

Mini campagne

Voici un synopsis de mini campagne complète pour l'Appel de Cthulhu qui a pour cadre les années 20. A vous, Gardien des Arcanes, de compléter cette trame avec des PNJ hauts en couleur, une ambiance appropriée et une multitude de petits détails qui permettront de noyer les informations essentielles qui vous sont données ici. Vous pouvez, bien évidemment, modifier certains paramètres de cette campagne afin de l'adapter à votre conception de l'univers Lovecraftien. En effet, tous les éléments qui vous sont proposés (mais non imposés) doivent vous servir à bâtir votre campagne.

Introduction

Tout commence de manière très classique avec l'annonce de la mort de l'oncle d'un des Investigateurs dans des circonstances plutôt étranges... (Note : il convient de remarquer qu'un Investigateur devrait toujours avoir une "grande" famille, car le nombre d'oncles qui disparaissent tragiquement dans l'introduction des scénarios de l'Appel de Cthulhu frôle l'indécence.)

L'oncle en question, un Texan du nom de John Ronald, était venu passer quelques jours de vacances sur la côte Est, dans un paisible petit port de plaisance : Innsmouth. Il avait loué une chambre avec vue sur l'océan au premier étage de l'Hôtel du Port, où il semblait passer un séjour agréable. Il s'était fait remarquer des indigènes en posant des questions insistantes sur les gisements pétroliers et minéraux de la région. C'est au cours d'une conversation avec la police locale qu'il a mentionné son neveu (un des Investigateurs) qui habite Boston ou sa région proche.

Il est donc normal que la police contacte par téléphone le neveu de John Ronald pour lui annoncer que son oncle du Texas est mort noyé et l'inviter à se rendre sur place afin d'identifier le défunt. Aucun autre détail ne sera révélé au cours de cet entretien téléphonique.

Ce que l'Investigateur sait sur son oncle

Agé d'une cinquantaine d'années, l'oncle John était veuf. Il avait été marié, mais sa femme s'était suicidée il y a de cela quelques années en s'asphyxiant avec une cuisinière à gaz. Il avait été très éprouvé par ce drame et devait sans doute encore porter le deuil de son épouse. John ne donnait pas souvent de ses nouvelles, car il était toujours très occupé. Il travaillait comme ingénieur sur les forages de la compagnie Raxxon Oil qui possède plusieurs puits de pétrole au Texas, ainsi qu'en Alaska et au Mexique. Il était donc presque toujours en déplacement, allant d'un site de forage à un autre. Il y a quelques temps de cela, il avait trempé dans une sombre histoire de secte maléfique, mais il n'avait jamais voulu en dire plus à ce

sujet.

Pour le Gardien : En fait, John Ronald a été lui-même un Investigateur, pendant une partie de sa jeunesse. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il est venu enquêter à Innsmouth après qu'il ait découvert, par hasard, qu'une "nurserie" chthonienne était cachée au fond d'un des puits de pétrole exploité au Texas par sa compagnie...

Innsmouth

Une mort inexplicable

Les Investigateurs étant attendus par la police, leur arrivée à Innsmouth se déroule sans incident notable. Les policiers paraissent mal à l'aise (un jet de Psychologie peut éventuellement permettre de s'en rendre compte). En fait, c'est toute la bourgade qui semble en proie à une sourde angoisse : les rues sont pratiquement désertes et les habitants se terrent chez eux. Les policiers conduisent immédiatement les nouveaux venus à la morgue municipale (une morgue improvisée puisqu'il s'agit plutôt d'une chambre froide employée d'ordinaire pour conserver le poisson). Pas de doute, il s'agit bien d'une mort par noyade, le cadavre présente tous les symptômes habituels : corps bleuâtre et gonflé, poumons gorgés d'eau.

Ce qui est plus étrange, par contre - et qui explique en partie la nervosité des forces de l'ordre et du coroner - c'est que le corps de John Ronald n'a pas été découvert non pas sur la plage ou dans le port... mais bien sur le tapis de sa chambre d'hôtel ! Les enquêteurs ont en outre relevé sur les murs des traces d'humidité qui montaient jusqu'au plafond, comme si la pièce avait inexplicablement été remplie d'eau. C'est Suzie, la femme de chambre, qui a fait la macabre découverte au petit matin, alors qu'elle venait comme d'habitude apporter à John Ronald son petit déjeuner dans sa chambre. Suzie en est restée un peu choquée, on la comprend. Mais tout cela n'est rien par rapport au malaise général qui plane sur Innsmouth...

En discutant avec quelques commerçants (Discussion, Baratin), les Investigateurs peuvent apprendre qu'une jeune fille du village a été internée hier à l'asile d'Arkham, après qu'elle ait - paraît-il - vu un scarabée dans une rue

de la ville. Le problème, c'est qu'elle jure ses grands dieux que le scarabée en question mesurait 2 mètres de long !

Quant à la noyade, la police a mené son enquête, sans grand résultat. Toutes les pièces à conviction sont au poste et les Investigateurs vont devoir se débrouiller pour y avoir accès. Comme les policiers d'Innsmouth sont peu désireux de voir des étrangers se mêler de leurs affaires, les personnages vont devoir s'introduire nuitamment dans le poste (la nuit, il n'y a qu'un seul agent de faction). Les documents sont conservés dans un coffre (deux jets successifs en Mécanique sont nécessaires pour l'ouvrir).

Les pièces à conviction

Parmi les documents du poste de police (que le Gardien Des Arcanes se fera un plaisir de créer et de détailler) se trouvent : une carte de membre du Gentleman's Group - un club fermé de New York - au nom de John Ronald/Raxxon Oil et, surtout, une cassette métallique fermée par un cadenas qui contient un journal intime. C'est dans ce journal que les Investigateurs peuvent découvrir que l'oncle texan avait rencontré quelques mois auparavant une jeune femme de 20 ans sa cadette, veuve elle aussi. Ils se sont mariés dans la plus stricte intimité et vivaient apparemment heureux dans son ranch de Houston, comme en témoigne une photographie glissée entre les pages du carnet. La jeune femme - Jane - a un fils de son premier mariage (elle a perdu son époux pendant la Grande Guerre. Le fils, qui est présent sur la photo, paraît avoir une dizaine d'années. Les seules choses qui puissent mettre la puce à l'oreille des Investigateurs, ce sont quelques notes concernant la mort d'un ouvrier dans des circonstances imprécises et faisant allusion à des structures géologiques bizarres qui gênent certains forages texans. Une phrase devrait notamment retenir l'attention des joueurs : "Il y a quelque chose au fond du puits...".

Et maintenant ?

Si la police d'Innsmouth s'aperçoit qu'il manque des pièces dans le dossier John Ronald, les Investigateurs vont passer un mauvais quart d'heure, car ils font des "coupables" tout désignés. Les



joueurs devraient donc envisager très rapidement de quitter la ville s'ils ne veulent pas se retrouver dans une cellule, soumis aux brimades de quelques "gros bras" à la peau légèrement écaillée (mais ça, c'est une autre histoire). Comme il leur est impossible de poursuivre leur enquête dans le coin, les Investigateurs peuvent maintenant se rendre au Texas. Deux éléments du journal intime du défunt devraient les inciter à cela : les allusions aux problèmes de forage et l'existence d'une "veuve" qu'il faut prévenir...

Le Texas

Le ranch de l'angoisse

Lorsque les Investigateurs arrivent au ranch de John Ronald, qui est situé à une vingtaine de kilomètres de Houston, la première chose qu'ils voient est une voiture de police (le Gardien peut éventuellement en profiter pour semer le doute dans l'esprit des joueurs : arrivent-ils trop tard ?). En fait, la police est là pour les besoins d'une enquête concernant une histoire de vaches égorgées et de disparitions inexplicables.

En apprenant la mort de son époux, Jane Ronald, qui paraît passablement fatiguée, va instantanément tomber en syncope. Les Investigateurs ne pouvant parvenir à la ranimer, ils seraient bien inspirés de l'emmenager à l'hôpital de Houston. Le fils de Jane, Timothy - un gamin de 10 ans, roux et au visage constellé de taches de rousseur - insiste alors pour suivre sa mère à l'hôpital. (Note : Timothy devrait normalement se lier très vite d'amitié avec les personnages).

Au Houston Community Hospital, les Investigateurs peuvent surprendre au détour d'un couloir (Ecouter) une conversation entre un interne et une infirmière, concernant un malade qui prétend avoir vu des scarabées gigantesques près des puits de pétrole. Le malade est actuellement sous sédatifs et a été revêtu d'une camisole après qu'il ait essayé de répandre 10 litres d'insecticide sur sa femme...

Jane finit par reprendre conscience, mais elle est encore commotionnée et ne tient pas pour l'instant à endurer une longue discussion. Les Investigateurs ne peuvent rien apprendre d'elle à ce stade de l'aventure, mais ils vont être autorisés à séjourner au ranch aussi longtemps qu'ils le souhaitent.

Les deux régisseurs de la propriété des Ronald ont disparu depuis plusieurs jours : ils se sont littéralement volatilisés. Toutes les recherches pour les retrouver sont jusqu'à présent restées vaines et le FBI est maintenant sur l'affaire. Les personnages peuvent conduire leur propre enquête comme

ils l'entendent, du moins jusqu'au retour de la propriétaire qui interviendra le lendemain dans la soirée.

Le bétail égorgé

Au cours des dernières semaines, plusieurs vaches des environs ont été attaquées chaque nuit par un animal inconnu, mais capable de grande violence. Jusqu'à maintenant, plus de 40 têtes de bétail ont été égorgées et vidées de leur sang et de leurs viscères.

Si les joueurs décident de surveiller un troupeau pendant la nuit, ils n'assistent pas directement à une attaque, mais ils peuvent néanmoins arriver sur les lieux juste à temps pour apercevoir plusieurs "ombres" s'éloigner dans la nuit en direction des collines. Certaines ont une forme humaine, mais d'autres, plus étranges font plutôt penser à des créatures de cauchemars... qui ressembleraient à des scarabées d'un mètre de haut et de près de deux mètres de long. (Les vaches sont égorgées par les scarabées et des "auxiliaires" humains récupèrent ensuite le sang et les viscères).

Edward Maldonado

FOR 15 - CON 14 - TAI 15 - INT 17 - POU 16
DEX 14 - EDU 18 - SAN 0
Compétences : Mythe de Cthulhu 62%, Occultisme 33%.

Armes : Colt 45 Gouvernement 1911 :70%
Entre autres sorts : Appeler Nyogtha, Appeler Shudde M'ell, Flétrissement, Eaux Putrides de Nyogtha.

Grand, musclé et doté d'un visage austère, Edward Maldonado est un puissant sorcier qui dirige "Les Fils des Profondeurs de la Terre", une secte texane qui vénère Nyogtha et Shudde M'ell. Dans le "civil", il occupe un poste de cadre supérieur au sein de la compagnie pétrolière Raxxon Oil et il a la réputation d'être travailleur et d'une grande efficacité. Son travail lui a permis d'orienter les travaux de prospection de sa compagnie vers des régions susceptibles d'abriter dans leur sous-sol des oeufs de Chthonien dont il espère pouvoir se servir pour négocier avec Shudde M'ell. Il s'est toujours montré un parrain exemplaire pour le jeune Timothy et Jane Ronald le considère comme un ami fidèle de son défunt mari... Passé maître dans l'art du mensonge et de l'hyppocrisie, Maldonado est en fait un dément prêt à tout pour s'attirer les bonnes grâces des créatures du Mythe.

Les disparitions

Plusieurs personnes de la région ont disparu ces derniers temps, mais elles n'ont apparemment aucun point en commun, si ce n'est qu'une majorité d'entre elles travaillaient aux puits de forage. Cela n'a toutefois rien d'anormal, car la majorité des habitants du coin travaillent pour la Raxxon Oil.

Mystères

Edward Maldonado, responsable local de la Raxxon Oil et parrain de Timothy, est en fait à la tête des "Fils des Profondeurs de la Terre", une secte vouée - entre autres - à Nyogtha. Le Grand Ancien est actuellement tapi dans les cavernes souterraines de la région de Houston. Ces cavernes forment un réseau qui englobe la nappe phréa-

tique locale et les champs pétrolifères des environs. Le pacte conclu entre Maldonado et Nyogtha est d'une évidente simplicité : Maldonado doit fournir à Nyogtha des sacrifices et du sang, afin que Nyogtha lui donne en échange des pouvoirs et des serviteurs (voir plus loin la section concernant les "Serviteurs Hybrides").

Les collines qui entourent le Ranch servent de refuge aux Serviteurs Hybrides et à leurs auxiliaires humains. Si les Investigateurs se renseignent sur la région, ils peuvent apprendre qu'une tribu indienne troglodyte vivait jadis ici. Le complexe réseau de galeries et passages creusés par les Indiens fut bouché après que la tribu ait été exterminée par les représentants de la "civilisation américaine". Certains Indiens, qui s'étaient réfugiés dans les profondeurs de leurs catacombes, furent même emmurés vivants par les soldats. Certains accès secondaires ont depuis été rouverts par les amis de Maldonado. Il est à noter que les Indiens sont involontairement responsables de la présence de Nyogtha dans les parages. En effet, le Grand Ancien a été attiré ici par le sang des victimes de l'attaque de l'armée US et par les cris des emmurés. Pour "enrichir" cette aventure, vous pouvez très bien faire intervenir un vieil Indien illuminé qui dira se souvenir du massacre et qui ne cessera de parler de la puissance de l'ancienne magie indienne.

Les Eaux Putrides de Nyogtha.

Ce sort permet à son utilisateur de faire apparaître une masse de 1D100 mètres cube d'eau polluée par Nyogtha. A l'air libre, la masse d'eau paraît tomber du ciel et inflige 1D6 points de dommages à quiconque se trouve dans un périmètre d'environ 6 mètres de diamètre autour du point d'impact choisi par le sorcier. Les personnes blessées doivent en outre réussir un jet de Chance pour éviter d'absorber une quantité importante d'eau polluée (auquel cas elles deviendront elles-mêmes des Serviteurs au bout de 24 heures). Dans un lieu clos (une pièce par exemple) l'eau commence par se déverser le long des murs et son niveau monte très rapidement. Une petite pièce peut ainsi être intégralement inondée en moins d'une minute. Une fois encore, les personnes susceptibles de boire l'eau doivent effectuer un jet de Chance. Quoi qu'il en soit, si elle parvient à résister pendant trois rounds à la "noyade" (voir page 20 des règles), elles ne subissent aucun dommage corporel.

Il faut 3 rounds pour lancer ce sort, qui consomme 2 points de POU, 4 points de magie... et 4 points de SAN

Le réseau de galeries s'étend sous toute la région et rejoint, après de longs kilomètres de labyrinthe, les cavernes où se repose actuellement Nyogtha.

Conversation avec une veuve explorée

Jane rentre de l'hôpital très affaiblie et les personnages vont avoir fort à faire pour la consoler. Elle parle alors de sa vie avec John Ronald (elle fond en larmes chaque fois qu'elle prononce son nom) et révèle incidemment quelques



informations importantes...

L'héritage du défunt doit entièrement revenir à Timothy, que John Ronald a adopté au moment du mariage. Jane est seulement censée gérer le ranch et les intérêts de son fils jusqu'à la majorité de ce dernier. La compagnie pétrolière pour laquelle travaillait son mari a plusieurs fois manifesté son désir d'acheter le ranch afin de pouvoir se livrer à de nouveaux forages, mais John Ronald a toujours obstinément refusé toutes les propositions qui lui avaient été faites. A force, c'était même devenu un sujet de plaisanterie entre Maldonado et lui. Maldonado est d'ailleurs devenu depuis lors une sorte de parrain "officieux" pour Timothy. Jane précise également que John était parti "en vacances" dans le Nord Est après qu'un problème soit survenu au puits 181...

L'horreur au fond du puits

Le puits 181 est l'un des tous derniers à avoir été foré par la Raxxon Oil dans la région. Quelques jours avant que John Ronald ne quitte le Texas pour la Nouvelle Angleterre, les travaux sur ce puits ont été interrompus après que l'équipe de forage se soit trouvée confrontée à une formation géologique particulièrement résistante.

Après avoir remonté le forêt, les techniciens de la Raxxon ont découvert d'étranges concrétions rocheuses sphériques, ressemblant à des fossiles inconnus (Note pour le Gardien : il s'agissait en fait d'oeufs chthoniens ; comme ces oeufs étaient "morts", ils n'ont heureusement pas attirés de monstres adultes).

Le sacrifice

Après avoir dit tout ce qu'elle sait, Jane Ronald va proposer aux Investigateurs de dormir au ranch dans des chambres d'amis qui se trouvent au rez de chaussée, au pied de l'escalier. Sa chambre à elle se trouve au premier étage, à côté de celle de son fils.

Au cours de la nuit, Timothy va être la victime du sort des Eaux Putrides de Nyogtha (voir en annexe). Maldonado a en effet décidé d'offrir un nouveau sacrifice à Nyogtha en utilisant le sortilège que celui-ci lui a révélé.

Si les Investigateurs sont sur place, ils vont être réveillés par un écoulement d'eau anormal dans leur chambre. Quoi qu'il en soit, ils ne peuvent rien faire pour empêcher le décès du pauvre Timothy...

L'odieuse métamorphose

Quand la police arrive au ranch, elle ordonne aussitôt que le corps de Timothy soit conduit à la morgue. Or, exactement 24 heures après sa noyade, le pauvre enfant va commencer à se transformer en Serviteur Hybride (voir an-

nexe). La métamorphose achevée, le Serviteur s'enfuit (non sans tuer le veilleur de nuit de la morgue) afin de retourner "instinctivement" auprès de sa mère, au ranch.

Si les Investigateurs sont sur place à ce moment-là, ils sont réveillés par les hurlements hystériques de Jane (que la "mort" de son fils avait déjà plongée dans un état d'hébétéude avancée). Une fois encore, ils vont arriver trop tard : Jane Ronald, horrifiée de voir un monstre l'appeler "maman" d'une horrible voix rauque, a succombé à une crise cardiaque...

Si les Investigateurs exécutent le Serviteur Hybride, il serait bon pour l'ambiance que le Gardien des Arcanes insiste sur le fait que cette créature est nettement plus petite que celles décrites par divers témoins (Timothy était un enfant !).

Et si les personnages examinent par la suite son corps, ils peuvent découvrir une chaînette de baptême portant le nom de Timothy "incrustée" dans sa carapace. Cet indice devrait permettre aux Investigateurs de comprendre qu'ils sont responsables de la seconde mort du jeune garçon (SAN o/D6) et qu'ils ont découvert le processus de création des Serviteurs...

Trouver le responsable

Le but des Investigateurs dans cette partie de la campagne est le bannissement de Nyogtha et la révélation de la tête du complot, Maldonado. Si le cercle d'adeptes et de Serviteurs est rompu, Nyogtha ne recevra plus de sacrifices, et se réfugiera au plus profond de son domaine souterrain. Pour cela, il suffit de mener une enquête sérieuse et de se rendre compte que le point commun entre tous les éléments de l'intrigue - y compris la mort de John Ronald - est Edward Maldonado. Il suffit ensuite, par exemple, de suivre ce dernier lors d'une de ses expéditions dans le labyrinthe indien, pour le surprendre en flagrant délit de pacte avec l'Innommable.

Si les Investigateurs réussissent à intercepter Maldonado et son groupe de fanatiques (à vous de fixer leur nombre), l'un d'entre eux se sacrifiera pour permettre à son chef de s'échapper avant que les Investigateurs n'aient eu le temps de l'appréhender. Il est en effet indispensable pour la suite des événements que le sorcier parvienne à s'échapper.

Sur la piste de Maldonado

Bien que le scénario soit apparemment résolu, la tête pensante du complot est toujours en liberté ! C'est dans le bureau de Maldonado que se trouve l'indice qui permettra aux joueurs de poursuivre la campagne.

Il s'agit d'un télégramme daté de la veille, provenant des bureaux de New York et indiquant à Mr Maldonado que les techniciens de la Raxxon Oil travaillant en Alaska ont découvert, il y a deux jours de cela, des concrétions minérales identiques à celles trouvées dans le puits 181. Détail intéressant, le texte précise que : "Les concrétions semblent dans un remarquable état de fraîcheur"...

Note : si les Investigateurs n'ont pas la présence d'esprit d'aller fouiller le bureau de Maldonado, vous pouvez néanmoins les orienter vers l'Alaska en leur faisant savoir que tout le staff de la Raxxon paraît préoccupé suite à de violents tremblements de terre qui ont endommagé les installations de la compagnie de la région d'Anchorage.

L'Alaska.

Le voyage de tous les dangers

Quoi qu'ils fassent, les Investigateurs arriveront à Anchorage (Alaska) au moins un jour après Maldonado. Celui-ci, redoutant d'être pourchassé, a prévu un "comité d'accueil" à leur intention.

Les installations de prospection de la Raxxon Oil se trouvent en plein cœur des Monts Alaska, une région montagneuse particulièrement sauvage située à une soixantaine de kilomètres au nord-est d'Anchorage. Si les Investigateurs veulent se rendre là-bas, ils vont devoir partir avec une équipe d'employés de la compagnie chargée d'emporter du matériel à dos de mules. Evidemment, les cinq hommes qui composent ce groupe ont été grassement payés par Maldonado afin qu'ils se débarrassent discrètement des importuns en cours de route...

Leur plan est très simple. A mi parcours (au bout d'un jour de marche dans les montagnes et les forêts), ils vont essayer d'abattre purement et simplement les Investigateurs. Et si ces derniers parviennent à échapper au sort funeste qui leur est réservé, ils se retrouvent ensuite dans une situation qui n'est guère enviable : les mules transportant les vivres et le matériel se sont égarées dans la nature... et ils vont devoir maintenant trouver seuls leur chemin jusqu'au site de prospection !

Profitez de cette occasion pour faire découvrir à vos joueurs les périls de l'Alaska : meutes de loups, ours gigantesques et féroces, ponts de cordes branlants enjambant des précipices, parois montagneuses à escalader, etc.

Même s'ils disposent d'une boussole et d'une carte, les Investigateurs ont toutes les chances de se perdre dans la nature. Chaque jour, demandez à celui qui a le pourcentage de Chance le plus élevé, d'effectuer un jet d'1D100. S'il réussit un score inférieur ou égal au



"cinquième" de sa Chance (ou à la "moitié" de sa Chance, s'il a une boussole et une carte), les Investigateurs trouvent le camp de la Raxxon Oil le jour suivant. Sinon, ils vont continuer à errer pendant une journée.

Note : l'idéal serait que cette aventure se déroule en hiver, une saison particulièrement difficile en Alaska, caractérisée par des chutes de neige abondantes et par l'effroyable "Blizzard", ce vent glacé capable de geler un homme en quelques heures...

Le camp maudit

Au moment où les Investigateurs arrivent au camp de prospection de la Raxxon Oil, un tremblement de terre vient juste de le ravager. Il y a des blessés un peu partout, des hommes sont coincés sous un derrick effondré... bref, c'est une vision de cauchemar qui s'offre aux joueurs !

Serveurs Hybrides De Nyogtha (Race Inférieure de Serveurs)

Description : "La chose s'avança alors dans la semi-obscurité. Sa carapace comparable à celle d'un scarabée gigantesque luisait sous l'effet des rayons lunaires. Le cliquetis infâme de ses nombreuses pattes insectoïdes résonnait à mes oreilles. Il baissa alors ses deux yeux brillants sur moi, et je vis ses pinces monstrueuses s'ouvrir, comme pour me saisir..." (D'après Les Puits de l'Enfer de Graham Masterton).

Notes : Les Serveurs Hybrides sont des sortes de monstrueux insectes cavernicoles, directement issus des déjections de Nyogtha. Quand un être humain boit une grande quantité (au moins un litre) d'eau souillée par ces déjections inimmortales, il se transforme en Serveur au bout de 24 heures. Ensuite, pendant une semaine, la "nouvelle" créature garde une partie de sa conscience humaine et peut alors être sujette à des accès de lucidité qui durent quelques secondes. Quand cela se produit, elle devient beaucoup moins agressive et peut hésiter à attaquer des Investigateurs. Les Serveurs Hybrides de Nyogtha préfèrent se déplacer à l'air libre la nuit et n'ont qu'une seule raison d'être : offrir de nouveaux sacrifices à Nyogtha en infectant d'autres êtres humains. Ils disposent à cette fin d'un sort particulier : Les Eaux Putrides de Nyogtha.

FOR 3D6+6 (16-17) CON 4D6+6 (20)
TAI 3D6+10 (20-21) INT 2D6+3 (10)
POU 3D6 (10-11) DEX 2D6+9 (16)
PV 20-21 Déplacement 8

Armes

Pince 35% 2D6+2, 2 attaques par round
Mandibules 20% 1D6+Acide (1D4 par round)

Protection : Sa carapace confère au Serveur Hybride 10 points de protection. Les jointures et l'abdomen sont toutefois moins bien protégés que le reste du corps et ne bénéficient que d'une protection de 5. Les armes à feu de petit calibre n'occasionnent généralement aucun dommage à ce genre de créature (la balle rebondit sur la carapace) sauf si elles touchent les endroits pré-cités. Les armes magiques peuvent percer la carapace.

Sorts : Les Eaux Putrides de Nyogtha.

SAN : Voir un Serveur Hybride de Nyogtha fait perdre 1D8 points de Santé Mentale si on rate son jet de SAN et 1 point seulement si ce jet est réussi.

Maldonado est déjà reparti pour New York (pour aller faire son rapport au siège de la Raxxon Oil a-t-il dit avant de s'éclipser) avec une partie des oeufs de chthoniens ; il a plusieurs heures d'avance sur les joueurs. Les Investiga-

teurs vont cependant avoir quelques difficultés pour apprendre cela. En effet, tout le personnel du camp (une cinquantaine d'hommes : techniciens et ingénieurs) s'affaire à sauver les hommes qui peuvent encore l'être et n'a guère envie de parler. De plus,

Maldonado a raconté à tout le monde qu'un commando (les Investigateurs !) payé par une société concurrente essayait de gêner les travaux... et ne serait peut-être pas étranger aux "étonnants" tremblements de terre qui secouent la région depuis quelques jours. Les personnages vont donc devoir faire la preuve de leur bonne foi (ex : en participant activement aux opérations de secours) pour obtenir les renseignements qu'ils cherchent.

Menace chthonienne

Des oeufs chthoniens ont bien été découverts dans l'un des puits creusés par les hommes de la Raxxon Oil. Or, les chthoniens, en plus d'être télépathes, ont comme particularité de protéger farouchement leurs oeufs et leurs petits. C'est pourquoi, dès que les oeufs ont été remontés à la surface, les chthoniens de la région ont commencé à converger vers eux, ce qui a eu pour effet de provoquer plusieurs séismes. Ils veulent maintenant récupérer leur infecte progéniture et ils n'hésiteront pas, pour y parvenir, à ravager la région à grands coups de secousses telluriques !

Si les Investigateurs comprennent cela (au besoin à l'aide de jet en Mythe de Cthulhu), ils peuvent éventuellement empêcher un massacre en s'arrangeant pour remettre les oeufs que n'a pas emportés Maldonado dans les puits où ils ont été découverts*. Cela aura pour effet de calmer temporairement les chthoniens et permettra aux ouvriers du camp d'évacuer le site de prospection dans une relative sérénité. Par contre, s'ils ne font rien, les Chthoniens attaqueront la nuit qui suivra leur arrivée et provoqueront un séisme de puissance 7 sur l'échelle de Richter ! Les personnages devront alors réussir un jet de Chance pour ne pas prendre 3D6 points de dommages (les pertes parmi les hommes de la Raxxon seront de 3D10 tués).

Evidemment, les oeufs chthoniens sont gardés précieusement dans le bureau de l'ingénieur en chef, qui acceptera avec beaucoup de réticences de les montrer aux "intrus". De toute façon, il se refusera obstinément à leur remettre. Les joueurs vont donc devoir utiliser toutes les ressources à leur disposition (jet d'Eloquence pour convaincre les ouvriers, intimidation, effraction, etc.) pour éviter la catastrophe.

Plongée dans la folie

Edward Maldonado était déjà un dangereux dément, mais depuis les événements survenus au Texas, il est devenu fou furieux ! Il se trouve actuellement dans un état d'absolue paranoïa. Il est convaincu que tout le monde lui en veut et il désire maintenant se venger de façon spectaculaire : il sait que tant qu'il aura des oeufs, les chthoniens vont le suivre. Or il est résolu à se rendre à Manhattan... Quand les joueurs apprennent que Maldonado est parti pour New York avec quelques oeufs, ils devraient "logiquement" (jet d'Intelligence) deviner que le sorcier a l'intention de provoquer un massacre.*

*Note : le fait qu'aucun Chthonien ne soit venu chercher les oeufs fossiles qui se trouvaient dans le bureau de Maldonado devrait en outre leur donner une bonne indication aux Investigateurs quant à la manière dont ils peuvent résoudre ce problème. Pour savoir où se trouvent leurs "petits", les chthoniens utilisent leur pouvoir télépathique afin d'entrer en contact avec l'esprit de leurs embryons. Donc, si les Investigateurs détruisent les oeufs dérobés par Maldonado, les chthoniens n'auront plus de raison de se rendre à New York. Bien sûr, ils risquent alors de passer leur colère là où ils se trouvaient au moment de la rupture du contact télépathique, mais... on ne fait pas d'omelette sans casser d'oeufs, n'est ce pas ?

New York

La menace se précise

Pendant toute la durée de la dernière aventure, les Investigateurs vont régulièrement apprendre par les médias que l'immensité canadienne est en proie à d'innombrables petits tremblements de terre. S'ils pensent à reporter sur une carte les points où se produisent les séismes, ils peuvent avoir une bonne idée de la progression des chthoniens qui se dirigent sur New York. Il leur faudra une semaine au plus pour arriver...

Note : sachez maintenir la tension de vos joueurs en leur rappelant constamment qu'ils n'ont pas de temps à perdre !

Que devient Maldonado ?

Maldonado a quitté Anchorage par avion et il s'est aussitôt rendu à New York (comme l'atteste le plan de vol déposé par le pilote auprès des autorités de l'aéroport). Il a décidé de cacher les oeufs dans un lieu qui soit réellement hors de portée des chthoniens. Pas question donc de les mettre dans une pièce en sous-sol, les monstres n'auraient aucun mal à les retrouver et à les récupérer sans avoir à provoquer des dégâts trop importants. Il va les placer



dans un coffre qui se trouve dans les bureaux du président de la Raxxon Oil, au 56ème étage de l'Empire State Building!

Maldonado achète ensuite un billet de première classe pour une croisière en direction de l'Europe sur le Queen Mary, qui doit partir dans quelques jours. En attendant le jour de l'embarquement, il va passer ses journées au Gentleman's Group, un club fermé auquel il a accès grâce à son statut de cadre de la Raxxon Oil.

Enquête à New York

Arrivés à New York, les Investigateurs risquent de ne pas savoir par où commencer leur enquête. S'ils réfléchissent un peu, ils devraient toutefois penser à deux endroits...

- ❖ Le Siège de la Raxxon Oil. S'ils se rendent au siège de la Raxxon Oil qui se trouve dans l'Empire State Building, ils peuvent apprendre que Maldonado est bien venu ici préparer un rapport concernant les problèmes des forages au Texas et en Alaska. Personne ne sait où il se trouve actuellement. Si les joueurs demandent à rencontrer le président de la compagnie, une secrétaire leur fixera un rendez-vous et leur demandera de repasser... dans quatre mois.
- ❖ Le Gentleman's Group. La carte de membre du Gentleman's Group découverte dans les papiers de John Ronald est un indice qui devrait toutefois mener les Investigateurs jusqu'à ce club exclusivement réservé à la seule gent masculine. S'ils parviennent à s'introduire dans les locaux du Gentleman's Group, ils auront juste le temps d'apercevoir Maldonado qui s'enfuit par une porte de derrière ! Profitez de cette occasion pour organiser une poursuite en voiture dans les rues de New York en utilisant les règles des pages 171 à 173 du manuel de L'Appel de Cthulhu.

Le moment de vérité

Si les Investigateurs parviennent - comme on peut l'espérer - à rattraper Maldonado, celui-ci se refusera à révéler où il a caché les oeufs. S'il en a la possibilité, il se servira du sort de Flétrissement pour tenter de s'échapper.

Quoi qu'il en soit, en fouillant leur prisonnier, les Investigateurs vont trouver une petite clé de coffre marquée d'un grand "R" (le "logo" de la Raxxon Oil !) et cela devrait leur donner à réfléchir. En plus de la clé, il est également possible de découvrir dans le portefeuille de Maldonado une photographie qui représente un homme ventru, et manifestement éméché, tenant sur ses genoux deux charmantes jeunes femmes en tenue d'Eve. Il y a une dédicace : "A notre directeur adoré, Tara et

Lynn". L'homme ventru n'est autre que le directeur de la Raxxon Oil et Maldonado comptait se servir de cette photo compromettante s'il avait eu des problèmes d'ordre professionnel...

Récupérer les oeufs n'est ensuite plus qu'une formalité. Aux bureaux de l'Empire State Building, la simple mention des prénoms Tara et Lynn permettra d'avoir aussitôt une entrevue avec le "grand patron". Celui-ci sera trop heureux de pouvoir récupérer la photo en laissant les Investigateurs fouiller dans un coffre qui - à sa connaissance - ne contient que des documents sans grande valeur.

Une fois en possession des oeufs, les Investigateurs ont au moins deux solutions pour empêcher que Manhattan soit rayée de la carte :

- 1) Ils peuvent, purement et simplement, détruire les oeufs. Les chthoniens arrêteront aussitôt leur progression.
- 2) Ils peuvent les conduire dans un endroit désert à l'extérieur de New York.

