

Pourquoi une étrange pierre indienne est-elle à l'origine d'assassinats inexplicables. Pour trouver la solution de ce mystère, les Investigateurs vont devoir se rendre dans une vallée perdue au cœur des Montagnes Rocheuses. C'est là qu'ils apprendront qui est l'Étranger.

Cette aventure est prévue pour trois à six Investigateurs expérimentés habitant la région de Boston. Elle demande plus de réflexion et de sens de la communication que de force brute, mais peut vite s'avérer extrêmement dangereuse si les joueurs se montrent imprudents. Comme pour n'importe quel scénario de l'Appel de Cthulhu, le Gardien des Arcanes devra veiller à bien équilibrer les périls avec les capacités des personnages.

Introduction

Il y a plus de mille ans, un étrange météore traversa l'atmosphère terrestre et vint s'écraser dans une petite vallée des Montagnes Rocheuses, à l'ouest de l'Amérique du Nord. Il s'agissait en fait d'un vaisseau spatial en panne de carburant piloté par des créatures non-humanoïdes. Ces dernières fuyaient l'anéantissement de leur planète par des hordes de Mi-Go. Avant de s'enfuir, elles s'étaient emparées d'une arme terrible conçue par leurs adversaires et qui aurait pu infléchir le cours de leur guerre, si elle avait été utilisée à temps. Il n'y eut que deux survivants au naufrage : un "savant" plongé dans un état d'animation suspendue et le "pilote". Celui-ci parvint à s'extraire du vaisseau qui avait été assez peu endommagé, et partit à la recherche de matières fissiles, susceptibles de permettre à son engin de redécoller. Très grièvement blessé, il rencontra une tribu indienne qui lui apporta son soutien, mais mourut malheureusement avant d'avoir pu accomplir sa tâche. Aujourd'hui, le "savant" vient enfin de s'éveiller de son sommeil millénaire et n'a aucune conscience du temps qui s'est écoulé. Seul et terrorisé par un environnement hostile, il espère pouvoir retrouver le pilote disparu. Mais les Mi-Go sont à l'affût et veulent toujours récupérer - ou détruire - l'arme qui leur a été dérobée...

Meurtres Boston

L'homme tombé du ciel

Par une douce soirée de Juin, les Investigateurs rentrent en voiture du théâtre où ils ont pu applaudir la Compagnie Shakespearienne de Philadelphie, qui interprétait Othello. L'air est parfumé de senteurs végétales, car la journée a été chaude. Les villas victoriennes des faubourgs de Boston semblent se blottir dans l'obscurité pour mieux résister à la fraîcheur nocturne. Alors que leur véhicule cahote doucement, les personnages ont une conversation animée, car la jeune Sarah Jones qui incarnait Desdemone ne manquait décidément pas de charmes féminins...

Soudain, une masse sombre tombée du ciel s'abat au milieu de la rue dans le faisceau des phares de l'automobile !

Note : le chauffeur doit réussir un jet en Conduire Automobile pour éviter de braquer trop brusquement en freinant, ce qui risquerait de faire monter le véhicule sur le trottoir. S'il obtient un résultat de 00 (100), cela signifie qu'il percute un arbre (tous les passagers prennent 1D4 points de dommages).

Ayant mis pied à terre, les Investigateurs peuvent constater qu'en fait de "masse sombre", il s'agit du corps d'un homme. Le malheureux n'est pas beau à voir... Son visage, ses mains et son costume

de flanelle grise sont maculés de sang. Son torse est déchiqueté. Ses bras et ses jambes semblent fracturés en plusieurs endroits. Pourtant, il vit encore. Mais pour combien de temps ?

L'homme paraît âgé d'une trentaine d'années, bien que sa chevelure soit prématurément blanchie. Avant de succomber à ses blessures, il ne peut que remuer faiblement ses lèvres et articuler péniblement un seul mot : "Ramberton...". Puis ses yeux écarquillés qui semblent épier la voûte céleste, se recouvrent du voile de la mort.

Si un Investigateur essaye de saisir un bruit dans le silence nocturne (Écouter), il peut entendre de sinistres bourdonnements provenant du ciel. Une observation attentive (Trouver Objet Caché) permet de deviner un groupe de silhouettes sombres qui se détachent parmi les étoiles et volent lentement en direction de l'ouest. Cette vision provoque la perte de 1D6 points de Santé Mentale, si l'on ne réussit pas son jet de SAN.

Avant que la police, alertée par les riverains ou par eux-mêmes, n'arrive, les personnages peuvent fouiller le cadavre pour s'enquérir de son identité.

A part un paquet de Lucky Strike entamé, un mouchoir et des crayons, ils peuvent découvrir un portefeuille contenant deux indices intéressants : une carte de journaliste du New England Tribune au nom de Ken Corman domicilié au 45 Armitage Street à Arkham et un carton d'invitation datant d'un mois pour l'inauguration du musée personnel de Charles Ramberton Junior.

Dès que la police arrive sur les lieux, elle soumet les Investigateurs à un interrogatoire sévère, avant de les inviter à venir faire leurs dépositions dans ses locaux du centre de Boston. Une fois ces formalités accomplies, l'aube commence à poindre à l'horizon...

Premiers éléments d'enquête

- Au domicile de Ken Corman. La police ne perquisitionnera chez Corman qu'au cours de l'après-midi. Si les Investigateurs s'y rendent le matin, ils seront les premiers à visiter les lieux. Le journaliste habitait un petit deux pièces confortable au troisième étage du 45 Armitage Street. La porte d'entrée a manifestement été forcée. A l'intérieur, le plus grand désordre règne (bureau renversé, machine à écrire à terre, matelas et sofa éventrés, etc...), comme si une lutte féroce s'était livrée ici et que l'appartement avait été fouillé de fond en comble. Si les joueurs cherchent des indices (Trouver Objet Caché), ils peuvent trouver : une enveloppe vide dissimulée par le tapis du salon à l'adresse de Corman, envoyée par Callum & Johnson Antiquities de Denver, et un ticket de train à destination d'Idaho Springs dans le Colorado. Avec un peu de persévérance, ils peuvent aussi découvrir une grande enveloppe brune collée sous l'un des tiroirs du bureau renversé. Elle contient une photographie, apparemment insignifiante, représentant sept personnes - six hommes et une femme - qui regardent le photographe en souriant. Le personnage central, un vieux monsieur portant monocle, semble présenter quelque chose à l'objectif, mais ses mains sont vides...

Note : hier soir, alors qu'il était en train de rédiger un article, deux hommes ont fait brutalement irruption chez Ken Corman. A la solde du professeur Mac Cardwell (voir plus loin), ils avaient reçu l'ordre de kidnapper le journaliste et de faire disparaître tous les indices compromettants. Le drame s'est passé si vite, que les voisins de Corman n'ont rien entendu.

✓ Aux bureaux du New England Tribune (Baratin ou Discussion). John Flagherty, le rédacteur en chef du Tribune, est un petit homme nerveux qui avait beaucoup d'estime pour Corman ("C'était mon meilleur reporter !"). Il ne lui connaissait pas

d'amis, sauf un riche banquier du nom de Ramberton. La dernière fois qu'il l'a vu remonte à quelques jours. Corman paraissait préoccupé et lui avait dit qu'il était sur un "gros coup". En plaisantant, il avait même ajouté qu'une "petite pierre lumineuse allait bientôt faire beaucoup de bruit !".

- ✓ Au domicile de Charles Ramberton Junior. Ramberton est un vieil homme d'affaire réputé qui préside à la destinée des Banques Ramberton (si un Investigateur réussit un jet de Connaissance, il aura entendu parler de lui). Sa maison est un manoir imposant à la façade blanche construit au cœur, du quartier chic de Boston. Si les personnages s'y rendent, ils trouvent porte close. S'il insistent, une voix provenant de l'intérieur de la demeure leur annonce que monsieur Ramberton est souffrant et qu'il ne veut voir personne.
- ✓ Au Bureau du Coroner, Palais de Justice de Boston (Éloquence ou Droit). Cornelius Raven, le médecin légiste, a terminé l'autopsie de Ken Corman. Selon lui, le décès est dû à une chute d'une vingtaine de mètres, au moins. Mais, le corps porte aussi de nombreuses traces de coups. Ce qui a surtout retenu son attention, ce sont les lacérations qui couvrent le torse de la victime. Un examen microscopique lui a permis de découvrir dans certaines d'entre-elles, de minuscules fragments de matière végétale (NdA : de la "peau" de Mi-Go) dont il lui a été impossible de déterminer l'origine...

L'enquête rebondit !

Le lendemain, les quotidiens du matin consacrent tous leur "une" à un événement qui s'est produit au cours de la nuit : Charles Ramberton Junior a été sauvagement assassiné !

D'après le récit qui est fait des circonstances du décès, il semble que le célèbre banquier ait surpris un cambrioleur à son domicile et que celui-ci l'ait tué. La méthode employée n'est pas précisée, mais il est indiqué qu'aucun objet de valeur n'a été dérobé.

À ce stade de leur enquête, il est indispensable que les Investigateurs se rendent au manoir de Ramberton pour obtenir des précisions. Ce n'est pas une chose facile, car pendant toute la matinée les journalistes assiègent le seul témoin des événements : Jeffrey, le majordome du banquier. Celui-ci, au comble du désespoir, se refuse cependant à faire tout commentaire à la presse.

Pour obtenir une entrevue avec le majordome, les personnages doivent mentionner le nom de Ken Corman, l'une des seules personnes à laquelle son défunt maître ait accordé toute sa confiance.

Jeffrey est un vieil homme maigre et guindé, au visage blaffard et aux yeux rougis par les larmes. Si les Investigateurs ont trouvé la photographie chez Corman, ils peuvent reconnaître en lui (jet d'Idée), l'un des six personnages qui entourent le vieillard au monocle (Ramberton !). Le majordome est en état de choc (Psychologie), et s'il accepte de parler, c'est à la condition express que rien ne sera répété...

Les révélations d'un serviteur fidèle

Le majordome est une personne ravagée par le chagrin et la détresse et ne cesse de répéter des phrases comme "mon pauvre maître" ou "mon dieu, quelle épouvantable histoire !". Pour obtenir la moindre information, les joueurs vont devoir "l'arracher" bribe par bribe au malheureux Jeffrey.

- ✓ A propos de Ken Corman : "C'était un ami de longue date de monsieur Ramberton".
- ✓ A propos de l'inauguration du musée : "Monsieur Ramberton avait invité quelques proches pour l'inauguration de son petit musée consacré à l'histoire des États-Unis. A propos, ce soir là il s'est produit une chose très étrange. Une petite pierre triangulaire d'origine indienne s'est mise brusquement à briller d'une

lueur rougeâtre d'une façon inexplicable. Monsieur Corman a semblé vivement intéressé par ce fait. Il est d'ailleurs revenu plusieurs fois voir mon maître. Mais au bout de quatre jours, la pierre a cessé de luire".

- ✓ A propos de la photographie (si les personnages lui montrent) : "Ah oui, je m'en souviens maintenant ! Monsieur Corman a voulu photographier la petite pierre indienne, alors il a demandé à Monsieur de la tenir dans les mains et à ses amis présents ce soir là de l'entourer. Comment ? Mais on ne voit pas la pierre ! Je ne comprends pas, ça alors...". Note : Jeffrey peut donner l'identité des personnages qui ont assisté à l'inauguration. Lydia et John Ashley, Donald Carter, Stephen Oarkney et le professeur Mac Cardwell. Les quatre premiers invités font partie du gotha mondain de Boston et ne peuvent rien apprendre de particulier aux Investigateurs. Quant à Mac Cardwell, personne n'a entendu parlé de lui. Jeffrey se souvient qu'il s'était présenté spontanément le soir de l'inauguration, en se prétendant spécialiste de l'histoire indienne, et Ramberton avait accepté de le recevoir.

- ✓ A propos de la pierre : "Elle a été volée cette nuit ! C'était une pierre triangulaire de 4 pouces de côté (10 cm) sur un demi pouce d'épaisseur (un peu plus d'un centimètre). Elle était gravée sur ses deux faces de dessins complexes. Monsieur Ramberton l'avait acquise auprès de Callum & Johnson, un magasin d'antiquité de Denver, lors de son dernier voyage dans l'ouest, il y a un peu plus d'un mois."

- ✓ A propos du meurtre : "Cette nuit, vers deux heures du matin, j'ai été réveillé par un bruit épouvantable provenant du musée privé de Monsieur. Quand je suis descendu, j'ai trouvé mon maître couché entre deux vitrines... oh, c'est trop affreux !... il avait été DECAPITÉ ! Une fenêtre qui donne sur le jardin avait

vos notes

été brisée et la pierre indienne s'était volatilisée. Je crois que Monsieur a reçu des menaces par téléphone ces jours derniers. Il ne m'en a pas parlé, sans doute pour ne pas m'inquiéter, mais je suis sûr qu'il a refusé de faire une chose qu'on lui demandait. Il m'a alors demandé de n'ouvrir à personne..."

Annexe I : la pierre indienne

Cette "pierre" est en fait un artefact extrêmement complexe d'origine extra-terrestre. C'est le seul objet qui subsiste encore de l'équipement du "pilote" du vaisseau spatial qui s'est écrasé, il y a quelque mille ans, dans une petite vallée des Montagnes Rocheuses. Cet appareil, dont le matériau n'impressionne pas la pellicule photographique, est le fruit d'une technologie très avancée reposant sur des concepts d'électronique moléculaire. S'il était découpé ou cassé, il serait impossible de voir ce qui le différencie d'un vulgaire caillou. En effet, ses circuits sont des molécules et ses composants des atomes "ordonnés" scientifiquement. Ce triangle peut remplir de nombreuses fonctions : arme, communicateur, détecteur, calculateur à hautes performances, clé électronique, projecteur, etc...

Quand le dernier survivant du vaisseau naufragé est sorti de son état d'animation suspendue, il a essayé de joindre le pilote par le biais de cet appareil. Ce soir là, Charles Ramberton inaugurerait son musée, et tous les invités ont pu voir une étrange "pierre indienne" irradier une luminescence rougeâtre...

Le lieu du crime

Les Investigateurs peuvent demander à visiter le "musée" de Ramberton. C'est une grande pièce de l'aile droite du manoir, encombrée de vitrines contenant des vestiges - parfois futiles - du passé américain (le bicorne de Washington, un cigare du général Grant, la coiffe de plumes de Sitting Bull, etc...). La vitrine de la "pierre indienne" a été réduite en miettes. À côté d'elle, le sang du banquier assassiné a laissé une large tache qui a imprégné les lames du parquet. Si les joueurs examinent la pelouse du jardin devant la fenêtre brisée, ils peuvent découvrir (T.O.C.) une trace étrange imprimée dans la terre meuble : une empreinte de Mi-Go...

Derniers éléments

Forts des révélations de Jeffrey, les joueurs peuvent encore apprendre quelques détails à Boston. - A la Bibliothèque Publique de Boston (Bibliothèque). Dans un ouvrage intitulé "Les sociétés indiennes de l'ouest américain", il est fait mention d'une petite pierre triangulaire qui est vénérée comme une relique par une tribu cheyenne des Montagnes Rocheuses. Elle aurait appartenu, selon les dires des indiens, à une sorte de dieu céleste qui est mort, il y a très longtemps, quelque part dans les montagnes.

Suivis !

À partir du moment où ils quittent le domicile de feu Charles Ramberton Junior, les Investigateurs sont suivis par deux hommes du professeur Mac Cardwell, ceux-là même qui ont enlevé Ken Corman avant de le livrer aux Fungi de Yuggoth. Ils ont pour mission de repérer toute personne qui menacerait les projets des Mi-Go et d'éviter qu'elles ne deviennent trop dangereuses. Dans les faits, ils se contenteront de prendre les personnages en filature (T.O.C. moins 10 % pour les repérer : ce sont des "pros"), essayeront de les retarder par tous les moyens (sabotage de leur véhicule, menaces téléphoniques, etc...) et n'hésiteront pas à attaquer un Investigateur isolé. Le Gardien est invité à se servir d'eux pour instaurer un climat de tension chez les joueurs.

Caractéristiques des deux tueurs

FOR 15	CON 13	TAI 15	INT 13	POU 12
DEX 14	APP 12	EDU 10	SAN 0	PdV 14
Armes		Att. % Dommages		
45 automatique		50 %	1D10 + 2	
Cran d'arrêt		60 %	2D4	
Poings		75 %	1D3 + 1D4	
Sorts: Contacter les Fungi de Yuggoth.				
Compétences: Suivre une Piste 80 Discrétion				
60 %, Se Cacher 60 Mécanique 75				

Destination : l'ouest sauvage

Une fois terminée leur enquête à Boston, les Investigateurs devraient comprendre d'après certains indices (le ticket de train de Corman, Callum & Johnson Antiquities, etc...), qu'il leur faut se rendre dans le Colorado.

Denver, une grande ville de l'ouest

Le trajet jusqu'à Denver, en passant par les Grandes Plaines, fait plus de 2 000 kilomètres. Peu importe le moyen de transport qu'ils choisissent (train ou voiture), les personnages mettent plus de trois jours pour arriver à destination. La capitale du Colorado, construite au pied des Rocheuses, est un grand centre industriel qui ne compte pas moins de 250 000 habitants. Déjà dans les années vingt, Denver est une cité moderne. Mais le folklore de la Conquête de l'Ouest garde encore ses droits. Les bars sont souvent appelés "Saloons", les devantures des boutiques sont décorées l'ancienne et il n'est pas rare de voir quelques cowboys des ranchs environnants se promener à cheval dans les rues.

Le magasin de Callum & Johnson Antiquités est installé dans une rue du centre ville. C'est un établissement luxueux bourré de merveilles du passé (qui vont de la momie égyptienne aux meubles en laque de Chine) qui sont vendues à des prix astronomiques. Lorsqu'ils s'y rendent, les Investigateurs sont accueillis par Maxwell Johnson lui-même, un petit homme moustachu et un peu snob, qui les détaille ostensiblement avant de décider s'ils peuvent être des acheteurs potentiels. Si les personnages lui font bonne impression (Crédit, Eloquence ou... Baratin), voici ce qu'il peut leur apprendre :

✓ "La pierre indienne achetée par ce cher Monsieur Ramberton nous a été vendue par un certain Josh Blank, qui est shérif à Porterville, un petit village de Skull Valley (la Vallée du Crâne) dans les montagnes".

Si les joueurs lui posent la question :

✓ "Non, vous n'êtes pas les premiers à me demander ça. J'ai déjà reçu une lettre d'un dénommé Corman de Boston et, tout dernièrement, un professeur spécialisé dans les antiquités indiennes m'a demandé le même renseignement." Porterville et Skull Valley ne sont portés sur aucune carte, aussi les joueurs doivent-ils se renseigner pour apprendre que la "Vallée du Crâne" se trouve à une cinquantaine de milles au nord-ouest de Denver. Pour s'y rendre, il faut passer par Idaho Springs (50 km à l'ouest de la ville).

Idaho Springs

C'est une ville de moyenne importance des contreforts des Montagnes Rocheuses. L'ambiance "Far West" y est encore plus remarquable qu'à Denver. Aucune voie ferrée ou route praticable par une voiture ne mène jusqu'à Porterville. Pour s'y rendre, il faut soit louer des chevaux (50 \$ par tête), soit un chariot (200 \$).

Note : conduire un chariot est notablement plus facile que de Monter à Cheval (ajouter 40 % à la compétence). Mais c'est aussi un moyen de transport assez lent (multipliez tous les temps de voyage par 2).

Dans les montagnes

Il faut compter six heures de trajet jusqu'à Porterville, au travers d'une région où alternent boqueteaux et étendues rocailleuses. En juin, les Montagnes Rocheuses offrent à la vue quantité de paysages grandioses (chutes d'eau, neiges éternelles sur les sommets). Le temps est dégagé et la température frise les 20° C. (les nuits sont glaciales!). Les forêts sont très giboyeuses et les Investigateurs peuvent improviser une partie de chasse, si le cœur leur en dit. Pendant leur périple, les voyageurs peuvent se trouver confrontés à quelques incidents. Toutes les deux heures, lancez 1D10 sur la table ci-dessous :

1-5 Rien.

6-7 Un ruisseau de montagne s'est transformé en torrent. Pour le franchir, il faut réussir un jet en Monter à Cheval. A pied, un jet de pourcentage sous cinq fois la DEX suffit. En cas d'échec, il faut effectuer un jet en Nager pour ne pas couler et être entraîné par le courant. Attention aux risques de noyade (cf règles p. 16).

8-9 Le chemin est impraticable (arbres renversés, glissement de terrain, etc...). Il faut faire un détour pendant 1D6 heures.

10 Les chevaux prennent peur (à cause d'un putois, d'une chute de rochers, etc...) et s'emballent. Tant qu'ils n'ont pas été repris en main (Monter à Cheval), il faut faire des jets de Chance. En cas d'échec, c'est la chute. Sur un résultat de 00, un cheval se brise une patte et doit être abattu.

Coups de feu dans la forêt

Entourée de tous côtés par des montagnes, Skull Valley est un val-lon forestier à l'aspect enchanteur et paisible. On ne peut y accéder qu'en empruntant un pont de bois qui enjambe un canon encaissé au fond duquel coule une rivière tumultueuse. A peine les Investigateurs ont-ils franchi ce pont, qu'un coup de fusil retentit et arrache une volée d'écorce à un arbre bordant la route (Monter à Cheval pour contrôler les montures !). Les personnages n'ont alors que quelques secondes (un round) pour se mettre à couvert avant qu'un second coup de feu ne soit tiré. En réussissant un T.O.C., il est possible de repérer d'où proviennent les détonations : un fourré situé à une vingtaine de mètres sur la droite de la route. Dans ce buisson, il y a Jimmy Thorson, un gamin de dix ans "contrôlé" (cf annexe "Les Mi-Go").

Jimmy Thorson

FOR 8	DEX 10	INT 8	CON 7	APP 12
POU 0	TAI 7	SAN 0	EDU 3	PdV 7
Arme		Att. %	Dommages	
Fusil de chasse	30 %	2D6		

Jimmy se bat jusqu'à la mort, et même si les Investigateurs parviennent à le capturer vivant, il est incapable de penser à autre chose qu'à tuer, tuer, tuer...

En examinant attentivement l'enfant, les personnages peuvent remarquer (T.O.C.) qu'il a une légère blessure ronde au sommet du crâne...

La Vallée du Crâne

A partir du moment où ils sont arrivés à Skull Valley, les Investigateurs ressentent une étrange oppression qui pèse sur la forêt. Ils peuvent faire des rencontres désagréables (cf "Mauvaises Rencontres") et vont devoir faire de réels efforts pour découvrir la solu-

tion du mystère. Le Gardien est invité à faire appel à son bon sens et à son talent d'improvisation pour que l'enquête se déroule de façon cohérente. Attention, le temps est limité : dans deux jours, Mac Cardwell invoquera Yog-Sothoth !

Porterville

Les maisons de bois en ruines de ce hameau sont les vestiges d'une ancienne ruée vers l'or. Aujourd'hui, les filons ont tari et il n'y a plus que cinq habitants dans cette ville fantôme :

- Josh Blank, le shérif. Un homme obèse et antipathique au visage de fouine. Blank est raciste, cupide et fourbe. C'est lui qui, après avoir volé la "pierre indienne" à Renard Hurlant (voir plus loin "Les secrets de la vallée"), est allé la revendre à Denver pour s'acheter du whisky. Il n'aime pas les étrangers et n'hésite pas à leur faire savoir. Mais c'est un lâche, et s'il devait tirer un jour sur un Investigateur, ce serait sans témoins et... dans le dos.

Josh Blank

FOR 15	CON 12	TAI 12	INT 5
POU 8	DEX 14	APP 7	EDU 3
SAN 35	PdV 12		
Arme	Att. %	Dommages	
Colt	40 %	1D8	

✓ Ben Blackwell, adjoint au shérif. "Adjoint au shérif" est un euphémisme... Ce grand noir (FOR 17, TAI 16) d'une cinquantaine d'années a été pris un jour en flagrant délit d'alcoolisme par Blank. Ce dernier l'a alors condamné à être son adjoint à vie. En cas d'incartade, le shérif a promis qu'il le tuerait. Depuis, Blackwell doit subir à longueur de journée brimades et insultes. Mal-

vos notes

gré sa haine des blancs, il est possible de gagner son amitié en le traitant avec respect. Il déteste les armes à feu, mais sait se servir de ses poings (60%, 1D3 + 1D6). Il a 15 Points de Vie.

- ✓ Thelonus Samuels, tenancier du saloon. Un homme maigre et taciturne qui refuse de "s'occuper de ce qui ne le regarde pas". Il loue les chambres de son établissement délabré (10\$ la nuit !). Un fusil à canon scié est caché sous son comptoir et il n'hésite pas à en faire usage (60%).
- ✓ "Doc" Paterson, médecin. Cet homme usé par la vie est venu se réfugier à Skull Valley après que sa femme l'ait abandonné pour partir avec un courtier en assurances. C'est un petit homme négligé au visage mangé par une barbe grisâtre. Il est plutôt bon docteur (75% en Premiers Soins), mais il faut l'amadouer pour le faire parler.
- ✓ Nathan Steelman, chasseur. Ce solide gaillard (FOR 16, TAI 13) s'est cassé une jambe alors qu'il poursuivait un ours en avril dernier. Il est venu passer une petite convalescence au saloon et s'apprête à repartir d'ici une semaine. Son arme favorite est une grosse "péttoire" qui se charge par la gueule (75%, 1D3 + 1D4). Il a 13 Points de Vie.

Note : donner une personnalité crédible à chaque habitant de Porterville est une gageure, mais si le Gardien s'y emploie à fond, il peut en tirer un grand plaisir...

Conversations imprévisibles

La grande salle décrépie du saloon de Porterville est un lieu idéal pour discuter avec ses habitants. Les Investigateurs vont avoir l'occasion d'utiliser toutes leurs compétences en communication, afin de découvrir des informations importantes. Leurs interlocuteurs connaissent tous les résidents de la vallée (cf "Les secrets de la vallée") en plus des renseignements suivants :

- ✓ Un professeur accompagné de quatre hommes patibulaires travaille au bord du lac. Il est venu avec un drôle d'équipement. Il paraît qu'il fait des recherches archéologiques.
- ✓ La nuit, on voit parfois de drôles d'oiseaux dans le ciel.
- ✓ Une légende indienne dit que les Thunderpeaks (au nord-est du village) n'étaient qu'une seule montagne qui a un jour été fendue en deux par une énorme boule de feu qui s'est abîmée dans le lac.
- ✓ Ces dernières nuits, on peut apercevoir d'étranges lueurs vertes au sommet du Mont Ashton.

Les secrets de la Vallée

Une ambiance sinistre règne dans tout Skull Valley et les seuls chants d'oiseaux que l'on puisse entendre sont ceux des engoulevants annonciateurs de grands malheurs à venir. Reportez-vous à la carte de la vallée pour repérer les lieux présentés ci-dessous.

1) Le pont.

Au cours de la première nuit que passent les Investigateurs dans la vallée, ils peuvent entendre le bruit d'une explosion provenant de cet endroit : les hommes de Mac Cardwell ont fait sauter le pont, l'unique voie d'accès de la vallée.

2) Le ranch Thorson.

Le ranch est à l'abandon depuis quelques jours. Toutes les bêtes ont été abattues sauvagement. Dans la maison, il y a le corps de Jezediah Thorson. Sa calotte crânienne a été découpée et son cerveau prélevé (jet de SAN, sinon perte 1D6 points). Jezediah était veuf et vivait avec ses trois fils, Jimmy (10 ans) et les jumeaux Calvin et Tom (17 ans). Ces derniers sont "contrôlés" par les Fungi de

Yuggoth et rôdent dans la vallée, le fusil à la main (cf "Mauvaises Rencontres"). Il est possible de trouver (T.O.C.) de nombreuses traces de Mi-Go autour de la ferme.

3) Le wigwam de Renard Hurlant.

Renard Hurlant est un vieil "homme-médecine" (sorcier) cheyenne, qui est venu s'installer ici après avoir fui la réserve où est parqué son peuple. C'est un homme au visage incroyablement ridé et d'une grande sagesse qui vit dans une hutte de branchages. La fameuse "pierre indienne" lui a été dérobée, il y a deux mois environ, par Josh Blank alors qu'il chassait dans la forêt. Lorsque les Investigateurs le rencontrent, il est assis sur le seuil de sa hutte. Il porte une peau de bison jetée sur ses épaules et fume mélancoliquement une pipe d'herbes aromatiques. Renard Hurlant ne porte pas les blancs en très haute estime, mais accepte de parler si l'on fait preuve de patience ;

- "Les esprits de la forêt sont inquiets. Des événements terribles sont sur le point de se produire. Des êtres venus du ciel cherchent le Frère du Dieu Céleste et ils sont prêts à tout. Des hommes mauvais sont leurs alliés. Mais l'Étranger est tapi au cœur de la Montagne Grise (il montre le Mont Ashton) et il a peur. Il ne hait pas les hommes, mais il a peur..."

Le sorcier reste vague dans ses déclarations ; il est vieux et le monde l'a beaucoup déçu...

4) La mine abandonnée.

Cette ancienne mine d'or a été à l'origine de la prospérité éphémère de Porterville. Elle est épuisée depuis longtemps et il n'y a plus que le Vieux Jackson, un vieillard sénile, pour continuer à fouiller ses galeries mal étayées. Il habite une petite cabane délabrée située à l'entrée de la mine. Dernièrement, sans le savoir, il est tombé sur un filon d'uranium. Depuis, à cause des radiations, il s'affaiblit de jour en jour. Jackson a aperçu plusieurs fois (la nuit) l'Étranger en quête de matière fissile. Il l'a toujours fait fuir à coups de fusils. S'il voit des visages étrangers s'approcher de son domaine - comme, par exemple, les Investigateurs - il tirera...

Il est armé d'un fusil de chasse (25 2D6) et a 8 Points de Vie.

5) Le Mont Ashton

C'est une petite montagne boisée au sommet arrondi.

- Sur le flanc est : les Investigateurs peuvent repérer (T.O.C.) de nombreuses traces triangulaires laissées par les pieds de l'Étranger. Il leur faut cependant réussir un Suivre une Piste moins 30% (une tentative par jour) pour découvrir l'entrée du tunnel qui mène jusqu'au vaisseau extraterrestre (cf "Le vaisseau", plus loin).

Annexe II : mauvaises rencontres

Chaque fois que les Investigateurs se déplacent dans la Vallée du Crâne, ils ont des chances de faire des rencontres. Lancez 1D10 toutes les trois heures en ajoutant 2 au résultat s'il fait nuit.

Dé Rencontre

1-4 Rien.

5-6 Calvin ou Tom Thorson. Les deux frères de Jimmy ont subi le même traitement que lui et ont reçu l'ordre de tuer tous ceux qu'ils rencontrent. Ils se déplacent chacun de leur côté dans la vallée. Ils sont armés d'un fusil de chasse (35 2D6) et ont 13 points de vie.

7-8 Un lion des montagnes. Il attaque sans hésitation. Il se déplace vite (18) et a 13 points de vie. Il peut griffer avec ses pattes antérieures (50%, 1D6 + 1D4) et mordre (30%, 1D10 + 1D4). A chaque round, il peut attaquer avec ses deux pattes et essayer de mordre. Si l'une des pattes

atteint sa cible, il ne lâche pas (FOR 16) et griffe sa victime avec ses pattes arrières (80 %, 2D6 + 1D4). Il a en outre 1 point de fourrure.

9-10 Deux hommes de main de Mac Cardwell. Ces hommes n'attaquent que s'ils se sentent menacés. Pour leurs caractéristiques, voir "Au bord du lac".

11-12 1D6 Fungi de Yuggoth. Ils attaquent pendant 1D3 rounds, puis se retirent ; ils n'ont pas de temps à perdre avec de vulgaires humains...

- Au sommet : les Fungi de Yuggoth ont dégagé un espace sur lequel ils construisent une tour de pierre d'une dizaine de mètres de haut, à partir de laquelle Mac Cardwell invoquera Yog-Sothoth s'il ne retrouve pas rapidement l'arme des Mi-Go. On a 30 de chances de rencontrer 1D6 Fungi en ce lieu.

6) Les Thunderpeaks

Les "Pics du Tonnerre" sont deux petites montagnes aiguës séparées par une "trouée" qui se termine au bord du lac. Un jet réussi en Géologie permet de déterminer que les deux pics devaient ne constituer qu'une seule montagne à l'origine. Leur formation ne remonte pas à plus de mille ans et doit avoir été causée par une sorte de séisme...

Au bord du lac

7) Le campement

Mac Cardwell a installé un camp de cinq tentes à peu de distance du lac. Toute la journée, le professeur et trois hommes de main travaillent sur le lac. Une sentinelle surveille en permanence le campement. Si les Investigateurs parviennent à se débarrasser de cette dernière, ils peuvent fouiller les tentes. Dans quatre d'entre-elles, il n'y a pas grand chose à voir (effets personnels, munitions, vivres). Dans la quatrième, ils trouvent un étrange tube de métal scellé, relié à une étrange machinerie. Un jet en Mécanique permet de mettre en marche cet engin bizarre...

Note : il contient le cerveau de Jezediah Thorson qui peut s'exprimer d'une voie bourdonnante. Il est fou à lier et a été interrogé plusieurs fois par Mac Cardwell. Quand Thorson commence à parler, il faut réussir un jet de SAN ou perdre 1D6 points.

Enfin, dans la tente du professeur une cache a été creusée sous le tapis de sol (T.O.C. pour deviner son existence). Elle contient :

- ✓ La "pierre indienne" volée chez Ramberton et apportée ici par les Mi-Go.
- ✓ Un très ancien livre en latin à la couverture de cuir pourpre. C'est le Liber Ivonis (cf règles p. 64). Un signet marque une page où il est possible de déchiffrer (Lire le Latin) "Comment appeler la Clé et la Porte"...

Les hommes de main

FOR 15 CON 13 TAI 15 INT 13

POU 12 DEX 14 APP 12 EDU 10

SAN 0 PdV 14

Armes Att. % Dommages

45 automatique 50 % 1D10 + 2

Poings 75% 1D3+1D4

Sorts : Contacter les Fungi de Yuggoth.

Étranges activités

D'après les légendes cheyennes et les relevés qu'il a effectué aux Thunderpeaks, Mac Cardwell est arrivé à la conclusion que le vaisseau de l'Étranger est englouti au fond du lac. Il se trompe ! Les légendes sont fausses et des éboulements successifs ont modifié la topographie des Pics du Tonnerre. En fait, le vaisseau est enfoui au cœur même du Mont Ashton.

Quoiqu'il en soit, Cardwell est venu jusqu'ici avec un équipement de scaphandrier et un compresseur (le chariot utilisé pour leur transport est encore au bord du lac) qu'il a monté sur un radeau. Jour après jour, ses hommes fouillent le lac, mais ne trouvent rien... et pour cause !

Le serviteur des Fungi

Mac Cardwell est un ancien ethnologue ferru d'occultisme. Au cours de ses voyages, il en est venu à embrasser la cause des Mi-Go qui l'ont chargé de retrouver l'arme qui leur a été dérobée. Il a fini par apprendre l'existence de la "pierre indienne" et s'est rendu chez Ramberton pour savoir si elle pouvait présenter un quelconque intérêt. Le hasard a voulu que ce soit ce soir là précisément qu'elle s'illumine, car le dernier survivant du naufrage essayait d'entrer en contact avec son congénère disparu. Ayant déterminé l'origine du triangle de pierre, il a tout fait pour éliminer d'éventuels témoins gênants et s'est rendu à Skull Valley. Depuis il cherche, mais sans grands résultats... Cependant, les Mi-Go sont impatients et lui ont donné l'ordre, s'il ne retrouvait rien dans un délai de deux jours suivant l'arrivée des Investigateurs, d'invoquer Yog-Sothoth, afin que le dieu détruise toute la vallée, ainsi que le vaisseau introuvable et l'arme qu'il contient. Mac Cardwell est tout disposé à donner sa vie au cours de la cérémonie qui doit se tenir sur le Mont Ashton. En attendant, il continue ses recherches avec la dernière énergie !

vos notes

Randolph Mac Cardwell (46 ans)

FOR 13 CON 15 TAI 16 INT 17
POU 18 DEX 12 APP 15 EDU 17
SAN 0 PdV 15

Arme Att. % Dommages
Fusil de chasse 35 % 2D6

Sorts : Contacter les Fungi de Yuggoth, Contacter Nyarlathotep.
Appeler Yog-Sothoth, Flétrissement. Concocter le Breuvage de l'Es-
pace.

Compétences : Anthropologie 70 Archéologie 65%. Géologie 25 %.

L'Étranger

Le prisonnier de la nuit

Si les Investigateurs se promènent la nuit dans la vallée, ils ont 30 % de chances toutes les 3 heures de rencontrer l'Étranger. Ce pourcentage monte à 50 %, s'ils se trouvent dans les environs immédiats de la mine abandonnée ou sur le flanc est du Mont Ashton. Pendant ses déplacements, l'extra-terrestre veille tout particulièrement à rester à couvert afin de ne pas être repéré par d'éventuels Mi-Go en patrouille. Sa seule autre préoccupation est de se procurer un peu d'uranium à la mine du Vieux Jackson pour alimenter son vaisseau (les propulseurs de ce dernier sont suffisamment puissants pour l'arracher à sa gangue de terre et de roche !). Il est terrorisé, mais absolument pas agressif et préfère la fuite au combat (déplacement 12). Son arme est une réplique exacte de la "pierre indienne". Si les personnages le surprennent, faites leur effectuer un jet de POU contre le POU de l'Étranger sur la Table de Résistance. Si ce jet est réussi, ils perçoivent par l'esprit des pensées complexes où l'angoisse prédomine. Deux jets réussis successivement permettent d'établir un contact télépathique rudimentaire. Il faut cependant utiliser un langage par signes pour se faire comprendre par l'extra-terrestre, ce qui n'est pas évident avec une créature dotée de 3 bras et pour qui les directions n'ont pas beaucoup de sens...

Annexe III : les Mi-Go

Utilisez les caractéristiques suivantes pour les Fungi de Yuggoth rencontrés dans cet aventure :

N°	1	2	3	4	5	6
FOR	15	7	11	10	11	10
CON	11	6	13	14	8	6
TAI	9	11	12	10	9	12
INT	11	12	10	14	15	14
POU	12	14	15	13	11	12
DEX	14	18	11	15	13	15
PdV	10	8	12	12	8	9

Arme Att. % Dommages
Pincés 30% 1D6 + saisie.

Armure : aucune, mais les armes pouvant empaler ne font que des dommages minimum.

SAN : Contacter Nyarlathotep et Flétrissement.

Le Contrôle Mental

Dans cette aventure, si les Mi-Go réussissent à s'emparer de quelqu'un, il lui plongent dans le crâne, par le biais d'une petite ouverture pratiquée au sommet de celui-ci, un petit appareil en forme de tube qui leur permet de "contrôler" l'esprit de leur victime. Celle-ci doit alors obéir à leurs ordres, jusqu'à sa mort, ou jusqu'à ce qu'on procède à l'ablation chirurgicale de l'engin. Calvin, Tom et Jimmy Thorson sont des exemples vivants de l'efficacité de cette technique...

Une créature venue de l'espace profond

L'étranger a l'apparence d'un être monstrueux ayant trois jambes, trois bras et trois mains (munies de six doigts opposables). Il n'a pas de tête, mais sur son torse cylindrique, trois yeux montés en couronne lui donnent une vision parfaitement périphérique. Bras et jambes sont reliés au torse à la façon des rayons d'une roue sur un moyeu. De fait, l'Étranger a une physionomie symétrique de base 3 (pour l'homme elle est de base 2 : le corps se divisant en deux parties symétriques extérieurement). Il est originaire d'une planète très chaude où l'atmosphère n'a rien de commune avec celle de la Terre. Pour lui, l'oxygène est un acide puissant qui peut liquéfier son corps en quelques secondes. C'est pourquoi il ne sort de son repaire que revêtu d'un scaphandre métallique gris qui lui donne l'apparence d'un robot. Cette combinaison est très résistante, mais le moindre trou dans son enveloppe provoquera la mort - et la dissolution - de son occupant...

L'Étranger

FOR 21 CON 30 TAI 20 INT 40
POU 20 DEX 30 APP 0 EDU 40
SAN 33 PdV 25

Arme Att. % Dommages
Triangle 60 % Paralysie*

* Ce triangle tire en "gerbe", un peu comme les fusils de chasse (cf p. 20 des règles). Il émet un cône lumineux rouge, d'une portée maximum de 20 mètres. Si un personnage est atteint, il est incapable de bouger pendant 1D10 Tours (un tour égale 10 minutes).

Armure : 40 points, mais si le moindre point de dommage "passe" (un trou !), l'Étranger meurt en quelques secondes...

Compétences : Astronomie 90 %, Camouflage 75%, Discrétion 60 Esquiver 60 %, Mécanique 90%, Se Cacher 50%.

SAN : perte de 1D6 points de SAN si le jet est raté (il n'est pas très agréable à regarder...).

Le vaisseau

Les Investigateurs peuvent découvrir l'entrée d'un tunnel en fouillant attentivement le flanc est du Mont Ashton. Mais, il peuvent également être guidés par l'Étranger, s'ils ont établis des rapports amicaux avec lui.

L'entrée du tunnel est dissimulée derrière un gros rocher (25 points de résistance). C'est une ouverture qui donne sur un boyau d'1 m 50 de diamètre qui serpente dans les entrailles de la montagne. Au bout d'une vingtaine de mètres, ce couloir donne dans une caverne aux parois de roche vitrifiée (par la chaleur au moment de l'écrasement).

Le vaisseau est noirâtre et a une forme parfaitement ovoïde. Sur son flanc, il est possible de distinguer (à 2 m 30 du sol) un dessin représentant un triangle équilatéral de 30 cm de côté. En posant la "pierre indienne" au centre de ce triangle, un sas invisible auparavant s'ouvre à la façon d'une bouche sur l'intérieur du vaisseau. Il est assez improbable que les Investigateurs visitent ce dernier, car à peine le sas refermé, la température monte brutalement à 180° et l'oxygène est expulsé pour laisser place à un gaz hautement corrosif (les conditions minimum de confort pour l'Étranger !). Néanmoins, un petit plan est fourni pour information.

Note : la paroi externe du vaisseau est virtuellement indestructible. De plus, à l'instar de la "pierre indienne" elle est "invisible" pour les pellicules photosensibles...

pilogue

Conclusions

Cette aventure est "ouverte", dans le sens où elle peut connaître des fins très différentes. En voici quelques-unes :

- ✓ Si les personnages pactisent à temps avec l'Étranger, et s'ils lui permettent d'obtenir un peu d'uranium. L'extraterrestre repartira avec son vaisseau en faisant littéralement "éclater" le Mont Ashton, tuant par la même occasion les Fungi de Yuggoth installés à son sommet. Mac Cardwell renoncera à appeler Yog-Sothoth, mais il peut ressentir une certaine antipathie à l'égard des Investigateurs...

Quoiqu'il en soit, ceux-ci gagneront 1D20 points de SAN et la certitude qu'ils ne sont pas seuls à lutter contre la menace des Grands Anciens.

- ✓ Si les personnages n'ont pas le temps de faire fuir l'Étranger et ne neutralisent pas Mac Cardwell, Yog-Sothoth en personne viendra leur rappeler l'humilité de la condition humaine. Skull Valley sera détruite, ainsi que tous ses habitants terriens ou non. Les journaux de Denver feront état d'un cataclysme de faible amplitude et l'on apprendra un peu plus tard la destruction de Porterville.

- ✓ Si les personnages tuent l'Étranger, ils risquent de ne pas comprendre grand chose ! S'ils éliminent aussi Mac Cardwell, il se trouvera bien un témoin (ex : un chasseur égaré)

pour les accuser de meurtre de sang froid (on ne plaisante pas avec ces choses là dans le Colorado). Mais, s'ils ne tuent pas le professeur, celui-ci invoquera Yog-Sothoth, alors...

Du pourquoi du comment

A la lecture des œuvres de Lovecraft, il est facile de se rendre compte que pour l'écrivain de Providence, tout ce qui vient du ciel est une menace, même une couleur... Néanmoins, il existe certainement d'autres mondes habités et certains peuvent être également menacés par les Grands Anciens et leurs pairs. C'est de cette considération qu'est venue l'idée de l'Étranger...

Les Mi-Go faisaient des adversaires tous désignés, car il s'agit d'une race stellaire dont il est dit que Yuggoth (Pluton) n'est qu'une base. Pourquoi alors ne pas imaginer que les Fungi sont peut être beaucoup plus puissants dans d'autres secteurs de la galaxie qu'ils ne le sont dans notre système solaire ?

La Vallée du Crâne et les victimes "contrôlées" par les Fungi sont des hommages directs au cinéma américain des années 50 et notamment à ces chefs d'œuvres de science-fiction naïve que sont :

"L'invasion des profanateurs de sépultures", "La chose d'un autre monde" (film superbe de Robert Wise) ou "L'invasion vient de Mars" (de Cameron Menzies). Sous bien des aspects, ces films sont profondément "ctulhiens"...

vos notes