

Ce scénario est prévu pour un groupe de deux ou trois investigateurs. Le niveau des joueurs importe peu mais le Gardien devrait avoir quelques "heures de vol" histoire de créer l'ambiance qui s'impose. Les cinéphiles reconnaîtront peut-être dans ce scénario une libre adaptation du "Shining" de Kubrick.

Un colloque au Colorado

Nos PJs sont tous agents ou sympathisants de DG. Membres d'une agence fédérale quelconque, ils ont été envoyés par leur administration à Denver, Colorado, pour suivre un colloque sur les avancées actuelles de la médecine légale.

Le colloque rassemble quelques belles sommités, ce qui explique le niveau relativement élevé des débats. Il y a fort à parier que la plupart des participants, les PJs y compris, ne pourront se permettre de suivre tout le raisonnement des chercheurs. Heureusement, tous reçoivent une petite brochure détaillant dans un langage plus basique les principaux progrès de ces cinq dernières années.

Nous sommes le 20 février. Il est 20 H 30 au deuxième jour du colloque (qui doit en compter quatre) lorsqu'un PJ reçoit un appel sur son téléphone cellulaire. L'agent reconnaît sans doute la voix d'un de ses chefs de cellule. "Agent X il s'agit d'une urgence, vous seul, compte tenu de votre situation géographique êtes en mesure de porter secours à un de nos sympathisants. Ce dernier que je connais sous le nom de code KOJAK observe depuis plusieurs années à la même période l'activité ufologique du parc national des Rocky Mountains. Il vient de m'envoyer un appel au secours par e-mail, que je juge prioritaire. Je vous demande d'aller l'aider. Il assure le gardiennage de l'hôtel d'altitude Colorado qui se situe en plein cœur du parc. Vous en aurez pour quatre heures à aller sur place, de mon côté je fais le tour des différents éléments que m'a envoyé KOJAK et vous les envoie dans la soirée. Je vous ai déjà adressé le SOS qu'il vient de me faire parvenir. Consultez-le et partez sur le champ." Le mail en question reste laconique mais étrangement inquiétant:

" Il sera bientôt trop tard pour moi, mais faites tout pour que ma mort ne soit pas inutile. Envoyez une équipe récupérer mes analyses. Des créatures hostiles sont à l'œuvre dans les environs. Tout ce qui s'est passé ici porte leur marque."

Le temps de se procurer une carte routière et nos joueurs sont partis. S'ils indiquent à un résident leur destination ils s'entendront répondre " Houla !!! Prenez des chaînes, il y a une sacré tempête de neige dans ce coin ".

Les faiseurs de tempêtes

L'Hôtel Colorado est un monstrueux

complexe de 3000 chambres situé en plein cœur du parc naturel des Rocky Mountains. Entouré par des pics vertigineux, il bourdonne d'activité en été, les touristes s'adonnant alors aux joies de la randonnée et surtout de l'escalade. Par contre, durant toute la saison hivernale, le complexe est désert. Seules quatre familles " triées sur le volet " assurent l'entretien nécessaire et le gardiennage.

Ce complexe construit en 1968, a été édifié à proximité d'un site qui, depuis des temps immémoriaux, a été choisi par des Mi-go comme zone de transit vers leurs mines inter dimensionnelles. Après avoir tenté de décourager la construction de l'hôtel en produisant de nombreux accidents sur le chantier (qui désormais est réputé être maudit...) les Fungi ont dû s'avouer vaincus par l'obstination humaine. Ainsi, ils se contentent à présent d'exploiter leur mine durant l'hiver et rejoignent Yuggoth lorsque les touristes font leur retour.

En 1977, les gérants de l'hôtel ont décidé d'assurer un gardiennage durant les quatre mois de l'hiver. Un écrivain du nom de Louis Fersight est donc venu emménager avec sa petite famille. Les Mi-go n'ayant pas pris pour habitude de dissimuler leurs activités durant l'hiver, Fersight a rapidement découvert leur présence et a cherché à mettre la main sur une preuve matérielle tangible qui le rendrait célèbre... Repéré, il fut enlevé par les Mi-go, ses souvenirs effacés, avant de subir une intervention chirurgicale destinée à l'éliminer. En surdéveloppant une glande de son cerveau, la glande pinéale, les Mi-go ont accru sa perception extra dimensionnelle et l'ont assurément conduit à la folie. Durant les jours qui suivirent, Fersight assassinat sa femme et ses trois enfants. Les psychologues conclurent à un mal lié à l'isolement, et les gérants de l'hôtel prirent désormais la décision de faire garder leur complexe par plusieurs familles. De leur côté, les Mi-go devinrent plus prudents. Lors de l'évacuation de leur colonie à la fin de chaque hiver, ils s'entourent du maximum de discrétion en invoquant une vaste tempête de neige qui n'est autre qu'une manifestation d'Ithaqua. Voici où en sont les choses en cette fin de siècle. Les Mi-go auraient sans doute pu continuer jusqu'à la fin des temps, mais cet hiver fut plus clément que les précédents...

Quatre familles assurent le gardien-

nage de l'hôtel Colorado : M et Mme Blackwood (deux psys); les Right et leur fils de 12 ans; les Vanbrucken et leur fille (des gérants d'hôtel venus de Miami) et les Nelson (le mari est écrivain, la femme médecin). Nelson et Kojak ne font qu'un. Ancien flic sympathisant de DG il a procédé à plusieurs recoupements à partir de certains rapports de Saucer Watch prouvant une dense activité ufologique dans la région, liée à d'étranges phénomènes météo. Depuis une vingtaine d'années, il s'est rendu compte qu'une tempête de neige de rare amplitude frappe la région entre le 19 et le 24 février. Il a commencé ses investigations et a déjà amassé quelques éléments qui intéresseront DG. Il dispose de preuves physiques de l'existence des Mi go et, en particulier, il possède une roche étrange qui semble être le fruit des recherches des Fungi. Mais Nelson n'est pas le seul à s'être rendu compte de la présence des Mi-go.

Phil Right, ingénieur mécanicien a pour passion l'alpinisme. L'hiver exceptionnellement clément lui a donné la possibilité d'effectuer quelques ascensions. Lors de l'une d'elles, il s'est approché du repère des Mi-go et a aperçu une des créatures. Paniqué il est retourné à l'hôtel et n'en a soufflé mot à personne. Par la suite il est retourné trois fois sur place et a cherché à obtenir des preuves de l'existence de ces choses (la gloire, la richesse...). Lors de sa dernière visite, il y a quelques semaines, les Mi-go se sont rendus compte de sa présence. S'avancant toujours plus près, Phil a pu dérober aux Mi-go un objet à la forme étrange. Dés lors, le sort des habitants de l'hôtel était scellé...

En ce 20 février, les Vanbrucken ont profité du temps relativement doux pour effectuer une randonnée. C'est alors qu'ils ont été enlevés par les Mi-go et ont subi les mêmes mutilations que le pauvre Louis Fersight. Bien que de retour à l'hôtel avec plus de quatre heures de retard (troublante expérience de perte de temps), rien dans leur comportement ne trahissait un quelconque trouble. Puis, alors que rien ne le laissait présager, une violente tempête de neige a éclaté. C'est approximativement à cet instant que les Vanbrucken ont hurlé à la mort avant de sombrer dans le coma. Les Mi-go venaient juste d'activer une machine émettant des ondes particulières en direction de l'hôtel. Cette machine stimulant la glande pinéale a, en quelques minutes, rendu fous les Vanbrucken. Les premiers instants

de panique écoulés, les autres habitants de l'hôtel ont prévenu le premier poste du National Park Service alors que Mme Nelson s'occupait des Vanbrucken. A la faveur du calme retrouvé, les Vanbrucken se sont relevés, complètement déments, et ont commencé à semer le carnage faisant place nette pour permettre aux Mi-go de récupérer l'objet volé par Phil Right.

Une nuit à l'Opéra...

Dès les premiers contreforts des Rocky Mountains, une fine pluie se mettra à tomber. Très rapidement cette pluie se transformera en gros flocons qui commencent bientôt à tapisser la route. Il sera rapidement difficile de continuer en dépit du passage récent d'un chasse neige. Quelques kilomètres plus loin, un barrage de police arrête nos joueurs. L'officier demande au conducteur de faire demi tour puisque la route n'est plus dégagée. Il faudra que les agents montrent leurs insignes pour qu'on les laisse continuer après de nombreuses mises en garde. Par la suite, la route immaculée se transforme en patinoire... La voiture chasse, l'allure est restreinte, un vent de travers rend la conduite malaisée, le ravin menace à tout instant... Bref, la montée n'est pas une partie de plaisir et les descriptions du gardien se doivent de faire comprendre à nos PJs qu'il n'est pas question d'entreprendre la descente par ce temps.

La cabane des gardes du National Park Service

Après quelque grosses frayeurs (et quelques jets de dés si vous y tenez), les PJs finiront par arriver en vue d'une petite cabane recouverte de neige. Il ne s'agit pas de l'hôtel mais d'un poste du National Park Service (NPS). Un rattrack garé à l'extérieur pourra laisser entendre aux PJs la possibilité de continuer le voyage avec un véhicule plus adapté. Malgré l'heure tardive, la lumière est toujours allumée.

La porte de la cabane poussée, les PJ seront frappés par le grand désordre qui règne dans l'unique pièce. Les meubles sont retournés et des papiers recouvrent la majeure partie du sol. En outre, la température de cette pièce est anormalement basse – même pour un hiver ! Du givre s'est formé sur les murs et les quelques bouteilles d'eau qui traînaient dans la pièce ont éclaté sous la pression de la glace. Le corps d'un garde est partiellement dissimulé sous une étagère renversée. Les multiples ecchymoses qui défigurent ce jeune homme d'une vingtaine d'années montrent qu'il a été battu à mort. Un jet de médecine montrera en outre qu'il est décédé des suites de multiples hémorragies internes. Un jet de criminologie

permettra de mettre en évidence des traces de phalanges d'un inhabituel écartement. Tout porte à croire que le garde a été terrassé par un géant (plus de 2 mètres) doté d'une force exceptionnelle... Des gelures sont présentes sur tout le corps. Le garde semble avoir été exposé à un froid particulièrement vif. Les jet de TOC dans cette salle s'effectuent avec un malus de 20% compte tenu du désordre. Il est néanmoins possible de découvrir différents éléments : les clefs du rattrack qui se trouve à l'extérieur, des vêtements chauds et un fusil Marlin .444 ainsi que des munitions.

A proximité d'une radio hors d'usage on pourra trouver un planning des appels reçus dans la journée. Deux types d'appels pourront intéresser les joueurs. Les premiers concernent la météo. Alors qu'un premier bulletin à 9h06 laissait entendre que la journée serait "ensoleillée avec vent faible" on notera un second appel tardif (18h48) appelant à la plus grande prudence en raison d'un avis de tempête. Le second type d'appels concerne l'activité à l'hôtel. Le premier appel date de 17h20. Erhard Blackwood signale que les Vanbrucken sont sortis pour une courte randonnée à 13h30 et ne sont toujours pas rentrés. A 18h00 Marie Blackwood notifie l'arrivée de Vanbrucken. A 18h15 Marie signale que le couple de randonneurs souffre d'une légère "perte des repères temporels". A 20h15, Erhard reprend contact pour indiquer que les Vanbrucken viennent de succomber à une "incompréhensible crise d'épilepsie". Enfin, un dernier contact a lieu à 21h13. Il s'agit d'une voix d'enfant, sans doute Francky Right "Au secours, ils tuent tout le monde, venez vite, je serais caché sous mon lit". Dans un casier renversé, il sera possible de découvrir le dossier médical et psychologique des résidents de l'hôtel Colorado : Le personnel de l'hôtel.

Après ces quelques découvertes, les PJ devraient reprendre la route en s'entassant dans le rattrack. La neige continue de tomber et un vent glacial souffle maintenant en fortes rafales.

Note

Lorsque les résidents de l'Hôtel ont appelé à l'aide, l'émission a été captée par les Mi-go. Pour ne pas courir de risques, un enfant du Wendigo a été envoyé dans le poste de garde et quatre Fungi se sont chargés des deux gardes partis en rattrack en direction de l'hôtel.

Le rattrack des gardes

Alors que les PJ affronteront la tempête depuis une soixantaine de minutes, ils seront bientôt bloqués derrière un rattrack identique au leur. La neige qui le recouvre montre qu'il est ici depuis trois ou quatre heures (jet d'idée).

Personne à l'intérieur, les clefs sont sur le contact et le moteur tourne tou-

jours. Une recherche à proximité permettra de découvrir avec un jet de TOC divisé par 2 des traces de sang et un revolver. Aucun corps ne pourra être trouvé dans les parages. En outre, la neige et le vent empêchent la découverte de toute autre indice utile.

L'Hôtel Colorado

L'hôtel se trouve sur un plateau, entouré par d'impressionnants pythons rocheux. Balayé par le vent et la neige, le lieu, totalement désert, a un parfum de fin du monde... Le complexe hôtelier est plongé dans l'obscurité. De même, le silence est total, excepté le vent s'engouffrant dans la bâtisse. La forme exacte de l'hôtel, les pièces qui le composent, le style architectural, le mobilier, la disposition des différentes salles sont autant d'éléments que le Gardien prendra soin de définir. Quelques règles doivent pourtant être respectées : le bâtiment est résolument oppressant. Il sent la mort et le carnage. L'hôtel est immense et les joueurs doivent avoir la sensation qu'ils n'en feront jamais le tour avant bien des jours, que ces lieux recèlent des secrets qu'ils ne découvriront jamais. Bien entendu, laissez entendre aux joueurs que le bâtiment est si gigantesque qu'ils ne pourront pas s'assurer qu'ils sont seuls dans les lieux...

L'électricité est coupée dans tout le complexe, cependant les ascenseurs disposent d'un générateur autonome et fonctionnent encore. Les différents étages se composent de très longs couloirs qui permettent de voir venir le danger (pas forcément de l'éviter, mais de le voir venir !). Au contraire, l'immense sous-sol est constitué d'un ensemble de pièce exiguës aux fonctions mal définies, relayées par des coursives étroites et biscornues. Le danger peut alors surgir de toute part.

La vie dans l'hôtel semble s'être arrêtée d'un seul coup. De nombreuses traces et indices laissent supposer une forme de vie en ces lieux, mais tout est étrangement figé. Il doit être évident qu'un événement terrible a entraîné un brusque arrêt du quotidien. De plus, la présence maudite de l'enfant du Wendigo a profondément modifié l'hôtel. Une nette traînée, faite de glace et de gel, marque la venue du fils d'Ithaqua. A la lampe torche, le spectacle est époustoufflant...

Les hurlements du vent sont omniprésents, cinglant le bâtiment. Dans une ambiance stressante, les joueurs pourront avoir l'illusion de cris d'une bête féroce ou d'enfants... Ce vacarme est constant et joue avec les nerfs des PJs jusqu'à les rendre fous.

Les éléments de l'enquête

Les éléments suivants devront être disséminés par le gardien au sein de l'hôtel.

Dans le vaste hall d'entrée, les joueurs pourront trouver un plan de l'hôtel et des cartes topographiques des cols aux alentours. Ils auront en outre l'occasion de voir les premières traces laissées par l'enfant du Wendigo (givre sur le sol, amorces de stalactites, température particulièrement basse...).

❖ L'enfant du Wendigo et les Vanbruc-

ken ont bien fait leur travail, et le Gardien prendra soin de dépeindre d'une façon atroce la dernière expression de Francky Right. Le gosse est mort de froid, tué par le fils d'Ithaqua. Ses cheveux sont cassants, sa peau est friable comme de la glace. Un jet en biologie permettra d'avancer qu'il a été soumis à une température d'au moins -200°.

- ❖ Phil Right repose sur le sol de sa chambre. John Vanbrucken l'a frappé avec un piolet a de multiples reprises et son crâne comporte une large ouverture... Son corps baigne dans une mare de sang.
- ❖ Sylvia Right semble avoir succombé à une crise cardiaque. Son corps sans vie se trouve dans le sous sol.
- ❖ Le corps de Louis Nelson est couché dans le couloir au septième étage. Un scalpel est enfoncé dans sa tempe. Une lampe de poche peut être trouvée à proximité ainsi qu'un chargeur pour une arme de poing. L'arme reste introuvable. Louis porte une clef de cadenas autour du cou.
- ❖ Erica Nelson baigne dans son sang. Elle a été égorgée à l'aide d'un bris de miroir. On pourra découvrir son cadavre dans la buanderie. Elle se cachait au milieu des draps blancs (du moins anciennement blancs...).
- ❖ Erardh Blackwood est allongé dans la salle des compartiments électriques en sous-sol. Sa mâchoire inférieure pend curieusement, les tendons tranchés à coups de pelle. Une des chambres de l'hôtel a été transformée par les Blackwood en cabinet de psychanalyse. C'est ici qu'Erhard reçoit les hommes et Marie les femmes. Un rapide tour du cabinet permettra de mettre la main sur les fichiers informatiques des différentes consultations. Un document en particulier pourra intéresser les joueurs. Il s'agit de la fiche de Phil Right...

Altercations répétées avec L.N. (qui refuse d'être traité), de plus en plus violentes. P.R m'a laissé entendre que L est comme lui " au courant d'un grand secret ", mais que les motivations des deux hommes sont différentes. Il " a peur " de ce que pourrait faire L.N avec un tel secret. La situation devient visiblement dangereuse : Perte de contact progressive avec la réalité qui se manifeste par une tendance à la paranoïa. Transfert effectué naturellement sur la personne la moins intégrée au groupe. La rupture a été brutale (entre le 12 et le 24 décembre), ce qui laisse penser à une cause extérieure. Recherche jusqu'ici inefficace. Il s'agit désormais de se concentrer sur le fait générateur de la ~~crise~~ la chambre des Right, le froid

est particulièrement vivace. Le lieu est inexplicablement couvert de glace sur une épaisseur tout à fait inquiétante – bien plus que partout ailleurs dans l'hôtel. Il sera difficile d'ouvrir les armoires ou les tiroirs, tout est recouvert d'une importante pellicule. Pourtant, dissimulés dans un tiroir, on pourra trouver trois films photographiques protégés dans un étui. En les développant, ils révèlent un paysage... montagneux ! Un jet de TOC permettra de remarquer des amas de rocher en suspension sur chacune des photos. Exactement comme si " l'homme invisible " les portait sur ses épaules. Il s'agit bien entendu de photos de Mi-go en activité (ces derniers n'apparaissent pas sur les photo en raison de leur nature extra terrestre).

Lorsque les joueurs auront rétabli l'électricité ils pourront consulter l'e-mail que leur cellule vient de leur adresser:

Encodage GPG enclenché – De commandement Cellule...
Agent KOJAK – ex-lieutenant, New York Police Dept. (8e Precinct). " Démission " forcée par la municipalité peu après sa première liaison avec phénomènes classés " inexplicables ". Dernièrement, a obtenu plusieurs informations relatives à une activité EBE dans la région – sources tenues confidentielles, mais groupe d'ufologues soupçonné.
KOJAK estime qu'il y aurait une correspondance entre cette activité EBE et un meurtre en série ayant eu lieu à l'hôtel Colorado durant l'hiver 1977 : Louis Fersight, premier gardien de l'hôtel, a exécuté toute sa famille.
A obtenu le feu vert de Delta Green pour veiller en tant que gardien à l'Hôtel Colorado à partir de septembre. Durée initiale de la mission 7 mois. Terminé.

Dans la chambre des Nelson, les joueurs pourront trouver une cantine dans l'une des armoires. Ils l'ouvriront avec la clef trouvée autour du cou de Louis Nelson. A l'intérieur, on trouvera une K7 vidéo, un mémo émanant de Saucer Watch, ainsi que le moulage d'une empreinte de Mi-go. Dans une pochette, on pourra aussi mettre la main sur des infos météo s'étalant sur une période de 10 ans et, enfin, une petite boîte contient d'étranges roches. La K7 vidéo est composée de cinq courtes séquences de films prises de nuit sur une période de 10 mois. Sur chacun de ces films on voit distinctement des lumières vaguement clignotantes et lumineuses flotter dans le ciel. Inutile de dire que les trajectoires et les accélérations excluent totalement qu'il puisse s'agir d'un avion. Le mémo de Saucer Watch est reproduit ci-dessous:

Mail from Hal Jamison – SW.
Suite à notre conversation téléphonique du 25 /09, je vous confirme une activité OVNI inhabituelle au Colorado, région des Rocheuses, entre le 18 et le 25 février depuis plusieurs années. Ces relevés s'appuient sur différentes stations nationales.
Pour l'année 1996 (mission d'observation de Denver – opération Mountain Watch) dans la soirée du 22 au 23 février, environs 16 passages,

trajectoires très nettes direction nord est. Vitesse approximatives, mach 7. Sortie de l'atmosphère au dessus du Nevada. J'attire votre attention sur ce phénomène. Il est impossible que les radars de l'USSPACECOM n'aient rien vu. Tout en comprenant votre réserve, je réitère ma demande sur l'origine de vos sources. Hal Jamison

Quant aux infos météo, Il en ressort que chaque année, une tempête de neige s'abat sur la région entre le 18 et le 25 février. Enfin, les roches se présentent comme des pierres vaguement carbonifères bien que particulièrement friables. Un jet en Géologie attirera simplement l'attention sur cette pierre inhabituelle et invitera à des analyses ultérieures. Laurence Nelson et Mary Blackwood se trouvent dans le sous sol. Perturbées, paniquées, elles ont vu l'enfant du Wendigo assisté de deux greys pénétrer dans l'hôtel. Les marques d'engelures qu'elles portent sur leurs corps ne laissent subsister aucun doute à ce sujet. Dans leur état mental, elles ne pourront que suivre le groupe d'investigateurs et s'attacher à eux comme des sangsues.

Dans l'ombre

Les visions - Les Mi-go bombardent l'hôtel d'ondes d'une nature tout à fait particulière. Ces ondes perturbent les sens et jouent sur la glande pinéale des personnes les plus sensibles. Les effets les plus courants concernent le passé du PJ : il revivra certains éléments perturbant de son passé. Il sera exposé à ses phobies les plus prononcées. Les plus sensibles (POU > 16) pourront avoir des intuitions liées au Mythe et revivront des scènes ayant eu lieu dans l'hôtel. Si l'un de vos personnage a 18 en POU, cet hôtel pourrait bien être sa tombe. Il sera en effet harcelé par des visions de toutes sortes. Il se verra mourir une bonne dizaine de fois...

Les psychopathes

Les Vanbrucken errent toujours dans le complexe. Ils sont complètement fous et sont prêts à assassiner toute personne vivante qui se trouvera sur leur passage. John est armé d'un piolet et son épouse de l'arme de poing de Louis Nelson.

Majestic12

Nelson n'est pas le seul à s'être rendu compte de l'activité ET dans le coin. Deux hommes de MJ-12 sont en observation dans un refuge qui se trouve à une dizaine de Kilomètres de l'hôtel. Il s'agit de Fred et Simon. Si on les appelle ou si ils sentent une activité anormale à l'hôtel, ils viendront de leur propre chef. Au Gardien de juger de leurs réactions en sachant qu'ils ne s'attendent pas à trouver des greys sur place. Tout deux font partie du projet MJ-5 Poussière Lunaire. Ils peuvent avoir à disposition deux pistolets mi-

trailleurs et six grenades.

Francky Right

Franck Right a été abattu par un enfant du Wendigo. Bientôt, il deviendra à son tour une créature filiforme aux joues creusées, aux côtes apparentes et au regard vide. Une brusque chute de température préviendra les PJ de la proximité du danger.

En route vers le dénouement

En recoupant le film, les photos et les cartes des environs, il sera envisageable pour des investigateurs particulièrement déterminés d'aller vérifier par eux même l'origine du mal. Il est en effet possible de se rendre vers le mont qui semble abriter la colonie de Mi-go. Il faut environ 2 heures pour y accéder. Il est impossible d'y aller autrement qu'à pied. Un jet de Navigation terrestre est nécessaire pour éviter de perdre 1 heure en s'égarant.

Sur la route

Si les PJs partent de nuit, les conditions seront particulièrement difficiles. En outre, il y a de fortes chances pour que les joueurs soient harcelés par l'enfant du Wendigo. Il se dévoilera et tentera une attaque. En chemin, les PJs vont trouver le corps d'un des gardes du NPS. Il est profondément enfoncé dans la neige, son corps n'est plus qu'une bouillie de chair gelée. Tout porte à croire qu'il a été jeté d'une importante hauteur.

Avec les premières lueurs du jour la tempête va décroître jusqu'à laisser la place à un splendide soleil sur le coup des 10h00.

Arrivée au repère

Le repère se trouve au pied d'un pic, à environs 20 m de hauteur. Une petite bouche d'un mètre de diamètre marque l'entrée d'une grotte. Un jet en Grimper est nécessaire (modifié compte tenu de la météo et du matériel d'escalade). Proche de l'entrée, une étrange machine, mi organique mi métallique semble jouer un rôle mal défini. Elle semble respirer, et est recouverte d'une membrane qui a la forme d'un radar. Il s'agit bien entendu de la machine qui bombarde depuis plusieurs heures l'hôtel d'ondes "désinhibantes".

A l'intérieur de la grotte, un couloir en pente douce descend jusque dans les profondeurs du mont. Bientôt, une étrange luminescence marquera la présence des premières traces de moisissures sur les parois. D'étranges petites araignées rouges en parcourent la surface. On arrivera ensuite dans une vaste grotte aux contours incertains. Des cascades de moisissures recouvrent les murs. L'endroit est surréaliste, malsain

et dérangeant (SAN o/1d4). Les PJs ressentiront bientôt l'impression tenace d'être observé de toutes parts. La tension qui doit naître devrait les encourager à fuir rapidement. La grotte est relativement grande, et les PJs qui ne restent pas groupés se perdent de vue immédiatement.

De nombreux éléments importants peuvent être découverts sur place. Tout d'abord, une étrange surface plane et luminescente d'une taille humaine se trouve dans le fond de la grotte. Elle pulse d'une lueur terne en émettant un bruit sourd (Un jet de TOC permettra de se rendre compte que le rythme s'accélère). A proximité, un étrange panneau de contrôle couvert de hiéroglyphes peut être utilisé (considérez qu'un PJ a 3% de chance d'activer la machine, une porte dimensionnelle). Dans un coin de la grotte, d'importantes traces de minerai noir peuvent être trouvées. Analyser ce minerai pourrait être intéressant. Enfin, 6 grandes cuves d'un liquide opaque, vert se trouvent dans un coin. 6 corps de greys y reposent. Si les joueurs attendent trop longtemps, la moisissure commencera à se mouvoir, jusqu'à ce que des dizaines de Mi-go en sortent et fondent sur eux. Une fuite précipitée devrait les empêcher de ramener un corps de greys.

Les survivant auront sans doute payé de leur santé mentale une telle soirée. Si les PJs arrivent de jour, les Mi-go ont tout mis en œuvre pour effacer leurs traces. Ils ont vaporisé un liquide hautement corrosif avant de partir. Tout tissu organique est en train de fondre. Les PJs ressentiront des démangeaisons de plus en plus dérangeantes et subiront 1 PV par minute d'exposition.

Fin du calvaire

Le soleil revenu, le ciel bleu effacera les stigmates d'une nuit d'horreur. En fin de compte, que restera t'il aux PJs ? Quelques photos, un film et la satisfaction d'avoir peut être sauvé des vies – au moins les leurs ! Si les joueurs ont pu accéder à la colonie Mi-go, la somme des connaissances qu'ils auront pu collecter sera plus importante.

D'une façon générale, le "butin" le plus important que les joueurs auront pu ramener est l'étrange pierre vaguement carbonifère. Des études poussées montreront que cette pierre possède d'étranges capacités. En effet, les propriétés thermiques du minerai feraient rapidement oublier la fusion nucléaire. Cette roche dégage plus de chaleur sur une durée plus longue que n'importe quelle autre substance connue sur terre. L'énergie ultime capable de révolutionner notre société et notre indus-

trie. Une nouvelle ère s'annonce...

Les Protagonistes

Docteur Irvin Landis, généraliste & Docteur Peter Stevenson, psychologue
Objet
Evaluation du personnel Hôtel Colorado, hiver 97-98
NB: première ligne = condition physique, seconde = psychologique.

Erarhd BLACKWOOD - Age : 47 ans - Profession : Psychologue

- ❖ Rythme cardiaque légèrement trop élevé. Pas de contre-indication majeure.
- ❖ Volonté de contrôle qui pourrait poser problème. Egocentrique. Légèrement hystérique. Avis réservé.

Mary BLACKWOOD - Age : 42 ans - Profession : Psychologue

- ❖ RAS.
- ❖ Frustration liée à un désir de maternité non assouvi. Personnalité équilibrée et grande qualité d'écoute. Avis positif.

Phil RIGHT - Age : 29 ans - Profession : Ingénieur mécanicien

- ❖ Excellente condition physique.
- ❖ Passion très forte pour l'alpinisme qui lui permettra d'accepter sans aucun problème l'environnement. Avis très positif

Sylvia RIGHT - Age : 27 ans - Profession : chercheuse en biologie

- ❖ Excellente condition physique.
- ❖ Manque de maturité et hystérie relativement prononcée. L'ascendant de son mari permettra d'atténuer ces problèmes. Avis réservé.

Francky RIGHT - Age : 12 ans - Profession : _

- ❖ Croissance lente.
- ❖ Garçon très mûr pour son âge. Capacité d'ouverture très forte. Avis positif

Louis NELSON - Age : 33 ans - Profession : écrivain

- ❖ Bonne condition physique.
- ❖ Personnalité trouble et butée. Ne s'est pas prêté au jeu de l'entretien. Avis très réservé.

Erica NELSON - Age : 31 ans - Profession : Médecin Généraliste

- ❖ Bonne condition physique.
- ❖ Personnalité très ouverte. Grande capacité d'écoute. Très logique. Élément conciliateur et fédérateur. Avis très positif

John VANBRUCKEN - Age : 42

ans - Profession : Gérant d'hôtel

- ❖ Bonne condition physique excepté un léger embonpoint.
- ❖ Personne équilibré et sympathique. Sportif amoureux de montagne. Avis positif

Laudinda VANBRUCKEN - Age : 35 ans - Profession : sans profession

- ❖ Très bonne santé. Grande sportive.
- ❖ Caractère renfermé et taciturne. Assez étroite d'esprit et sûr d'elle. Avis réservé.

Laurence VANBRUCKEN - Age : 10 ans - Profession : _

- ❖ RAS.
- ❖ Personnalité trop sensible. Emotive. Manque de maturité et de curiosité. Tendance à fabuler. Avis positif (toute expérience est profitable).