

## Historique

L'Alberta est une province du Canada. C'est un pays rude, aux hivers rigoureux, mais les Gopatchkas ne craignent pas cette nature. Ils vécurent aux pieds des Montagnes Rocheuses pendant des générations. Leurs ancêtres remontèrent vers le nord il y a bien longtemps, mus par la volonté de voir de nouveaux territoires, ou comme poussés par l'envie de quitter leurs anciennes terres.

Les Gopatchkas sont des indiens. Ils étaient une tribu de deux cents personnes, ils vivaient dans les Montagnes Rocheuses du Canada, et leur magie était puissante.

Lorsque les Hommes Blancs s'installèrent le long du Saskatchewan du sud, les Gopatchkas ne leurs firent pas la guerre. Ils restèrent en paix avec eux pendant plusieurs années, et un blanc fut même adopté par la tribu en épousant une squaw. Il s'appelait Gré-gory Stierling et était trappeur de son état. Les indiens laissaient tranquille les Blancs qui eux, fondèrent la cité de Simpson Gateway en l'honneur du gué qui permettait le passage et le commerce.

Mais des mineurs venus du Sud remontèrent les Montagnes Rocheuses et apportèrent avec eux la fièvre du métal jaune. Ils voulurent s'aventurer près des petites rivières qui alimentent le Saskatchewan, en plein territoire indien. Les Gopatchkas ne le tolérèrent pas et attaquèrent les colons venus prospecter. Les rescapés trouvèrent refuge auprès des colons qui prirent les armes pour faire payer la "Sale racaille Rouge". Les trois familles fondatrices de la ville, les Anderson, les Squire et les Howe formèrent une bande qui partirent traquer les Indiens dans les montagnes, c'était en Février 1885. Ils ratissèrent les montagnes et finirent par trouver le camp indien. Grégory Stierling tenta de les empêcher d'attaquer, mais il fut abattu par ses frères de race...

L'heure de la boucherie avait sonné. Les Gopatchkas s'avéraient certes d'excellents guerriers, mais ils ne purent résister à la furie de l'attaque. Les survivants tentèrent de trouver refuge dans une profonde caverne, mais les chasseurs les poursuivirent et les massacrèrent. John Anderson le chef de la bande tua de ses mains le dernier homme valide : le sorcier de la tribu. En mourant, celui-ci murmura :

« Vous nous avez laissé tranquille pendant dix printemps... Notre vengeance attendra dix fois plus longtemps. Mais lorsque nous frapperons, se sera cent fois le nombre de nos guerriers que votre descendance affrontera... »

John Anderson pas le moins du monde inquiété par la malédiction l'acheva d'une balle dans la tête.

Cependant, tous les Gopatchkas n'étaient pas morts, un bébé geignait parmi les décombres, à moitié étouffé par le corps de sa mère.

Les Blancs ne le tuèrent pas et les Anderson le recueillirent: c'était Robert

Anton Stierling, fils de Grégory Stierling et de Tsy neyh.

## L'Intrigue

En fait, il y en a plusieurs entremêlées: Le pouvoir magique des Gopatchkas était réel. Il avait développé depuis des siècles un lien privilégié avec les forces de la vie et de la mort, et le sorcier du clan, en énonçant la malédiction, savait qu'elle se réaliserait. Pendant cent ans, les âmes des morts se sont cachées des mortels, et maintenant en 1985, elles accourent à l'appel de la vengeance.

En plus des Gopatchkas tués, d'autres indiens morts se sont joints à la troupe. Ils sont effectivement cent fois plus nombreux qu'à l'époque, et ils ne peuvent plus mourir...

Un descendant d'un des colons prospecteurs est toujours en vie à l'heure où a sonné la vengeance des Gopatchkas. Cet homme s'appelle Ant Parceval. Il a été très tôt intéressé par l'histoire de ses ancêtres, en particulier par ce chercheur d'or qui avait laissé une jambe dans les Montagnes Rocheuses et qui était son aïeul. Par tradition familiale, il a conçu une haine immense envers les Gopatchkas, et comme il sait la teneur de la malédiction, il veut en finir avec cette "racaille rouge". Le plus dangereux pour les investigateurs et Simpson Gateway, c'est qu'il en a les moyens...

A côté de cela, il y a le Cirque. Le Crazy Old Cow est un petit cirque ambulant, qui produit des spectacles issus du vieux Ouest Américain. Comme tous les ans en Février, il remonte vers Calgary et passe par Simpson Gateway, où il donne deux représentations. Dans la troupe du cirque, il y a plusieurs sang-mêles Crows. Tous les ans à la même époque et à l'insu de tous, ils s'isolent dans les montagnes pour célébrer des cérémonies secrètes: honorer une des leurs, disparue dans la montagne il y a des années. Mais cette fois, ils ne seront pas les seuls indiens à se livrer à des rituels dans la montagne. Ils seront rejoints par des frères d'un autre temps.

## Introduction et Informations pour les joueurs

Voici plusieurs possibilités:

1) Un des investigateurs est un descendant de Grégory Stierling il a du sang indien dans les veines sans le savoir. Il vit aux États Unis et est le petit fils de Robert Anton Stierling, qui résidait quelque part dans le Canada avant de s'installer aux U.S.A. Pour ses affaires, il doit se rendre à Calgary, une grande ville de l'Alberta, à quelques 40 kilomètres de Simpson Gateway. Or par pur hasard (mais est ce vraiment du hasard...), il a découvert dans son grenier le carnet militaire de son grand père datant de 1903, lui indiquant qu'il était originaire de Simpson Gateway. Intéresse, il va mener des recherches pour retrouver trace de sa famille inconnue.

Les autres joueurs sont soit des Anderson de Simpson Gateway, soit d'autres membres de la famille de l'investigateur du côté autre que Robert Anton Stierling.

2) Les joueurs sont des habitants de Simpson Gateway, mais ni des Anderson, ni des Squire, ni des Howe. Ils furent contactés par le descendant de Stierling vivant aux USA, pour l'aider dans ses recherches généalogiques.

3) L'un des investigateurs est occultiste et fait tourner les tables. Lors d'une expérience, il sentit la présence d'une âme maligne et rongée par le désir de vengeance. Tout ce qu'il a pu tirer de cette "manifestation", c'est le nom de Simpson Gateway. L'ombre compte sur une personne qui peut l'aider dans le monde physique, un Stierling. L'occultiste a justement un Stierling parmi ses connaissances, qui est bien le descendant de Robert Anton Stierling.

## Les Lieux

### La ville de Calgary

Les investigateurs devront probablement passer par Calgary. S'ils viennent en avion, ils arriveront directement dans cette localité, qui possède un petit aéroport. S'ils viennent par route, Calgary est une étape pour Simpson Gateway. Ils pourront en rapport avec leur enquête, être amenés à visiter les lieux suivants:

#### La Mairie

Dans le but de trouver des informations sur Robert Anton Stierling. Aucune trace écrite ne se trouve là. On orientera les investigateurs vers les Autorités Militaires présentes dans la ville.

#### L'ancienne caserne

C'est là, d'après les papiers militaires trouvés chez le descendant de Stierling que celui-ci a passé son service militaire en 1903. La caserne n'a plus d'effectif militaire. Elle est occupée par l'administration régionale de l'Armée Canadienne. Aucun document n'est directement consultable sans autorisation spéciale.

Elle se situe à une quarantaine de kilomètres en amont du Saskatchewan. La route est praticable. Le paysage est sauvage, et peu à peu, les Montagnes Rocheuses se rapprochent. Arrivé aux environs de la ville, le tissu urbain, qui était nul jusqu'à présent, s'accroît : D'abord des zones résidentielles puis des immeubles bas. La ville est de moyenne importance (environ 12000 habitants) et est relativement isolée. Une zone industrielle s'étend le long du fleuve, et l'ancien gué d'où la ville tire son nom a été remplacé par un pont, ce qui fait de Simpson Gateway un lieu de transit de marchandises. Une fois en ville les investigateurs pourront se rendre à l'unique

hôtel. Il leur sera indiqué par les passants, ou par un joueur si celui ci vit à Simpson Gateway (les investigateurs pourront toujours chercher un office du tourisme, il n'y en a pas...)

Après tout cela, les investigateurs voudront peut être commencer à visiter un peu cette adorable ville...

### L'hôtel de Horse Pass

C'est un hôtel deux étoiles, modeste donc mais bien entretenu. Il est tenu par Claudy Perdriat une femme d'une quarantaine d'années d'origine française. Elle est aidée dans sa tâche par ses frères, Roland et Paul, qui logent aussi à l'hôtel. A la cave se trouve une salle de jeux qui ouvre le soir. L'ambiance y est chaude à souhait. Pendant que les jeunes s'excitent sur les jeux électroniques, les vieux jouent au billard dans l'arrière salle. Si les investigateurs se rendent dans la salle de jeu ils pourront entendre les ragots du coin. Mais ceux-ci n'ont aucun rapport avec ce qui les amène ici, du moins tant qu'aucun événement étrange se sera produit.

Claudie fera son possible pour mettre à l'aise les investigateurs (on la comprend, l'hôtel n'a qu'une autre locataire: Valéria Deflower, et Claudie ne subsiste que grâce à la salle de jeu). Elle les présentera à la compagnie, et usera de ses méritoires charmes pour amadouer les éventuels grincheux. Si les investigateurs lui demandent des renseignements au sujet du nom de Stierling, elle ne saura rien, bien qu'elle connaisse bien la moitié de ce bled paumé, comme elle aime le dire. Elle ne tiquera que si la conversation vire sur quelque chose à voir avec les indiens ou avec le cirque Crazy Old

Cow. Faites lui faire un jet sous le Pouvoir. Raté, elle sera troublée par l'allusion et tentera de changer de conversation. Un jet réussi sous psychologie apprendra que le sujet semble la toucher personnellement et qu'elle semble vouloir cacher quelque chose (pour plus ample information, se reporter à l'histoire de Claudie Perdriat).

### L'Hôtel de Ville

Ouvert entre 9h00 et 12h30, 14h30 et 17h00, la mairie de Simpson Gateway est l'endroit où pourront être consultés les registres anciens pour retrouver trace de Robert Anton Stierling. Pour consulter les registres de l'état civil, une autorisation du secrétaire adjoint est nécessaire. Elle ne sera fournie que deux jour après la demande (lenteur administrative oblige). Néanmoins, les investigateurs auront accès à des renseignements intéressants.

Si un joueur consulte les registres des naissances, il devra réussir deux jets sous bibliothèque pour trouver trace du nom de Robert Anton Stierling (à ce propos, voici une bonne occasion d'utiliser l'en-cas de Graal n°11 au sujet des recherches en bibliothèque). En effet, ce nom ne figure qu'en petit. Il n'y a pas de date de naissance. Seulement "Robert Anton Stierling Décembre 1884, Ad Johana et John Anderson". Un employé interrogé au sujet des lettres Ad répondra qu'il s'agissait du code employé à cette époque pour signaler l'adoption. Au même registre, on ne trouve aucune naissance au nom de Anderson. Les registres remontent jusqu'en 1875, date de la fondation de la ville. Si les investigateurs cherchent au nom de Stierling, ils ne

trouveront rien dans ce registre. Si les investigateurs recherchent l'acte d'adoption de Robert Anton Stierling, ils trouveront tout en règle moyennant un jet sous Bibliothèque, mais ils auront néanmoins perdu une journée à chercher.

### Les Anderson

Dans la ville, on compte encore quelques descendants des Anderson, mais la famille n'a plus qu'une branche. Grégory et Isabel Anderson tiennent une petite épicerie dans le centre ville, et leur deux filles Cynthia et Dany ont chacune un domicile propre et travaillent dans les bureaux de la zone industrielle. Les deux filles ne pourront rien apprendre aux investigateurs. Elles les conseilleront de s'adresser à leurs parents, en particulier à leur mère qui est très intéressée par l'histoire ancienne de leur famille.

Isabelle Anderson sera disposée à répondre aux questions des investigateurs. Elle a en effet une grande passion : la généalogie de sa famille. Mais en ce qui concerne Robert Anton Stierling, elle ne sait que peu de choses. Il fait parti de la branche de son mari, et elle ne la connaît pas bien. Elle sait seulement que Robert Anton a été adopté en 1885, et qu'il avait alors quelques mois. Elle sait aussi que son adoption a eu lieu l'année du raid sur les montagnes contre les indiens. Elle ne sait pas pourquoi ce raid a eu lieu, ni si cela a un rapport avec Robert Anton Stierling. Elle précisera que la famille de son mari descend du fils aîné des Anderson, né avant la fondation de la ville. Elle orientera les recherches sur les Squire et les Howe. Elle ne sait pas si il y a encore des descendants de ces familles à Simpson Gateway, mais elle a appris à l'école que ces deux familles faisaient partie des colons qui arrivèrent en premier à Simpson Gateway.

### Les Howe

Malheureusement, il n'en reste pas un à Simpson Gateway. Leur famille semble s'être éteinte aux environs de 1930 où l'unique couple restant meurt sans descendance (on peut trouver ce renseignement à la mairie).

Si les investigateurs font des recherches sur le bulletin de la ville (le Simpson Gateway Buggle, fondé en 1912), ils pourront trouver trace d'un article de 1929 sur l'incendie de la propriété Howe, dont on n'avait pu à l'époque déterminer les causes, et qui avait coûté la vie au couple des Howe.

### Les Squire

Il reste encore un digne représentant de la famille, mais il ne vit pas à Simpson Gateway. En consultant les registres de la mairie les investigateurs pourront constater que vers 1943, la famille a vendu sa maison. Le transfert du courrier se faisait à Banff, une grande ville à une centaine de kilomètres en amont du fleuve.

### Le musée de la colonisation

Ce digne édifice est attenant à la Mairie. Il y a stocké la bas toutes les reliques du temps passé, et de la fondation de la ville.

Il y a entre autre une gravure illustrant la traversée du gué par les familles des pionniers. Au bas du tableau une légende indique:

« Christopher Squire et Stewart Howe sont les premiers à traverser le Gué. John Anderson repère l'endroit où la future ville sera construite. »

Si les Investigateurs observent un peu mieux le fond de la gravure (jet sous T.O.C.), ils pourront voir tapis dans les buissons deux formes accroupies, probablement des indiens. Si le descendant de Stierling remarque ce détail, il sera saisi d'un malaise persistant, dont il ne saura préciser la cause. Un livret exposé parle du raid fait par les colons contre les indiens des Montagnes Rocheuses pour les punir d'avoir tué des Blancs. L'année est précisée: 1875. Dans cette salle les joueurs peuvent rencontrer Valéria Deflower qui y passe ses journées.

### Le cirque Crazy Old Cow

Le cirque stationne au nord de la ville, dans un terrain que la municipalité leur prête. Les Investigateurs auront entendu parler de lui par les panneaux publicitaires. Le cirque est loin d'être fringant, et si il a connu une heure de gloire, cela remonte à bien longtemps. Mais comme l'explique Bill Bruford, le patron du cirque, les histoire de cow-boys et d'indiens n'intéressent plus personne de nos jours. La grande passion de Bruford reste la conquête de l'Ouest. Si le descendant de Stierling fait valoir ses origines, Bruford se montrera carrément enchanté et les aidera du mieux qu'il pourra.

La représentation : Si les investigateurs restent, ils auront droit au spectacle du Crazy Old Cow. Il met en scène des tranches de la conquête de l'Ouest avec un certain brio. Bien que ni les costumes ni les décors ne soient parfaits, les acteurs y "croient" et offrent un bon spectacle. Le cirque lui même se compose de trois roulottes et d'une ménagerie. Il y a une roulotte où vivent les Cow Boys. Ce sont des américains anciens vachers. Ils se recyclèrent dans le cirque alors que l'industrie d'Hollywood avait arrêté la production intensive de Westerns. Ils n'ont rien à voir avec l'histoire.

Il en est tout autrement avec les indiens Crows qui vivent dans la seconde roulotte (voir l'histoire de Claudie Perdriat). Ils demeureront méfiants envers les Investigateurs. Ils s'éclipseront après la représentation. Le patron ignore où ils vont. Il a cessé depuis des années de leur poser des questions sur leurs allées et venues. Néanmoins, il sait qu'il vont faire un pèlerinage tous les ans dans les Rocheuses quand ils passent à Simpson Gateway. Le patron ne dira pas pourquoi. Un jet sous Psychologie apprendra que le sujet le touche d'assez près voir l'histoire de Claudie Perdriat).

Bien... Après toutes ces descriptions, voyons ce qui se passe de curieux dans la ville.

#### L'histoire de Claudie PERDRIAT

En 1970, alors que Claudie venait de prendre possession de son hôtel, elle tomba éperdument amoureuse d'un hôte de passage, Edouard Desalle. Il était comme elle d'origine française et ils partageaient les mêmes goûts.

Edouard lui promit de rester à Simpson Gateway dès qu'il aurait réglé certains détails. Les deux frères de Claudie, Roland et Paul ne se fiaient qu'à moitié à cet étranger. Ils le suivirent jusqu'aux contreforts des Rocheuses. Là, ils le virent en compagnie d'une indienne du cirque Crazy Old Cow, qui passait par là pour la première fois. Ils ne purent supporter de voir leur sœur ainsi trompée. Ils tuèrent Edouard Desalle et laissèrent s'enfuir l'indienne. La pauvre tomba une centaine de mètres plus loin

dans un ravin et mourut. Depuis, les frères de l'indienne Colleen reviennent se recueillir dans la montagne où ils la perdirent. Ils regrettent amèrement depuis de l'avoir laissé partir cette nuit là rejoindre un homme mais ils ne savent ce qui lui est arrivé.

Claudy pleura son amour disparu mais ne dénonça pas sa famille. Si des Investigateurs viennent lui poser des questions sur les indiens, elle prévient ces frères. Ceux-ci organiseront une embuscade pour faire peur aux Investigateurs. Ce sont de véritables forces de la nature, mais ils ne tenteront pas de tuer. "Simple avertissement " diront-ils, "N'embêtez plus Claudy !"

## Retour dans le temps

Comme vous vous en souvenez peut-être, Ant Perceval est l'ancêtre d'un des prospecteurs qui perdit un membre à cause des Gopatchkas. Il est de surcroît occultiste et homme de science. Depuis des années il a conjugué son métier et sa marotte pour mieux connaître les mystères des paradoxes temporels. Il y est arrivé mais il y a laissé une grande partie de sa raison. Il y a quelques années il a capturé un Chien de Tindalos qu'il tient enfermé dans son laboratoire (la pauvre bête!). Depuis longtemps il nourrit une haine farouche contre les indiens. Lors d'une séance de spiritisme il a parlé à un esprit Gopatchka. A la suite de ses visions il sait qu'ils reviennent.

La seule manière de lutter contre ces fantômes est (du moins pour Perceval) de se placer dans leur dimension. Il a donc détourné le pouvoir naturel du Chien de Tindalos pour provoquer des vagues de retour temporel sur la ville, espérant coincer les indiens (spectres et vivants) dedans pour les exterminer.

Les attaques étant dirigées contre tous les indiens, l'ancêtre de Stierling sera visé. Voyons maintenant à quoi correspondent ces retours dans le temps :

**L'indien dans la ville:** quand les Investigateurs arrivent en ville, le descendant de Stierling voit en plein milieu de la circulation un homme sur un cheval blanc, qui semble l'observer... Il paraît être un indien, mais ce n'est pas certain. Puis l'apparition anachronique se fond dans la circulation. Si le Stierling prend à témoin quelqu'un d'autre autour de lui, il constatera que personne à part lui ne semble voir l'étrange apparition. Si il tente de la suivre, elle s'éloignera, et semblera disparaître dans le néant. Cette vision coûtera 1d4 points de SAN. Si les Investigateurs prennent au sérieux le Stierling, ils peuvent faire le rapport avec le cirque Crazy Old Cow, le seul endroit des environs où l'on peut trouver un tel indien. Malheureusement, au cirque, personne ne répond à la description, et il ne s'y trouve aucun cheval blanc. A partir de ce moment, Ant Perceval aura repéré le Stierling et ses compagnons et toute son énergie se concentrera sur les Investigateurs.

**Les lieux qui changent:** A un moment, laissé à la discrétion du Maître, les joueurs connaîtront d'étranges changements. Alors qu'ils regardent une vitrine, celle-ci change d'apparence et devient la devanture d'une vieille armurerie, cela s'effectue en douceur. Pour que les Investigateurs s'en rendent

compte, il faut qu'ils réussissent un jet sous la Chance. Cette vision pour ceux qui ont vu le changement de la devanture coûtera 1d3 points de SAN. Les autres la considéreront comme une devanture un peu vieillotte. Si les Investigateurs tentent de rentrer dans la boutique, celle ci de l'intérieur semble normale.

Dans le même ordre d'idée, les objets personnels des personnages peuvent changer et devenir des objets d'un autre âge : les briquets peuvent se changer en amadou, les papiers en vieux documents, les cigarettes en papier à rouler et tabac...etc.

**L'ours:** Cette action doit de préférence se passer de nuit, dans un quartier peu fréquenté où les investigateurs peuvent être amenés à passer. Alors qu'ils avancent, une forte odeur animale les frappe et un grognement sourd résonne. Apparaît alors à la lumière des réverbères la silhouette immense d'un ours qui s'approche des investigateurs dressé sur ses pattes de derrière. Ceux-ci doivent tous réussir leur jet d'initiative pour agir au tour d'apparition de la bête. Celui-ci attaquera pendant 1d6 tours, puis il disparaîtra peu à peu aux yeux des personnages. Cette vision coûtera 1d4 points de SAN.

Pour toutes ces actions, si les joueurs réussissent un jet sous l'idée, ils verront qu'un des reflets provoqué par la disparition de la chose prend une direction bien déterminée. A l'intersection des filets des différentes apparitions se trouve la maison d'Ant Perceval.

En dernier lieu, une semaine après la première apparition les liens de Ant Perceval pour retenir le Chien de Tindalos perdaient de leur puissance.

Pour s'enfuir, ce dernier utilise l'un des retours dans le temps engendré par Perceval. Il apparaît alors devant les investigateurs et il n'est pas content... Il restera présent 1d6 tours, puis, aspiré par le vortex temporel il retournera dans son temps. Il se montre heureusement très fatigué, et il n'a pas envie de revenir, ayant peur d'être à nouveau capturé.

En même temps, le choc en retour détruit la moitié du laboratoire de Perceval. Si celui ci n'est pas mort dans l'effondrement (déterminez le avec un jet sous sa Chance), il n'aura qu'une envie : tuer celui qu'il croit responsable de tout, le descendant de Stierling. Il prendra son colt 45 et partira en chasse...

**Le Labo de Perceval:** Cet homme reste souvent enfermé dans son laboratoire. Quand il en sort, c'est pour se rendre à la Bibliothèque de Banff pour emprunter divers ouvrages nécessaires à ses travaux. Il sort faire les courses tous les 2 ou 3 jours, il en profite pour se laver et changer de vêtements. Dans cet intervalle de temps, les investigateurs peuvent tenter d'entrer dans la propriété de Perceval.

La propriété est isolée dans un quartier peu habité de Simpson Gateway. Elle est entourée d'un jardin peu entretenu. La façade a grandement besoin d'un ravalement, ce qui semble être le dernier souci du propriétaire. Si les investigateurs passent la porte du jardin une curieuse expérience les attend. Au fur et à mesure qu'ils avancent, le jardin semble s'agrandir, et l'entrée de la maison semble être plus loin

encore. Si les investigateurs continuent leur progression, la maison s'éloigne et disparaît, elle se trouve maintenant derrière eux. S'ils tentent encore une fois de la rejoindre, la même chose leur arrivera. Vu de l'extérieur, une personne tentant de rejoindre la maison semblera l'éviter puis continuer d'avancer. Être confronté à cette expérience coûte 1d4 en SAN. La seule manière d'entrer est d'aller le plus droit possible en fermant les yeux et en s'aidant le cas échéant de quelqu'un se trouvant à l'extérieur. Ce curieux effet d'optique est dû à un appareil que Perceval a conçu qui se trouve à côté de l'entrée. Il ressemble à une antenne parabolique. Si les investigateurs le débranchent, l'effet

s'arrêtera (prévoir l'éventuel gain en SAN). Une fois à l'intérieur, les personnages constateront que personne ne semble vivre là depuis quelques années. Les meubles sont recouverts de draps. Seul l'escalier menant à la cave est entretenu. En bas de l'escalier, une porte ouverte. Perceval dans sa suffisance fait entièrement confiance à son dispositif. Le labo se situe derrière la porte. Un fatras d'appareils s'entasse de manière hétéroclite. Un jet réussi en Électronique permettra de savoir que ce sont des appareils de dernier cri, mais il est impossible de savoir à quoi ils servent (Eh oui ! Perceval est peut être fou, mais il a du génie). Au fond, une porte entrouverte derrière, une large pièce dont la majeure partie est occupée par une masse informe et noire, d'où de temps à autre s'échappent des feulements rauques. C'est la "cage" du Chien de Tindalos. Dès que ce dernier entend du bruit, il se précipite vers les parois de sa prison qui ressemblent à de la lumière noire. Les personnages peuvent voir un instant des mains immenses munies de griffes sortir du néant ainsi que la lueur de deux yeux ou toute la malice du monde semble être concentrée... Si les investigateurs ne font rien, ils n'ont rien à craindre. S'ils agissent sur les machines, ils ont une chance sur deux de provoquer un court-circuit et de libérer le monstre... S'ils restent un peu trop longtemps, ils entendront un pas dans l'escalier: Perceval !

Si Perceval les voit il se jettera sur eux sans arme. La vue et l'empreinte psychique du dernier des Gopatchkas lui ôte sa dernière once de raison.

### La transformation du dernier des Gopatchkas

Au fur et à mesure que le temps passera à Simpson Gateway, le descendant de Stierling va subir quelques désagréments... Tout d'abord, sa vie onirique va devenir très mouvementée. Un cauchemar reviendra le hanter toutes les nuits. Il se voit en train de courir dans une caverne entourée d'indiens. Derrière lui, des coups de feu. Le bruit deviendra assourdissant, puis un poids énorme semblera le submerger... Il se réveille en sueur. En plus de cela, des transformations physiques et psychologiques vont affecter Stierling. Ses cheveux s'ils sont clairs vont s'assombrir. Sa peau va devenir plus brune. Tout cela sans douleur. De plus, son caractère va se modifier peu à peu. Il deviendra plus impétueux, plus combattif, plus susceptible. Pour que lui même ou son entourage s'en rende compte, un jet sous la moyenne de Psychologie et Chance devra être réussi. Cette transformation atteindra son comble la nuit où les Gopatchkas reviendront à Simpson Gateway. Le personnage deviendra alors totalement un indien, et devra réussir un jet sous le POU tous les tours pour agir de lui

même. Sinon, il agira comme un Gopatchka.

### Les ombres dans la ville

Les ombres des indiens vont se réunir dans l'ancien campement des Gopatchkas toutes les nuits, il en viendra de nouvelles (Voir l'expédition Valéry Deflower ). Tous les soirs, dès le 1er Février, d'étranges bruits se feront entendre dans la ville. Des coups de feu étouffés seront perçus dans les endroits publics, des bruits de galopades retentiront. La nuit du 21 Février, les indiens descendront des Rocheuses et fondront sur la ville. S'ils ne sont pas arrêtés par les investigateurs, aucune arme ne pourra rien contre eux. Ils attaqueront sauvagement tout ce qui bougera, exceptés les amis de Stierling. Si une arme les touche, il continuent, et leurs blessures se referment en 3 tours. Leur fureur n'a pas de limite... Au petit jour, ils repartiront. Le tiers des habitants de la ville seront morts, les autres souffriront de blessures plus ou moins sérieuses, sauf les personnages. S'ils séjournent encore là, la population encore valide verra en eux les coupables. Il y aura lynchage dans l'air...

## L'expédition Valeria DEFLOWER

Si les Investigateurs visitèrent le musée de la ville, ils auront remarqué une jeune fille qui traîne dans la salle réservée à la fondation de la ville. Il s'agit de Valéria Deflower. C'est une jeune fille de 25 ans, menue, mais bien proportionnée, avec un visage agréable et des yeux très perçants. Ses principaux traits de caractère sont sa rigueur sans faille et une volonté de fer (Admirez sa Santé mentale ! bien des joueurs aimeraient en être la ! ). Sa passion reste l'histoire. Actuellement elle travaille sur les indiens qui ont vécu dans les Rocheuses. Si les joueurs parlent en sa présence de ce sujet, elle attendra un moment et tentera maladroitement de les aborder. Elle peut aussi avoir entendu parler d'eux par l'intermédiaire de Claudy Perdriat puisqu'elle loge à l'hôtel. Le nom de Stierling la mettra dans tout ses états. De minutieuses recherches lui ont permis de reconstituer toute l'histoire des Gopatchkas ainsi que celle de Robert Stierling, elle dira tout ce qu'elle sait aux Investigateurs. Elle leur proposera de se joindre à elle pour tenter de trouver le campement des Gopatchkas dans les Rocheuses.

Si les Investigateurs acceptent Valéria fixera le départ pour le 17 Février. L'expédition Valéria Deflower va prendre un tour particulier. En effet pendant tout le chemin, ce sera le descendant de Stierling qui indiquera le chemin. Valéria protestera, démontrant que cette voie défie toute logique. Si les investigateurs décident de soutenir Stierling, Valéria s'inclinera à contrecœur. Si les personnages décident d'écouter plutôt Valéria, ils ne trouveront jamais le campement.

Le premier jour, ils rencontreront les membres du Crazy Old Cow, qui viennent à eux complètement effrayés, en annonçant avoir entendu les âmes des morts. Ils s'en iront dans la direction opposée du groupe. Après 3 jours de marche environ (plus si l'avis de Stierling n'a pas été suivi dès le début), les investigateurs arriveront en vue d'une hauteur au bout d'un défilé. D'après les descriptions qu'a recueillies Valéria

Deflower, l'endroit semble bien être le campement. Sur place, ils ne trouveront que des vestiges bien minces. Quelques morceaux de bois, des pierres rassemblées en rond... Tout cela intéressera fort Valéria qui voudra rester quelques jours pour prendre des notes et des photos.

Si des recherches sont menées dans les environs, les joueurs découvriront une grotte assez profonde. Dans le fond, une quarantaine de squelettes jonchent le sol. L'un d'eux, au milieu, a le crâne fracassé. Le lieu mettra tout le monde mal à l'aise, et Stierling refusera d'entrer (sauf si un jet sous le POU/2 est réussi). Si le groupe décide de passer la nuit dans le campement, ils seront réveillés en pleine nuit par d'étranges bruits. Des formes sembleront roder autour de leur tentes. Des chants indiens se feront entendre et des coups de feu étouffés résonneront dans le lointain. Dehors, des ombres fantomatiques dansent autour d'un feu imaginaire, la lumière les traverse, et il est impossible de les toucher. Si les personnages vont dans la grotte, ils verront se dérouler sous leurs yeux la scène du massacre des Indiens, mais pas un bruit ne vibre. Tout demeure silencieux jusqu'au dernier coup de feu, tiré par Anderson sur le sorcier. Curieusement, ce claquement résonne très longtemps. Le sorcier apparaît alors debout et annonce le nombre de jour restant avant le 21 Février. Toutes les ombres hurleront dehors, puis tout s'arrêtera.

L'espoir des Investigateurs réside en Stierling. Si le groupe s'adresse par son intermédiaire au Sorcier, celui-ci écoutera. Si Stierling n'est pas encore trop "Gapatchka", il pourra demander ce qu'il se passe. Le Sorcier lui répondra et lui demandera de se joindre lui et ses amis à leur juste vengeance. Un refus ne courroucera pas le Sorcier, il cessera seulement de répondre aux questions. A noter que le Sorcier disparaît à l'aube.

## Comment vaincre?

Pour contrecarrer la malédiction, il faut vaincre le Sorcier (lui ôter tous ses points de vie) qui est le seul esprit à exister sur ce plan d'existence. Si le groupe réussit, les âmes quitteront le campement et iront rejoindre les prairies éternelles. Si Stierling a plus de Pouvoir que le Sorcier, il peut tenter de le convaincre de ne pas attaquer Simpson Gateway. Faire alors un jet sur la table de résistance, avec un malus de 20 % pour Stierling.

### Conseils au maître

Encore une fois, le facteur temps représente un facteur primordial dans ce scénario. Faites arriver les investigateurs la première semaine de Février. Il faut donc doser tous les éléments d'horreur pour qu'ils égarent et terrifient les joueurs. Il y a peu de scènes horribles, donc tout repose dans l'ambiance.

Ne faites pas intervenir Valéria Deflower trop vite, elle aiguillera trop le scénario. Attendez que les joueurs se soient fait la main sur Ant Parceval. Récidivez aussi les attaques des frères Perdriat, si les personnages se montrent très curieux. Enfin... Amusez-vous bien !

Merci pour le test à l'Astrolabe, ainsi qu'à V. Julie et à l'inconnu jouait Stierling.

P.N.J.

### Claude Perdriat

FOR 9	DEX 13	INT 13	CON 10
APP 14	POU 8	TAI 12	SAN 40
EDU 10			

Cuisiner 60%, Baratin 70%, Pharmacie 35%, Chanter 30%, Droit 32%

### Ant Parceval

FOR 13	DEX 11	INT 16	CON 9
APP 12	POU 15	TAI 14	SAN 4
EDU 17			

Chimie 15%, Physique 75%, Electronique 80%, Informatique 30%, Occultisme 60%.

Folie: Paranoïa aiguë

Mythe de Cthulhu 25%

Colt 45 35%

On peut se demander comment ce personnage peut survivre à 4 de SAN en voyant tous les jours un Chien de Tindalos. On applique dans ce cas la règle optionnelle de Sandy Petersen: Quand un personnage, en voyant un monstre, a réussi son jet sous la SAN autant de fois que le maximum que ce monstre peut lui faire perdre en SAN, on considère que le personnage est habitué à la vue du monstre. Il ne fait plus de jets sous la SAN.

### Paul et Roland Perdriat

Paul

FOR 15	DEX 13	INT 9	APP 11
POU 8	CON 11	TAI 15	SAN 40
EDU 9			

Roland

FOR 16	DEX 12	INT 11	APP 13
POU 12	CON 13	TAI 13	SAN 50
EDU 10			

Combat martiaux 70%, Se servir d'un revolver 55%, Conduire auto 44%.

### Le chien de Tindalos

FOR 22	DEX 10	INT 17	CON 10
POU 28	Pts vie 17		

(consulter le livre des monstres pour le reste).

### Valeria Deflower

FOR 11	DEX 14	INT 17	CON 10
APP 15	POU 18	TAI 11	SAN 90
EDU 17			

Histoire 50%, Anthropologie 40%, Archéologie 10%, Bibliothèque 55%, Éloquence 35%.

### Le sorcier Gopatchka

FOR 25	DEX 11	INT 19	CON 19
APP 7	POU 16	TAI 11	

Pts de vie 29

Attaque à main nue 65%, Projeter 66%, Télékinésie 70%.

Ce spectre reste invulnérable aux armes modernes et craint surtout les instruments anciens.

### Les Ombres

Caractéristique d'un humain normal, main pas de points de vie.

Monter à cheval 80%, Attaque à la lance 75%, Attaque au poignard 50%, Attaque aux flèches 70%

Les ombres n'attaqueront qu'à partir du 20 Février.

