

## Le projet

Un grand projet est en cours de réalisation dans la région : la création d'un barrage sur le fleuve XX pour permettre une meilleure irrigation des cultures dans les alentours, mais surtout la création d'une usine hydroélectrique indispensable pour un essor durable de la région. Les travaux de terrassement ont déjà commencé, le chantier est important et mobilise chaque jour des centaines d'ouvriers. Il y a bien eu quelques plaintes de propriétaires qui vont voir leurs terres englouties sous les eaux du grand lac qui se formera, comme d'autres petites vallées à proximité, mais le progrès avant tout.

Tout pourrait paraître parfaitement normal, si ce n'est que depuis quelques temps il se passe des choses étranges sur le chantier. Au début, ce sont des outils qui disparaissent... Ensuite on découvre le matin des actes de sabotage (câbles sectionnés, moteurs des engins de construction hors service...). Les responsables du chantier engagent des patrouilles de sécurité pour surveiller le secteur la nuit. Mais les choses vont devenir beaucoup plus graves...

## Explications

Dans une des petites vallées situées à proximité du chantier se trouve une colonie d'insectes de Shaggai (cf. p.110 du Livre des règles). Suite à leur exode massif de la planète Shaggai il y a plusieurs milliers d'années, un de leurs temples s'est téléporté ici. Une petite colonie a pris naissance dans les cavernes souterraines de la vallée, à proximité de leur temple indestructible qui ne peut plus être téléporté ailleurs. Ils se sont peu répandus mais continuent toujours de perpétrer au fil des siècles leurs rites en l'honneur d'Azatoth.

Ils eurent bien quelques contacts avec les hommes. Ainsi quand les premières tribus indiennes vinrent s'installer dans la région, ils s'en servirent en partie comme de très bons nouveaux sujets à sacrifices et prirent aussi le contrôle de leurs chefs pour peu à peu les convertir au culte d'Azatoth. Mais cette « collaboration » prit fin quand d'autres tribus indiennes firent la guerre à cette tribu soumise au mauvais esprit. Ces vallées devinrent un lieu maudit pour les indiens qui prenaient bien soin de les éviter.

Ensuite quand les premiers colons européens arrivèrent, les insectes reprirent contact avec les hommes et recommencèrent leurs sacrifices humains

et convertirent suffisamment de personnes pour créer une secte vouée à Azatoth. Mais encore une fois, l'alliance impie entre humains et insectes de Shaggai prit fin brutalement. A la fin du 17e siècle quand la chasse aux sorcières faisait rage, ils furent tous exterminés. Les insectes se rendirent compte que bien qu'étant beaucoup plus évolués que ces misérables humains, ceux-ci pouvaient désormais devenir une menace pour eux. Car bien qu'étant très avancés scientifiquement, les insectes de Shaggai ne se reproduisent que très lentement et ne peuvent pas se permettre le risque d'être découverts et attaqués par les hommes. Ils ont donc adopté une certaine discrétion, ne sacrifiant des humains qu'à quelques occasions, ce qui au cours des derniers siècles a donné à cette vallée la réputation qu'il ne fait pas bon s'y promener seul. Mais voilà, le récent projet de construction du barrage met en péril la colonie car la vallée et le temple se retrouveront complètement englouties sous les eaux... et les insectes vont tout faire pour empêcher ça...

## Les premières réactions

David Becker, un ami des pj qui fait partie des actionnaires de la compagnie immobilière pour ce projet vient voir de lui-même sur le chantier où s'en vont toutes ses économies. Et c'est durant cette visite qu'un insecte de Shaggai prend possession de son cerveau. En le parasitant l'insecte a pour objectif de convaincre les principaux actionnaires de laisser tomber le projet.

Pour commencer il fait envoyer des lettres à tous les actionnaires, expliquant que le barrage est un désastre économique assuré, qu'il ne peut pas être rentable, blablabla... Mais ces lettres assez virulentes ne contiennent pas de preuves objectives pouvant faire changer leurs décisions. D'ailleurs si les pj regardent une de ces lettres de plus près et la compare avec d'autres documents antérieurs écrits par leur ami, ils remarqueront (Jet TOC) que l'écriture est plus saccadée.

Comme cette stratégie a peu d'effets, le parasite s'oriente vers la presse et fait publier de violents articles contre le barrage.

## Et les PJ ?

Comment faire intervenir les pj dans cette histoire ? Il y a plusieurs solutions :

- Ils sont engagés par la société immobilière Prittman en charge du projet

pour découvrir ce qui se passe ;

- En tant que détectives privés, ils sont chargés d'élucider la disparition d'un des ouvriers ;

- Le gouverneur Spooner soucieux du retard que prennent les travaux demande un groupe d'experts ;

- Mais plus probablement, ils vont essayer de comprendre le comportement de leur ami.

## Les pistes

Les pistes suivantes et les éléments qui les composent se déroulent sur plusieurs jours (au gré des inspirations des joueurs).

### a) Le parasite et son hôte

Le parasite a complètement convaincu son hôte, David Becker, que la construction du barrage doit à tout prix être stoppée. Mais cette persuasion ne s'est pas faite sans effet secondaire. Le parasite est vraiment actif la nuit, mais il lui arrive de se manifester quelque fois le jour. Un jet de Psychologie réussi indique que ce rejet du barrage proche du fanatisme et très étranger au caractère habituel de la personne. On détectera aussi par moment une lueur étrange dans ses yeux. Il se plaint aussi de violents maux de tête, et avoue ne plus très bien dormir, mais tente maladroitement de convaincre les pj que tout cela est la faute du barrage et des soucis que ça lui cause. Il ne veut pas aller voir de médecin, mais un jet de Persuasion permettra à un pj de l'examiner de plus près. La réaction du parasite ne se fait pas attendre, et l'hôte réagit violemment... puis se confond en excuses en invitant finalement ses amis à le laisser tranquille.

Les articles dans la presse attisent un peu plus la curiosité sur le chantier du barrage, mais l'hôte passe pour un marginal farfelu. Cette nouvelle option ayant échoué, le parasite va forcer l'hôte à assouvir le gouverneur durant la prochaine réunion publique qui va se tenir dans quelques jours. En effet le gouverneur Spooner doit y faire le point sur l'intérêt public du barrage et dissiper les rumeurs qui circulent.

### b) La compagnie immobilière Prittman

Son siège central est à Boston. Elle a déjà réalisé divers travaux publics (constructions de routes, ponts, etc.). Elle n'est pas connue pour avoir des problèmes financiers et n'a pas encore eu le moindre scandale. De plus, le projet du barrage est aussi financé par l'Etat. Les dirigeants semblent vrai-



ment désireux de comprendre ce qui se passe (et combien ça va leur coûter, car ils doivent payer des indemnités si les travaux prennent trop de retard).

### **c) Le gouverneur, l'Etat et le projet**

Ce projet d'utilité public s'il se concrétise rapidement permettra à Spoone d'avoir un sérieux atout pour gagner un second mandat lors des prochaines élections dans quelques mois. Bien entendu ses adversaires politiques relancent la polémique sur la réelle nécessité de ce barrage et le manque de concertation avec la population. Des jets de Droit et de Comptabilité assureront les pj que le projet du barrage bien qu'un peu ambitieux est économiquement viable.

### **d) Sur le chantier**

Malgré les divers incidents, le travail continue et pour qui vient de l'extérieur, ça ressemble à une grande fourmière semblant travailler dans l'anarchie la plus complète. Mais en fait, tout est parfaitement organisé et les ouvriers qui viennent même des états alentours travaillent fébrilement. Les contremaîtres et les chefs d'équipe n'ont vu aucun acte de vandalisme ou de sabotage de leurs hommes et assurent qu'aucun d'entre eux n'a pu faire ça. Ces ouvriers sont généralement la seule ressource pour leurs familles et ils ne risquent pas de mettre en péril le chantier. Bien sûr il peut y avoir quelques brebis galeuses et il y a eu quelques heurts entre ouvriers au début des travaux mais tout est arrangé maintenant.

Ce qui trouble les responsables du chantier, c'est qu'on n'a retrouvé aucune empreinte suspecte, et que certains lieux d'actes de sabotages sur des poulies et des treuils sont vraiment difficiles d'accès. De plus divers câbles et pièces métalliques ont été découpés, mais on n'arrive pas vraiment à comprendre comment. Il semblerait que le métal soit « fondu à froid » car on ne retrouve aucune trace de fusion et pourtant les pièces ne montrent aucun signe de torsion mécanique. Les experts se perdent en conjectures.

Les patrouilles de nuit n'ont pas encore permis d'identifier les coupables, mais elles ont été témoins de faits étranges. Des lueurs bleuâtres et verdâtres ainsi que des petites formes sombres insaisissables... D'ailleurs si les pj participent à une de ces patrouilles, ils apercevront aussi les mêmes lueurs au sommet d'une grue, sur le toit d'un préfabriqué, à l'intérieur de conduites, mais à chaque fois, impossible d'en trouver l'origine. Tout juste si on distingue fugitivement des petites formes et qu'on croit entendre un battement

d'ailes. Il n'en faut pas plus aux gardiens pour commencer à parler de lutins, farfadets et autres elfes des bois qui ne veulent pas voir leurs terres inondées... ce qui n'est pas tout à fait faux ... Lors d'une autre patrouille avec les pj, un gardien court après ces lueurs vers les bois et, bien que le reste du groupe est sur ses talons, ils ne retrouvent que sa lampe à terre, il s'est comme volatilisé dans l'obscurité ! Et il y a toujours cette désagréable impression d'être observé par de nombreuses paires d'yeux invisibles.

### **e) Les rumeurs sur la vallée**

Des jets de Bibliothèque et Histoire permettent de découvrir les récits des premiers colons sur ces terres. Aucune tribu indienne ne semblait habiter les lieux et les plus proches disaient que ces vallées étaient maudites et habitées par le mauvais esprit. Quelques fermiers s'installèrent pourtant là. D'ailleurs en 1688, on retrouve la trace d'un procès pour sorcellerie contre plusieurs des fermiers vivant dans la vallée, qui pratiquaient la magie noire, faisaient des sacrifices et déclaraient adorer le Vrai Dieu et ses Anges Noirs. Ils furent tous pendus.

Les archives journalistiques relatent plusieurs cas de disparitions ces dernières décennies. Il y a par exemple le fils de la ferme Connors qui disparut en 1876 et qu'on ne retrouva jamais. On suppose qu'il a dû faire une mauvaise chute dans une des nombreuses petites grottes et anfractuosités rocheuses qui parsèment la région. Peu avant sa disparition, il avait annoncé à ses parents avoir trouvé l'entrée d'une grotte où il disait avoir vu des lueurs et entendu des bruits étranges. Plus récemment, entre 1901 et 1902, du bétail disparaissait mystérieusement. Deux fermiers décidèrent d'aller traquer le voleur dans les bois, on ne les retrouva jamais. Mais durant l'hiver qui suivit, un autre fermier arrêta sur ses terres un vagabond en haillons complètement fou, mais qui portait quelques effets personnels des disparus. Il fut immédiatement accusé et reconnu coupable même s'il n'avoua jamais. La seule chose qu'il répétait sans cesse était des mots incompréhensibles « ... shans... zatot ... aggaï... xiclotl... » jusqu'à son suicide dans sa cellule quelques semaines plus tard alors qu'il semblait retrouver un peu de raison.

Durant leurs recherches, on leur parla du vieux Bert, gérant de l'épicerie, qui a un « témoignage » assez étrange sur cette vallée. Dans sa jeunesse il chassait dans les environs. Un jour, à l'affût caché dans un buisson, scrutant les alentours avec sa lunette de visée, il tomba sur quelque chose d'incroyable. Ce n'était pas facile à distinguer, mais

ça ressemblait à une espèce de gros pigeon à écailles avec des ailes de chauve-souris et des pattes d'araignées. Il se déplaçait lentement dans les airs, semblant ne pas se servir de ses ailes. Espérant décrocher un trophée unique, il fit feu et la chose tomba à terre. Mais là il se produisit quelque chose d'inattendu... il vit plusieurs spécimens identiques sortir de nul part et se regrouper auprès de leur congénère à terre et d'un coup tous se retourner vers sa direction. Bert se rendit immédiatement compte que les choses le regardaient lui, il vit leurs yeux féroces et haineux, il les vit s'envoler rapidement dans sa direction en tenant des espèces de tubes dans leurs pattes et un frisson glacial le traversa. Il ne prit pas la peine de voir la suite et s'enfuit à toutes jambes. « Depuis ce jour j'ai laissé tomber la chasse et je ne suis jamais retourné là-bas et je n'y retournerai jamais plus. Il y a des visions qui vous hantent toute une vie... Vous pouvez me prendre pour un fou maintenant, ça m'est égal. Moi je sais ce que j'ai vu. »

Les quelques fermiers qui restent encore dans le secteur possèdent des exploitations minables mais sont viscéralement attachés à leur lopin de terre et recevront plus que froidement toute personne leur paraissant représenter l'Etat et le barrage. Ils ne sont pas très bavards, mais convaincus que cette vallée est habitée par des esprits ou des lutins et qu'ils vivent dans les bois ou dans des grottes secrètes et qu'il ne faut pas les déranger si on veut vivre vieux. Quelque soit l'avancée de leur enquête les pj doivent être présents à la réunion publique du gouverneur.

## **La réunion**

Organisée dans l'hôtel de ville, elle attire beaucoup plus de monde que prévu et il faut se serrer dans la salle. Les remous provoqués par l'insecte et son hôte ont au moins réussi à raviver l'intérêt du public pour le barrage. Dans l'assistance on trouve en majorité une foule de curieux. Il y a ensuite des actionnaires troublés, des fermiers et propriétaires mécontents, des ouvriers et des familles inquiètes, des journalistes, et enfin quelques hurluberlus (dont Becker fait maintenant partie). Face à eux, derrière une longue table sur l'estrade : le gouverneur Spoone et un assistant, un porte-parole de la compagnie Prittmann et le chef de la police. Après un petit speech d'introduction présentant les différents interlocuteurs présents, le gouverneur commence par rappeler les objectifs de croissance et de développement auquel répond ce projet de barrage. L'assistant montre ensuite quelques colonnes de chiffres et des calculs financiers que lui seul sem-



ble comprendre. C'est maintenant le représentant de la compagnie Prittman de prendre la parole. Devant un plan des lieux il indique les zones qui seront inondées et s'appuie sur le rapport des géologues pour dire que tout va bien se passer. Quant aux incidents sur le chantier, il laisse la parole au chef de la police. Ce dernier n'a pas encore de preuves mais pense qu'il s'agit d'un petit groupe d'extrémistes fortement opposés à cette construction mais qui seront rapidement démasqués. Si les pj ont eu un rôle « officiel » à jouer, ils sont invités à prendre la parole sur l'estrade. Puis c'est à l'assemblée de poser des questions. On laisse l'honneur d'ouvrir ce débat à David Becker, étant le plus médiatique des détracteurs.

Il se lève donc, s'approche de la table... et sort une arme de sa veste, la pointe vers le gouverneur, semble hésiter puis tire au-dessus de sa cible. Le parasite n'a pas réussi à avoir une emprise totale sur l'hôte car ce dernier n'a pu se résoudre à tuer quelqu'un (et de plus, il n'a jamais utilisé d'arme à feu). L'hôte arrive à s'enfuir dans la panique en menaçant les personnes qui l'entourent, la police se met à sa poursuite. Les pj ne pourront rien faire pour l'empêcher ni le rattraper, mais ils auront remarqués l'étrange lueur dans ses yeux juste avant qu'il se lève. Désormais recherché pour tentative de meurtre et proche de la folie, l'hôte ne présente plus d'intérêts pour l'insecte qui décide de l'abandonner.

Le lendemain matin, on apprend que Becker s'est suicidé en se jetant sous un train (témoins à l'appui). Auparavant, il aura eu le temps d'écrire une lettre aux pj :

*Mes chers amis,  
Je vous écris ces quelques mots avant de vous quitter. Je ne suis pas responsable de tout ça, croyez-moi. C'est eux qui le voulaient, ils m'ont forcés, mais je n'ai pas pu aller jusqu'au bout. Ils viennent de loin et ne peuvent plus repartir, mais moi je le puis.  
Adieu*

(Un jet de Toc permet de voir que l'écriture est normale)

Si les pj y ont accès, l'autopsie montre que Becker est bien mort écrasé par le train. Toutefois le médecin légiste a remarqué diverses liaisons au cerveau qui n'ont pas été causées par le train, mais n'a aucune idée de ce qui a pu provoquer ça.

En tout cas la police tient son coupable. Les pj en tant que proches de l'accusé seront entendus mais ne seront pas inquiétés.

## Les choses s'aggravent

En réaction à cette tentative d'assassinat et pour montrer à ses opposants qu'il sait faire front efficacement, le gouverneur Spooone décide de mettre les bouchées doubles et d'accélérer le rythme des travaux en imposant par exemple des équipes d'ouvriers travaillant de nuit. Mais les choses commencent mal et une bagarre inexplicable éclate entre plusieurs ouvriers pourtant d'habitude très calmes. Et plus tard dans la journée on a le temps d'apercevoir un ouvrier hurler, se taper la tête avec les mains, se jeter dans le vide ou sous les roues d'un engin de chantier, ou bien se noyer dans une bétonneuse. On conclut au suicide bien que personne n'en soit vraiment convaincu.

Il est temps pour les pj de faire la rencontre des « anges noirs ». Au choix : durant une expédition en forêt à la recherche du gardien disparu lors de la précédente patrouille ou de l'entrée d'une grotte mystérieuse, ou bien au petit matin dans la brume alors que les pj en haut d'un échafaudage inspectent des soudures, etc., toujours est-il qu'ils entendent un bourdonnement derrière eux et voient fondre sur eux 3 insectes de Shaggai (0/1D6 SAN). Faites déguster du neurofouet en cache-cache derrière des arbres sombres ou en équilibre instable à plusieurs mètres au dessus du sol. Les pj doivent suffisamment souffrir pour avoir à passer une journée à l'hôpital ou à se donner les moyens de riposter, mais l'essentiel est qu'ils doivent se retrouver tous à l'écart du chantier jusqu'après la tombée de la nuit.

Le principal contremaître les rejoint pour faire le point avec eux, comme il en a l'habitude depuis quelques jours. Mais cette fois c'est pour annoncer aux joueurs qu'ils n'ont pas besoin de revenir sur le chantier cette nuit, qu'ils sont suffisamment éprouvés, etc.. Un jet de Psychologie réussi permet immédiatement de s'apercevoir qu'il a dans les yeux la même lueur que Becker dans ses instants de folie. Il est lui aussi posséder par un insecte de Shaggai. Aux pj d'aviser sur le comportement à adopter.

## Retour sur le chantier

La colonie se rend compte que son sort est scellé si elle reste là car elle pourra difficilement empêcher la construction du barrage. C'est pourquoi, à la nuit tombée elle attaque en masse l'équipe d'ouvriers du soir et prend possession de leurs corps. Leur objectif est désormais d'utiliser les engins de chantiers pour sortir leur temple de sa grotte, d'utiliser les explosifs pour faire disparaître toute trace de leurs activités dans ces lieux, et enfin de transporter leur temple par camion jusqu'à un nouvel

emplacement plus sûr pour la colonie. Pour les aider dans leurs tâches, ils ont invoqué un Byakhee. Les alentours du chantier ne sont gardés que par quelques ouvriers possédés car tout le monde est affairé autour de plusieurs pelleteuses qui ont creusé à flanc de colline pour ouvrir sur une grande grotte d'où une espèce de pyramide aux reflets métalliques grisâtres est en train d'émerger. Au premier coup de feu ou signe de présence des pj des ouvriers et des insectes de Shaggai armés de neurofouets se jettent sur eux.

Terrible explosion faisant se volatiliser une partie de la colline ainsi que le réseau de galeries cavernueuses qui la composait, ouvriers possédés, rayons blafards traquant les pj, hurlements d'un Byakhee au dessus de leur tête, etc.

## Epilogue

Le camion transportant le temple arrive quand même à s'enfuir dans la confusion. On le retrouvera sur le quai du port le plus proche, duquel un cargo est parti à l'improviste en oubliant une partie de son équipage. D'après les dernières nouvelles, il semblerait que ce cargo ait sombré au large durant une tempête, mais comment en être sûr ? Le temple a-t-il coulé ou bien la colonie a-t-elle trouvé une nouvelle terre où s'implanter ?

Finalement avec plusieurs mois de retard, le barrage est terminé et l'eau commence à engloutir les dernières preuves d'une existence extra-terrestre dans ces lieux...

