se tient au nord-ouest du port, entre la *calle de Blanco* et la *calle de Cochrane*. La partie basse de la ville est relativement animée, les collines, résidentielles, beaucoup plus calmes. Parmi les édifices importants, on peut citer la bibliothèque Santiago Severín (construite entre 1873 et 1920), la deuxième plus importante du pays après celle de Santiago, et l'endroit tout indiqué pour effectuer des recherches (en espagnol bien entendu), l'Université pontificale catholique, fondée entre 1925 et 1927, qui est flambant neuve et est le seul établissement d'enseignement supérieur de la ville, l'hôpital Carlos van Buren, unique établissement hospitalier de la ville, ou encore le chantier de la grande Cathédrale débuté en 1910 (elle ne sera pas achevée avant 1950).

Mais les investigateurs ne sont pas là pour faire du tourisme. Les indices les ayant mené au Chili sont relativement nombreux et peuvent mener les investigateurs sur plusieurs pistes.

L'institut Santa Maria de La Concepción

Cet institut catholique proche de la toute nouvelle et pimpante Université pontificale catholique est une petite

structure accueillant uniquement des jeunes filles. Les discussions avec Emily, son père ou Anna peuvent mener les investigateurs ici, il y a pourtant peu de choses intéressantes à trouver si ce n'est le formulaire d'inscription d'Emily sur lequel figure sa date de naissance, il y a d'autres moyens d'obtenir cette information à Londres, mais si les investigateurs n'ont lu le journal de Darwin que sur le bateau, ils peuvent vouloir comparer la date de naissance de la jeune fille avec les dates de séismes de l'époque pour confirmer les dires du journal. La mère supérieure, Maria-Clara, qui dirige cet institut ne sera pas particulièrement accueillante, sauf si l'un des investigateurs est un homme de foi catholique (un anglican n'a aucune chance). Ceci-dit le bâtiment est peu gardé et s'introduire dans son bureau pour voler les dossiers des élèves ne semble pas insurmontable pour un groupe d'investigateurs aguerris.

Le centre sismologique

L'université nationale du Chili basée à Santiago a fait construire cette petite structure après la séisme de 1906 afin d'étudier les secousses sismiques sur la côte. Les relevés sismiques trouvés dans le bureau de Hodge ou à Down House (ADJ-LO-07) peuvent amener les investigateurs ici. Il est situé en dehors de la ville, à une vingtaine de kilomètres à l'est dans les montagnes. Le sismologue en charge du centre se nomme Jean-Pierre Vallée, un français (mais capable de communiquer en anglais ou en espagnol). Il peut se révéler une source d'information précieuse pour les investigateurs désireux de vérifier les dires du journal de Darwin (il peut confirmer les lieux et dates des séismes impliquant le *Cherufe*, voir annexe ADJ-VAL-01 qui contient la liste détaillée, à ne pas montrer aux joueurs directement !) ou encore traduire les relevés sismiques trouvés à Down House (ADJ-LO-07) qui semblent indiquer que la terre s'agite de manière progressive et régulière (ce qui est particulièrement étrange selon Vallée, on jurerait presque que quelqu'un ou quelque chose produit ces secousses mineures et que ce n'est pas un phénomène naturel ; il s'agit bien entendu du *Cherufe* qui remonte des entrailles de la Terre). Il reconnaît avoir envoyé ces relevés curieux à la *British Association*, mais après-tout, n'est-ce pas une fondation scientifique ? Il n'a rien à voir avec les machinations de Hodge et peut servir d'investigateur de remplacement pour un joueur.

Petit intermède culturel : en 1928, la théorie de la dérive des continents est ébauchée mais totalement rejetée par la communauté scientifique. Elle ne sera finalement adoptée, comprise et prouvée qu'en 1960 avec la découverte des plaques tectoniques. De même, l'échelle de Richter que l'on utilise aujourd'hui ne sera adoptée qu'en 1935. En 1928, tous les séismes sont classés sur l'échelle de Mercalli, qui les classe en chiffres romains du moins grave (I) au plus grave (XII).

Siège de la Hodge Mining Corporation

L'honorable Pedro Vasquez dirige la Hodge Mining Corporation en l'absence de Hodge. La lettre de P. Vasquez (ADJ-LO-08) et quelques recherches sur la compagnie que dirige Hodge peuvent mener les investigateurs jusqu'à cet édifice de la ville basse. Pedro Vasquez peut aisément y être aperçu. C'est un ennemi redoutable à n'approcher qu'avec précaution. Les investigateurs peuvent tenter de le prendre en filature, c'est un habitué d'*El Rincón* où on peut le croiser presque tous les midis. Les investigateurs se feront vite repérer à moins de réussir de très bons jets de dé. S'ils sont en possession du journal de Darwin ou du miroir trouvé à Down House, Vasquez mettra ses sbires à la poursuite des investigateurs dès qu'ils auront été repérés. S'ils se présentent directement au siège de la corporation, une secrétaire leur demandera de fixer un rendez-vous avec M. Vasquez pour dans deux semaines (pour gagner du temps) et il mettra également ses sbires à la poursuite des investigateurs.

La filature des investigateurs sur Vasquez, ou celle des sbires de Vasquez sur les investigateurs peut vite tourner à la course poursuite effrénée, en particulier si les adorateurs du *Cherufe* veulent récupérer le miroir ou le journal. À ce titre, les rues de Valparaíso offrent un cadre aussi original qu'intéressant à une poursuite grâce à son architecture très spécifique. Une poursuite dans les funiculaires peut devenir une scène aussi marquante que haute en couleur, en particulier dans le cadre d'une campagne très orientée « pulp » et être la scène marquante du milieu de ce scénario.

Si les investigateurs se sont faits confisquer le journal de Darwin par Hodge (ou s'il l'a déterré), ce-dernier l'a confié à Vasquez afin qu'il détermine s'il contient des informations susceptibles de localiser l'autel du *Cherufe*, le lieu où le rituel doit être accompli. C'est une deuxième chance pour les investigateurs de le

récupérer s'ils arrivent à déterminer la chose et parviennent soit à le prendre sur Vasquez lui-même (entreprise plus que risquée) soit à cambrioler le siège de la corporation. Dans les deux cas il sera furieux (et motivé par la peur de se faire remonter les bretelles par Hodge) et les investigateurs ont intérêt à vite s'éloigner de la ville pour échapper à sa vengeance.

Il est également possible d'y mettre la main sur la cartes des concessions de Hodge à Talca (ADJ-LO-06) si les investigateurs l'ont raté la première fois.

El Rincón

Dans cette gargote locale, on parle fort, on chante, on danse, on boit du *Pisco*, ou du *Pisco Sour* (au citron) et on mange de la *Chorillana*, un plat typique de la ville composé de pommes de terres frites surmontées de viande coupée en fines lamelles, d'œufs au plat et de sauce. Les marins et les dockers forment la majorité de la clientèle de ces établissements. On peut y trouver Vasquez presque tous les midis.

L'Université Pontificale Catholique et la piste Mapuche

La communauté Mapuche de Valparaíso n'est pas très développée, mais elle existe néanmoins. Les Mapuches sont par nature méfiants envers les occidentaux mais les investigateurs peuvent tenter une approche et essayer de trouver où les Machis ont pu emmener Emily. Ils peuvent également se rendre à l'Université Pontificale Catholique, la première et toute récente université de la ville qui dispose d'un département d'histoire. Un historien ou un ethnologue local pourra renseigner les investigateurs sur les us et coutumes de Mapuches ou les guerres Araucanes.

Dans les deux cas, ils peuvent faire déchiffrer la carte de Londres (ADJ-LO-05), la croix désignant la demeure des Sanders indique « *Shoñë* » qui signifie « sacrifice » en mapudungun et peut confirmer les craintes des investigateurs (croisé avec le journal de Darwin et la date de naissance d'Emily ; les Machis veulent la sacrifier au *Cherufe*. La seconde croix est la transcription littérale du mot « Darwin » en mapudungun.

Le symbole gravé sur le médaillon de Carlo est, quant à lui, un symbole religieux shamanique utilisé par les Machis, des femmes-médecine (plus rarement des hommes) qui pratiquent, selon la tradition, une magie bénéfique et positive. Un Mapuche citadin aura une réaction de dévotion intense en voyant le médaillon alors qu'un professeur catholique de l'université dédaignera copieusement ce « paganisme primitif ».

Les investigateurs peuvent également remonter la piste de Carlo (comment lord Sanders l'a-t-il recruté ? D'où vient-il exactement ? Afin de découvrir son village d'origine en enquêtant dans la communauté Mapuche de la ville.

Le Village Mapuche

Quoiqu'il en soit, ces pistes devraient mener les investigateurs vers les indiens Mapuches. Les terres originelles des Mapuches se trouvent bien au sud de Valparaíso (voir carte PL-VAL-04) et il faudra s'y rendre en voiture ou à cheval ; aux investigateurs de se débrouiller. On l'appelle l'Araucanie (et les chiliens nomment en général les Mapuches les Araucans).

La communauté Mapuche est relativement nombreuse, mais pauvre et mal considérée par les occidentaux chiliens. Les Mapuches étaient 500.000 au début du XIXe siècle. Ils ne sont guère plus que 20.000 en 1928, la majorité a été déplacée de leurs terres originelles afin de vendre leurs terres aux colons italiens et allemands qui s'installent dans la province d'Araucano. Les Mapuches sont cantonnés dans des villages spécifique isolés des villes chiliennes, même si certains Mapuches n'hésitent pas à aller tenter leur chance en ville. Les enfants Mapuches sont éduqués de force « à la chilienne » et convertis au catholicisme, ce qui entraîne de nombreux troubles et des soulèvements réguliers.

Emily est gardée dans l'une des communautés proche de Pichilemu en attendant son sacrifice, maintenue dans un état léthargique par des émanation de drogue mystique. Les Machis sont dirigés par une puissante shaman nommée Ñiel, une femme d'un certain âge et d'une grande sagesse. Les investigateurs ne sont pas les

bienvenus *a priori*, les Mapuches ont subi beaucoup de sévices ces cinquante dernières années de la part des chiliens. La majorité des Mapuches n'ont aucune idée de ce qui se passe ni du conflit entre les Machis et les Kalkus. Les Machis sont un ordre « secret » parmi les Mapuches.

Les investigateurs ne craindront rien, mais seront accueillis plus que froidement dans un premier temps. Si les investigateurs possèdent le journal de Darwin, ils peuvent tenter d'entrer en contact avec Ñiel moyennant quelques jets d'intuition/ethnologie pour localiser ce qui semble être l'épicentre religieux du village. Ils peuvent essayer de la convaincre qu'il existe un moyen de repousser le Cherufe sans sacrifier Emily et que Darwin (qui jouit d'une aura quasi mystique auprès des Machis) a passé une partie de sa vie à rechercher. Une sacrée persuasion sera nécessaire pour les inciter à la relâcher et à vous la confier.

Si les investigateurs tentent de retrouver et libérer Emily discrètement (ou par la force), ils se retrouveront face aux hommes de main des Machis, les mêmes qui étaient à Londres. Si Pajato ou Carlo/Yuté ont survécu aux scénarios anglais, ils se trouvent ici et tenteront d'arrêter les investigateurs.

Quel que soit le résultat des négociations avec Ñiel ou l'avancement de la libération d'Emily, la communauté des Mapuches est soudainement attaquée (dès la nuit tombée, ou le lendemain soir selon le temps que les investigateurs y passent) par les Kalkus à la solde de Hodge. Soit les hommes de Vasquez ont suivi les investigateurs, soit ils ont été averti de leur arrivée par un de leurs espions dans le village. Hodge a toujours besoin d'Emily pour ses plans et il sait désormais où chercher.

La bataille

Les Kalkus sont un assemblage hétéroclite d'occidentaux corrompus par Hodge (gros bras, petites frappes et autres mercenaires armés), de sorciers Mapuches attachés à la cause de Colocolo ou de guerriers Mapuches que les récentes exactions des chiliens envers leur communauté a rendu sensible aux promesses des Kalkus.

Les sorciers Kalkus peuvent invoquer des Colocolo, des créatures maléfiques qui ressemblent à des rats avec un visage humain (et dont Colocolo tire son nom de sorcier) ou encore des Chonchon, créatures ailées démoniaques au cri caractéristique (il s'agit en réalité de Chose-Rats et de Byakhee, voir leurs caractéristiques dans le manuel de la VI^e édition). Les guerriers sont équipés de sabre ou d'armes contondantes ; quand aux occidentaux, ils disposent d'armes de poing. Ils ont pour ordre de ramener Emily vivante à Hodge à n'importe quel prix. Si les investigateurs ont le miroir ou le journal, ils doivent également les ramener.

À la tête des Kalkus se trouve le plus puissant serviteur de Hodge, Galvarino revenu d'entre les morts. Si les investigateurs n'en ont pas encore entendu parler, ils ne le reconnaissent pas mais ne peuvent que le reconnaître comme le chef des assaillants par les ordres qu'il scande et par son physique imposant. Galvarino était l'un des principaux chefs de la rébellion Mapuche au XVI^e siècle. Capturé par les espagnols à la bataille de Lagunillas, il eut les deux avant-bras tranchés afin de plus jamais prendre les armes contre les occidentaux. Pas démonté pour autant, Galvarino revint auprès de Colocolo qui lui greffa des lames à la place des bras afin qu'il puisse continuer la lutte. Il fut finalement tué en 1557, non sans avoir entraîné un grand nombre de conquistadors dans les ténèbres. Hodge l'a ramené à la vie sur les conseils et indications de Colocolo. C'est un adversaire très puissant, dont le corps zombiesque ne craint que peu les armes des mortels ; les lames greffées sur ses bras sont effilées comme des rasoirs.

La défense des Machis est rapide à s'organiser, guerriers armés de lames et d'arcs, mais aussi « Peuchens » capable de prendre la forme d'animaux sauvages comme des pumas (principal pouvoir de Pajato), des corbeaux ou des rapaces font face aux Kalkus. La lutte est inégale, mais les Machis se battent avec l'énergie du désespoir. Si Pajato est en vie, il se jette sur Galvarino sous sa forme de puma géant et un combat titanesque s'engage entre les deux « hommes ».

Le dénouement de cette partie de la campagne dépend grandement des choix des investigateurs à ce moment précis ; ils peuvent se ranger du côté des Machis, soit tenter de profiter de la confusion pour fuir avec Emily... et bien d'autres choix encore. Que ce soit par sa violence ou les créatures mystiques qu'elle implique, cette bataille ne devrait pas laisser les investigateurs intacts.

Petit point culture : Galvarino a vraiment existé, même s'il est difficile de faire la part entre le folklore et la vérité historique. De même, les Colocolos et les Chonchon sont de véritables créatures du folklore mapuche. Le Colocolo, en particulier, est très troublant. Il est décrit comme un rat à visage humain, quasi similaire à celui qui apparaît dans « La Maison de la Sorcière ». Inspiration de Lovecraft, simple coïncidence ou...

Le Sort d'Emily

Selon le déroulement de la bataille et les actions des investigateurs, le sort d'Emily peut être très différent.

- Si les investigateurs parviennent à s'enfuir avec, ils auront à la fois les Machis et les Kalkus aux trousses, mais c'est très très difficile à réaliser car elle est la cible de tous les enjeux.
- Si les Kalkus parviennent à enlever Emily, elle sera emmenée à Talca sur le site minier où se trouve l'autel du *Cherufe*. C'est l'issue la plus probable
- Si les investigateurs s'allient aux Machis, ils ont une chance de repousser les Kalkus. Auquel cas, il est possible de convaincre Ñiel et les autres de leur bonne foi et les Machis pourront les couvrir lors du chapitre final.

Dans tous les cas, par eux-même ou guidés par les Machis, les investigateurs devraient se diriger vers Talca où aura lieu la confrontation finale. C'est là que Hodge compte accomplir le rituel qui le liera au *Cherufe*. Pour cela il a besoin d'Emily et de la moitié manquante du miroir.

Si les investigateurs n'ont jamais eu l'occasion de lire le journal de Darwin et ne savent donc toujours pas de quoi il retourne exactement, Ñiel (ou toute autre femme haut placée chez les Machi) leur raconte toute l'histoire, les guerres Araucanes, l'invocation du *Cherufe* par Colocolo, les sacrifices, etc.

Santiago du Chili

La capitale chilienne ne se trouve qu'à une cinquantaine de kilomètres à l'est de Valparaiso, les investigateurs pourraient être tentés d'aller y faire un tour (université plus complète, ambassades (lord Sanders peut y être rentré), etc.) mais ils seront plutôt déçus de la visite, il n'y a pas grand-chose qui ait un rapport avec l'aventure qui nous occupe ; cependant, la route qui va de Valparaiso à Talca passe par Santiago de toute manière, donc...



Galvarino aux mains tranchées.
daguerrotype daté de 1884.

Quatrième partie : Talca



La Concession Minière

Depuis quelques années, Hodge achète toutes les terres minières à l'ouest de la ville de Talca (à 150 km au sud de Valparaiso). C'est là, ensevelie sous des tonnes de terre que se trouve l'autel dédié au *Cherufe*. Les mineurs embauchés (dans des conditions proches de l'esclavagisme, avouons-le) creusent des galeries dans tous les sens en suivant les épicentres des séismes afin de trouver l'autel.

Cette partie sera beaucoup plus courte que les autres, il s'agit de la lutte finale destinée à stopper le *Cherufe*. Pas de chichi, pas d'investigation, pas d'enquête ou d'interrogatoire, on s'équipe et on fonce dans le tas. Soit les investigateurs ont sauvé Emily et ils sont là pour stopper le Cherufe (soit en accomplissant le rituel, soit en sacrifiant Emily), elle les accompagne donc (avec ou contre leur gré, elle les rejoint s'ils la laissent en arrière), sinon ils sont là pour sauver Emily et/ou stopper Hodge.

Les concessions minières possédées par Hodge sont relativement vastes, mais la date fatidique approche et les recherches se concentrent sur une zone bien précise qu'un poil d'observation permet de trouver assez facilement. Charge ensuite aux investigateurs de s'infiltrer sur le chantier (ou de foncer dans le tas). Qu'il sachent tout de même qu'il seront accueillis par un sacré paquet de cultistes Kalkus, de gros bras à la solde de Hodge, et bien entendu par Galvarino (s'il a survécu à la bataille précédente).

Les Galeries et les Mineurs

Le réseau est vaste et en expansion permanente. Les esclaves utilisés par Hodge pour creuser sont maltraités et affamés, mais ils ont trop peur de leurs geôliers kalkus pour oser se rebeller. Si les investigateurs parviennent à les convaincre et à leurs redonner courage et espoir, une mutinerie des mineurs peut être un bon moyen de s'infiltrer dans les mines.

La figure de proue des pauvres mineurs se prénomme Alonzo, un homme de petite taille mais charismatique, il maintient un semblant de stabilité dans la concession que Hodge a laissée à la charge de contremaîtres peu enclin à la clémence.

L'autel du Cherufe

Les recherches ont finalement porté leurs fruits, l'autel du Cherufe. Il s'agit d'une vaste salle carrée, en plutôt mauvais état, avec des gravures représentant des flammes sur tout son pourtour. Un immense puits menant aux entrailles de la terre se trouve au milieu de la salle. Au fond on peut voir le magma en fusion dans lequel Emily doit être sacrifié pour apaiser la créature. Devant ce gouffre, un autel de pierre est dressé avec un orifice

permettant d'y encadrer le miroir de Colocolo.

Si les investigateurs parviennent à se faufiler discrètement dans une petite galerie adjacente, ils peuvent avoir une vue assez imprenable sur cette salle. En ce cas, ce qu'ils voient dépend de ce que Hodge a pu réunir. S'il a Emily, le journal et la partie manquante du miroir, il est en train d'accomplir le rituel quand les investigateurs arrivent. Son esprit est balayé et Colocolo investit son corps.

S'il ne dispose que du miroir ou d'Emily mais pas les deux, le rituel échoue, Colocolo ne parvient pas à s'emparer du corps de Hodge. Ce dernier est furieux, il frappe Emily/brise de miroir de colère (s'il savait que son échec vient de lui sauver la vie...) mais ça ne change pas grand-chose pour les investigateurs, le Cherufe est toujours en route et sur le point d'arriver et le monde sur le point d'être englouti dans les flammes.

Si les investigateurs disposent des pièces manquantes (Emily et/ou le miroir et/ou le journal), et qu'ils se font capturer, ils sont amenés devant Hodge qui peut désormais accomplir le rituel (voir ci-avant) en laissant les investigateurs regarder pour être témoins de son ascension. Attention, Colocolo n'a pas le même sens du théâtre que Hodge, il ordonnera la mise à mort immédiate des investigateurs et d'Emily dès qu'il aura investi le corps de Hodge.

Si Emily est morte ou le miroir brisé, Hodge se tient dépité devant l'autel, attendant sagement la fin du monde.

Quoiqu'il en soit, les investigateurs vont devoir soit se débarrasser de Hodge, soit de Colocolo ; et bien entendu des cultistes qui sont présents en grand nombre. S'ils se sont alliés avec les Machis et/ou qu'ils ont libéré les esclaves, ils peuvent compter sur leurs aides respectives lors de l'assaut final. La scène dans le temple de Kali dans le film « Indiana Jones et le Temple Maudit » est une excellente source d'inspiration pour le gardien, les cultistes du *Cherufe* agissent un peu comme les Thugs du film ; on y trouve un puits menant au magma dans lequel une femme doit être sacrifiée et une mine, quoi de plus pulp ? De là à ce que la partie se termine sur une fuite en wagonnets...

Le Combat Final

Hodge est un adversaire redoutable, mais Colocolo est bien pire (reportez vous à leurs profils en annexe), cependant nul n'est invincible, aussi puissant sorcier qu'il soit. Aussi si les investigateurs parviennent à le vaincre/le repousser/l'assommer/le distraire/le capturer, il restera encore le problème du Cherufe afin de conclure cette campagne.

- Si les investigateurs ont les deux moitiés du miroir (la deuxième était sur Hodge), Emily et le journal de Darwin, alors ils peuvent tenter de rendormir le Cherufe à tout jamais. C'est très difficile, l'investigateur qui s'y colle dépense 20 points de magie et perd 3d6 SAN et 10 points de POU permanent dans l'opération, mais si le rituel réussit, le Cherufe est rendormi à tout jamais (enfin... espérons...)
Si les Machis sont du côté des investigateurs, ils peuvent aider celui qui accomplit le rituel qui ne coûtera alors que 10 points de magie et 5 POU. Les 3d6 SAN sont inchangés.
- Si les investigateurs disposent du miroir et d'Emily mais plus du journal (mais qu'ils l'ont lu), ils peuvent tenter d'accomplir le rituel de mémoire. Le rituel se déroule de la même manière que ci-dessus mais nécessite en plus une réussite critique en jet de chance pour réussir (oui, oui, 1 chance sur 100, réciter un antique rituel en mapudungun de mémoire... ça nécessite bien ça)
- Si les investigateurs n'ont pas le miroir entier et/ou n'ont jamais lu le journal, le seul moyen de sauver le monde est de jeter Emily dans le puits de magma pour éteindre la faim du *Cherufe*, ce qui leur coûtera à chacun 2d6+6 SAN (il s'agit quand même de jeter une innocente dans les flammes alors qu'on vient de passer des mois à tenter de la sauver) mais ne nécessite aucun rituel particulier. Le *Cherufe* devrait se rendormir pendant un cycle complet, soit environ 90 ans (un petit réveil vers 2016 ou 2017...?) et les investigateurs n'ont plus qu'à aller expliquer toute l'histoire à lord Sanders...
- Si Emily est décédée (ou n'est plus vierge), les investigateurs n'ont plus qu'à assister, impuissants, à la fin du monde. Mais au moins ils seront aux premières loges. Ils peuvent même tenter d'affronter le

Cherufe qui surgit des Abîmes (et pouf -1d100 de SAN). La vision de la créature est insoutenable, le *Cherufe* est un agglomérat vaguement humanoïde de roches en fusions rougeoyantes, une sorte de « golem » de roche volcanique de 10 mètres de haut. Il s'extirpe péniblement du puits et l'air lui-même semble s'embraser en sa présence. La température de la salle avoisine vite les 80°C et les investigateurs survivront peut-être quelques secondes, le temps de tirer un coup de fusil/dynamite/magie inutile avant de mourir brûlés vifs dans d'indicibles souffrances.

Dans les trois premiers cas, si les investigateurs en réchappent, il faudra s'enfuir prestement, car tout l'édifice, vidé de la magie magmatique du Grand Ancien menace de s'effondrer ; sans compter la lave du puits magmatique qui commence à monter, monter... Les investigateurs vont devoir se frayer un chemin vers la surface à travers les cultistes Kalkus survivants, le séisme et l'éruption imminente ! Si le gardien a géré le calendrier de la campagne de manière efficiente, nous sommes normalement le 1^{er} décembre 1928, le séisme de Talca sera l'un des plus violents de son époque. Course effrénée, petit tour de wagonnet, cette fuite désespérée doit, en tout cas, être épique au possible ! Et quand bien même les investigateurs devraient périr en apothéose dans ce final, ce sera au moins avec la satisfaction d'avoir sauvé le monde.



El Cherufe – Vision d'artiste.

Annexe 1a : Les personnages importants

Richard Sanders

Lord Sanders est plutôt petit et rond, la cinquantaine tout juste entamée, il a les cheveux poivre et sel et une moustache bien entretenue qui fait sa fierté. Toujours tiré à quatre épingles, il dégage une aura d'assurance charismatique qui n'est pas pour rien dans son succès en politique. Il est avenant, amical et a un penchant pour le bon bourbon français dont il abuse parfois depuis la mort de son épouse (d'une maladie sans aucun rapport avec le Mythe ou l'histoire qui nous occupe ici). Alcoolisé, il devient loquace. Il se préoccupe réellement de la sécurité de sa fille et fera tout ce qui est en son pouvoir pour assurer sa protection. Il est né comte de Peebody mais la vie de la vieille noblesse britannique est très loin des fastes d'antan. Le comte dispose tout de même d'une fortune relativement confortable et entretient cette luxueuse demeure de la banlieue de Londres même lorsqu'il est en Amérique. Il a exercé plusieurs postes dans les ambassades et les consulats d'Amérique du Sud avant d'être nommé ambassadeur du Royaume-Uni au Chili en 1923.

APP : 14
CON : 12
DEX : 9
FOR : 10
TAI : 13
ÉDU : 16
INT : 13
POU : 11
Impact : 0
Points de vie : 13
Points de magie : 11
Santé mentale : 55

Compétences :

Diplomatie	80 %
Crédit	85 %
Droit	50 %
Négociation	45 %
Baratin	35 %
Équitation	55 %
Vigilance	40 %
Anglais	80 %
Espagnol	70 %
Français	50 %

Emily Sanders

Jeune fille de vingt-deux ans aux longs cheveux bruns, Emily a reçu la meilleure éducation possible. Elle est née au Chili en 1906 alors que son père travaillait à l'ambassade mais elle a grandi au Royaume-Uni de ses quatre ans à ses dix-sept ans. Elle a passé les cinq dernières années dans un institut religieux de Valparaíso, son père ayant refusé qu'elle reste seule aux États-Unis après la mort de sa mère. Jolie et discrète, elle possède cette timidité caractéristique des personnes élevées à l'écart de la société. Elle est la gentillesse incarnée et il est presque inconcevable de lui en vouloir pour quoi que ce soit. Elle est cependant plus forte qu'il n'y paraît et réagit aux événements incompréhensibles qui lui arrivent avec un stoïcisme digne d'éloge.

APP : 15
CON : 9
DEX : 11
FOR : 9
TAI : 11

ÉDU : 14
INT : 12
POU : 12
Impact : 0
Points de vie : 10
Points de magie : 12
Santé mentale : 60

Compétences :

Jouer du piano	60 %
Discretion	55 %
Broderie	50 %
Équitation	55 %
Vigilance	40 %
Anglais	80 %
Espagnol	60 %
Français	30 %

Andrew Hodge

Âgé de trente ans, sir Andrew Hodge est, en apparence, tout ce qu'un jeune homme britannique de bonne famille est censé être. Il est avenant, courtois, un visage carré, des cheveux blond cendré impeccablement coiffés et surtout, très doué pour les affaires. La *Hodge Mining Corporation* qu'il dirige possède de nombreuses exploitations de métaux précieux à travers toute l'Amérique du Sud. Il est en fait un sorcier relativement puissant. Il se montrera toujours chaleureux avec les investigateurs... du moins tant qu'ils ne le suspectent pas. Sitôt qu'il se sentira suspecté, son attitude deviendra moins que froide, et il usera de toute son influence sur Emily pour mettre des bâtons dans les roues des investigateurs.

APP : 14
CON : 17
DEX : 16
FOR : 13
TAI : 13
ÉDU : 18
INT : 18
POU : 20
Impact : +2
Points de vie : 15
Points de magie : 20
Santé mentale : 0

Compétences :

Gérer une entreprise	85 %
Crédit	75 %
Droit	70 %
Négociation	65 %
Baratin	55 %
Persuasion	40 %
Psychologie	55 %
Vigilance	50 %
Anglais	80 %
Espagnol	70 %
Mapudungun	40 %
Latin	35 %
Mythe de Cthulhu	35 %
Sciences occultes	55 %
Escrime	60 %

Sorts :

Contacteur un Cthonien, Contacter une goule, Enchanter un couteau, Déflagration mentale, Envoyer des rêves, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler une Chose-Rat, Trou de mémoire.

James

Cent-dix kilos de muscles entièrement dévoués à leur maître, James a tout de la brute épaisse engoncée de force dans un costume trois pièces. Il fait office de garde du corps et d'homme à tout faire pour Hodge qui lui fait faire ses sales besognes. Il est peu loquace, plutôt taciturne et dévoué corps et âme à son employeur. Il est râblé, courtaud, chauve, et incroyablement costaud.

APP : 8
CON : 16
DEX : 10
FOR : 17
TAI : 16
ÉDU : 8
INT : 8
POU : 7
Impact : +4
Points de vie : 16
Points de magie : 7
Santé mentale : 35

Compétences :

Passer à tabac	60 %
Bagarre	75 %
Conduite	50 %
Arme de poing	55 %
Couteau	50 %
Anglais	55 %
Vigilance	60 %
Discrétion	35 %

Pajato

Ce jeune homme décidé et énergique dirige le petit groupe de Machis chargé d'enlever Emily. Il sait qu'il agit pour sauver l'humanité toute entière du Cherufe et il mourra pour cette cause si nécessaire. Il éprouve une méfiance compréhensible envers les occidentaux, en particulier ceux liés à Hodge et il n'y a que peu de chances pour qu'il fasse confiance aux investigateurs. C'est un amérindien Mapuche d'environ vingt-cinq ans, avec des traits harmonieux et les cheveux mi-longs.

APP : 13
CON : 14
DEX : 12
FOR : 15
TAI : 13
ÉDU : 10
INT : 11
POU : 16
Impact : +2
Points de vie : 14
Points de magie : 16
Santé mentale : 80

Compétences :

Shamanisme	60 %
Discrétion	75 %
Pister	65 %
Mapudungun	80 %
Espagnol	30 %
Tir à l'arc	60 %
Sarbacane	60 %
Couteau	50 %
Premiers Soins	40 %
Orientation	50 %
Athlétisme	50 %

George Buckston Browne

C'est un célèbre chirurgien âgé de soixante-deux ans, chauve avec une épaisse moustache blanche. Il est à la solde de Hodge, et son principal contact au sein de la *British Association for the Advancement of Science*. Il est à Down House à la recherche de la deuxième moitié du miroir.

APP : 10
CON : 8
DEX : 10
FOR : 9
TAI : 12
ÉDU : 18
INT : 18
POU : 16
Impact : 0
Points de vie : 10
Points de magie : 16
Santé mentale : 80

Compétences :

Urologie	80 %
Chirurgie	75 %
Médecine	70 %
Biologie	55 %
Anatomie	60 %
Anglais	85 %
Français	30 %
Latin	55 %
Vigilance	30 %

Pedro Vasquez

Vasquez est le directeur adjoint de la Hodge Mining Corporation et le bras droit de Hodge au Chili. Il dirige l'exploitation des mines et l'import/export de l'entreprise depuis Valparaiso.

APP : 11
CON : 14
DEX : 13
FOR : 12
TAI : 13
ÉDU : 15
INT : 14
POU : 10
Impact : +2
Points de vie : 14
Points de magie : 10
Santé mentale : 50

Compétences :

Gérer une entreprise	80 %
Droit	70 %
Verser des pots de vin	70 %
Espagnol	80 %
Anglais	65 %
Français	30 %
Allemand	25 %
Vigilance	50 %
Bagarre	40 %
Arme de poing	40 %

Ñiel

Ñiel est la grande prêtresse des Machis. C'est elle qui a envoyé Pajato et ses hommes en Europe afin de retrouver le sacrifice. Elle est âgée de cent-quatorze ans, mais sa sagesse et sa puissance restent intacts, même si ce n'est le cas de sa forme physique. Elle a rencontré Darwin en 1834 (elle avait

alors 20 ans) et ils furent amants. Il l'aïda à tenter de vaincre Colocolo. La jeune sœur de Niel, âgée de treize ans, fut le sacrifice qui apaisa le *Cherufe*.

APP : 11
 CON : 7
 DEX : 9
 FOR : 8
 TAI : 8
 ÉDU : 17
 INT : 18
 POU : 18
 Impact : -2
 Points de vie : 8
 Points de magie : 18
 Santé mentale : 90

Compétences :

Shamanisme	80 %
Médecine	75 %
Premiers Soins	60 %
Sciences occultes	50 %
Mapudungun	80 %
Vigilance	30 %

Jean-Pierre Vallée

Le sismologue français dirige le centre sismologique de Santiago du Chili. C'est une homme d'environ quarante ans à l'air bonhomme. Il est dégarni sur le devant et porte les cheveux longs attachés en catogan derrière. Il éprouve une passion quasi enfantine pour son travail.

APP : 14
 CON : 10
 DEX : 11
 FOR : 9
 TAI : 12
 ÉDU : 16
 INT : 15
 POU : 13
 Impact : 0
 Points de vie : 11
 Points de magie : 13
 Santé mentale : 65

Compétences :

Sismologie	60 %
Géologie	50 %
Mathématiques	50 %
Technologie	35 %
Français	65 %
Espagnol	50 %
Anglais	40 %
Latin	10 %
Vigilance	35 %

Colocolo (dans le corps de Hodge)

APP : 14
 CON : 17
 DEX : 16
 FOR : 13
 TAI : 13
 ÉDU : 16
 INT : 16
 POU : 25
 Impact : +2
 Points de vie : 15
 Points de magie : 25
 Santé mentale : 0

Compétences :

Haïr les occidentaux	90 %
Sciences occultes	80 %
Mapudungun	60 %
Anglais	25 %
Vigilance	60 %
Couteau sacrificiel	40 %

Sorts :

Contacteur un Cthonien, Contacter une goule, Enchanter un couteau, Déflagration mentale, Envoyer des rêves, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler une Chose-Rat, Trou de mémoire.

Galvarino

Ce guerrier emblématique des guerres Araucanes a été ramené d'entre les morts par Colocolo pour servir le Cherufe. Amputé des deux bras par les espagnols, il dispose de deux lames meurtrières greffées magiquement à la place. Il est assoiffé de vengeance et ne cessera la lutte que lorsqu'il rendra son dernier souffle... une deuxième fois.

APP : 10
 CON : 16
 DEX : 15
 FOR : 16
 TAI : 14
 ÉDU : 8
 INT : 9
 POU : 8
 Impact : +2
 Points de vie : 12
 Points de magie : 25
 Santé mentale : 0

Compétences :

Haïr les occidentaux	80 %
Lames de bras	70 %
Discrétion	50 %
Vigilance	60 %
Pister	40 %

Ses lames de bras infligent 1d6+2+Imp dégâts.

Annexe 1b : Les personnages mineurs

Le révérent Hardings

George Hardings est le révérent qui officie lors du mariage. Il a cinquante-cinq ans, une barbe qui oscille entre le gris et le blanc et une foi inébranlable. Il est une connaissance de longue date de lord Sanders et sera toujours de bons conseils pour qui sait écouter son expérience (et est capable de supporter son

babillage religieux). Il peut également servir de personnage de remplacement pour les investigateurs en cas de mort prématurée. Si un investigateur décide d'incarner un homme de foi, il peut avantageusement remplacer le révérent Hardings en tant qu'officiant du mariage. C'est même un très bon moyen d'intégrer un investigateur à l'intrigue.

Mary Sanders

La jeune sœur du comte est un personnage haut en couleur. Vieille fille âgée de quarante-cinq ans, elle jalouse en secret la réussite de son frère. Elle est un réservoir inépuisable de cancans et autres potins sur la société mondaine locale. Un aubaine pour les investigateurs désireux d'en apprendre plus sur les invités du mariage. Encore faut-il réussir à la mettre en confiance. Elle porte une robe horriblement tape-à-l'œil et un maquillage bien trop prononcé destiné à masquer son vieillissement.

Anna Ruiz

Jeune chilienne typique de dix-neuf ans, Anna est l'une des meilleures amies d'Emily, elles fréquentent le même institut religieux de Valparaiso. Elle est la fille d'un général chilien haut placé qui a choisi cet établissement pour sa bonne réputation, mais également pour offrir à sa fille une éducation anglophone et occidentalisée. Le général a accepté que sa fille accompagne Emily pour lui servir de demoiselle d'honneur et elle loge chez les Sanders depuis déjà plusieurs jours. Il espère que sa fille se trouvera un bon parti lors de la fête, mais elle est étroitement chaperonnée par sa camériste. Plutôt bonne vivante et déléguée, elle répondra de manière sympathique aux investigateurs s'ils ont des questions sur le Chili ou sur l'institut où elles étudient ou s'ils ont un texte en espagnol à traduire. Elle peut également servir de personnage de remplacement pour les investigateurs en cas de mort prématurée.

Jane Marsters

Jane est une jeune fille blonde âgée de vingt-et-un ans. Elle est l'amie d'enfance d'Emily. Elles ne s'étaient pas vu depuis presque sept ans mais sont toujours très proches. Elle habite désormais Liverpool chez son oncle et a fait le voyage spécialement pour la cérémonie. Elle est la plus déléguée du trio de jeunes filles. Farouchement indépendante, elle ne cherche pas de mari (mais a déjà connu plusieurs hommes) et souhaite devenir institutrice. Elle connaît les Sanders depuis toute petite et sera une précieuse source d'information pour les investigateurs s'ils souhaitent se renseigner sur l'enfance de cette dernière. Elle peut également servir de personnage de remplacement pour les investigateurs en cas de mort prématurée.

Dolores Salva

Dolores est au service des Sanders depuis leur arrivée au Chili et elle les a suivis lors de leur retour au Royaume-Uni. Elle éprouve une sincère affection pour Emily qui l'a toujours traité dignement malgré son statut de domestique et est peut-être la personne qui la connaît le mieux. Elle n'aime pas beaucoup le fiancé de sa maîtresse qui ne lui inspire pas confiance, mais elle a trop peur pour en faire part à quiconque. Bien qu'elle le cache, sa grand-mère était d'origine Mapuche. Elle en sait très peu sur les coutumes des indigènes et ne sait pas parler la langue, mais elle connaît quelques vieilles légendes que sa grand-mère lui contait. Elle peut également reconnaître les hommes de Pajato comme étant des Mapuches, mais pas de manière spontanée, il faudra la convaincre de manière efficace.

Sergio Guarda

Sergio est le cuisinier des Sanders. Le comte s'est entiché de cuisine sud-américaine pendant toutes ces années passées au Chili et pour rien au monde il ne se passerait des services de Sergio. L'imposant chilien d'une cinquantaine d'années ne fait que pester depuis qu'il est à Londres. Entre la météo désastreuse et la qualité déplorable des fruits et légumes locaux qui ne lui permettent pas de préparer un plat convenablement, ce râleur invétéré a fort à faire. Lui qui a l'habitude de cuisiner pour moins d'une dizaine de personnes, le voilà chargé de l'organisation du menu du mariage en collaboration avec deux traiteurs « gringos » locaux... de quoi le faire râler de plus belle ! Sans compter ce nouveau commis incompetent qu'a engagé le sénateur et qui semble ne pas savoir par quel bout se prend une casserole...

Yuté / Carlo Mendes

Yuté est un jeune métis Mapuche/chilien hispanique qui fait partie de groupe de Pajato envoyé par les Machis. Il fait preuve de beaucoup de rancœur envers les « occidentaux », en particulier les chiliens (il est en réalité issu du viol de sa mère, une Mapuche, par un soldat chilien). Si son apparence ne peut tromper quelqu'un d'avisé (Dolores Salva par exemple, ou un investigateur réussissant un jet en ethnologie), elle est suffisamment « hispanique » pour tromper les autres. Il s'est fait embaucher comme commis sous la fausse identité de Carlo Mendes juste avant le départ des Sanders pour l'Angleterre. Il est l'homme infiltré des Machis et une des pistes privilégiées pour les investigateurs. Il possède les mêmes caractéristiques que les guerriers Machis classiques sauf dans les langues anglaise (35%) et espagnole (60%).

John Vernon

John Vernon est un jeune peintre qui a été embauché par Buckston Browne pour restaurer les œuvres de Down House ; et accessoirement pour chercher si aucun indice concernant la localisation du miroir ne se trouve caché dans ou derrière les œuvres en question. Vernon ne sait rien des plans de Hodge ou de Buckston Browne et peut servir d'investigateur de remplacement en cas de décès prématuré de l'un d'entre eux.

Maria-Clara

Maria-Clara est la mère supérieure de l'institut Santa Maria de La Concepción où étudiait Emily à Valparaiso. C'est une femme d'environ soixante-cinq ans. C'est une femme très protectrice pour tout ce qui touche à son établissement. Elle ne sera ni très amicale ni très coopérative avec les investigateurs, à moins que l'un d'entre eux ne soit un représentant de l'église catholique bien entendu.

Alonzo

Alonzo est la figure de proue des mineurs de la concession de Talca. C'est un jeune chilien d'environ trente ans. Il est à l'affût de la moindre occasion pour pousser les esclaves utilisés dans les mines à la révolte. Si les investigateurs lui donnent la motivation et les armes nécessaires, il ne perdra pas une minute.

Annexe 2 : Ennemis génériques et créatures

Sbire de James/Vasquez

APP : 10
CON : 12
DEX : 10
FOR : 13
TAI : 13
ÉDU : 8
INT : 8
POU : 8

Impact : +2
Points de vie : 13
Points de magie : 8
Santé mentale : 40

Compétences :

Bagarre	60 %
Couteau	50 %
Arme de poing	50 %
Anglais/Espagnol	40 %
Discretion	30 %
Vigilance	40 %

Contremaître de la mine

APP : 10
CON : 14
DEX : 14
FOR : 12
TAI : 12
ÉDU : 11
INT : 10
POU : 10

Impact : 0
Points de vie : 13
Points de magie : 10
Santé mentale : 50

Compétences :

Bagarre	50 %
Manier le fouet	70 %
Arme de poing	50 %
Arme automatique	60 %
Espagnol	60 %
Discretion	30 %
Vigilance	50 %

Guerrier Machi

APP : 11
CON : 13
DEX : 14
FOR : 12
TAI : 12
ÉDU : 9
INT : 10
POU : 13

Impact : 0
Points de vie : 13
Points de magie : 13
Santé mentale : 65

Compétences :

Bagarre	50 %
Tir à l'arc	65 %
Couteau	60 %

Sarbacane 45 %
Mapudungun 55 %
Espagnol 10 %
Discretion 50 %
Vigilance 30 %
Magie Peuchen 50 %

Sort :

Se changer en animal.

Guerrier Kalku

APP : 10
CON : 11
DEX : 12
FOR : 10
TAI : 11
ÉDU : 13
INT : 12
POU : 15

Impact : 0
Points de vie : 11
Points de magie : 15
Santé mentale : 75

Compétences :

Bagarre	50 %
Tir à l'arc	65 %
Couteau	60 %
Sarbacane	45 %
Mapudungun	55 %
Espagnol	10 %
Discretion	50 %
Vigilance	30 %
Magie Peuchen	50 %

Sorts :

Invoker/Contrôler une Chose-Rats ;
Invoker/Contrôler un Byakhee ;
Flétrissement.

Shoggoth

Voir le profil de base du Shoggoth dans le manuel de la sixième édition.

Colocolo (créature)

Voir le profil de base de la Chose-Rat dans le manuel de la sixième édition.

Chonchon

Voir le profil de base du Byakhee dans le manuel de la sixième édition.

Puma Géant (Pajato en Peuchen)

APP : -
CON : 16
DEX : 16
FOR : 16
TAI : 16
ÉDU : -
INT : 12
POU : 16

Impact : +2
Points de vie : 16
Points de magie : 16
Santé mentale : -

Compétences :

Crocs et griffes	65 %
Sprinter	75 %
Pister	75 %
Hurllement paralysant	60 %

Serpent Corail

Son venin est un neurotoxique particulièrement virulent. Cependant la dose de venin injectée par une seule morsure n'est pas systématiquement mortelle, la dose injectée n'étant pas toujours assez élevée pour tuer un être humain. Deux ou trois morsures, c'est autre chose. Au-delà de quatre morsures, la mort est assurée.

Inoculation : Sanguine

Rapidité : Rapide (heures)

Virulence : 18

Stade 1 : Vision brouillée, vertiges, paralysie partielle. Malus de -20 % à toutes les actions.

Stade 2 : Convulsion, problèmes respiratoires. Réussite spéciale nécessaire pour toute réussite d'action.

Stade 3 : Coma

Stade 4 : Mort

Antidote : Aucun

El Cherufe

Le *Cherufe* est un Grand Ancien qui réside dans le magma profond quelque part sous la cordillère des Andes. C'est un gigantesque agglomérat de roches magmatiques de forme vaguement humanoïde. Ses réveils sont très lents et provoquent d'intenses séismes à mesure qu'il émerge des profondeurs insondables de la terre. Sa présence est accompagnée d'une intense chaleur et d'éruptions volcaniques démesurées. Son réveil total plongerait le monde dans une apocalypse tellurique sans précédent qui anéantirait toute vie organique.

Des rituels accompagnés d'un sacrifice humains d'une jeune fille vierge née le jour de son réveil peuvent rendre dormir le Cherufe et le renvoyer dans le magma originel. Du moins temporairement. Il est vénéré par des sorciers du peuple Mapuche et d'autres tribus amérindiennes qui se nomment « Kalku ».

Perte de SAN : 5/1d100

Annexe 3 : Aides de Jeu, cartes et plans

ADJ-LO-01 : Ticket de membre de la British Association for the Advancement of Science appartenant à Hodge.



DJ-LO-02 : Médaillon Mapuche



Le 31-05-28

Sir H.

Les recherches à D. H. avancent moins vite que prévu. Le peintre avait une piste, mais elle s'est révélée être une impasse. J'ai passé les moindres recoins de la demeure au peigne fin et n'ai rien trouvé. Les recherches en extérieur n'ont pas été plus fructueuses. Il serait temps d'envisager que l'objet puisse être caché ailleurs.

Les relevés sismiques sont formels, la date fatidique approche à grand pas et je n'ose imaginer ce qui'il adviendrait si nous manquions cette occasion. De plus, j'ai des raisons de croire que nos activités au sein du groupe ne commencent à paraître suspectes.

Je vais poursuivre mes recherches, sans grand espoir je vous l'avoue, en attendant de plus amples instructions de votre part. Je vous enjoint fortement à revoir notre approche concernant les recherches que nous menons.

Votre très dévoué confrère, G. B. B.

Le 04 - 05 - 1928

Cher M. Hodge,

J'a l'insigne honneur de vous annoncer par la présente que les américains de chez Higgins acceptent votre généreuse offre d'achat de leurs concessions de Talca sises sous les dénominations suivantes :

- xi-v42 (2580 hectares)
- xi-i87 (6880 hectares)
- vu-078 (4710 hectares)

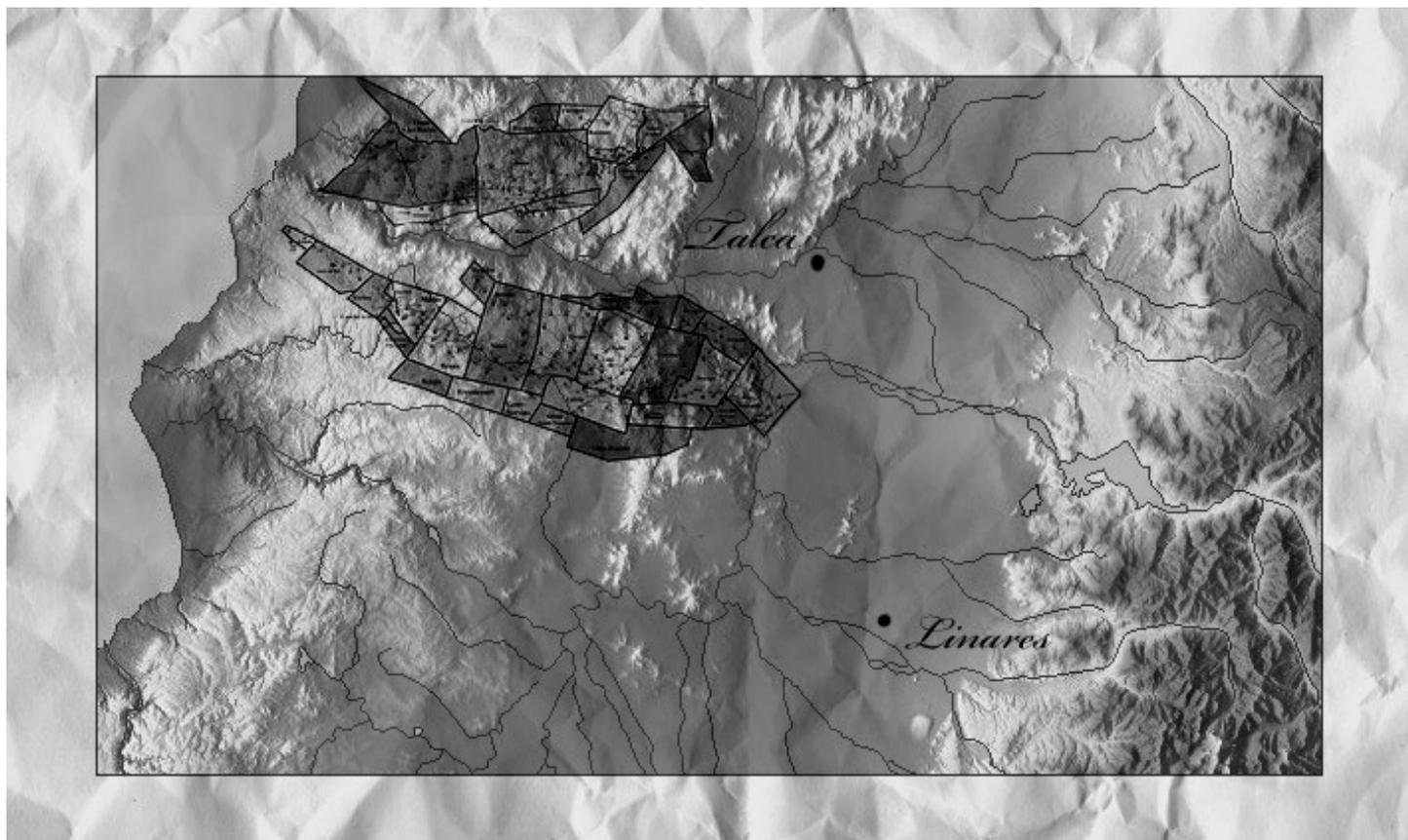
Tout s'est passé comme prévu. Ils pensent avoir fait l'affaire du siècle car leurs experts leur ont confirmé cette semaine que le sous-sol de cette région ne recélait que peu d'or ou de cuivre. Seul Maximilien semblait sceptique. Il pense que vous cachez quelque chose et que nous avons un plan pour tirer des profits substantielles de ces terres, mais dans la mesure où il n'a pas pu comprendre comment, il a été incapable de convaincre les autres membres du conseil d'administration.

Envoyez moi la somme prévue par mandat afin de procéder à la transaction finale et je me charge de la suite.

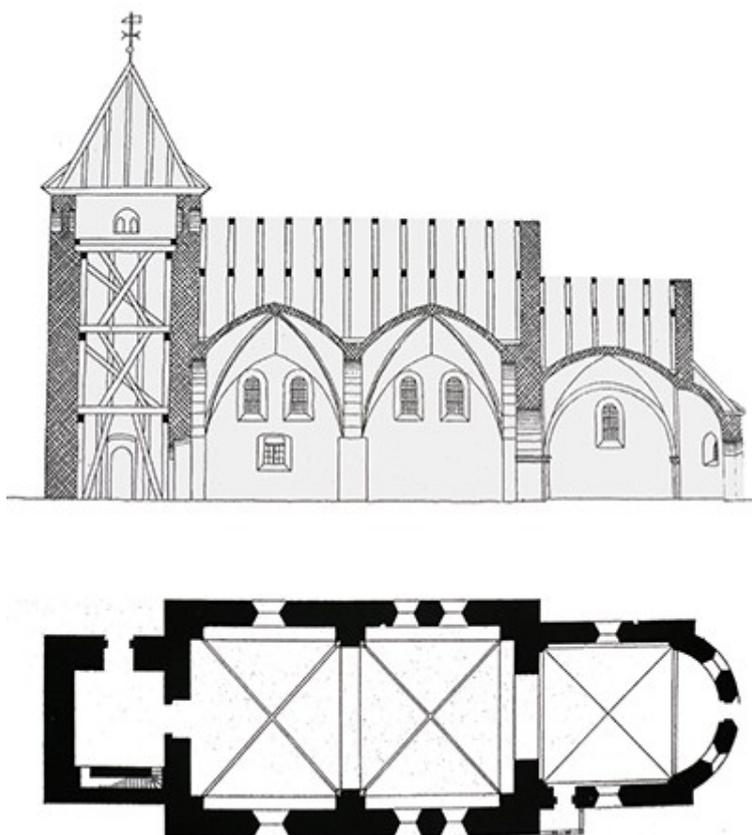
Bien à vous, P. Vasquez

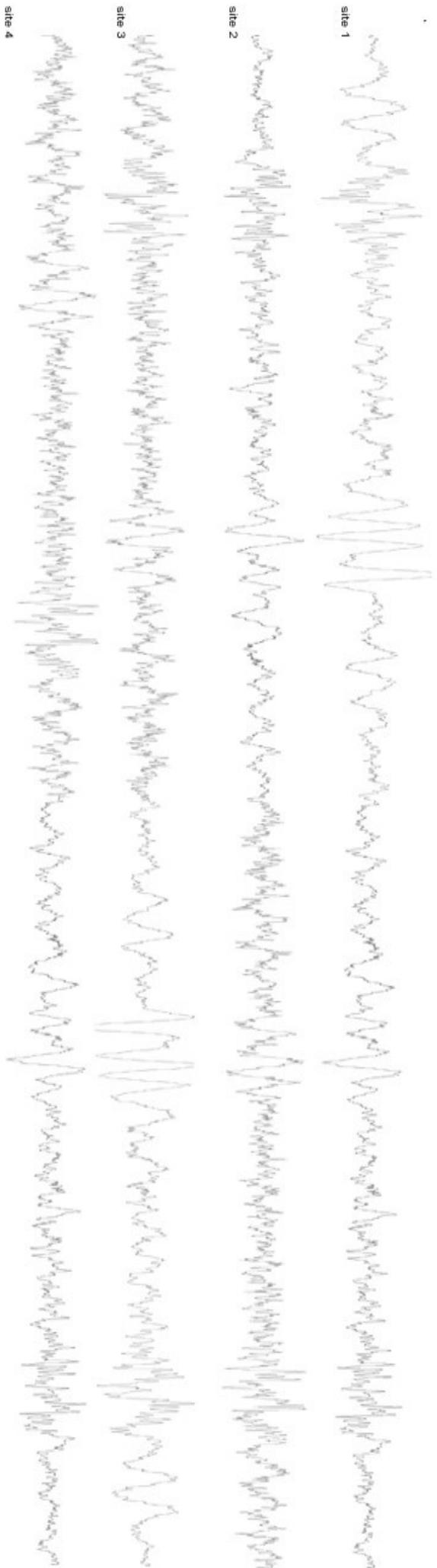


ADJ-LO-06 : Carte des concessions minières de Hodge



PL-LO-01 : Plan de la chapelle des Sanders





ADJ-LO-07 : Relevés sismiques

ADJ-VAL-01 : Séismes liés au Cherufe de 1552 à 1928 (pour le gardien uniquement)

Lieu	Magnitude	Date			
Talca	XI	1er décembre 1928			sacrifice d'Emily ?
Valparaiso	X	1906	réveil	Hodge trouve la moitié du miroir	
Concepcion	XI	1835	endormissement	avec l'aide de Darwin	sacrifice d'une jeune fille de 13 ans
Valparaiso	XI	1822	réveil		
Concepcion	XI	1751	endormissement		sacrifice d'une jeune fille de 21 ans
Valparaiso	XI	1730	réveil		
Concepcion	X	1657	endormissement		sacrifice d'une enfant de 10 ans
Santiago	XI	1647	réveil		
Concepcion	X	1570	endormissement	fin de la rébellion Mapuche et mort de Colocolo	sacrifice d'une jeune fille de 18 ans
Santiago	VIII	1552	réveil	première rébellion Mapuche	

Hôpital St Mary

Dr. R. Sutherland

Nom du patient *Andrew Hodge* Maladie *Morsure*

Adresse

Médecin de famille *George Buckston Browne*

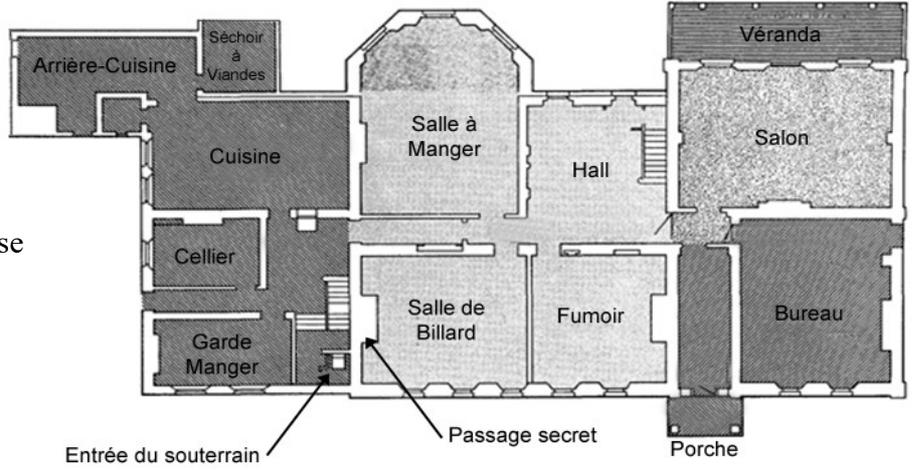
Date Signature

Ce formulaire doit être dûment rempli et signé par un membre de l'équipe soignante.

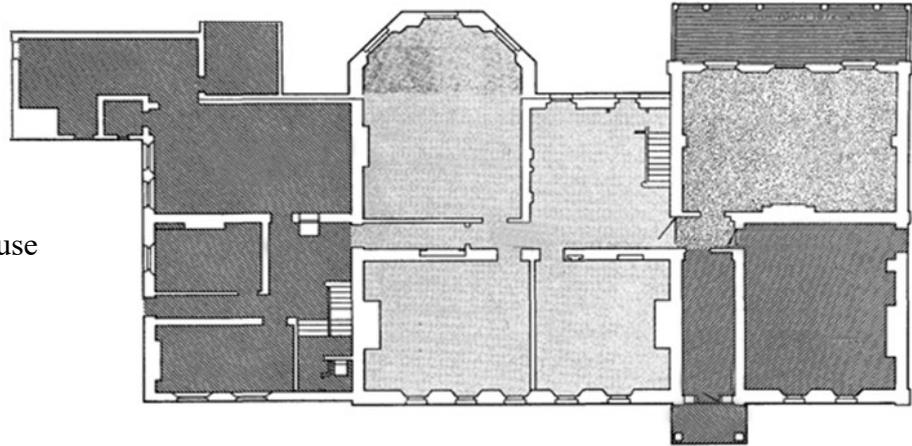
RAPPORT

Le patient a été amené par la police hier après midi suite à de multiples morsures de serpents. Les analyses toxicologiques ont confirmé qu'il s'agissait de venin de serpent Corail, une espèce endémique d'Amérique du Sud. Les analyses sont probablement fausses, non seulement ce type de serpent ne se trouve pas dans cet hémisphère, mais surtout un homme normal ne peut espérer survivre à plus de deux ou trois morsures alors que M. Hodge a été mordu à plus de quinze reprises. Le laboratoire doit refaire les analyses, en attendant un sérum générique a été employé.

Date *03 06 28* Signature *Sutherland*

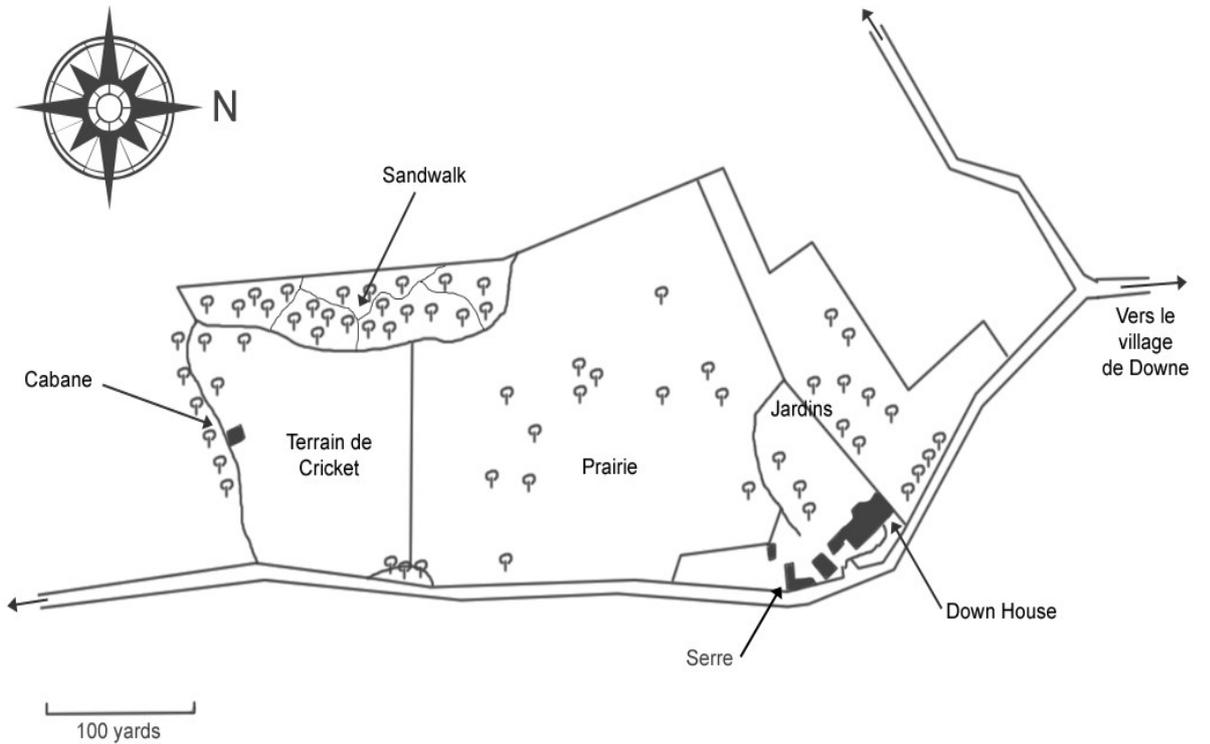


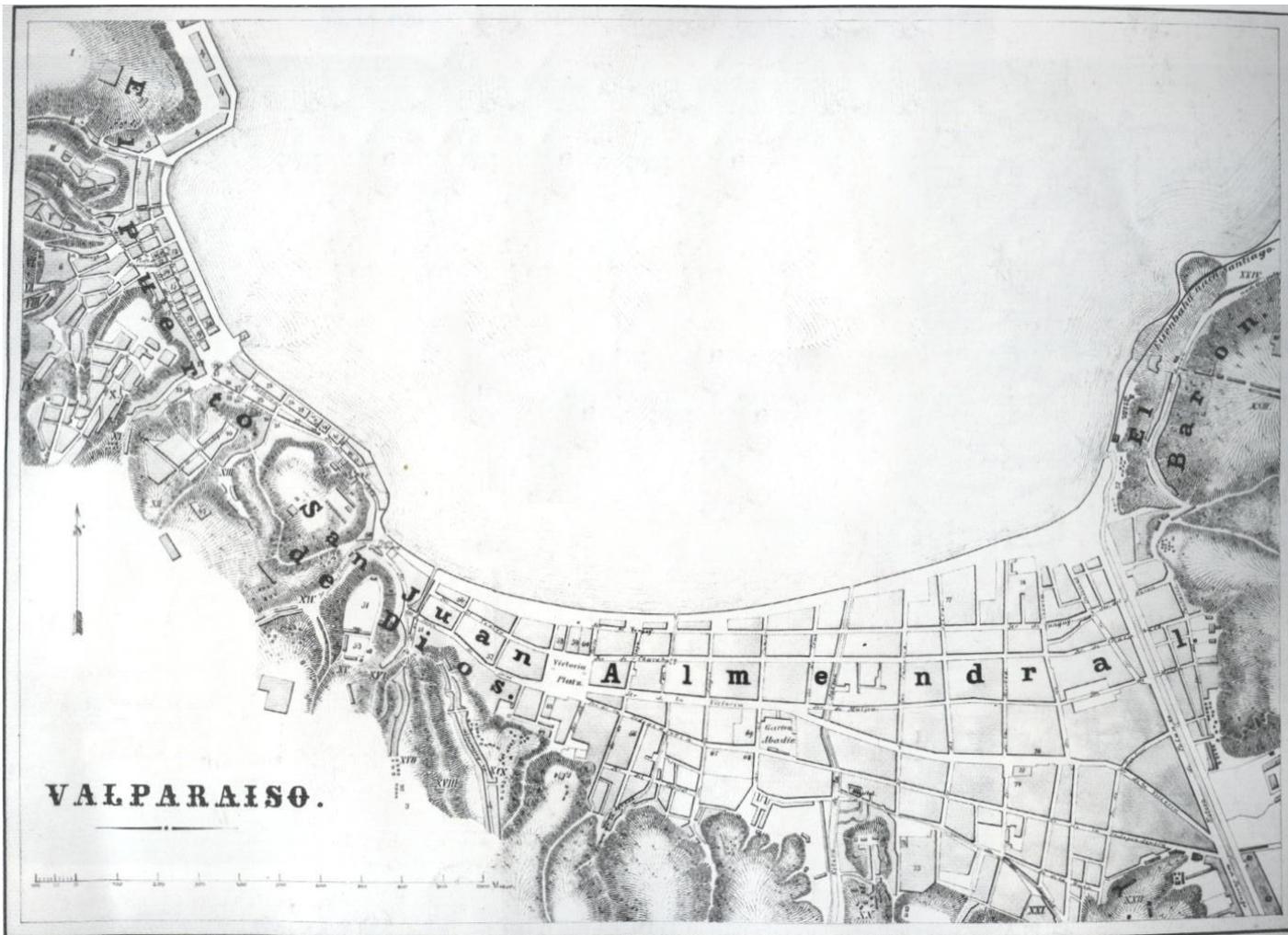
PL-DH-01 : Plan de Down House
(pour le gardien)



PL-DH-02 : Plan de Down House
(pour les joueurs)

PL-DH-03 : Plan de la propriété





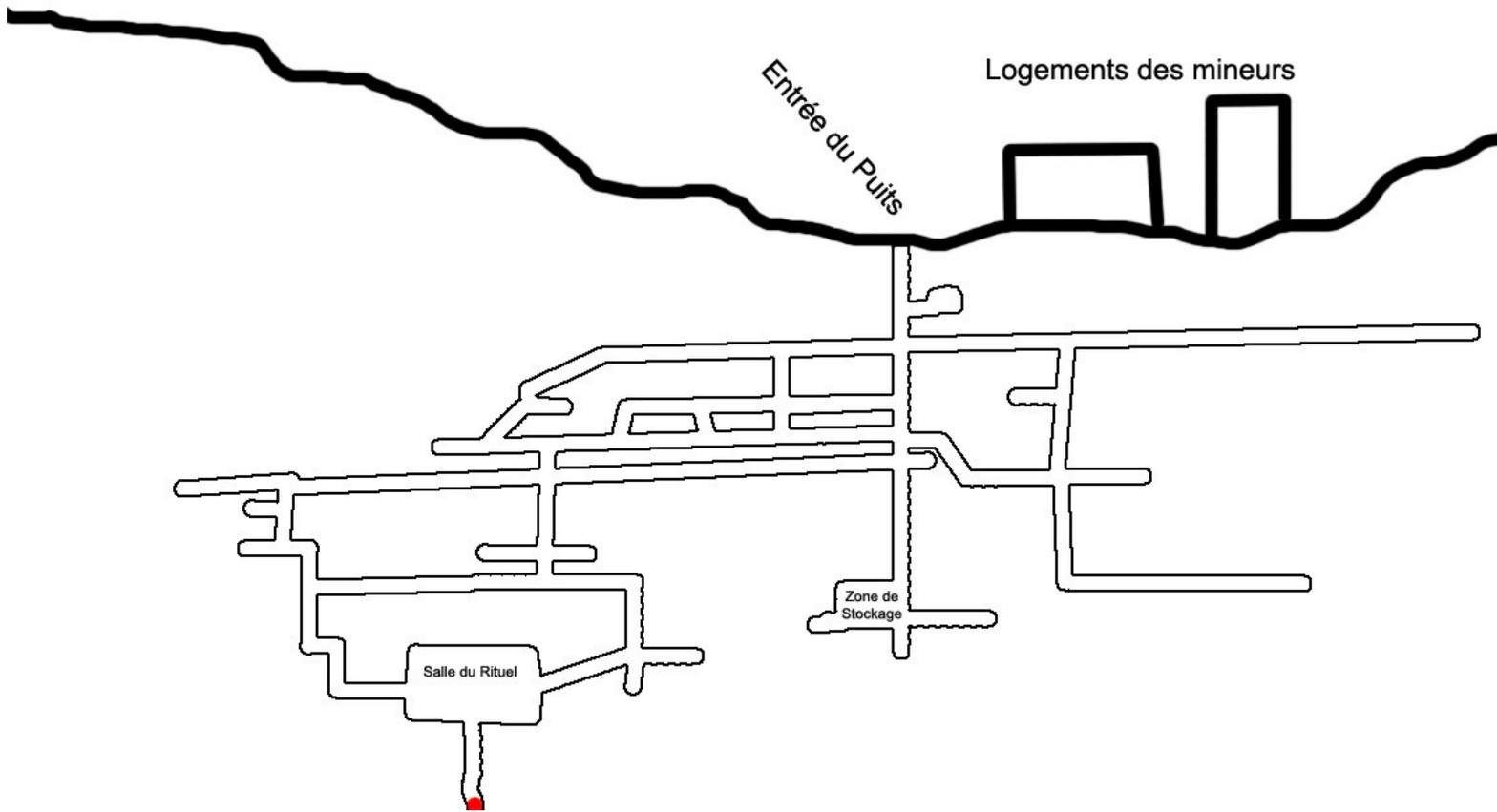
PL-VAL-04 : Carte de la région de Talca (pour le gardien)



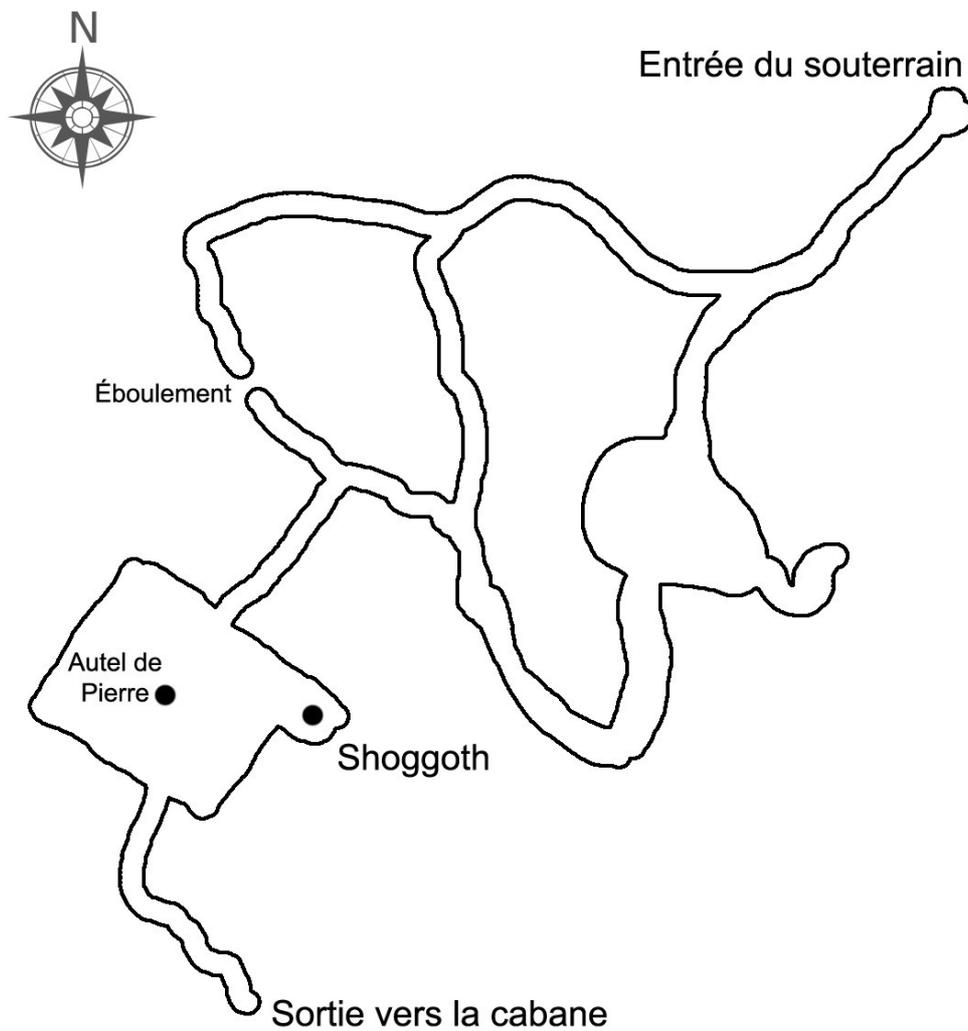
PL-VAL-05 : Carte de la région de Talca (à destination des joueurs). Il s'agit d'un zoom sur la partie intéressante de la carte PL-VAL-03

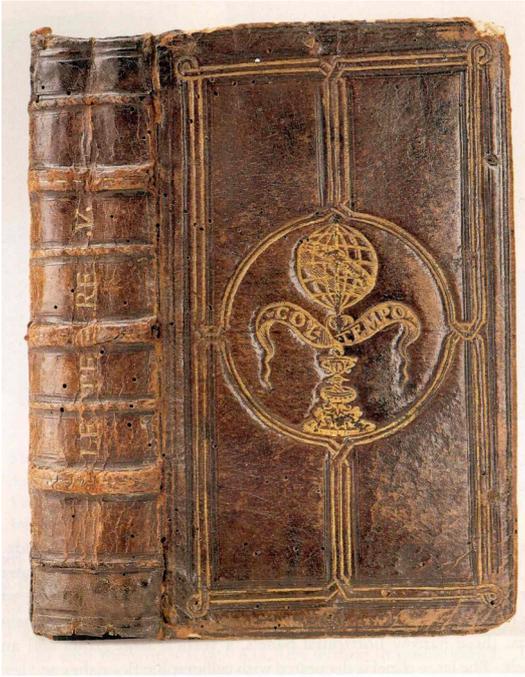


PL-TAL-01 : Plan en coup du puits de la mine où se trouve la salle du rituel



PL-DH-04 : Plan du souterrain sous Down House





Complexité : Délicat (30%)

Durée : Semaines

Mythe : 6

SAN : 1

Sortilèges :

Rendormir le Cherufe : ce sortilège nécessite de sacrifier une jeune fille vierge née le jour du réveil du Cherufe dans la salle rituelle située sous Talca. Le lanceur doit prononcer les phrases rituelles en Mapudungun pendant que le sacrifice est lentement descendu dans la fosse menant à la chambre magmatique. Le lanceur doit sacrifier 4 POU et 1d6 SAN (2d6 SAN s'il connaît personnellement la personne sacrifiée).

Sceller le Cherufe : ce sortilège nécessite le miroir de Colocolo et la présence d'une jeune fille vierge née le jour du réveil du Cherufe. Le lanceur doit répandre quelques gouttes de sang du sacrifice sur le miroir en prononçant le rituel en Mapudungun afin de désacraliser le miroir que le Cherufe utilise comme boussole. Une fois ce lien brisé, le Cherufe ne peut atteindre la surface et se rendort à tout jamais. Le lanceur doit sacrifier 6 POU et 1d6 SAN pour accomplir ce rituel.

Le vieux journal est rédigé dans un parfait anglais, légèrement désuet. Il s'agit d'un journal au jour le jour tenu par Darwin lors de son voyage sur le Beagle de 1831 à 1836. De nombreux passages sont peu pertinent en ce qui concerne ce scénario, voici donc un résumé des passages importants.

Darwin arrive à Valparaiso le 23 juillet 1834, y achète des chevaux et se rend dans les Andes volcaniques. Il tombe malade lors de ce trajet (maladie de Chargas) et est recueilli par un petit groupe de Mapuches qui l'emmènent voir une jeune shamane Machi, Ñiel, afin de le soigner. Darwin y raconte sa convalescence au sein des Mapuches qui s'étend du 27 juillet au 17 août. En naturaliste curieux, Darwin s'intéresse fortement à la langue et la culture Mapuche, il va fortement se lier avec la shamane (certaines allusions du journal laisse même entrevoir la possibilité d'une relation amoureuse, mais Darwin reste laconique et peu précis sur la question). Au fur et à mesure de ses interactions avec les Mapuches, Darwin en apprend plus sur les Kalkus, Colocolo et le Cherufe. Il considère cette mythologie comme de la superstition au début, mais il change peu à peu d'avis au cours du mois de septembre, évoquant des choses qu'il a vu et entendu, sans être très précis sur la question.

Une note datée de début novembre mentionne le Cherufe pour la première fois. Selon ce que les Machis lui ont indiqué, pour le rendormir, il faut sacrifier une jeune fille vierge née le jour-même. Ñiel lui avoue que c'est sa jeune sœur, Talha, qui doit être sacrifiée dans quelques mois afin d'apaiser le dieu-démon. Darwin est horrifié et lui annonce qu'il fera tout ce qui est en son pouvoir pour empêcher ce sacrifice.

Pendant les mois suivants, Darwin relate ses études de mythes et de la magie mapuche, ainsi que des expériences scientifique sur les roches magmatiques. Il cherche visiblement un moyen d'arrêter le Cherufe sans sacrifier personne. Il pense que le miroir est la clé du mystère. Tant que l'âme de Colocolo sera liée au Cherufe par le miroir, le Cherufe sera attiré par le miroir qui lui sert de boussole. Il faut la désolidariser de l'artefact afin de briser le rituel originel et renvoyer le Cherufe dans les abîmes.

Darwin part le 11 novembre pour l'archipel de Chonos où résident les Kalkus héritiers de Colocolo (et le miroir). La confrontation avec eux a lieu fin janvier 1835 et provoque l'éruption du volcan Osorno. Le miroir est brisé mais le rituel a partiellement échoué. Darwin tente de regagner le continent au plus vite, mais il arrive trop tard. Les Machis sacrifient Talha au Cherufe le 20 février 1835. Darwin assiste impuissant au séisme qui ravage Valdivia et toute la côté ouest du Chili depuis son bateau. Darwin retourne voir les Mapuches en mars afin de dire adieu à Ñiel, puis il poursuit sa route vers les Galapagos.

Divers feuillets datés de 1842 à 1873 indiquent que Darwin n'a jamais cessé de travailler à la recherche d'un rituel qui permettrait de désolidariser l'âme du miroir afin de rendormir le Cherufe à tout jamais. Il semble qu'il était sur la bonne piste la première fois, mais il aurait fallu que Talha soit présente avec lui lors du rituel à Osorno pour que cela fonctionne. Les rituels permettant de rendormir le Cherufe en effectuant le sacrifice et de le sceller en désacralisant le miroir y sont rédigés en Mapudungun.

Annexe 4 : Crédits et mentions légales

Cette section détaille l'origine des différents éléments utilisés pour la création des illustrations et des aides de jeu ainsi que leurs auteurs respectifs. La mention « création personnelle » signifie que l'élément en question est de ma propre création.

ADJ-LO-01

- **Ticket** : non soumis au droit d'auteur
- **Police de caractère 1** : Saint-Andrews Queen créée par Jellyka Nerevan - gratuite pour usage non-commercial : (<http://www.cuttyfruty.com>)
- **Police de caractère 2** : Imprint MT Shadow : Design and data by The Monotype Corporation. © 1993. Microsoft Corporation. all rights reserved. Licence fournie par l'utilisation du logiciel Office 2010.

ADJ-LO-02

- **Image** : Issue de Wikimedia Commons, libre de droit par expiration des droits d'auteur.

ADJ-LO-03

- **Texture** : Grungy paper from the demolished Odense Konservesfabrik (Odense Cannery), Odense 2005. FREE for both private and commercial profit use (www.bashcorpo.com)
- **Police de caractère** : Blacksword par Youssef Habchi © 2016. Gratuite pour usage non commercial (<http://youssef-habchi.com>)

ADJ-LO-04

- **Texture** : Texture 89 by S3ptic Stock (<http://s3ptic-stock.deviantart.com/>) FREE for all usages.
- **Police de caractère** : Brickham Script Pro. © Adobe. all rights reserved. Licence fournie par l'achat du logiciel Adobe Photoshop CS3.

ADJ-LO-05

- **Carte** : Die Environs von London zwölf Meilen in der Runde. Imprimé à Pragues en 1810. Auteur anonyme. Domaine public.
- **Police de caractère** : Création personnelle.

ADJ-LO-06

- **Texture** : White Crumbled Paper Texture (<http://babybird-stock.deviantart.com/>) by Babybird-Stok. Free for all usages
- **Carte** : Issues de wikimedia commons (<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chile.Maule.sur.png>) et (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Carte_des_puits_du_Bassin_minier_du_Nord-Pas-de-Calais.jpg) Licence Creative Commons Share Alike 3.0 pour les deux.
- **Police de caractère** : Brickham Script Pro. © Adobe. all rights reserved. Licence fournie par l'achat du logiciel Adobe Photoshop CS3.

ADJ-LO-07

- **Sismographes** : Non soumis au droit d'auteur.
- **Police de caractère** : Arial.

ADJ-LO-08

- **Texture** : Texture 77 by S3ptic Stock (<http://s3ptic-stock.deviantart.com/>) FREE for all usages.
- **Police de caractère** : OldNewsPaperType, par Manfred Klein (<http://www.dafont.com/fr/manfred-klein.d302>), gratuite pour tous usages.
- **Police de caractère** : Hijrnotes, par Mans Greback (<http://www.dafont.com/fr/mans-greback.d2878>), gratuite pour usage non-commercial

PL-LO-01

- **Plan** : Issue de Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Grundriss-St._Juergen.JPG) : The copyright holder of this work allows anyone to use it for any purpose including unrestricted redistribution, commercial use, and modification.

PL-DH-01 & 02

- **Plan** : Aucune information n'a pu être trouvée sur le dessinateur du plan. Merci de me contacter en cas d'infraction au droit d'auteur.
- **Rose des vents** : Issue de Wikimedia Commons, licence Creative Commons.
- **Police de caractère** : Arial

PL-DH-03 & 04

- **Plan** : Création personnelle.
- **Rose des vents** : Issue de Wikimedia Commons, licence Creative Commons.
- **Police de caractère** : Arial

PL-VAL-01 & 02

- **Carte** : Plano de Valparaíso-Terremoto 1906, libre de droit par expiration des droits d'auteur.
- **Rose des vents** : Issue de Wikimedia Commons, licence Creative Commons.
- **Police de caractère** : Arial

PL-VAL-03 & 05

- **Carte** : Map of Chile – Geographicus Raynal & Bonne - 1780, libre de droit par expiration des droits d'auteur.

PL-VAL-04

- **Carte** : Création personnelle
- **Police de caractère** : Arial

ADJ-VAL-01

- **Tableau** : Création personnelle
- **Police de caractère** : Arial

ADJ-VAL-02

- Photo du livre : Imagerie issue de Wikimedia Commons ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:-Book_cover_only_text_removed_-_Upper_cover_\(Maltacab9\).jpg?uselang=fr](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:-Book_cover_only_text_removed_-_Upper_cover_(Maltacab9).jpg?uselang=fr)), licence CC0 (Don au domaine public)

PL-TAL-01

- **Carte** : Création personnelle
- **Police de caractère** : Arial

Toutes les illustrations présentes dans le corps de texte de la campagne sont issues de Wikimedia Commons et sous licence Creative Commons by SA à l'exception de l'illustration du Cherufe pour laquelle aucune information n'a pu être trouvée sur le dessinateur. Merci de me contacter en cas d'infraction au droit d'auteur.

Ce scénario a été écrit pour le concours été 2016 du site www.tentacules.net

Un grand merci à Céline, Geoffray et Mika pour leur relecture attentive !