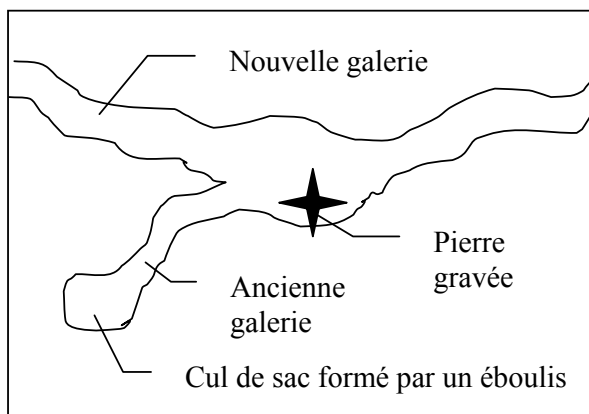


MINE DE RIEN

VOYAGE, VOYAGE

Un des PJ reçoit une lettre d'un lointain cousin. Ce dernier est ingénieur dans une mine de Lorraine. Il a découvert dans l'une des nouvelles galeries creusées dans la mine, une sorte de pierre gravée et dont le dessin est reproduit dans la lettre. Chaque branche de l'étoile et chaque triangle peut s'enfoncer dans la roche mais jusqu'à présent personne dans la mine n'a réussi à en comprendre l'utilité.



Les recherches de l'Investigateur contacté par son cousin ne donnent rien. C'est alors que ce dernier reçoit une autre lettre de Directeur de la mine. Son cousin a disparu. Les recherches qu'il menait le faisaient rester tard la nuit dans la mine. Lorsqu'il a disparu, on a retrouvé des plantes à proximité de la sculpture. Des plantes gigantesques et carnivores qui ont attaqué les mineurs. Ces plantes ont été détruites par le feu et les coups de pioche des mineurs mais on peut se demander comment elles sont arrivées là et surtout comment elles ont pu pousser aussi vite. Elles avaient, en effet atteint la taille de 2m50 en quelques heures avant de s'étioler, ce qui avait facilité leur destruction.

C'est tout ce qu'apprennent les Investigateurs en arrivant de en fin de matinée à la mine. Le voyage à partir de Paris a été rude. D'abord le train jusqu'à Nancy, pendant la nuit. La promiscuité avec les militaires rentrant de permission et rejoignant leurs casernements en Alsace-Lorraine a déjà été éprouvant. Mais le restant du voyage est pire. Le Directeur de la mine n'a pu faire venir une voiture et c'est en carriole que les Investigateurs se rendent sur place dans la froideur du petit matin. Le conducteur de la carriole en bon lorrain est taciturne

Mon cher cousin,

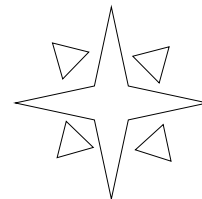
J'espère que cette lettre te trouvera en bonne santé. J'ose croire que tu pourras aussi m'apporter une aide précieuse par ton goût pour le bizarre et l'étrange

Je reproduis ci-dessous une sculpture que j'ai trouvée dans la mine et dont les éléments semblent s'enfoncer dans le mur où elle a été gravée. Si d'aventure tu pouvais me trouver des informations sur cette sculpture, j'en serais fort aise car elle hante mes jours et mes nuits depuis que je l'ai vue et j'aimerais en extirper le secret.

Il semble qu'une suite logique de pressions permette l'ouverture mais je ne la trouve pas.

Comptant sur ton aide, je te laisse, mon cher cousin, travailler au mieux de mes intérêts. Merci d'avance et que toute mon amitié t'accompagne dans tes recherches.

Mul



et parle mieux le patois que le français des villes. Ces parisiens (car tous les étranges voyageurs sont pour lui des parisiens!) n'apportent qu'ennuis et se croient tout permis donc on ne leur cause pas et c'est mieux ainsi. Si les Investigateurs tentent une approche pour engager la conversation, ils s'exposent à une fois de non-recevoir des plus tranquilles, le conducteur de la carriole répond une fois en patois lorrain et ensuite ne parle plus. Tout ceci pour monter aux Investigateurs qu'ils ne sont pas ici en pays conquis et qu'ils devront faire preuve de beaucoup de circonspection s'ils veulent interroger les gens du cru.

La mine de Sainte-Rivoire est une mine de sel comme il en existe beaucoup dans la région. Les mineurs y sont sous exploités et doivent travailler dur pour gagner un maigre salaire. Ils n'ont pas la "chance" de leurs homologues des mines de charbon qui sont payés au rendement. En contrepartie, ils sont moins exposés aux accidents et aux maladies.

Le directeur accueille donc les amis de son ingénieur. Il les mène directement à la chambre de leur ami qui vivait, pour des raisons personnelles, sur place. Tout en disant aux Investigateurs qu'il ne s'explique pas la disparition du jeune homme qui semblait travailleur, posé et sans aucun doute pas du tout enclin à fuguer. Le directeur semble penser que les travaux qu'il a effectué sur le mystérieux signe lui a attiré des ennemis qui l'ont enlevé voire éliminé. Tout en devisant le directeur de la mine et les Investigateurs sont arrivés à la chambre de Paul. La pièce est en ordre et toutes les affaires du jeune homme sont encore présentes. Tout tend à prouver qu'il ne s'agit pas d'une fugue. Un jet en TOC permet à l'Investigateur qui réussit de remarquer qu'une latte de bois dans le mur est mal clouée. Si le personnage persiste dans sa recherche il trouve sans trop de difficultés deux feuilles de papier écrites par Paul. Après une demie-heure de lecture et un jet réussi en Chimie que le jeune Paul avait fait diverses expériences sur la pierre gravée de cette étrange marque. Après une autre demie-heure de lecture et un jet réussi en Physique, il est possible de comprendre que Paul pensait essayer une solution. (Voir AdJ ci-après.)

*Comment ne pas y avoir pensé plus tôt. Les mathématiques sont universelles.
Les nombres, il faut essayer les nombres universels
La suite normale ne fonctionne pas
Les nombres premiers C'est la solution mais dans quel sens
Une porte? Une cache? Un trésor?
Je dois savoir, j'y retourne maintenant.*

Les dernières lignes écrites sont explicites. Chaque branche de l'étoile et chaque triangle s'enfonce dans la roche et quand on pianote la suite des nombres premiers (1, 2, 3, 5, 7, 11 et 13) en tournant dans le sens des aiguilles du montre, une sorte de porte extra-dimensionnelle s'ouvre. Les Investigateurs vont être pressés de vérifier

leur théorie mais le directeur pense qu'ils leur faut attendre la nuit car il ne veut pas que les mineurs paniquent au cas où les personnages auraient le malheur de disparaître aussi. De plus, il attend un nouvel ingénieur qui vient de Paris et qui normalement devrait arriver dans la soirée. De toute façon, pas question de descendre dans la mine tant que les mineurs travaillent car il y a du danger pour des néophytes.

L'après-midi s'étire en longueur et le repas du soir est morose. Le directeur de la mine n'est pas réapparu et pas de nouvelles du nouvel ingénieur. A la nuit tombée, un contremaître vient faire savoir aux Investigateurs que tous les mineurs ont regagné leurs quartiers et que la mine est libre. Il accompagne les Investigateurs jusqu'à l'ascenseur et leur explique le fonctionnement de ce dernier en précisant que le directeur devrait les attendre en bas. C'est effectivement le cas. Le directeur leur indique le chemin et déclare que le nouvel ingénieur parisien est déjà arrivé et qu'il étudie la pierre. Il sera certainement content des trouvailles des

PJ, cela devrait l'aider. Un jet en Psychologie réussi, montrera que le directeur crève de trouille. En fait, il est juste claustrophobe et ne supporte pas d'être dans la mine. Tant pis si les Investigateurs le voient comme un grand conspirateur, il ne reviendra pas dans l'aventure. Si un Investigateur paranoïaque obligeait le directeur à les accompagner, cela ne dérange en rien la suite du scénario, au contraire il pourrait servir de chair à... monstres.

Lorsque les Investigateurs arrivent enfin près de la pierre, il peuvent apercevoir un homme de dos qui appuie sur les marques de la pierre. En entendant les Investigateurs arriver, il se retourne et se présente immédiatement: " Tournesol. Tryphon Tournesol, le nouvel ingénieur. J'avoue être perplexe quant au fonctionnement de cette... chose."

Si les Investigateurs présentent le fruit de leur recherche au petit homme à la barbichette, ce dernier est très intéressé. Il trouve rapidement la solution. Mais il ne se passe rien... Du moins pendant quelques instants. Car soudain, après quelques secondes, une sorte de vortex se crée. C'est un oculus vers lequel sont attirés tous les personnages présents.



UNE PLANETE... HOSPITALIERE

Les Investigateurs et leur compagnon de voyage arrivent sur une planète dont ils peuvent voir rapidement qu'elle ne ressemble en rien à la Terre. Un ciel vert et un soleil tout aussi vert. Une végétation rase et violette à perte de vue couvre le sol. Les premiers pas des personnages sur la planète sont hésitants mais il est possible de respirer normalement et la pesanteur est la même.

A loin, on voit les traces d'une sorte de temple démoli qui présente une architecture complexe. L'ingénieur Tournesol est très excité même si, comme les Investigateurs, il ne comprend pas très bien ce qu'il fait là et surtout comment il y est arrivé.

Alors qu'ils devisent en marchant vers le temple, celui des Investigateurs qui réussit un jet en TOC, se retourne et voit une monstrueuse plante carnivore du même genre que celle qui a attaqué les mineurs. La plante se déplace rapidement vers les personnages qui n'ont d'autre solution que de courir. Même s'ils savent que le feu peut annihiler les plantes, les Investigateurs ne disposent pas de quoi fabriquer une torche et le danger est trop proche pour prendre le temps d'essayer.

Le temple est leur seul refuge. Après une course effrénée, les Investigateurs y pénètrent tout essoufflés de la course et de la frayeur ressentie. (Jet de SAN: perte de 1D3/1D6). Si l'un des

L'explication du phénomène est somme toute assez simple. Tous les êtres vivants de cette planète sont très petits mais sous l'action du sel (NaCl) se mettent à grossir démesurément sans perdre leur instinct ni leurs particularités. Le sel est absent de la planète et il n'y a aucun danger d'habitude. Seulement les Investigateurs ont amené du sel sous leurs semelles, ce qui fait que la première plante qui a été foulée s'est mise à grandir et à attaquer pour se nourrir.

L'autre point est qu'à chaque voyage au travers de l'oculus, il y a transfert de matière à poids égal. C'est pour cela que des plantes ont été retrouvées à la place de Paul. Soixante-dix kilos de plantes ont été transférées sur Terre pendant que les soixante-dix kilos de Paul étaient envoyés sur la planète. Les plantes se sont dévorées entre elles ce qui fait qu'il n'en restait pas autant à l'arrivée des mineurs. Et heureusement d'ailleurs car si elles avaient grandi en proportion la mine eût été envahie.

Investigateurs réussit un jet de TOC, puis un jet d'Idée, il remarquera que la plante suivait

exactement les traces faites par les personnages et qu'elle grossissait à mesure qu'elle avançait. De plus de petites plantes et de petits animaux grossissaient aussi mais se sont fait exterminer par la plante carnivore.

Le temple est désert mais on peut facilement remarquer des traces fraîches prouvant qu'une personne a vécu là pendant quelques jours. Un feu a été allumé et une bête a été dépecée, puis mangée. Les Investigateurs devraient raisonnablement penser que Paul est passé par là mais il a disparu depuis.

Les recherches aux alentours ne donnent guère de résultats et la nuit tombe... Il faut attendre demain. En attendant, il faut trouver des torches et à manger. Le combustible est rare et il faut toute l'expérience de scout de l'ingénieur Tournesol pour parvenir à allumer un feu dans le temple. C'est à la lueur des flammes que, soudain l'Investigateur, qui réussit son jet en TOC, voit que les murs du temple sont recouverts de runes dont on peut voir rapidement qu'elles se lisent de haut en bas. Voilà que la faim ressentie passe au deuxième plan surtout qu'il n'y a rien à manger à portée et qu'en plus il y a peut-être dans ces runes le moyen de rentrer sur la bonne vieille planète Terre.

UNE ETUDE EN ROUGE

Les runes n'apparaissent que lorsqu'un feu est allumé. Malheureusement, il est impossible de les comprendre. Pourtant, avec un jet d'Idée réussie, un des personnages pourra comprendre que Paul a du trouver le moyen de les lire puisqu'il n'est plus là. Une fouille plus poussée (jet de TOC particulièrement réussi) permet de trouver une espèce de cache creusée dans le mur. A l'intérieur, se trouvent trois récipients remplis d'une poudre blanche pour le premier, d'une verte pour le second et d'une rouge pour le dernier.

Après bien des hésitations, les personnages doivent se résoudre à goûter les poudres. Qui goûtera la blanche? La verte? Et surtout la jaune? (C'est toujours un délice que ce genre de dégustation avec des joueurs paranoïaques)

La poudre blanche n'est qu'un aliment concentré extrêmement riche en protéines. Le joueur qui teste cette poudre est vite rassasié. Il n'éprouve plus aucune faim.

La verte ne donne aucun effet pour l'instant.

La rouge fait sombrer, celui qui l'a goûtée, dans un sommeil agité, au bout de quelques heures. La personne est projetée dans un monde semi-onirique et voit ce qui s'est passé sur la planète des éons plus tôt. Il peut aussi lire les runes couramment et comprendre qu'il n'est pas dans un temple mais plutôt dans une bibliothèque. La nuit est lourde de menaces pour les PJ qui veillent et qui voient leur compagnon s'agiter, suer, crier et ne pas se réveiller. (Jets de SAN en voyant le visage de leur ami se déformer sous la douleur et ne rien pouvoir faire. 1D3/1D6)

Au matin, après cette terrible nuit où le Gardien pourra rajouter toutes les menaces latentes qu'il désire (bruits lointains, ambiance nauséuse et bruissements suspects), l'Investigateur se réveille et se souvient intégralement de la nuit qu'il vient de passer.

Les habitants qui vivaient ici, sur Yiggan il y a des milliards d'années, avaient inventé une sorte de machine qui leur permettaient de se rendre sur d'autres mondes. Une sorte de porte spatio-temporelle qui appelaient oculus. Au début tout se passait bien. Ils s'étaient juste aperçus d'un phénomène qui leur avait permis de comprendre que l'oculus fonctionnait. Lors du voyage instantané, il y avait un échange de masse entre les deux destinations. Si un voyageur était transféré, une masse équivalente de matière de l'autre planète apparaissait sur Yiggan. Au début, les Yugonis ont appris beaucoup de choses sur les planètes en faisant juste des échanges de matière. Puis un jour, un de leurs savants a osé franchir le pas. Il a emmené un appareil avec lui sur une planète et les Yugonis se sont aperçus que le voyage était possible pour un être vivant. Ils ont commencé à essaimer sur les planètes. Leur système a été plus tard récupéré par d'autres races ce qui explique qu'on en retrouve dans la mine. Mais le système n'est pas fiable à 100% car la rotation des planètes fait qu'on ne revient pas exactement à son point de départ tout en restant quand même sur la planète.

Les autres voyages dans le monde semi-onirique (à condition qu'ils soient effectués par la même personne) apportent son lot de découvertes. A un moment de leur histoire, les Yugonis ont découvert une planète qui possédait un composé chimique qu'ils ne connaissaient pas. Ils ne purent donner de nom à ce composé chimique car ce dernier causa leur perte.

Le composé (en fait du sel ordinaire pour nous Terriens) avait la faculté de faire grossir les animalcules et les plantes en leur faisant garder leur facultés instinctives.

La première fois que les Yugonis ont essayé de venir sur Terre, ils ont fait l'erreur de venir à une centaine de membres. Malheureusement pour eux, ils sont tombés au milieu de l'océan et se sont noyés! Et surtout leur équivalent de masse en eau de mer à inondé les environs de l'oculus. Le sel a agi et les animaux ont commencé à grossir et s'entretuer. Et la seule nourriture qu'ils ont trouvée a été les Yugonis.

Avant de mourir, les derniers savants ont réussi à concocter une poudre (la verte) qui sert dans un sort de Dessèchement. Ce sortilège que l'on ne peut que faire en écrivant une rune sur la créature avec la poudre en récitant une sorte de psaume en Yugon permettait de retirer le liquide vital de toute créature de Yiggan et de la faire mourir.

Exit la race des Yugonis.

Ne reste que le psaume:

"Jwalak'Albwher Xythomak Joth'Luk

Okhal Pwhytneth Jwalak'Aggullh

Dimak Hurtklh Xythomak'Albwehr" et la rune à tracer.

L'ingénieur Tournesol ou l'Investigateur ayant réussi un jet d'Idée pense alors que Paul n'avait qu'un jour d'avance. Il a dû se rendre à l'autre site pour tenter de se servir de l'oculus pour rentrer sur Terre. Le chemin est clair dans l'esprit de celui qui a fait les voyages dans le monde semi-onirique. Les Investigateurs s'y rendent en courant.

LE DERNIER REMPART

Trop tard... Sans doute Paul n'a-t-il pas attendu de tout savoir de l'histoire de Yiggan. Il a dû se précipiter dans l'oculus et comment savoir où il a atterri? Lorsqu'ils pénètrent dans le temple, des traces de passage prouvent sans conteste qu'on a utilisé l'oculus. Et s'ils avaient besoin d'un complément de preuve, la vue des monstres (jet de SAN de 1D8/1D20) qui entourent le temple prouverait sans l'ombre d'un doute qu'au moins 80 kilos d'eau de mer ont arrosé les alentours! (Pour les descriptions et les caractéristiques des monstres voir le livre de règles: Larves stellaires de Cthulhu!) La poudre contenue dans espèce de fiole hermétique est en quantité limitée et attaquer une quinzaine de monstres ailés et tentaculaires serait purement suicidaire surtout qu'une seule personne connaît le rituel.

L'ingénieur Tournesol est, tout à coup, pris d'une panique sans nom et se dirige vers l'oculus pour l'ouvrir. Les efforts conjugués des Investigateurs pour empêcher d'ouvrir l'oculus et en même temps combattre les monstres sont voués à l'échec. Le passage inter-dimensionnel s'ouvre et les Investigateurs, accompagné d'un ingénieur Tournesol bégayant se retrouvent... plongés au beau milieu de l'Océan Atlantique. Pas une île à des miles nautiques à la ronde. Un jet de SAN est nécessaire. Il ne fait pas bon de se retrouver à flotter au milieu de nulle part (1D3/1D8). De plus un jet réussi en Natation doit être réussi pour ne pas couler. Si les autres Investigateurs essayent de sauver celui qui se noie il faut réussir un jet de Force contre Constitution sur la table de résistance. Il fait nuit et il n'y a que la lueur des étoiles qui se

déplacent... Se déplacent!... Mais les étoiles ne se déplacent pas aussi vite. Un bateau, ce sont les lumières d'un bateau. Sauvés... Crier, s'époumoner pour être entendus de la vigie.

Les Investigateurs sont agrippés par les mains des marins venus les sauver. Le capitaine est déjà sur le pont pour les accueillir. Il se présente: " Haddock... Capitaine Archibald Haddock... Heureux de vous accueillir à mon bord".

Le cri qui retentit dans la nuit est terrible. Sous les yeux des rescapés qui n'ont pas eu le temps de se présenter et des marins horrifiés, un des matelots est emporté dans les airs par un gigantesque tentacule. (Pour le monstre, caractéristiques et description d'une Larve Stellaire de Cthulhu)

La résistance s'organise... Sous les ordres du capitaine les fusils sont sortis mais les balles ne donnent rien et les tentacules attrapent les pauvres matelots un par un pour s'en repaître goulûment. (Jet de San 1D4/1D10). Sous les assauts du monstre, le cargo est ballotté dans tous les sens et prend l'eau de toutes parts. Seul l'Investigateur qui connaît le sort de Dessèchement peut faire quelque chose.

D'abord un jet d'Idée réussi pour se dire qu'il doit se jeter sur le monstre afin d'y inscrire la rune. Ensuite un jet réussi sous 5 fois la Dextérité pour parvenir à sauter sur le monstre. Le contact avec la peau granuleuse à la consistance élastique et complètement étrangère à notre monde nécessite un autre jet de SAN (1D6/1D20). Pour finir, arroser le monstre de la poudre verte et tracer la rune, tout en gardant son équilibre (physique et mental!!!).

L'Investigateur est mis à rude épreuve mais s'il réussit, le monstre commence à devenir flasque pour n'être, au bout de quelques minutes, qu'une enveloppe vide et sans consistance qui se désagrège peu à peu dans l'eau de mer.

Le calme se fait peu à peu sur le bateau. L'ingénieur Tournesol commence à tourner sur lui-même en parlant tout seul. Il a maintenant une folie légère mais qui lui permettra de mettre au point de nombreuses inventions...

Quant au capitaine Haddock, il va se réfugier dans l'alcool pour oublier ce qu'il a vu. Les autres matelots survivants souffrent eux aussi de phobies plus ou moins sévères.

Ce n'est qu'au bout d'une longue semaine que le cargo arrive tant bien que mal sur la côte africaine. D'un commun accord les Investigateurs taisent leur aventure et déclarent avoir échappé de peu à un naufrage...

Le retour en France se fait rapidement. Les Investigateurs ont laissé leurs compagnons d'infortune. Ils se rendent à la mine de Sainte-Rivoire et apprennent de la bouche du nouveau directeur que le passage a été condamné après leur disparition. Des plantes et un animal surgis du néant se sont battus entre eux et les plantes carnivores ont gagné avant d'être brûlés par les mineurs.

L'Investigateur qui a appris le sort Dessèchement et qui a "voyagé" devrait recevoir plus de points de Santé Mentale de récompense (s'il est encore vivant!) que ses compagnons car il a eu à subir plus d'épreuves. Il est évident que la fabrication de la poudre verte est complètement impossible sur Terre par manque de composants essentiels.

Ceci est mon explication de l'origine des manies du Professeur Tournesol et du Capitaine Haddock, ainsi que ma version iconoclaste de l'arrivée de Cthulhu sur notre planète. En grossissant un milliard de fois mais en gardant toutes ses caractéristiques, il est actuellement en phase de sommeil après une phase active tout simplement parce que ce temps passé correspond à un jour de son temps... Pardon aux puristes!!!

