

Le Chemin des Contrebandiers

Contexte et ambiance

L'histoire se déroule au printemps, plus exactement la veille du dimanche de Pâques 1925, dans les Pyrénées. Les investigateurs font partie d'un groupe de touristes qui se rendent en Espagne, à Barcelone, par le car.

Au milieu de l'après-midi, le car s'arrête un bon moment à Ax-les-thermes, importante station thermale. Interrogé sur la durée de l'arrêt, le chauffeur répondra qu'il attend un dernier passager qu'il a promis de conduire en

Espagne. Vers cinq heures, le retardataire arrive enfin, discute avec le conducteur et le car reprend la route de Puymorens.

Une halte est prévue pour la nuit, avant de franchir le poste frontière, à l'Hôtel des Trois Vallées, dans le charmant petit village de Mérens.

Le chauffeur gare son véhicule devant l'hôtel, et les passagers se précipitent dans la grande salle commune du rez-de-chaussée, afin de se réchauffer au coin de l'énorme cheminée. La nuit s'annonce plutôt fraîche et il tombe de gros flocons de neige...

Veillée à l'auberge

Profitons de cette paisible veillée en montagne pour dire quelques mots sur les passagers du car, une douzaine de personnes en dehors des joueurs. Ce sont tous des voyageurs anodins, se rendant à Barcelone, ou plus au sud, pour des raisons familiales ou touristiques. Certains parlent espagnol, d'autres français. Seul, le dernier arrivé, celui qui est monté à Ax, présente quelques particularités notoires : de petite taille, presque entièrement dissimulé dans les plis d'un long manteau marine, il parle le français avec un fort accent non identifiable, et ne s'adresse d'ailleurs qu'au chauffeur, qu'il semble connaître un peu.

Note : les deux hommes ne se parlent guère, et tout le temps à voix basse. Un jet sous "écouter" permettra de remarquer les faits suivants :

- le chauffeur s'adresse à son interlocuteur avec une déférence proche de la crainte,
- il l'appelle "Professeur", et, plus curieux encore,
- certaines parties de la conversation se déroulent dans une langue que les joueurs auront beaucoup de mal à identifier s'ils ne sont pas de la région pyrénéenne : le basque.

La chute de neige ne ralentit pas, bien au contraire, et le paysage blanchit rapidement. Tout le monde apprécie fort le bol de soupe au lard bien fumante que sert la patronne vers huit heures. Le "Professeur" (nous continuerons à le nommer ainsi pour l'instant puisque son vrai nom n'a pas été prononcé) s'éclipse un moment après le repas et monte à l'étage. Vers neuf heures, un groupe d'hommes du village, agriculteurs, bergers, rentre dans la salle pour boire la goutte et discuter. Ils sont une demi-douzaine, chaudement vêtus, et s'installent dans un coin, un peu à l'écart des "touristes". Le chauffeur va les saluer, échange quelques banalités sur le temps et la santé des uns et des autres, puis il demande des nouvelles de Baumier, le vieux guérisseur, car, explique-t-il, ses reins le font toujours souffrir... et s'il se lève suffisamment tôt, il aimerait bien lui rendre une petite visite...

Les nouveaux venus se lancent alors dans une discussion passionnée, moitié français moitié patois, et repartent vers dix heures après être allés chercher de lourdes sacoches dans une remise. Aucun incident particulier, si ce n'est une altercation brève mais violente au moment du départ, entre l'un des bergers et le Professeur

quand il revient dans la salle. S'adressant à la patronne, ce dernier profère alors la menace suivante : "Si l'Antoine ne se calme pas et ne tient pas compte de mes avertissements, il pourrait bien le regretter !" Sur ces paroles, l'homme regagne sa chambre. Si les touristes interrogent le chauffeur sur ce qui vient de se passer, celui-ci répondra évasivement qu'il ne s'agit que d'une dispute de contrebandiers... Vers onze heures, il monte se coucher à son tour, en prévenant ses passagers que le départ n'aura lieu qu'à neuf heures, le temps qu'il monte à la chapelle.

Une nuit agitée

Au milieu de la nuit, quelques-uns des joueurs seront réveillés par un bruit lointain de fusillade. Environ une heure après, des allées et venues se produisent tout autour de l'auberge, ainsi que des déplacements plus silencieux dans les couloirs. Si l'un des "touristes" sort de sa chambre, dans l'instant qui suit, il risque de croiser un groupe de quatre hommes, le premier portant un fusil. Deux autres soutiennent le dernier, qui perd son sang. Ils ne répondront à aucune question et l'homme armé intimera à l'intrus l'ordre de retourner dans sa chambre et de ne se mêler de rien.

Note : un jet sous "idée" réussi permettra à l'investigateur de réaliser que le blessé semble bien être l'Antoine dont le professeur parlait la veille à l'aubergiste.

Par ailleurs, le joueur ayant la SAN la plus faible fera pendant la suite de la nuit un cauchemar étrange : une main tourne lentement les pages d'un livre... cette main grossit peu à peu comme sous l'effet d'un zoom, jusqu'à remplir tout le champ visuel, la ligne de vie se tord, se crevasse, et se transforme en une bouche hideuse semblant vouloir dévorer l'esprit du personnage.

Note : il s'agit là de la première manifestation d'Y'Golnag, sombre créature à laquelle les investigateurs risquent d'avoir à s'opposer. Au cas où les joueurs connaîtraient trop bien les différentes monstruosités du Mythe, le Gardien peut proposer une vision moins explicite : un homme tend la main au rêveur, dans un salut amical... Regardant cette main, le rêveur y voit soudain s'ouvrir des bouches humides.

Le lendemain matin

Au matin, une épaisse couche de neige recouvre le paysage avoisinant, suffisante pour occulter les événements de la nuit. Tout le monde se lève... L'agitation nocturne n'a laissé ni trace, ni souvenir : nul n'a rien vu, rien entendu. Vers neuf heures, au moment du départ, l'un des passagers, le professeur, manque à l'appel, et personne n'a encore aperçu le chauffeur. Dix heures, aucun élément nouveau... Rien ne se produira jusqu'à midi (voir paragraphe "dénouement"), sauf si les investigateurs décident d'organiser les recherches. Dans ce cas, plusieurs pistes s'offrent à eux, et nous allons les examiner ensemble.

Les contrebandiers de Mérens

Le chauffeur a bien dit la vérité : le paisible village de Mérens est le point de chute d'un réseau de contrebandiers, faisant transiter marchandises ou voyageurs "indésirables" depuis l'Espagne, via l'Andorre. Cette contrebande fait partie depuis toujours du folklore local, la vallée du Mourgouillou et le col de l'Albe permettent de

passer assez facilement de la vallée de l'Ariège aux sommets de l'Andorre, puis de redescendre côté espagnol. Les polices françaises et espagnoles sont intervenues à plusieurs reprises pour casser la filière, mais les contrebandiers connaissent trop bien la région. En interrogeant le curé, l'aubergiste ou tout autre personne au choix du Gardien (ou des investigateurs), ces informations pourront être découvertes très rapidement. Les joueurs apprendront en outre que les contrebandiers, agacés par le harcèlement policier, sont devenus moins sociables, et facilement violents si on les houspille. Ils ont récemment puni sévèrement un berger du village qui les avait mouchardés... L'homme a dû quitter la région : on ne l'a jamais revu... Quelques années auparavant, de telles choses ne se seraient pas produites. Mais les "affaires" se sont politisées, surtout depuis le début de la dictature militaire de Primo de Riveira en Espagne (1923). De nombreux réfugiés politiques, syndicalistes ou anarchistes, cherchent à franchir discrètement la frontière et ce trafic renforce considérablement les revenus des passeurs plus ou moins scrupuleux.

Cette ambiance menaçante, ainsi que le poids de la tradition, expliquent aussi le fait que les habitants interrogés ne seront guère enthousiastes à l'idée que les investigateurs veuillent prévenir la police locale ; en tout cas, ils ne feront rien pour les aider...

Note : la gendarmerie la plus proche se trouve à Ax les Thermes et personne ne fournira de véhicule.

En ce qui concerne le trajet suivi par les contrebandiers, les villageois ne seront guère locaces également : ils ne connaissent pas, ou mal. Certes, le sentier muletier qui part derrière l'église prend la direction du col de l'Albe. On l'utilisait beaucoup autrefois, pour aller à la mine... Maintenant on ne s'en sert plus guère que pour aller chez Baumier, le "rebouteux" qui habite vers la chapelle Sainte Myrthe à environ cinq cents mètres en dessus du village. Plus loin le sentier se divise et il faut faire attention de ne pas se perdre !

D'autres personnages, d'autres lieux, apparaissent ainsi peu à peu dans l'histoire et il est temps pour nous de donner quelques éléments d'informations au Gardien.

La mine

C'est une histoire très ancienne ! Du temps des arrières-arrières grands-parents... Certains ne savent même plus trop ce qu'on y exploitait : de l'argent ou de l'or sans doute... Le travail était pénible : on ne pouvait charrier le minerai qu'à dos de mulet et le gisement était pauvre. Un jour, la galerie principale s'est éboulée et la mine a été abandonnée. Seul, le curé du village, un érudit, possède encore des informations assez détaillées sur l'endroit. Après l'accident, plusieurs bergers ont assisté à des manifestations étranges à l'entrée de certaines galeries : feux follets, apparitions diaboliques... Dans la tradition villageoise, l'endroit a été classé comme maléfique et depuis longtemps on interdit aux enfants d'aller jouer dans les environs. Le curé ajoutera, si ses visiteurs lui sont sympathiques, que les contrebandiers se sont sûrement servis de la réputation maudite de ce lieu, pour y installer une cache...

Sainte Myrthe et le vieux Baumier

Baumier, le guérisseur, est très estimé au village. C'est un homme d'une soixantaine d'années, obèse, plutôt bon vivant.

C'est ainsi qu'on le présente aux investigateurs s'ils se renseignent à son sujet. Tout à fait l'opposé de l'idée qu'on peut se faire d'un ancien ermite qui a mis sa science au service des gens. A part les quelques heures qu'il passe quotidiennement pour ramasser ses herbes dans la montagne, il est toujours chez lui. Il vit dans une ancienne cabane de berger, à côté de la chapelle et tire l'essentiel de

ses revenus des dons en nature que lui font ses patients. Il ne vient au village qu'une fois par semaine, pour faire sa belote à l'auberge. Il y a quatre jours qu'il est descendu pour la dernière fois.

Certains préciseront même qu'il ne devait pas avoir sa tête bien à lui ces derniers temps puisqu'il s'est fait battre à plate couture !

La route du col

Arrivé à ce stade de l'enquête, il est fort probable que les investigateurs souhaitent examiner les lieux où devait se rendre le chauffeur. Nous allons donc les suivre dans leur itinéraire.

Le chemin s'élève peu à peu dans la forêt, en dessus de la vallée de l'Ariège, puis, après avoir décrit une large courbe vers l'ouest, débouche sur un replat au seuil de la vallée du Mourgouillou. Au centre d'une vaste prairie, près d'un torrent, se trouvent une petite chapelle, en assez mauvais état, et, un peu à l'écart, une baraque en pierres sèches.

Les investigateurs vont rencontrer Baumier au seuil de la maison. C'est effectivement un homme très corpulent, mais, contrairement à ce qui a été dit au village, il est plutôt antipathique ! Il accueillera très froidement les visiteurs sur le pas de la porte et répondra avec mauvaise grâce à toutes les questions.

- Non, il n'a pas vu les chauffeur.

- Il n'a jamais entendu parler du professeur.

- Aujourd'hui, il ne peut guérir personne car la lune n'est pas favorable (n'importe quoi !)

- Oui, il est possible de visiter la chapelle, mais c'est lui qui a la clé, et il doit accompagner le groupe car le lieu est sacré et doit être protégé des profanations...

vos notes

Note : le joueur le plus "psychologue" du groupe remarquera rapidement qu'il y a un très net décalage entre le caractère du personnage décrit par les villageois et la réalité qu'il a sous les yeux. Si le Gardien des Arcanes veut aider un peu le groupe, il pourra signaler au joueur qui a fait le rêve pendant la nuit qu'il se sent très mal à l'aise !

Détail important cependant : aucun joueur ne peut remarquer avec certitude à ce stade que Baumier... n'est pas Baumier ! Notre allusion précédente à Y'Golovac vous a certainement donné des doutes à vous, Gardien omniscient. Nous allons d'ailleurs transformer ces doutes en certitudes. Baumier est bien une manifestation de l'infâme Grand Ancien, mais il manque un élément important pour que ce personnage soit identifié par le groupe... Laissons donc évoluer le scénario tranquillement !

Un lieu saint profané !

Arrivé devant la chapelle, Baumier va sortir de sa réserve, pour rentrer dans une grande colère (feinte pour qui connaît la réalité !). La porte est entrebâillée, la serrure brisée, et le plus grand désordre règne à l'intérieur. L'action va alors se précipiter, ou du moins le guérisseur va tenter de la précipiter : il court vers l'autel, hurle que celui-ci a été profané, se dirige vers la chaire, et tourne quelques pages de ce qui semble être une énorme bible. Il appelle alors les investigateurs pour leur faire constater "un phénomène étrange"... Et, au cas où ceux-ci obéissent, les ennuis vont commencer pour eux. Cette pseudo-bible est en fait le célèbre ouvrage occulte "Révélation de Glaaki". Il suffit à l'un des investigateurs de lire une page de ce livre pour qu'il prenne conscience de l'identité réelle de Baumier. Celui-ci reprendra alors son apparence originelle et pourra attaquer le groupe en utilisant tous ses pouvoirs... Le piège est grossier, mais le guérisseur est habile dans son jeu, et un groupe trop impétueux risque de se faire surprendre ! Certains indices, autres que le caractère de l'ermite, peuvent cependant aider des joueurs un peu plus réfléchis. Autour de la chapelle se trouve un petit jardin, à l'abandon, avec quelques vieilles tombes... Des outils sont appuyés contre une croix, élément anachronique dans un cimetière abandonné. Si l'on dégage la neige à cet endroit, on s'apercevra que la terre a été fraîchement remuée. Interrogé à ce sujet, Baumier dira qu'il s'agit là de la sépulture d'une vieille du village, décédée il y a quinze jours. Il ment en réalité : il s'agit de la tombe du berger dont la disparition a été imputée aux contrebandiers.

Note : si les joueurs se sont déjà renseignés auprès du curé, ou se renseignent par la suite, ils apprendront que le dernier enterrement remonte à six mois environ.

A l'intérieur de la chapelle, un regard un chapelle, un regard un tant soit peu inquisiteur découvrira trois indices importants :

- des marques de sang sur les marches de pierre qui conduisent à l'autel.

- la casquette du chauffeur sur l'un des bancs de bois (les investigateurs pourront la reconnaître sans trop de difficulté).
- des runes maléfiques gravées sur la pierre d'entrée.

Note : un jet sous "occultisme" réussi permettra d'identifier les débuts d'un sort d'invocation inachevé.

Au cas où les investigateurs deviendraient trop méfiants, et ne se laisseraient pas piéger par le livre, Baumier continuerait à jouer "l'indignation", et chercherait à fausser compagnie au groupe, après avoir orienté ouvertement les recherches vers la mine et vers les contrebandiers. Il s'opposera en tout cas verbalement et physiquement à toute tentative de fouille du lieu saint. La porte de la sacristie est fermée à clé.

Note : le cadavre du chauffeur s'y trouve, confortablement installé sur la chaise du curé. Nous verrons plus tard comment le malheureux a perdu la vie...

L'ancienne mine

Derrière la chapelle, le chemin se divise : d'une part il franchit le torrent sur un petit pont de bois et se dirige à travers les éboulis vers l'entrée de la mine, d'autre part il remonte la vallée en longeant le torrent. Cette deuxième direction n'apportera aucun élément nouveau à l'enquête.

Franchissons donc le pont.

La promenade, malgré la neige, n'est pas fatigante. Le tracé du chemin a été conçu pour permettre un passage intensif de mulets lourdement chargés. Il y a en fait deux entrées distinctes à la mine. Cinq cent mètres après le pont, on arrive au premier tunnel, signalé par plusieurs pancartes "attention danger", "risque d'éboulis", "entrée interdite", de fabrication récente : ce sont les contrebandiers qui les ont posées. L'accès au second tunnel, cinquante mètres plus loin, est plus difficile : de nombreuses broussailles, des arbustes, des rochers éboulés gênent considérablement le passage...

A l'entrée de la première galerie se trouve un tas de madriers servant autrefois à consolider les étais. En déplaçant plusieurs de ces pièces de bois, les investigateurs trouveront des torches, une corde ainsi qu'une carabine.

Note : avant de continuer l'exploration, précisons que la lumière naturelle ne permet pas d'aller bien loin. Pour continuer, il faut que les investigateurs soient munis de torches, ou qu'ils utilisent celles des contrebandiers.

Un peu plus loin dans le tunnel, après le premier coude, plusieurs petites caisses sont entreposées sur le sol en cercle : l'endroit ressemble à s'y méprendre à une salle de réunion... et c'en est une !

La vieille mine sert de point de rencontre pour les voyageurs en transit illégal, ainsi que d'entrepôt pour diverses marchandises que les contrebandiers transportent parfois. En suivant encore un peu la galerie principale, les investigateurs découvriront plusieurs paillasses à même le sol. L'une d'elle est toute maculée de sang (pendant la nuit, le blessé a reçu les premiers soins ici avant d'être tans- porté à l'auberge.)

Un jet réussi sous "Trouver Objet Caché" permettra de découvrir des traces de sang, moins visibles, que le blessé a laissées quand ses compagnons ont décidé de le conduire à l'auberge.

Le groupe n'aura aucun problème s'il se livre à cette inspection pendant la journée du dimanche : l'endroit n'est pas surveillé particulièrement. et les contrebandiers sont très occupés au village, avec leur blessé. A part les indices énumérés ci-dessus, les investigateurs ne feront aucune découverte particulière dans la première galerie.

Le second tunnel est en bien plus mauvais état. Dès l'entrée, l'un des embranchements sur la droite est presque entièrement obstrué par des déblais. La voie de gauche se termine assez rapidement en cul de sac : les étais se sont effondrés, et il est impossible de passer. Bref, la visite est plutôt décevante, sauf si l'on prend la peine d'examiner le tas de déblais de la galerie de droite : il y a des traces de passage dans la poussière, et si l'on n'est pas claustrophobe on s'aperçoit qu'il suffit de ramper pendant quelques mètres pour retrouver une galerie entièrement dégagée. La voie descend en pente douce en suivant un parcours sinueux pendant deux cent mètres environ, puis on se trouve nez à nez avec un mur de briques en partie effondré. qui devait barrer le passage. Un examen rapide de l'endroit permet de déterminer que le travail est récent : des outils traînent encore sur le soi. Un examen plus approfondi entraînera la découverte de signes, gravés sur la brique

Note : un jet sous "Occultisme " réussit permettra d'identifier une formule rituelle de protection.

De l'autre côté du mur, le chemin continue et débouche très rapidement dans une grotte naturelle assez vaste

Note : l'ambiance du lieu est extrêmement déplaisante et malsaine : un jet sous le SAN permettra de déterminer si vos joueurs ont vraiment envie de continuer leur exploration.

S'ils insistent vraiment et si les dés le leur permettent, ils vont rapidement faire une rencontre surprenante. Le lieu n'est pas désert : une créature va surprendre le le groupe au détour d'un éboulis rocheux. Il s'agit du professeur, l'air complètement hagard, qui profère des menaces et hurle des propos incohérents. Il tient dans la main droite une feuille de papier froissée.

Note : il s'agit d'une page arrachée aux "Révélations de Glaaki" (voir paragraphe "Oui ? Pourquoi ? Comment ?")

Son indice de SAN est visiblement bien bas, et le seul risque qu'il peut faire courir au groupe, c'est de prononcer une quelconque formule d'invocation dans son délire !

Note : au Gardien des Arcanes de décider quels frissons il procure à son groupe de spéléos amateurs !

Une fois rencontré celui que nous appellerons maintenant "le fou" (inutile de lui donner son vrai nom, puisque cela n'a pas encore été fait !), le groupe ne fera plus aucune découverte passionnante en continuant son exploration souterraine. "Le fou" est en fait aussi docile qu'un mouton et acceptera volontiers de se laisser conduire au village. Signalons simplement que la vue du mur de briques lui déclenchera une véritable crise de terreur. Il faudra le maîtriser pour lui faire franchir l'ouverture.

A la nuit tombée, un groupe de six contrebandiers armés va remonter vers les galeries, avec l'intention bien arrêtée de chasser le tueur de la nuit précédente (patience, vous saurez bientôt de qui il s'agit !), et l'ambiance risque de se réchauffer considérablement dans les environs de leur repaire...

Après cette longue exploration dans les profondeurs de la terre, il est temps d'éclairer la lanterne du gardien au sujet des événements de ces derniers jours. Deux fils s'emmêlent étroitement sur l'écheveau, et nous allons essayer de les démêler...

se dispute à plusieurs reprises avec les contrebandiers qui n'apprécient pas sa présence, et finit par découvrir le couloir muré derrière lequel Y'Golonac attend son heure...

Qui ? Pourquoi ? Comment ?

En mars 1925, il se décide à passer à l'action. Sa rancœur contre le séminaire lui fait choisir la chapelle comme lieu d'invocation. Il y dépose le livre maudit, puis se rend à la mine. Il se protège en traçant une formule sur le mur de briques, puis il en commence la démolition. La divinité est libérée, mais contrairement à son habitude, décide de "ménager" celui qu'elle destine à devenir son Grand Prêtre. Cependant, sa présence dégage une aura si forte qu'Aguire, fou de terreur, quitte précipitamment les lieux, sans passer récupérer le livre à la chapelle. Il ne reviendra plus à Mérens jusqu'au jour d'arrivée des investigateurs.

Entre-temps Y'Golonac a choisi sa victime : il a dévoré l'esprit et l'âme de Baumier, et a pris son apparence. Il lui faut maintenant piéger le maximum d'innocents avec le livre maudit.

Fin Mars, le berger pourchassé par les contrebandiers (voir paragraphe "les contrebandiers de Mérens"), se réfugie chez le guérisseur qui profite de l'aubaine pour le conduire à la chapelle. Y'Golonac/Baumier n'a aucun mal à inciter le malheureux à lire la page fatidique des "Révélations de Glaaki". La scène horrible qui a lieu ensuite se passe de commentaires.

Pendant la nuit du Samedi au Dimanche de Pâques, Antonio Aguire se rend à la chapelle dans l'intention de reprendre le livre : il ignore en effet sous quelle forme se trouve la divinité, et même s'il a réussi à la libérer. Cette incertitude augmente son angoisse. Malheureusement pour lui, au moment où il prend le livre dans la chapelle, il

vos notes

Un étrange personnage

La clé du mystère repose en grande partie sur les faibles épaules de celui que nous avons surnommé "le professeur", puis "le fou". Antonio Aguire (voici enfin révélé le nom de ce personnage mystérieux) a eu une vie mouvementée. Nous passerons rapidement sur les deux premières décennies de son existence, en signalant simplement qu'Aguire a fait de longues études d'histoire ancienne, s'est intéressé pendant un temps aux sciences occultes, et a finalement renoncé à la carrière fort honorable de professeur qui l'attendait à la sortie de l'université pour rentrer au séminaire. Il en sera exclu en 1911 pour pratiques Sataniques. Nouvelles péripéties à l'occasion de la Grande Guerre : blessé en 1917 dans une tranchée, il devra être hospitalisé pendant plusieurs longues années, avant de reprendre une existence "normale" en 1922. Il n'est plus alors question ni d'enseignement, ni de religion : son esprit est entièrement polarisé par ses recherches sur les "Grands Anciens", et il s'intéresse de plus en plus à l'un d'eux, Y'Golonac, dont il vénère la puissance. Lors d'un voyage en Allemagne, en 1924, il récupère enfin un exemplaire du livre tant recherché, "Révélations de Glaaki", et se lance dans une étude approfondie de l'ouvrage. Encore faut-il qu'il trouve un point de contact avec le royaume souterrain de la divinité monstrueuse. Cette nouvelle recherche l'occupe pendant plus d'une année, à l'issue de laquelle il décide de s'intéresser de très près à l'ancienne mine d'argent de Mérens. Malgré différents avertissements donnés par les villageois, il explore les lieux à fond,

est surpris par Baumier, qui réussit à le lui arracher non sans lui en laisser une page dans les mains. Sous les yeux d'Aguire terrorisé, Y'Golonac perd peu à peu sa forme humaine, et le professeur les derniers points de SAN qui lui restaient. Il s'enfuit mais son esprit totalement subjugué guide ses pas vers le royaume souterrain de la divinité toute puissante. Il surprend involontairement le groupe des contrebandiers croisés le soir même à l'auberge, et tire sans avertissement, blessant l'un des hommes. Une fusillade éclate mais il est trop tard : Aguire a disparu dans les ténèbres des profondeurs.

Au matin, lorsque le chauffeur monte à la chapelle voir le guérisseur, il subit le même triste sort que le berger. Baumier vient de commettre son deuxième crime.

Le dénouement

Les investigateurs doivent découvrir les tenants et les aboutissants de cette sinistre histoire, et repousser Y'Golonac dans son royaume souterrain. Il leur faudra pour cela lui infliger suffisamment de dommages ou réussir à l'emmurer à nouveau dans la mine. Une alliance avec les contrebandiers est possible, si les investigateurs réussissent à leur prouver la culpabilité du pseudo-guérisseur. Un minimum de discrétion s'impose pour cette "chasse à l'homme" s'ils ne veulent pas être inculpés d'homicide volontaire.

Note : au cas où les joueurs n'auraient qu'une très vague connaissance du Mythe, le Gardien peut les informer sur l'identité de la divinité à laquelle ils s'opposent : le professeur, dans son délire, ne cesse de répéter le nom d'Y'Golonac.

Par ailleurs, si les joueurs ne se décident pas à quitter l'auberge le dimanche matin pour mener leur enquête, le Gardien • pourra, à sa guise, envoyer à la chapelle, puis faire disparaître, d'autres habitants du village (en commençant par la patronne de l'auberge, pour que les joueurs soient privés de soupe !).

Caractéristiques des PNJ

Pour Baumier/Y'Golonac, le Gardien se reportera aux caractéristiques d'Y'Golonac sur la règle. Il n'y a pas de changement.

Voici les principales informations concernant Antonio Aguire.

FOR 12 CON 10 TAI 11 INT 14 POU 15
DEX 13 APP 9 EDU 16 SAN 75

Points de vie : 11-

Professeur puis para-psychologue.

Compétences principales : Histoire : 80% - Archéologie : 40 % - Occultisme : 60 % - Anthropologie : 30 % - Lire/écrire le basque : 80 %, l'égyptien : 20 %, l'allemand : 30 %, le latin : 5 % - Tir à l'arme de poing : 70 % - Géologie : 10 % - Discussion : 20 %

Arme : revolver calibre 32