

L'invitation d'Edmond

Les PJ sont invités chez Edmond Gladstone, un célèbre multimillionnaire excentrique (qu'est-ce que c'est original !). Il habite dans une grande et luxueuse propriété très bien gardée et protégée, dans laquelle il a fait reconstruire un vieux manoir écossais qu'il a importé pierre par pierre, ainsi qu'une réplique de pyramide égyptienne d'au moins 30m de haut ! C'est un habitué des grands dîners mondains où il ne cesse de nouer des relations importantes avec les grands de ce monde. Il est tout de même connu pour avoir un humour assez douteux. Il fut marié, malheureusement sa femme fut kidnappée et il refusa de payer la rançon, et malgré toutes les enquêtes et les privés engagés, on n'a jamais retrouvé sa trace... Edmond ne connaît pas de frasques financières particulières et n'est jamais ennuyé par la justice (il peut remercier ses «amis»). Il puise sa fortune de ses casinos et hôtels à Cuba ainsi que de ses nombreuses plantations en Amérique du Sud, mais il investit régulièrement dans des nouveaux secteurs industriels. En ce moment, c'est l'industrie chimique et pharmaceutique qui trouve grâce à ses yeux. Il a déjà fait construire plusieurs usines, dont une pour l'armée...

Un chauffeur vient chercher chaque PJ à domicile, et c'est à bord d'une somptueuse voiture qu'ils se rendent à l'invitation. Lorsqu'ils arrivent, Edmond n'est pas là, ce qui leur laisse l'occasion de visiter un peu le manoir (surveillés de près par un énorme molosse chinois qui sert accessoirement de domestique). La bibliothèque renferme derrière de grandes portes vitrées et fermées, de nombreux livres étranges et rares, dont certains pourraient bien intéresser les PJ. Le salon où les PJ sont priés d'attendre renferme nombres d'objets venants de tous pays : statuettes africaines ou cambodgiennes, gri-gri, boule de cristal, etc... L'objet le plus étrange étant une espèce de grande étoile de mer dont on ne sait pas si elle est minérale, végétale, si elle est la création monstrueuse d'un artiste. Il s'agit en fait des restes momifiés d'un spécimen des Choses Très Anciennes. (0/1D4 de SAN)

Gladstone arrive enfin, visiblement de bonne humeur. Edward, qui demande aux PJ de l'appeler "tout simplement Ed", explique qu'il a besoin d'eux, mais avant de rentrer dans les

détails ils leurs parle de banalités tout en leur proposant petits-fours et whisky. Il boit à partir de la même bouteille (pour les PJ méfiants). Une magnifique pin-up rentre dans la pièce et s'assoit sur le rebord du fauteuil d'Ed. Celui-ci lui propose de prendre aussi un verre, mais juste avant il lui donne une pilule. La fille porte une affreuse cicatrice sur le bras droit. Si les PJ posent des questions, elle leur dira de ne pas s'inquiéter pour sa santé, mais qu'ils feraient mieux de s'inquiéter de la leur...

Effectivement, le whisky ainsi que les petits-fours sont empoisonnés (la pilule est un antidote). Le poison (du chloral) agit rapidement et les PJ s'évanouissent au bout de quelques minutes sous le regard cruel et amusé de Gladstone...

... durant cette période d'inconscience, les PJ ressentent l'impression d'être soulevés, balancés... bruits de moteur... noir... froid...

Réveil difficile

Les PJ reprennent connaissance en blouse blanche, allongés et attachés sur des tables en fer. La pièce où ils sont rappelle un laboratoire de biologie ou de chimie. Ed arrive, un cigare à la main, accompagné de ce qui ressemble à un docteur en blouse blanche. En tournant autours des tables, Ed raconte :

" Mes chers amis, je vous ai fais venir pour que vous me rendiez un petit service. D'après l'enquête que j'ai fais faire à votre sujet il semblerait que vous puissiez m'être d'un bon secours.

Voilà mon problème... Je soupçonne un vieux camarade de se mêler d'affaires qui ne le concernent en aucune manière, mais je lui reproche encore plus de vouloir me faire concurrence sur un point précis. Comme vous le comprendrez vite, ce n'est pas le genre d'affaire qui peut se résoudre à l'amiable... Votre tâche est « simple », vous devez aller le rejoindre, trouver les preuves qu'il a conclu un pacte avec les Mi-Go, vous verrez vous-même de quoi il s'agit, s'il a vraiment fait un marché avec eux. Je préfère ne rien dire, c'est tellement plus drôle. Vous me rapporterez donc ces preuves en me disant aussi de quelle manière il a établi un lien avec eux. Mais dans tous les cas, vous n'oublierez pas de lui laisser un petit souvenir de ma part, une sorte de cadeau d'adieu. Ne parlez de tout ceci à personne, j'ai des informateurs partout et de nombreuses relations, et puis il serait dommage qu'il arrive malheur à vos proches, n'est-ce pas ?

Et maintenant, pour assurer une mo-

tivation certaine de votre part, le docteur va procéder à une très légère intervention. Comprenez-moi, messieurs, il ne s'agit là que d'une simple garantie pour éviter que vous ne tentiez de faillir à votre tâche."

Le doc s'approche et pose sur un bras de chaque PJ une petite boîte en métal qu'il ouvre ensuite. Il en sort une espèce d'énorme asticot blanc à l'allure répugnante. Les larves s'enfoncent dans la chair des PJ en faisant un horrible gargouillis. (il s'agit de larves d'Eihort. L'opération fait perdre 1D6 de SAN).

"Nous aurions peut-être dû songer à les anesthésier auparavant, non ? ha, ha, ha !

Plus sérieusement, n'essayez pas de les enlever par vos propres moyens ou avec l'aide de quelqu'un d'autre, vous succomberiez à coup sûr. Nous seuls sommes capables de vous enlever ces larves. Hâtez-vous mes chers, si dans 2 semaines vous n'êtes pas de retour, vous mourrez dans d'atroces conditions, vous pouvez me croire.

Je dois maintenant vous laisser, tout ce dont vous aurez besoin se trouve dans l'embarcation qui vous mènera jusqu'à la côte."

Sur ces mots Ed quitte la pièce. Les PJ plus ou moins conscients sont ensuite conduits à l'extérieur. Ils s'aperçoivent qu'ils sont sur le pont d'un navire et qu'il fait nuit. On les dépose dans une petite embarcation. Des matelots armés rament pendant de longues minutes puis les déposent sur une plage rocheuse. Après avoir débarqué une mallette et quelques sacs, ils reprennent la mer. Les PJ sont désormais seuls.

- Les sacs et la mallette contiennent :
- ❖ des papiers d'identité, passeports, etc. portant des faux noms pour chaque PJ.
 - ❖ une somme de 500\$ par personne.
 - ❖ 1 revolver par personne, des cartouches, 2 troussees de premiers soins.
 - ❖ une carte du Pérou (et oui, les PJ vont se rendre compte qu'ils ont changés d'hémisphère !), ainsi qu'une carte du sud du Pérou un peu plus détaillée où figure une croix.
 - ❖ des habits, et quelques menus ustensiles divers : briquets, montres, etc.
 - ❖ un carnet.
 - ❖ une boîte scellée sur laquelle est attachée une enveloppe marquée "important".

Le carnet

Il résume l'affaire. Gladstone soup-

comme un certain Jack Canillera d'avoir conclu un pacte avec des "Mi-Go". Jack Canillera est un riche homme d'affaire venu des Etats-Unis et qui fait fortune au Pérou avec des plantations de cafés, et surtout grâce à ses compagnies d'exploitation minières. Jack habite une riche villa au sud du Pérou (cf. Carte détaillée).

Quelques coupures de journaux locaux (rapide résumé en anglais à côté) : légères secousses sismiques à divers endroits du pays, étranges lueurs aperçus dans le ciel, bétail retrouvé mort et présentant d'étranges blessures, ouvriers retrouvés morts de froid et littéralement congelés, etc....

Il y a ensuite le nom d'une personne, un certain Miguel Campos, avec qui ils pourront prendre contact dans un bar de Callao, appelé "El Cameleon".

L'enveloppe "important"

"Voici mon petit cadeau d'adieu pour Jack. Je serais à votre place, je ne m'amuserais pas à briser les scellés, et encore moins à tenter d'ouvrir ce coffret par simple curiosité. Ne l'ouvrez QUE lorsque vous aurez terminé votre mission. Placez l'objet à proximité de la cible. L'aire d'effet devrait être de plusieurs centaines de mètres. Si vous en avez l'occasion, restez pour observer ce qu'il va arriver. Normalement vous devriez avoir un bon quart d'heure pour cela. Vous aurez très peu de chances de revoir un tel phénomène de toute votre vie."

La boîte renferme un œuf de Chthonien ! Son père n'arrive pas à le retrouver car les ondes télépathiques sont brouillées par des signes des anciens gravés à l'intérieur du couvercle. Mais dès que le couvercle est ouvert, le père le localise immédiatement et vient à la rescousse. Si on referme le couvercle, la communication est rompue mais le père sait dans quelle zone se trouve son œuf... et dans ce cas les PJ sentiront à plusieurs reprises quelques légères secousses sismiques provoquées par le père attendant sous terre...

Et maintenant ?

L'habitation la plus proche est une petite ferme d'élevage de moutons. Le fermier est armé et déteste être dérangé la nuit. Néanmoins quelques bons dollars US et un peu de baratin permettront aux PJ d'apprendre :

- ❖ où ils sont : à environ 30 Km au nord-ouest de Callao.
- ❖ la date : une semaine depuis leur rendez-vous chez Gladstone.
- ❖ que le fermier doit se rendre demain à Callao, et que les PJ peuvent se joindre à lui... s'ils y mettent le prix. Et s'ils ne le font pas, il se fera un plaisir d'aller dénoncer à la Guardia Civil

ces étrangers qui débarquent en pleine nuit.

Petit détail : le fermier, comme la majorité des péruviens parle espagnol (sauf dans les grandes villes où les gens connaissent un peu l'anglais. Et dans les zones les plus reculées, la langue utilisée est le Quechua un dialecte inca).

=> Et si les PJ veulent refuser la mission ou quitter le pays ?

- ❖ ils souffriront de cauchemars de plus en plus terribles pour finalement tomber dans la démence.
- ❖ ils mourront sur une table d'opération malgré les efforts désespérés du chirurgien.

Après avoir passé une bonne nuit (si les PJ ont payés), le fermier les embarque sur un vieux camion tout rafistolé pour un trajet de 2 heures sur des routes défoncées, avec un conducteur carburant à sa gnôle maison, et brailant à tue-tête une chanson paillarde.

Premiers contacts

Callao est une petite ville de quelques dizaines de milliers d'habitants, vivant principalement de la pêche. Le "Cameleon" est l'habituel bar glauque et sordide. Il tire son nom de l'alcool typique vendu ici qui fait passer le courageux buveur par toutes les couleurs. Miguel Campos attend les PJ et ne sera pas bien dur à trouver.

C'est un ancien Zapatiste qui a fuit le Mexique après l'échec de la Revoluzion et qui sillonne l'Amérique du sud en offrant ses services au plus offrant. Depuis bientôt un an, il travaille pour Gladstone au Pérou. La première phrase qu'il sort est : "Alors c'est vous les nouveaux ?" (il parle correctement anglais et pourra donc servir d'interprète si aucun PJ ne maîtrise l'espagnol).

En effet, il y a quelques semaines, il a reçu un groupe qui semble t il était chargé de la même mission. Ils ne sont jamais revenus au point de rendez-vous fixé après leur visite chez Jack. Ils avaient eux aussi la même cicatrice au bras...

Miguel est au service des PJ. Il pourra leur procurer pratiquement tout ce dont ils peuvent avoir besoin. Il peut fournir les quelques renseignements que leurs prédécesseurs ont pu glaner :

- ❖ Jack Canillera est un vrai paranoïaque qui se déplace toujours avec une douzaine de gardes du corps.
- ❖ certains mineurs trouvent étrange d'avoir abandonné des mines qui donnaient pourtant sur de véritables filons.
- ❖ un des domestiques a une fois entendu Jack parler avec quelqu'un ayant une étrange voix bourdonnante alors

qu'il était absolument seul dans la pièce (le domestique a vérifié après)

Et maintenant ?

Totalement libre... voici les pistes que les PJ peuvent explorer.

Exploration et inspection des mines

Les mines actuelles fonctionnent plutôt bien. Des tonnes de métaux (zinc, cuivre, plomb, or, fer, etc....) sont extraites chaque jour puis chargées dans des cargos en direction des USA. Il y a toutefois un détail troublant. Plusieurs mineurs évoquent une mine qui avait l'air prometteuse et qui a finalement été fermée. Les derniers mineurs à y avoir travaillé se souviennent d'avoir commencé à ressentir un mal de tête fréquent dès qu'ils sont tombés sur une veine d'un minerai étrange. Il ressemble à l'or mais possède des propriétés magnétiques. Il est très lourd et produit une lumière phosphorescente verte après avoir été éclairé. Un vieux mineur a d'ailleurs gardé un échantillon sur lui. Il ne veut pas s'en débarrasser car même si ça lui cause des migraines, il est certain que ce caillou le protège des mauvais esprits. Ce matériau ne ressemble à rien de connu.

Maison de Canillera

Il possède une grande maison dans le centre de Lima où il invite continuellement la gent au pouvoir. Le président Leguia qui fait de la corruption généralisée sa principale politique vient souvent aux fêtes organisées par Canillera. Il n'y aura rien d'intéressant à y trouver si ce n'est des relations, car cette maison sert surtout pour l'apparat. Sa véritable demeure se trouve près de Pisco, plus au sud. C'est une immense villa patrouillée 24h/24 par des gardes armés. Y rentrer sans y être invité est quasiment mission impossible. Les «prédécesseurs» avaient misé sur cette option malgré l'avis de Miguel. Les différentes possibilités pour s'en approcher : se faire remarquer et inviter lors d'une soirée à Lima, se faire embaucher si les PJ ont des compétences particulières, etc....

Chez Canillera

Dans la villa, voici les trucs étranges que les PJ pourront découvrir :

- ❖ Dans le salon, une statue à l'aspect horrible et au caractère changeant, entièrement sculptée dans l'étrange métal jaune. Jet SAN 0/1D3. Jet Mythe de Cthulhu permet de découvrir que cette chose est associée à Yig.
- ❖ Entendront à certains moments une voix bourdonnante et grésillante parler avec Canillera. Après son départ, ils ne trouvent dans la pièce qu'un as-

semblage bizarre de tubes métalliques. En réussissant plusieurs jets de mécanique et de physique, les PJ pourront «discuter» avec le cerveau d'un conquistador capturé par les Mi-Go il y a plusieurs siècles et qui a voyagé à travers le système solaire. Il supplie les PJ de l'achever. Jet de SAN 0/1D4.

- ❖ Une nuit, alors que Canillera est parti en excursion dans les montagnes, les PJ verront des lueurs dans le ciel qui ne sont pas du tout naturelles.
- ❖ Bureau de Canillera : fermé à clé et protégé par un dispositif hi-tech des Mi-Go, une espèce de badge en métal désactivant le système de surveillance. Tout intrus déclenche l'alarme et se fait paralyser par des rayons sortant du plafond. Canillera porte toujours le badge sur lui... sauf quand il se baigne dans sa grande piscine... Si les PJ parviennent à rentrer à l'intérieur, ils trouveront de nombreux documents, photos et notes personnelles sur les Mi-Go. Voir ci-dessous :

Canillera a entendu parler d'étranges légendes par les habitants proches de la plaine de Nazca qui parlaient des visiteurs du ciel. Versé lui aussi dans l'occulte, il entre en contact avec les Mi-Go et conclut un marché : Il recherche pour eux les divers minerais dont ils ont besoin et leur laisse les mines qui les intéressent et assure leur discrétion... en contrepartie, les Mi-Go lui apprennent des sorts et offrent fortune et divers objets de haute technologie.

Les prédécesseurs...

Durant leurs investigations, les PJ tomberont nez à nez face à 2 de leurs prédécesseurs. Au MJ de choisir l'endroit... mais de préférence un lieu sombre et glauque.

Qui sont-ils ? ... D'anciens investigateurs, comme les PJ. Et pourquoi pas des anciennes connaissances des PJ ? Ils étaient 5 à l'origine. Ces deux là racontent leur histoire assez décousue et embrouillée. Les PJ apprendront tout de même l'emplacement du lieu de rendez-vous habituel entre Canillera et les Mi-Go.

Ils expliquent avoir trouver le moyen de se débarrasser des larves... Pour preuves, ils montrent d'énormes cicatrices le long du bras. D'après eux, ils auraient trouvés une petite communauté vénérant un autel en pierre et qui aurait réussi à les sauver. Ils peuvent les conduire là-bas s'ils le désirent. Si on les interroge sur leurs autres compagnons : l'un est mort et ils ne donnent pas de détails, les 2 autres ont succombés à la folie et ont disparus...

En réalité, ils ont effectivement trouvés ces indigènes... Ces indiens font parti de la tribu des Huari qui luttèrent bien avant les incas contre l'implantation des Mi-Go dans les Andes. Ils adorent Yig qui les aide dans

leur lutte. La grande majorité des Huari fut exterminée par les conquistadors, mais certains ont réussi à survivre...

Le rituel pour extraire les larves nécessitait un sacrifice humain... celui d'un des leurs. 2 se sont enfuis, les 2 autres sont restés... et ont succombés à la démence. Et c'est précisément ceux qui sont restés qui parlent actuellement aux PJ. Ils feront tout pour les persuader de les suivre jusqu'à la tribu pour servir de sacrifice.

La suite des événements ?

Les PJ ont le choix...

- ❖ Tenter d'extraire les larves grâce à la cérémonie. Mais elle nécessite un sacrifice humain... chose que les PJ ne découvriront que sur place. Evidemment tout se passera très mal, et les PJ ne devront leur salut qu'à l'arrivée providentielle au cours de la cérémonie des 2 autres prédécesseurs encore à peu près sains d'esprits (et armés de renforts) et qui sont revenu pour raser cette tribu de la surface terrestre. Carnage ne faisant pas dans la dentelle. Il vaudrait mieux ne pas trop traîner ici, car les adeptes de Yig ne se laisseront pas facilement exterminer. Néanmoins durant cet affrontement, les joueurs feront connaissance de membres des Huari (ceux qui ont continués la lutte contre les Mi-Go en délaissant un peu Yig qui pourront leur extraire leurs larves. Mais pour ce faire, ils réclament plusieurs kilos du fameux minerai jaune... qu'on ne peut trouver que dans la mine exploitée par les Mi-Go... S'ils y arrivent, les PJ seront libérés de leurs larves, mais perdront tout de même 1D6 de SAN durant cette épreuve. Et bien sûr ils réclameront l'aide des PJ pour une expédition commando contre les Mi-Go.

- ❖ Aller au lieu de rendez-vous entre Canillera et les Mi-Go : sur la plaine de Nazca. En étant très discrets, ils apercevront des engins volants Mi-Go atterrir le long de ce qui semble être de minuscules lignes en pierres sur le sol.

Final

Normalement, à ce moment du jeu, les PJ ont amassés suffisamment de preuves : documents, minerai, photos, témoignages, objets Mi-Go, etc...

Quelle que soit l'orientation maintenant choisi, Miguel se range de leur côté... car il prend conscience du danger que représente son patron. Comme il le dit : « J'ai pas été embauché pour ça... J'ai pas envie de voir ces sales bestioles traîner dans la région... »

Si les PJ se décident tout de même à utiliser le coffret (et là, le MJ devrait fortement les inviter à le faire :o) : du-

rant les minutes qui suivent la pose de l'œuf près de la villa de Canillera, les PJ sentent que tous les animaux sont affolés. Puis une secousse sismique se fait sentir... puis une autre plus forte... et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée du père venant retrouver son œuf et exterminant tout ce qui se trouve à proximité à grands coups de tentacules. La villa est complètement détruite, et l'attaque du chthonien provoque un tremblement de terre de 6 sur l'échelle de Richter... Même à Lima la terre tremble ! (Jet de SAN 1D3/1D20)

S'ils ont encore les larves, leur seule chance de survie et de retourner comme prévu sur le bateau de Ed croisant près des côtes. Miguel sait où et connaît le code lumineux à réaliser pour qu'on vienne les chercher. Dans ce cas, Ed sera ravi, il enlèvera les larves des PJ comme convenus... mais leur jettera un sort (dont les PJ ne se rappelleront pas) les obligeant à obéir à toutes paroles prononcées par Ed... Et il y a de très fortes chances qu'Ed se retrouve une nouvelle fois sur le chemin des PJ...

S'ils n'ont plus les larves, ils ne sont donc pas obligés de se rendre sur le navire de Ed... à moins qu'ils ne veuillent réaliser une expédition punitive. S'ils ne se présentent pas à Gladstone mais qu'ils ont lâché l'œuf sur Canillera, Ed satisfait les laissera tranquilles... mais il gardera toujours un œil sur eux...

Une autre option pourrait être que les PJ désirent se confier à Canillera pour supprimer Ed.. Ou supprimer les 2 eux-mêmes... au MJ de s'en sortir : o)