

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

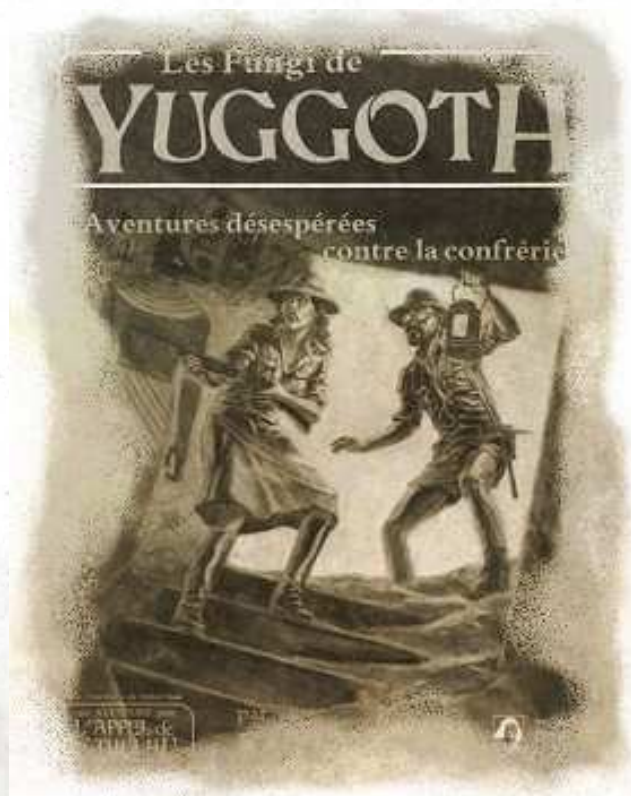
Préambule

Ce document est la seconde partie de l'adaptation au système *Detective/Gumshoe* du scénario de Keith Herber, **Les Fungi de Yuggoth**, édité en 1984 par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium, inc.

Les chapitres 5,6,7 et 8 de la campagne sont présents dans ce document. Bien évidemment, il faut posséder une version de la campagne pour pouvoir utiliser cette adaptation, toutes les informations n'étant pas reprises (motivations et appendices).

Préambule _____ **1**

CH.5 Les montagnes de la lune (Pérou) _____ **2**



CH.5 Les montagnes de la lune (Pérou)

Renseignements initiaux

(page 37)

- Les investigateurs recevront un autre enregistrement des rêves de Paul envoyé par Irène Le Mond. Comme les autres, il est en parti incohérent mais, entre les gémissements et les cris du dormeur torturé, les investigateurs entendront Paul marmonner quelque chose au sujet de tremblements de terre et du Pérou. Ces tremblements de terre annonceraient en quelque sorte la venue de la Bête.

Renseignements initiaux

(page 38)

- Si les investigateurs font quelques recherches dans les journaux et revues scientifiques, ils découvriront qu'il y a eu effectivement une série de violentes secousses sismiques très localisées au cours du passé et concentrées dans un rayon de 80 km dans les hauteurs montagnes au nord-ouest du Pérou. La région connaît de nombreux tremblements de terre et, même en considérant l'étrangeté des secousses, elles n'auraient pas été remarquées si elles n'avaient été proches des installations minières américaines de la NWI. Bien l'épicentre des secousses fut très près de la station, un porte-parole la mine révéla qu'ils n'avaient senti que de petites secousses et qu'il n'y avait aucun blessé.
- **Niveau de vie** permet de se rappeler que la NWI est une gigantesque société (voir l'appendice D: l'image publique).
- **Géologie (+1)** permet de se rappeler qu'il s'agit d'une station minière expérimentale et qu'une des buts du projet est la récupération des métaux précieux grâce à une nouvelle technique.
- **Géologie (+2)** permet de se souvenir que la NWI conformément à son style de relations publiques, a adopté un politique consistant à héberger les dignitaires et les scientifiques e visite. De temps à autres, des équipes

scientifiques se sont servies du site de la NWI comme base d'études dans la région.

En route direction, le Pérou

(page 38)

- Le Pérou est actuellement gouverné par le Président Augusto Leguia un ancien ministre des Finances étroitement lié avec des groupes d'affaires.
- Les passeports s'obtiennent facilement et le voyage de New York jusqu'à Lima en bateau prendra environ six jours.
- Une fois à Lima, les investigateurs devront trouver une voiture ou un camion pour parcourir les 88 km qui les séparent du petit village de Huancucho, situé à mi-chemin des montagnes, là où la route s'arrête.
- Un voyage de 88 km à l'arrière d'un camion transportant des légumes ou du bétail pourrait se révéler inconfortable et des investigateurs ingénieux pourront essayer de s'arranger pour voyager en jeep avec les patrouilles de l'armée qui parcourent régulièrement la route.
- Depuis Huancucho, les investigateurs devront emprunter un sentier de montagne sinueux qui monte jusqu'à l'emplacement de la mine. Il est possible de se procurer des guides à Huancucho.
- La langue nationale du Pérou est l'espagnol mais les Investigateurs ne devraient pas avoir trop de problèmes dans une grande ville comme Lima, de nombreuses personnes y parlent un peu l'anglais. Une fois en dehors de Lima, les Investigateurs verront que la plupart des indigènes parlent seulement l'espagnol, et que plus loin, dans les hautes montagnes, la plupart des gens parlent le Quechua, un dialecte indien parlé par les Incas.
- Cette aventure se passe à très haute altitude et toutes les activités des investigateurs, qui demanderont des actions d'endurance ou de force devront prendre en compte la rareté de l'oxygène. Il serait de bon ton d'augmenter de 1 la difficulté des tests liés à des épreuves physiques (comme l'Athlétisme).

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

- Les indiens natifs de la région ont en fait une physiologie différente qui tel permet de profiter de l'atmosphère raréfiée. Un habitant des plaines aura des problèmes pour courir, même sur une courte distance, et l'ascension d'un flanc de la montagne sera tout ce que l'investigateur moyen pourra supporter.

Huancucho

(page 38)

- Huancucho est un petit village somnolent d'environ 250 habitants. La majeure partie de la population est indienne et très pauvre. La majorité habite ce qui n'est guère mieux qu'une hutte, bien qu'il y, des bâtiments plus solides. Quelques chiens traînent dans les rues

le comptoir commercial

(page 38)

- Le plus grand bâtiment est de loin le comptoir commercial. Créé autrefois pour servir les fermiers indiens du coin, il a été utilisé comme base avancée pour le matériel envoyé à la mine de la NWI.
- Ceci, en dehors du fait que les mineurs n'ont pas d'autre endroit pour dépenser leur argent, a contribué à augmenter considérablement l'activité commerciale.
- Une fois à l'intérieur, les Investigateurs verront que le magasin contient des outils, des boîtes de conserve et d'autres objets. Un coin du bâtiment a été transformé en un petit bar ou une taverne. Un homme moustachu habillé avec des vêtements paysan froissés et portant un revoiver.45 dans un étui attaché à cuisse, est assis à l'une des tables. Lorsque les investigateurs verront, il se retournera lentement de manière à leur tourner le do
Une femme indienne, dont l'air ennuyé se lit sur le visage, est accoudée derrière le bar.
- Juste après l'entrée des Investigateurs, un homme aux cheveux ans, d'environ 55 ans, sortira d'une pièce du fond. Il sera un peu surpris de voir le groupe d'étrangers, mais, après avoir reconnu l'homme qui est assis à la table, il les accueillera cordialement, d'abord en français, puis en anglais.

- Il se présentera comme étant Victor, le propriétaire du comptoir commercial, et sera enthousiasmé de voir des gens qui viennent d'une « partie civilisée du monde ».

Note pour le Gardien

Il serait bon que Victor reconnaisse un des Investigateurs, lorsqu'ils se présenteront, comme une personne de sa connaissance. Victor sera un vieil ami du père de cet Investigateur et racontera des histoires convaincantes sur la façon dont il le faisait sauter sur ses genoux lorsqu'il était petit. L'investigateur était jeune à cette époque, mais il se souviendra certainement de l'« Oncle Victor ~ qui venait à la maison. Les circonstances exactes des relations qu'ils avaient entre Victor et son père sont inconnues, mais l'investigateur se souviendra de lui comme d'un homme chaleureux et de bonne nature) même si sa mère ne semblait pas l'aimer.

- Victor les invitera dans sa pièce privée, derrière le bâtiment, pour boire un verre d'un « truc pas mauvais ». Là, il leur racontera comment il est arrivé dans cette partie du monde et comment il en vint à tenir le comptoir commercial.
- Victor ne connaît rien des projets de la NWI concernant les Mi-Go, mais il sert effectivement de lien entre Peale et les rebelles, en utilisant le comptoir comme lieu de livraison des armes.
- Il n'en révélera rien à moins d'être menacé de mort. S'il est arrêté par le gouvernement péruvien, il se retrouvera très certainement devant un peloton d'exécution. Il pourra révéler aux investigateurs une petite partie de la légende de l'Ombre, mais sa version est très inexacte. Il pourra recommander Sancho, un habitant du coin qui est le frère de sa femme, comme guide de confiance pour aller à la mine.

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

Les coups de feu

(page 38)

- La conversation sera soudainement interrompue par des bruits de coups de feu et de verres brisés venant de la pièce d'à côté.
- En se ruant par la porte, les Investigateurs verront trois soldats péruviens gesticulant et parlant rapidement en Quechua. Un autre soldat sera couché sur le sol dans une mare de sang. La femme indienne, l'épouse de Victor, se sera éclipsée derrière le bar et l'homme moustachu aura disparu, la vitre brisée près de la table témoignant de son départ.
- Les soldats ramasseront en hâte le corps du soldat tué, sortiront du poste de commerce et s'éloigneront rapidement en direction des quartiers-généraux à Lima. Ils signaleront qu'ils ont juste vu Goyo.
- **Psychologie** permet de se rendre compte que Victor est visiblement bouleversé par cet incident.
- **Psychologie (+1)** permet de penser que sa peur semble plus grave qu'une simple réaction à ce qui s'est passé.
- **Réconfort** permet de laisser Victor leur révéler qu'il pense que l'homme sur lequel les soldats ont tiré était Goyo, le chef des guérilleros rebelles.
- Victor offrira au groupe un logement pour la nuit et pourra le vendre tout approvisionnement qu'ils pourraient emmener, à un prix inférieur aux habituels prix exagérés !

Victor MONTAIN

- De nationalité française, Victor vit en Amérique du Sud depuis près de 18 ans, dont les dix dernières années comme propriétaire du comptoir commercial de Huancucho.
- Victor a été arrêté en France en 1909 pour faux Usage de taux, et condamné à être emprisonné à l'île du diable
- L'ingénieur Victor s'évada de prison en bateau et passa plusieurs années au Brésil exploitant un petit cargo sur l'Amazone, avant de venir au Pérou.

- Arrivé à Huancucho, Victor s'est marié et a construit le comptoir commercial qu'il tient depuis.
- Jusqu'à récemment, Victor se sentait en sécurité, le gouvernement péruvien ne s'étant pas intéressé à son passé.
- Il était donc en sécurité jusqu'à ce qu'il commence à aider Melvin Peale à fournir des armes aux rebelles de la région. Peale lui offrait en retour de fortes sommes d'argent pour son aide, mais, ce qui a obligé Victor coopérer, c'était la menace dissimulée de la dénonciation de ses crimes au gouvernement péruvien.
- Victor est devenu par la suite attentif à tous les soupçons que le gouvernement pourrait nourrir sur le comptoir commercial, comme lieu de réunion possible des rebelles et il est devenu chaque jour un peu plus nerveux.
- Victor peut fournir au groupe de nombreux détails sur la région, mais il ne révélera pas ses rapports avec les rebelles. Il ne connaît rien d'autres des activités de Harris et des Fungi ainsi qu'une version inexacte de la légende dite l'« Ombre », à laquelle il ne croit pas.
- Si Victor est présenté aux investigateurs comme un vieil ami de famille, il se sentira vraisemblablement responsable d'eux et fera de son mieux pour les prévenir des dangers de la région sans se mettre en cause.
- Si les Investigateurs sont vraiment en danger et que Victor pense pouvoir les aider, il prendra tous les risques au nom de l'amitié. Victor a toujours choisi de rester éloigné de la violence, préférant escroquer les riches par son charme et sa personnalité. En d'autres termes, c'est vraiment un type sympathique.
- Hormis les fournitures habituelles, Victor fait également commerce de têtes réduites et d'autres objets « façonnés » provenant de la région de l'Amazone qu'il vend aux mineurs qui s'ennuient.
- **Recueil d'indices (+1)** permet à une personne fouillant dans les étagères de trouver, cachée parmi des objets, la « carte d'un trésor » que Victor amena à Huancucho il y a des années.

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

- Cette carte, achetée à un marchand sur l'Amazone indique l'emplacement d'un énorme trésor situé dans les hautes montagnes péruviennes: une grande idole en or ornée de pierres précieuses. Convaincu qu'il aurait bientôt fait fortune, Victor trouva l'idole et constata qu'elle était en pierre et qu'il n'y avait aucun bijou serti. Déçu, Victor s'établit à Huancucho pour y vivre le reste de ses jours avec sa femme. Cette idole est l'Autel de Yig et Victor l'a presque oubliée; il peut ou non le mentionner spontanément au groupe.

Victor MONTAIN

- Victor a la cinquantaine bien tassée, les cheveux gris dégarnis et un certain embonpoint. Il est habituellement vêtu d'un complet blanc fripé légèrement sali, et d'un chapeau.

Compétences : Langues **5** (Français, Anglais, Espagnol, Quechua), Bureaucratie **1**, Flatterie **1**, Niveau de vie **5**, Négociation **5**, Réconfort **1**.

Compétences générales : Athlétisme **3**, Organisation **5**, Sixième sens **7**.

Santé : 8

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 4

Equilibre mental : 4

La femme de Victor

- La femme de Victor est une indienne de pure race, née et élevée à Huancucho. Elle s'occupe de la plupart des livraisons du comptoir commercial, Victor lui donnant les ordres en Quechua. Elle ne parle pas l'anglais, mais si le groupe réussit à communiquer, elle pourra leur fournir une version la plus précise qui puisse être obtenue de la légende de l'« Ombre ».

Compétences : Langues **3** (Français, Espagnol, Quechua), Occultisme local **3**, Réconfort **1**.

Compétences générales : Athlétisme **3**, Organisation **5**, Sixième sens **2**.

Santé : 6

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 5

Equilibre mental : 5

L'armée péruvienne

- Deux fois par semaine, un groupe de soldats patrouille sur la route de Huancucho. Ce groupe est constitué de trois hommes et d'un sergent en jeep ou en petit camion. Le gouvernement est conscient des activités locales de Goyo et a commencé récemment à soupçonner le comptoir de Victor.
- Jusqu'à présent, il n'est pas au courant de l'implication de la NWI. Si les Investigateurs devaient aller voir le gouvernement avec des faits incriminant la NWI, l'armée se rendrait rapidement sur place pour enquêter.
- Malheureusement, une grande partie des soldats patrouillant la région ont été soudoyés par Peale. Si les investigateurs vont voir une des patrouilles avec leurs renseignements, il y a de fortes chances (50 %) que celle-ci soit « dans le coup ». Si c'est le cas, elle ira immédiatement rendre compte des activités des investigateurs à Peale, qui prendra des mesures pour les éliminer.

Le sentier jusqu'à la mine

- Escarpé et rocailleux, le sentier qui mène jusqu'à la mine est par moment si mal tracé qu'il est presque impossible de le suivre sans l'aide d'un guide. Une fois que les investigateurs auront parcouru le sentier une fois, ils n'auront aucun mal à le retrouver. Il n'y a qu'une vingtaine de kilomètres jusqu'à la mine mais l'escarpement du sentier, la rareté de l'oxygène et les lamas qui n'en font qu'à leur tête concourront tous à une arrivée tardive au camp.
- Si les investigateurs sont ingénieux, ils auront engagé Sancho, le beau-frère de Victor, pour les guider. La famille de Sancho est de pure souche indienne, et cela, doublé d'une curiosité insatiable, fait de lui une mine de renseignements. Voir ses caractéristiques pour le détail de ses connaissances.
- il est le plus jeune frère de la femme de Victor et c'est le natif du village où l'esprit le plus moderne. Son but est de quitter la région et d'aller à Lima pour faire fortune. Avec cette idée en tête, Sancho est prêt à faire pratiquement n'importe quoi pour de l'argent

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

et il marchande âprement. Il connaît peut-être mieux que quiconque ce qui se passe au village et dans environs et monnaiera tous ces renseignements. Il demandera 10 \$ pour louer des lamas et guider le groupe jusqu'à la mine. La plupart des bribes de renseignements coûteront 5 \$.

- **Négociation (+1)** ou **Flatterie (+1)** permet de faire baisser le prix de moitié.
- Outre les travaux occasionnels au comptoir commercial pour Victor et l'aide à l'approvisionnement de la mine, Sancho agit comme l'espion Goyo au village, en rapportant immédiatement tout renseignement qui serait susceptible d'intéresser le chef rebelle. Sancho n'est pas orienté politiquement mais il craint Goyo. Sancho sait que les armes des rebelles proviennent de la NWI, mais il ne l'a dit à personne. Il sait où se cachent les rebelles
- Si les investigateurs demandent à Sancho de les guider plus loin dans montagne, il refusera en prétextant que les indiens primitifs qui vivent près des pics méprisent les gens des vallées, et qu'ils capturent et torturent les intrus.
- Le seul endroit où Sancho consentira à les guider est l'Autel de Yig. Il ne sait pas où il se trouve, mais si les investigateurs ont la carte de Victor, il les conduira. Lorsque Sancho était jeune, Victor lui raconta l'histoire de la carte du trésor et comment il découvrit une idole en or couverte de bijoux haut des montagnes. Cette histoire est restée ancrée dans l'esprit du jeune homme. Jusqu'à ce jour, il croit que le trésor existe. Il peut proposer aux Investigateurs d'acheter la carte à Victor (il en veut 100 \$), de rechercher l'idole ensemble et de se partager le trésor. Victor peut nier l'existence d'un trésor, Sancho est convaincu qu'il ment pour le garder pour lui.

Sancho

Compétences : Langues **3** (Français, Espagnol, Quechua), Négociation **1**.

Compétences générales : Athlétisme **9**, Bagarre **2**, Equitation **8**, Organisation **5**, Sixième sens **4**.

Santé : 6

Seuil de blessures : 4

Santé mentale : 6

Equilibre mental : 6

Note pour le Gardien

Pendant toute la durée du trajet, le Gardien peut prévoir des rencontres qui lui conviennent, Ce peut être des rebelles, militants indiens, l'hostilité de la nature sauvage ou un gros nid vipères. Sancho affirmera que ces serpents désagréables sont communs dans ces régions,

Le camp minier

L'arrivée

- Entouré d'une haute clôture en fer barbelé et patrouillé continuellement par deux gardes armés, le camp est composé de plusieurs bâtiments de bois perchés sur un petit plateau à flanc de montagne. Les gardes peuvent voir toute personne venant du sentier et ils ouvriront les portes pour permettre au groupe d'entrer lorsqu'il arrivera. Une fois à l'intérieur du complexe, un garde se présentera et accompagnera le groupe jusqu'au bâtiment administratif pour rencontrer M. Harris, le responsable de la mine.
- Lorsque les Investigateurs traverseront le complexe, ils verront, plus haut dans la montagne de minuscules silhouettes manipulant des machines luisantes sur le véritable site de la mine.
- **Organisation** permet de prendre une paire de jumelles et de voir que ces hommes sont gardés par d'autres hommes en uniforme et armés de fusil.

Les bâtiments

- Le bâtiment administratif, comme tous les autres bâtiments du complexe, est une

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

construction en bois non peint faite d'éléments modulaires.

- Les autres bâtiments se composent de deux grands baraquements pour les mineurs et un bâtiment plus petit pour les visiteurs, une cuisine et un mess, et de plusieurs entrepôts pour l'équipement et les fournitures. Un petit hangar contient le générateur électrique du camp. Le groupe sera présenté dans le bâtiment administratif et rencontrera Jonathan Harris dans son bureau.

La visite

- En supposant que les investigateurs aient un bon prétexte d'être ici, Jonathan Harris sera amical et enclin à rendre service aux Investigateurs. Le baraquement des visiteurs est actuellement inoccupé.
- Cependant, Harris attend un groupe d'administrateurs de la NWI qui doit arriver très bientôt et, à son arrivée, les Investigateurs devront se loger autre part.
- **Psychologie** permet de douter de cette affirmation. En effet ceci est faux. Harris utilisera cette excuse pour chasser les investigateurs si leur présence devenait gênante. A part camper dans la montagne, il n'y a pas d'autre endroit où rester.
- Harris est habitué aux visites de groupes scientifiques et ne devrait avoir aucune raison de suspecter les Investigateurs.
- Il peut essayer d'obtenir des informations complémentaires à leur sujet mais les communications sont lentes, et le voyage du message entre les États-Unis et Lima prendra plusieurs jours.
- Harris mettra en garde les Investigateurs contre les trajets isolés sur les pentes de la montagne; les indiens de la région sont très hostiles et ont récemment réussi à obtenir des fusils. Ils tireront à vue sur tout homme blanc. Il y a aussi des rebelles dans les collines, mais, Harris ne les considère pas comme une grande menace.
- S'il est questionné sur les véritables opérations minières de la NWI, Harris leur proposera une visite guidée sur le chantier, situé 800 mètres plus haut dans la montagne.

- S'ils acceptent, Harris leur montrera comment l'appareillage expérimental, développé par une autre branche de la NWI, creuse soigneusement la surface du sol, extrait les métaux précieux contenus dans ce sol, puis le remet en place, le tout en une seule opération. Harris est très compétent en matière de relations publiques et pour expliquer la politique de la

Jonathan Harris

- Harris est un homme grand, bon de sa personne, qui arrive à la fin de ta trentaine. Il est bronzé et ses traits sont durcis par ses années d'ingénieur des mines. Récemment engagé par la NWI pour diriger cette opération, il est hautement qualifié mais ce sont ses précédentes relations avec les Fungi qui constituent la raison majeure du fait qu'il ait été choisi.
- Harris prit contact pour la première fois avec les Fungi il y a plusieurs années, alors qu'il était en vacances dans le Vermont. Il consentit à agir: comme leur agent et il le fit jusqu'à ce qu'il soit contacté par Hauptman et engagé par la NWI. Harris n'est pas un véritable membre de la Confrérie et il est considéré comme sacrificiable. On ne lui a rien dit au sujet du Jour de la Bête.
- Harris est toujours méfiant vis-à-vis des étrangers, mais il est tellement occupé et les communications avec le reste du monde si difficiles qu'il ne se posera probablement pas de questions sur la venue des investigateurs à moins qu'ils ne révèlent leurs véritables intentions.
- Environ deux fois par semaine, avec l'aide de Peale et des gardes, Harris sort furtivement du camp à la tombée de la nuit et va jusqu'au secteur A48 pour superviser les opérations des Fungi.
- Si Harris devait découvrir qui sont les investigateurs, il n'hésiterait pas à les éliminer, maquillant le crime pour taire croire qu'ils ont été tués par des indiens. Il porte toujours son revolver.45 sur lui lorsqu'il quitte son bureau.

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

Jonathan Harris

Compétences : Géologie **5**, Langues **1** (Espagnol), Mythe de Cthulhu **3**, Chimie **2**.

Compétences générales : Athlétisme **5**, Armes à feu **5**, Bagarre **3**, Organisation **5**, Sixième sens **8**.

Santé : 8

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 0

Equilibre mental : 0

Armes : Pistolet .45 (*Dégâts +1*).

Sorts : *Contacter les Mi-Go* (LdB p90)

Le bâtiment administratif

- C'est une mine de renseignements mais malheureusement il est généralement occupé dans la journée et ferma à clé la nuit.
- La porte extérieure est renforcée et fermée à clef. Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 4) ou réussir à l'enfoncer (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 6).
- Si la porte est enfoncée, le bruit alertera les gardes en patrouille.
- Une fois à l'intérieur, les investigateurs découvriront que les portes du bureau de Harris et du bureau de Peale sont toujours fermées à clé lorsqu'ils sont sortis, tandis que la porte du bureau du docteur n'est jamais fermée à clé.

Le bureau de Harris

- La porte du bureau est fermée à clef. Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3) ou réussir à l'enfoncer (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 3).
- Il contient un bureau et un meuble de rangement à tiroirs fermé à clé.
- Un examen du contenu du bureau révélera un ensemble de cartes de relevés géologiques qui datent de deux ans.
- **Bibliothèque** permet de remarquer que les cartes indiquent qu'un certain nombre de sites ont été analysés avant que l'emplacement actuel n'ait été choisi. Un des endroits signalés sur les cartes, le secteur A 48, est repéré par un astérisque.

- Le bureau contient également un brouillon de lettre écrit par Harris (*Aide de Jeu 7*)
- Pour forcer la serrure du meuble de rangement à tiroirs (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).
- Si le meuble à tiroirs est ouvert, les investigateurs verront qu'il contient les dossiers des affaires de la mine.
- **Comptabilité (+1)** permet de révéler que l'opération consomme chaque jour une quantité phénoménale d'argent même si elle atteint actuellement un rendement maximal.
- **Bibliothèque** permet d'inspecter une pile de polices de chargement liée par un élastique se trouvant dans un autre tiroir. Ces factures se rapportent toutes au transport d'un matériau appelé Jean-Bleu.
- **Bibliothèque (+1)** permet de découvrir que de petites quantités ont été envoyées par bateau à une certaine adresse de San Francisco au cours de l'année passée. Cette adresse est suivie de deux idéogrammes chinois.
- **Chinois** permet de déchiffrer les idéogrammes qui signifient Lang-Fu.
- **Géologie** permet d'apprendre que le Jean-Bleu est un minerai extrêmement rare. On n'en connaissait qu'un seul gisement auparavant, en Angleterre.

Le bureau de Peale

- La porte du bureau est fermée à clef. Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3) ou réussir à l'enfoncer (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 3).
- Dans le bureau de la sécurité, les investigateurs trouveront un mobilier identique à celui du bureau de Harris ainsi qu'un râtelier fermé à clé contenant dix fusils, six revolver.45 et une abondance de munitions.
- Le meuble de rangement n'est pas fermé et contient des tableaux de services et des papiers de style militaire.

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

- Dans le bureau, les Investigateurs trouveront un jeu de clés pour l'armoire aux armes ainsi que pour la plupart des serrures du chantier.
- La seule exception est le meuble de rangement de Harris.
- Avec les clés, les investigateurs découvriront une petite note sur laquelle il y a écrit:
V.M.: 2 fusils pour G-M.P.

Cette note est destinée à Victor et lui indique combien de fusils du prochain envoi doivent être détournés p Goyo et les rebelles.

Le bureau du Docteur

- La porte du bureau n'est pas fermée à clef.
- Le bureau du docteur est constitué de deux pièces. L'une contient les dossiers et des papiers similaires, l'autre sert d'hôpital d'urgence et elle est bien aménagée.
- **Bibliothèque** permet d'inspecter les dossiers des patients et de révéler que deux mineurs sont morts récemment de morsure de serpent. Ces accidents sont intervenus en l'espace d'une semaine et les deux hommes semblent avoir été mordus des dizaines de fois et sont morts rapidement. Il semble que les deux hommes soient sortis du complexe dans la soirée pour se promener et ne soient pas revenus. Leurs corps ont été retrouvés le lendemain matin par les gardes; leur chair était boursouflée et noircie. Seuls le docteur, Harris, Peale et les quatre gardes qui firent la sinistre découverte connaissent la vérité.
- La compagnie coupe court à tout commentaire en racontant aux mineurs que leurs camarades ont été tués par des indiens, et essaye en même temps de réduire la publicité faite sur l'affaire.
- La chaleur et la distance ont rendu le rapatriement des corps par le bateau impossible, aussi ont-ils été enterrés dans un coin éloigné du complexe, signalé pu de petites croix de pierres. Si les corps sont exhumés, ils pourront être examinés.
- **Expertise légale** ou **Médecine** indique facilement qu'ils n'ont pas été tués par balles.
- **Expertise légale (+1)** ou **Médecine (+1)** permet de connaître les causes de la mort après un rapide examen.

Les mineurs

- Ces hommes ont signé un contrat de travail d'un an, renouvelable, avec la NWI. La plupart de ces hommes possèdent des compétences techniques car la majeure partie du travail nécessite la manipulation d'un appareillages spécial. Il y a peu d'exploitation minière traditionnelle. Les hommes sont bien payés mais l'isolement d l'ennui les conduisent de temps en temps à se bagarrer.
- Une atmosphère de peur règne parmi les ouvriers qui sont restes inquiets a la suite de la mort mystérieuse de deux de leurs co-équipiers.
- **Réconfort** permet au cours d'une discussion avec l'un des hommes, il révélera ses craintes et fera mention des récentes sorties nocturnes de Harris malgré l'interdiction de sortir du camp après le coucher du soleil.
- **Réconfort (+1)** permet au cours d'une discussion avec l'un des ouvriers de faire ressortir la rumeur selon laquelle les hommes n'ont pas été tués par des indiens.

Les Indiens morts

- Quand les Investigateurs se réveilleront au camp pour la première fois, ils trouveront le camp minier en pleine effervescence. Il ne faudra pas beaucoup de temps aux Investigateurs pour découvrir qu'un des mineurs est porté manquant. Au même moment, Peale et quatre de ses gardes fouilleront les environs pour trouver des traces du disparu. Tout travail a été suspendu et personne n'est autorisé quitter le camp.
- Vers les dix heures du matin, Peale et ses hommes reviendront e portant les corps de deux indiens tués par les gardes. Les habitants du camp se rassembleront autour des cadavres, désireux de jeter un coup d'œil, et, grâce à la confusion qui en résultera, personne ne remarquera l'un des gardes portant un objet enveloppé dans une couverture vers le bâtiment administratif.
- **Sixième sens (+1)** permet de remarquer le garde et verra, un endroit mal dissimulé par la couverture, qu'il porte deux fusils

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

probablement ceux qui ont été pris aux indiens.

- S'ils se renseignent, les investigateurs apprendront que ces armes sont identiques à celles des gardes. Ce sont des armes que les indiens ont volées aux rebelles et Peale ne veut pas que ces armes soient mises en relation avec la NWI.
- **Anthropologie** permet d'identifier les corps des Indiens comme des Huaris. L'un des hommes est paré d'une importante quantité de bijoux primitifs et sa tête est difforme.
- **Anthropologie (+1)** permet de révéler que c'est une pratique peu courante parmi les indiens de la région,
- **Mythe de Cthulhu** permet de remarquer qu'il porte la tache de Yig.
- Une tablette en bois, arrachée du cou de l'un des indiens, sera montrée aux investigateurs. Elle est couverte de pictogrammes utilisés par les Huaris mais la partie du bas est manquante: elle a été coupée par la balle qui a tué l'Indien.
- **Anthropologie (+1)** ou **Cryptographie (+1)** permet d'obtenir une traduction des inscriptions de la tablette. La tablette contient une invocation de Yig.
- Si aucun des investigateurs ne manifeste d'intérêt pour la tablette, elle sera donnée à Lawrence Richards, le docteur du camp qui est archéologue et anthropologue amateur, et qui réussira à la traduire.

Melvin PEALE

- Peale est responsable de la sécurité de la mine et il a été choisi pour ce poste en raison de sa fidélité.
- il approuve les manœuvres politiques dirigées par la NWI dans la région et a fait tout ce qu'il a pu pour soutenir cette cause.
- Cependant Peale n'acceptera pas d'être employé à une fonction qui sera en contradiction avec ses opinions. Il ignore tout des relations de la NWI avec des êtres du Mythe ou des projets de domination du monde de la société et serait révolté par l'un ou par l'autre.

- Averti seulement qu'il serait responsable de la sécurité de la mine ainsi que de la fourniture d'armes aux rebelles, Peale a fait serment de loyauté envers la NWI. Il admire énormément Edward Chandler. La Confrérie considère que Peale est sacrificiable si besoin est.
- **Flatterie (+2)** ou **Réconfort (+2)** permet de convaincre Peale qu'Harris n'est pas aussi bien qu'il le pense. Mais il faudra lui fournir des preuves incontestables pour l'amener à agir contre la NWI.
- Le manque de preuves pourra amener Peale à prendre des mesures sérieuses contre les Investigateurs. Ne pas oublier que Peale a fait un serment de loyauté à la NWI.

Melvin PEALE

Compétences : Bureaucratie 1, Flatterie 1, Intimidation 1, Niveau de vie 2, Psychologie 2, Réconfort 2, Connaissance de la nature 3, Recueil d'indices 4.

Compétences générales : Athlétisme 5, Armes à feu 7, Bagarre 1, Camouflage 5, Discrétion 7, Organisation 5, Sixième sens 6.

Santé : 7

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 3

Equilibre mental : 3

Armes : Pistolet .45 (*Dégâts +1*).

Les gardes de la sécurité

- Ce sont tous des combattants d'élite et ils sont dévoués à leur commandant, Melvin Peale. Peu enclins à engager la conversation avec les investigateurs, ils ne leur révéleront rien qui soit important et rendront compte à Peale de ce que les investigateurs leur auront dit. La seule chose qui puisse affecter loyauté de ces gardes est une confrontation directe avec un événement surnaturel.
- Les seize hommes sont en service suivant un emploi du temps qui couvre les trois huit. Deux gardes sont toujours affectés le long de la clôture du complexe, quatre autres font la garde sur le véritable lieu de la mine pour empêcher les sabotages des indiens.
- La mine est éclairée la nuit par de projecteurs alimentés par le générateur du camp. Les

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

deux hommes qui restent disponibles sont affectés à Peale et l'accompagnent dans ses raids et ses voyages jusqu'à Huancucho.

Les gardes

Compétences : Intimidation 1, Niveau de vie 2, Connaissance de la nature 4, Recueil d'indices 4.

Compétences générales : Athlétisme 7, Armes à feu 8, Bagarre 5, Camouflage 5, Discrétion 7, Mêlée 5, Organisation 5, Sixième sens 4.

Santé : 8

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 4

Equilibre mental : 4

Armes : Pistolet .45 (*Dégâts +1*).
Fusil (*Dégâts +1*).

DR Lawrence RICHARDS

- Ce médecin du camp est un jeune homme d'une trentaine d'années. Il ne sait absolument rien sur les agissements douteux de la NWI ou de ses employés. Ses seuls soupçons tournent autour de la mort mystérieuse par morsure de serpent des deux mineurs. Il a consenti à rester silencieux au sujet des morts jusqu'à ce que la compagnie prenne une décision.
- A l'origine, Richards postula pour ce poste à la fois parce qu'il est bien payé et parce que le lieu de travail lui permettait de s'adonner à ses passions d'amateur en archéologie et en anthropologie. Ce sont ces connaissances qui lui rendent suspecte l'implication des indiens primitifs dans la mort des mineurs.
- Si on lui donne sa chance, Richards est capable de traduire avec précision les pictogrammes inscrits sur la tablette de bois.
- **Réconfort** ou **Flatterie** permet d'amener Richards à parler de la mort des mineurs et les investigateurs pourront s'assurer son concours s'ils lui révèlent la vérité sur la situation.

DR Lawrence RICHARDS

Compétences : Anthropologie 2, Archéologie 2, Langues 1 (Latin), Médecine 6, Niveau de vie 4, Réconfort 1, Chimie 1, Expertise légale 1, Pharmacologie 1.

Compétences générales : Athlétisme 2, Organisation 6, Premier soins 8, Sixième sens 9.

Santé : 6

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 7

Equilibre mental : 7

Les militants Indiens

- Les Huari sont des adorateurs primitifs de Yig et ils habitaient ces montagnes bien avant les incas. Ils parlent leur propre langue et la tribu a toujours évité les contacts avec des groupes extérieurs pendant des siècles. Ils ont récemment été stimulés par l'accomplissement d'une de leurs légendes et, dès lors, ils ne cessent de harceler le camp minier. Par peur, les indiens ont évité les Fungi, croyant que l'« Ombre qui marche » viendrait bientôt détruire les esprits de la montagne.
- Aucun indien n'apparaît dans ce scénario excepté les deux tués par les gardes de la sécurité. L'un d'eux est responsable de l'invocation d'un enfant de Yig qui a tué les deux mineurs. Le Gardien des Arcanes peut organiser une rencontre avec les indiens si les investigateurs sont au bon endroit.

Le secteur A~48

- Cet endroit a été dévasté par les tremblements de terre de l'an passé et d'énormes blocs de croûte terrestre sont dressés, presque à la verticale, mettant à jour les couches sous-jacentes.
- Le jour, tout sera tranquille, peut-être un peu trop tranquille.
- **Connaissance de la nature** indiquera que l'activité du milieu naturel est anormale.
- **Géologie** permet de révéler que la façon dont les blocs de terre ont été rejetés est anormale, dans le sens où ils ont été carrément projetés.
- **Recueil d'indices** en examinant les blocs permet de repérer les traces d'une soigneuse

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

extraction minière apparemment centrée sur une fine couche bleue.

- **Géologie (+1)** permet de révéler que cette bande de terre est vieille d'environ 70 millions d'années. Si des échantillons sont extraits et examinés (il y a de nombreuses installations le permettant au camp minier), les Investigateurs trouveront des traces d'un composé jusqu'ici inconnu de Jean-Bleu.
- **Recueil d'indices (+1)** en examinant le sol permet de repérer de curieuses empreintes.
- **Mythe de Cthulhu** permet de révéler que ces empreintes sont en relation avec des Fungi de Yuggoth.
- **Connaissance de la nature** permet aux investigateurs de suivre les étranges empreintes en remontant su près de 400 mètres dans la montagne jusqu'à la caverne cachée des Mi-Go.
- Si les Investigateurs approchent de l'endroit en pleine nuit, ils entendront le ronronnement de l'étrange machinerie que les Fungi utilisent. De temps en temps, le bruit d'une voix humaine peut être entendue.
- Pour approcher prudemment, il faut réussir un test de *Discrétion* avec un niveau de difficulté de 2.
- Le premier Investigateur franchira un petit fossé et lorsqu'il arrivera de l'autre côté, il se trouvera tout d'un coup au sommet d'une butte, à environ 15 mètre des Mi-Go.
- Si l'investigateur ne se rend pas compte que sa silhouette qui se découpe sur le ciel est visible pour les êtres en dessous, il devra réussir un test de *Discrétion* avec un niveau de difficulté de 4. En cas d'échec, il sera repéré par Harris et le Mi-Go. Deux des Mi-Go sont munis de petites armes de leur conception tandis qu'Harris possède son revolver.45 dans son holster.
- De sa position élevée, l'investigateur pourra voir huit Fungi utilisant deux machines inhabituelles sous la direction de Jonathan Harris. Tout investigateur confronté à la vision des Mi-Gos devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.

Les Fungi

- Ces créatures prennent d'énormes précautions pour ne pas être vues, et si elles savent que leur existence est connue des investigateurs, elles dirigeront tous leurs efforts pour les capturer. Cela sera fait sans témoin, probablement lorsque le groupe sera sur les lieux.
- Les Fungi tenteront de capturer les Investigateurs vivants afin de les transporter sur la lune et de leur retirer leurs cerveaux pour les emmener sur Yuggoth.
- Si la résistance des Investigateurs est trop grande, les Fungi tenteront de les tuer et prendront leur corps, en laissant à Harris le soin d'expliquer leur disparition du mieux qu'il le pourra.

Mi-Go

(LdB p115)

Compétences générales (terre/air) : Athlétisme 4/10, Armes à feu 6, Bagarre 7/10,

Santé : 6

Seuil de blessures : 4

Armes : Pinces (*Dégâts -1*).

Fusil à brume (*Dégâts +4 sur un cône de 3m*)

Drain (*-2 en santé après une morsure*)

Armure : -2 contre toutes les attaques.

La caverne des Mi-Go

- La caverne secrète des Mi-Go est cachée dans les hautes montagnes. L'entrée de la caverne est relativement grande
- **Recueil d'indices** en examinant le sol près de l'entrée permet de remarquer des traînées indiquant que quelque chose de lourd a été introduit ou sorti de la caverne.
- Cette caverne est profonde d'environ 30 mètres.
- **Géologie** à l'intérieur permet de révéler que la caverne a été creusée artificiellement.
- Cette caverne s'arrête brusquement sur un mur plat et lisse, couvert d'étranges motifs. Toute personne connaissant le sortilège « Création d'une Porte » reconnaîtra ces motifs comme faisant partie du sortilège.

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

- Deux machines en métal mat montées sur des coussinets sont parquées à proximité.
- **Géologie** permet de révéler que les machines bien que de conception étrange doivent être utilisées pour l'extraction ou la transformation de minéraux
- Le mur du fond de la caverne est une « Porte » créée par les Fungi pour leur permettre de voyager rapidement entre les anciennes mines dans les Andes et une petite colonie vivant dans des tunnels sous la surface de la Lune. Franchir la « Porte » coûtera 3 points d'équilibre mental à un investigateur.

La colonie lunaire

De l'autre côté

- Si les Investigateurs franchissent la « Porte », ils seront surpris par le soudain changement de gravité, lors du passage, qui les fera rebondir irrésistiblement et les obligera à marcher d'un pas hésitant une fois qu'ils seront de l'autre côté.
- Il faut réussir un test d'Athlétisme pour réussir à coordonner ses mouvements. Un échec signifiera un malus de +1 à la difficulté des tests de compétences générales.
- Une fois que les Investigateurs auront franchi la « Porte », ils se trouveront face à face avec un Mi-Go non armé. Cette créature n'est pas un garde, elle passait uniquement par-là. Elle profitera de ce que les l'investigateurs ne sont pas habitués à la faible gravité, soit pour les détruire, si le groupe est petit, soit pour fuir, s'il est trop important, en détalant dans le couloir en direction du Dispensaire Mi-Go.
- Une fois que le Mi-Go aura été achevé ou qu'il aura fui les lieux, les Investigateurs pourront examiner les alentours plus attentivement. La petite salle dans laquelle ils sont est creusée à même la roche semble avoir été vitrifiée par une chaleur intense. Le sol est couvé de carreaux blancs lisses en céramique. Le petit couloir qui sort de pièce est également carrelé, sa section étant pentagonale.

- **Géologie** permet de révéler que la nature des roches est radicalement différente de celles trouvées au Pérou.
- Le petit passage s'étend dans l'obscurité sur environ 150 mètres avant de couper à angle droit un couloir plus large et mieux éclairé. S'ils regardent vers la droite, les investigateurs verront que le large couloir continue sur cinquante mètres avant de tourner sur la droite où le sol monte progressivement.
- De cette direction, le groupe peut entendre un vrombissement grave ressemblant à la cadence d'une machine

Le dispensaire

- Si les investigateurs tournent à gauche, ils verront qu'après virage, le couloir s'arrête brusquement sur une double-porte munie de petites fenêtres et portant d'étranges motifs de lumière phosphorescente (le symbole Mi-Go pour Dispensaire).
- En s'approchant de la porte, les investigateurs entendront à l'intérieur le bruit de Mi-Go en plein travail.
- il faut réussir un test de *Discrétion* avec un niveau de difficulté de 3 pour jeter un coup d'œil par l'une des fenêtres de cristal sans se faire repérer.
- Tout investigateur confronté à la vision des Mi-Gos devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.
- A l'intérieur, un groupe de quatre Mi-Go travaille dans une pièce d'environ douze mètres carrés. Si l'investigateur reste sain d'esprit, il verra que le mur opposé est muni d'une double porte identique à celle près de laquelle il se tient, tandis que sur le mur de gauche sont accrochés des cylindres de métal brillant étiquetés. Un autre de ces étranges récipients est posé sur une table au centre de la pièce et il est connecté à un appareil électrique au moyen de nombreux fils.
- A proximité, il y a une plaque en plastique sur un socle et sur cette plaque repose le mineur manquant dont le sommet de la tête a été soigneusement coupé, montrant un crâne vide, dépourvu de cerveau. Tout

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

investigateur confronté cette vision devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 3.

- Si les investigateurs réussissent à entrer dans la pièce, ils verront que les étiquettes de cinq des cylindres sont remplies tandis que les trois autres sont vierges. (Une étiquette remplie indique que le cylindre contient un cerveau préparé et l'identifie. Une étiquette vierge signifie que le cylindre est vide).
- **Mécanique** permet d'ouvrir un des récipients. Si l'étiquette du cylindre choisi est vierge, les Investigateurs verront un cylindre vide et sec. S'ils ont choisi une étiquette remplie, ils verront que le cylindre contient un cerveau humain vivant, flottant dans un épais liquide et rattaché au récipient par plusieurs petits fils. Tout investigateur confronté cette vision devra réussir un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 3.
- **Electricité** pendant l'examen de la machine à proximité, permet à l'investigateur de comprendre comment la mettre en marche. Si les Investigateurs mettent la machine en marche, ils pourront discuter avec le cerveau du mineur manquant, maintenant contenu dans le cylindre à proximité. Cette épreuve l'a rendu fou. Entre des hurlements et des cris incohérents, il racontera aux Investigateurs comment il en vint à soupçonner Harris et à le suivre une nuit jusqu'au secteur A 48. Là, il découvrit qu'Harris était de connivence avec d'horribles créatures provenant de l'entrée d'une caverne dans la montagne. Il fut découvert et capturé par les Mi-Go. Lorsqu'il se réveilla, il se retrouva dans le noir sans entendre le moindre bruit, même le son de sa voix. Il ne peut bouger et ne comprend pas ce qui lui est arrivé; il implorera les Investigateurs de l'aider à s'évader de sa prison.
- Tout sauvetage est impossible et quiconque entendant les plaintes pathétiques de l'homme devra réussir un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 3, simplement par manque de sang-froid. Le mieux qu'on puisse faire est de l'achever.

- La double-porte de l'autre Cité de la pièce conduit à un réseau de couloirs et les Investigateurs qui décident d'explorer cette partie de la colonie rencontreront de plus en plus de Mi-Go au fur et à mesure

A droite

- Si les Investigateurs se dirigent vers le vrombissement provenant de la droite, ils marcheront environ sur deux cents mètres en empruntant le tunnel en pente qui débouchera dans une grande salle circulaire construite dans la roche et éclairée du dessus par une lumière bleu-verte.
- D'où sont les investigateurs, à environ quinze mètres de l'ouverture, ils ne peuvent voir le sol de la salle mais regardant à travers l'ouverture, ils verront que la salle, d'environ cent mètres de large, est ouverte sur le ciel; un ciel noir constellé milliers d'étoiles. Le bord éloigné de la salle est formé d'une dentelure de rochers et, au-dessus du mur, les Investigateurs verront suspendue dans le ciel, une grosse planète bleue et verte qui est source de lumière.
- Un coup d'œil attentif et les Investigateur pourront reconnaître les océans et les continents de la planète Terre.
- S'ils ne s'en doutaient pas auparavant, les investigateurs se rendent alors compte qu'ils sont sur la lune et que le tunnel qu'ils ont pris mène sur le bord d'un cratère lunaire. Tout investigateur confronté cette révélation devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 3.
- Le bourdonnement ou le vrombissement vient du sol du cratère
- **Mythe de Cthulhu** permet de révéler que cela correspond à une tentative d'invocation d'un type de créature.
- Les investigateurs peuvent vouloir s'approcher pour mieux voir, ce qui est aisément réalisable puisque la pente du sol les cache effectivement des créatures situées au fond du cratère.
- Les Investigateurs seront incapables de dire si c'est un champ ou un dôme transparent qui retient l'atmosphère au-dessus d'eux, dans le

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

cratère mais ils remarqueront que le cratère est muni de plusieurs entrées similaires à celle qu'ils ont empruntée.

- Lorsque les Investigateurs regarderont, ils verront de temps en temps des formes roses sortir de chemins sinueux qui mènent au cratère. En regardant soigneusement les bords du fond du cratère, les investigateurs éprouveront de la répulsion à la vue de plus d'un millier de Fungi et d'au moins une centaine d'humains sautant et se faufilant les uns au-dessus des autres devant un gigantesque autel en plastique.
- Pour supporter la vue de cette scène, tout investigateur devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 6
- Un Investigateur audacieux peut vouloir continuer à observer la cérémonie qui a lieu sous ses yeux. S'il le fait, il sera assailli par une odeur de tombe fraîchement ouverte et ses yeux verront la masse noire, informe et visqueuse de Shub-Niggurath, le Bouc aux Mille Chevreux !!!
- Tout cri ou coup de feu attirera l'attention des créatures d'en dessous qui viendront immédiatement enquêter.

La planque des rebelles

- Sancho constitue le moyen le plus vraisemblable de connaître l'emplacement de ce lieu, et ce sera très dur. La façon dont les Investigateurs obtiendront ce renseignement de lui est laissée à la discrétion du Gardien.
- Si les investigateurs doivent approcher l'endroit, ils verront qu'il est constitué d'un réseau de petites cavernes situées sous une saillie rocheuse. Deux rebelles montent la garde en permanence. Ils sont armés avec des fusils fournis par la NWI et sont très méfiants à l'égard des étrangers. Ils tireront d'abord et poseront des questions ensuite.
- Tout investigateur capturé dans cet endroit sera exécuté sommairement, comme intrus ou espion, ou les deux à la fois.

Goyo

- Ancien bandit, il est maintenant galvanisé par des rêves de révolution. Il est totalement

dévoué à sa cause et ne laissera rien se dresser sur son chemin. Il ne veut aucun mal aux investigateurs mais si Sancho lui révèle qu'ils amènent des explosifs ou une quantité d'armes sur le chemin qui monte à la mine, il s'embusquera pour les voler.

- Si les investigateurs livrent les biens, il restera à peu près poli et amical mais il s'emporte facilement et s'il insulte, il peut faire sauter le doigt d'un investigateur ou pire.
- Goyo, toujours méfiant, a suivi Harris jusqu'au secteur A-48 et il a assisté aux tractations entre l'homme et les Fungi.
- Il a été terrifié par ce qu'il a vu mais il reste indécis sur ce qu'il doit faire car il a peur d'une interruption des livraisons d'armes de la NWI.
- Goyo peut-être persuadé d'agir contre Harris mais seulement si on arrive à lui faire comprendre l'importance de la situation.
- Il connaît également l'Autel de Yig.

Goyo (El libertador)

Compétences : Langues **3** (Anglais, Espagnol, Quechua), Bureaucratie **1**, Connaissance de la nature **2**, Flatterie **1**, Intimidation **1**, Psychologie **4**, Réconfort **2**, Arts **1** (Dessiner carte).

Compétences générales : Athlétisme **6**, Armes à feu **8**, Bagarre **1**, Discrétion **8**, Filature **3**, Mêlée **8**, Organisation **6**, Piquer **7**, Premiers soins **7**, Sixième sens **5**.

Santé : 8

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 6

Equilibre mental : 6

Armes : Pistolet .45 (*Dégâts +1*).

Fusil (*Dégâts +1*).

Les Rebelles

- Il y a en tout vingt-cinq hommes plus ou moins loyaux envers leur chef. Peu d'entre eux partagent la ferveur révolutionnaire de Goyo et la plupart se considèrent simplement comme des bandits.

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

Rebelle

Compétences : Langues **3** (Anglais, Espagnol, Quechua), Bureaucratie **1**, Connaissance de la nature **2**, Intimidation **1**

Compétences générales : Athlétisme **4**, Armes à feu **7**, Bagarre **1**, Discrétion **6**, Filature **3**, Mêlée **7**, Organisation **5**, Piquer **5**, Sixième sens **2**.

Santé : 7

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 5

Equilibre mental : 5

Armes : Pistolet .45 (*Dégâts +1*) OU Fusil (*Dégâts +1*).

Les cavernes des rebelles

- Si les Investigateurs entrent dans les cavernes et les fouillent, ils trouveront des papiers prouvant que Peale et la NWI sont les fournisseurs des aunes des rebelles. Le gouvernement péruvien sera très intéressé par ces preuves, pour ne pas dire plus.

L'Autel de Yig

- Caché parmi les rochers à pic se dresse un vieil édifice en pierre de près de quatre mètres de haut. Il a été sculpté dans un seul bloc de pierre et décoré de serpents entrelacés. Le centre de l'autel est dominé par une énorme tête, mi-humaine, mi-serpent, avec des yeux bridés et une bouche ouverte découvrant des crochets courbés et une langue fourchue.
- Sous la tête, gravés dans le roc, figurent d'étrange pictogrammes semblables à ceux de la tablette de bois trouvée sur corps de l'un des indiens.
- Pour supporter la vue de cette idole, tout investigateur devra réussir un test d'équilibre mental de 1 point avec une difficulté de 3
- **Recueil d'indices** permet de révéler des traces pas assez récentes autour de l'autel
- **Recueil d'indices (+1)** permet d'identifier les traces de pas comme étant celles d'indiens.
- **Archéologie ou Anthropologie** permet aux Investigateurs de savoir que cet autel a été construit par les Huari, une tribu indienne antérieure aux incas.

- **Mythe de Cthulhu** permet de révéler que cet autel est consacré au dieu-serpent Yig.
- **Mythe de Cthulhu (+1)** permet de révéler que ce monument a la possibilité d'accroître le pouvoir de certains sortilèges lancés près de lui.
- Le sortilège « invocation d' Enfant de Yig » lancé sur l'autel provoquera l'éruption soudaine 10 x ID10 Enfants de Yig de la bouche de la tête en pierre, forma un tapis de serpents vivants aux pieds du jeteur du sort et de ses compagnons. Tout investigateur témoin d'une telle invocation devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4. Les enfants ne feront aucun mal à ceux qui ne leur font rien, à moins d'y commandés par un prêtre de Yig ou d'être sous l'influence d'un sortilège.
- Un sortilège pour contacter Yig lancé à cet endroit formera le même tapis de serpents, mais en présence de Yig.

YIG

- Le Père des Serpents a dominé la région pendant des siècles et il est irrité par l'intrusion d'étrangers.
- Il a ordonné à ses adorateurs Huari de défendre leur terre contre les étrangers et c'est Yig qui est la source de la légende de l'« Ombre qui marche ».
- Si les investigateurs osent contacter Yig, les Grands Anciens enrôleront les investigateurs pour les aider à détruire les installations de la NWI et les Fungi.
- Les termes de l'accord ressembleront à quelque chose du genre: si les investigateurs font exactement ce qu'a dit, il ne les tuera pas immédiatement avec des centaines de serpents venimeux.

Les Fungi de Yuggoth (2nde époque)

Invocation/Contrôle d'un Enfant de Yig

Ce sortilège agit comme les invocations habituelles et doit être lancé seulement dans les endroits où existe le culte de Yig ou bien dans les endroits où Yig a été puissant au cours des derniers siècles.

Si le test de réussite échoue, l'Enfant s'enroule subitement autour de la jambe du jeteur du sortilège, sans prévenir nécessitant tout investigateur devra réussir un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 3

Difficulté du test d'équilibre mental : 4
Coût : 2 point d'Equilibre mental.

- Les investigateurs devront s'agenouiller et se prosterner lorsqu'ils contacteront Yig et ils ne devront pas le regarder. La vision du tapis de serpents qui l'accompagne demandera de réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.
- Si un Investigateur échoue dans l'exécution des instructions qu'on lui a données, il recevra la visite d'un Enfant de Yig.
- Yig tentera d'apprendre aux investigateurs les sortilèges « Invocation et de contrôle d'un Enfant de Yig.
- **Mythe de Cthulhu (+1)** permet de retenir effectivement les sortilèges).

L'ombre qui marche

- Le nom de cet homme est Ngansa et c'est un indien Montagnais du Grand Nord canadien. Il a voyagé à pied jusqu'en Amérique du Sud car il a été psychiquement averti de la présence des Fungi.
- Il a déjà eu affaire à ces créatures lorsqu'il a rencontré dans le nord du Vermont, Jonathan Harris traitant avec les Fungi. Les ancêtres de Ngansa furent déjà destinés à se confronter à ces êtres et il porte avec lui un bâton ancien utilise maintes fois contre les Fungi.

- Cet indien est plus que centenaire et il apparaît comme tel, bien qu'il soit encore en bonne santé. Il a peint son corps avec une pâte blanche collant qui lui donne une apparence fantomatique et s'il devait surprendre un Investigateur en surgissant brutalement de derrière quelque chose comme il le fait habituellement, l'investigateur devra réussir un test d'équilibre mental de 1 point avec une difficulté de 3.
- Ce chaman mystique peut s'assurer le concours des investigateurs s'il pense qu'ils peuvent l'aider, mais il ne tolérera aucune interposition et détruira tous ceux qui se dresseront sur son chemin. Son intention est d'appeler Cthugha, et de se servir du monstre pour détruire la caverne des MI-Go et la « Porte » qu'elle contient. Après quoi, il dirigera Cthugha contre le camp de la NWI pour tout détruire.
- Ngansa n'a aucun lien avec Yig bien que le Grand Ancien ait été capable de prédire sa venue,

Ngansa (Ermite Errant)

Compétences : Langues **2** (Anglais, Français), Mythe de Cthulhu **1**, Niveau de vie **2**, Connaissance de la nature **5**, Recueil d'indices **4**.

Compétences générales : Bagarre **1**, Discrétion **11**, Organisation **9**, Sixième sens **9**.

Santé : 8

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 7

Equilibre mental : 7

Armes : Bâton de Ngansa

Armure : La pâte que Ngansa a étalée sur son corps est une mixture spéciale qu'il a lui-même préparée. Elle sert à repousser les Fungi qui y sont allergiques. La matière est toxique pour la biologie étrangère des Mi-Go et leur donne une intense sensation de brûlures douloureuses s'ils y touchent. La pâte fournit également une protection contre l'intense chaleur créée par Cthugha.

Sorts : *Invoquer Cthugha* (LdB p98)

Invoquer Ithaqua (LdB p98)

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth (2^{de} époque)

Le bâton de Ngansa

Cette branche de chêne gravée, d'un mètre cinquante de long et couverte de symboles, est vieille de plusieurs siècles et a appartenu à la famille de Ngansa pendant des générations. S'il est utilisé correctement, le bâton ramènera le niveau de difficulté des sortilèges *Invoquer Cthugha* et *Invoquer Ithaqua* à 2. Le niveau de difficulté des sortilèges pour renvoyer Cthugha/Ithaqua est de 3.

Si Ngansa devait être mortellement blessé au cours de cette aventure, il tenterait de transmettre le bâton à l'un des Investigateurs, probablement celui qui lui apparaîtrait comme le plus honnête. Ngansa aurait dû normalement transmettre sa possession à un fils ou à un petit-fils, mais il n'a pas de descendance. L'individu qui accepte ce don sera amené à développer un lien psychique avec le bâton.

Lorsque le bâton est « légué » à un nouveau possesseur, ce possesseur devient immédiatement conscient des pouvoirs du bâton ainsi que des sortilèges qui sont nécessaires pour l'activer.

L'investigateur recevra également la même perception psychique des Mi-Go que celle qui a amené Ngansa à cet endroit

L'investigateur peut se considérer comme l'« esclave » d'un bâton qui le mènera continuellement à la recherche des Fungi pour les détruire.

Note pour le Gardien

Il n'y a pas de moment précis pour la venue de Ngansa; son rôle dans le scénario est laissé à l'appréciation du Gardien.

Il peut servir à aider ou à gêner les Investigateurs, ou même à sauver l'un d'entre eux d'un sort funeste. Cependant, le Gardien ne doit pas se sentir obligé de l'utiliser s'il ne le désire pas.

CONCLUSION

- Ce scénario a de nombreuses conclusions possibles mais le renseignement le plus important est constitué par les factures de transport par bateau du Jean-Bleu trouvées dans le meuble à tiroirs de Harris. Elles contiennent une adresse dont les investigateurs auront besoin pour entrer dans le prochain chapitre.
- S'ils négligent cet indice au cours de leurs recherches, le Gardien devra veiller à ce qu'ils l'obtiennent par d'autres moyens. Par exemple : un survivant de la destruction de la mine le trouvera ou bien il leur sera fourni par le Dr Richards, voire même par le méfiant Peale. Si cela est vraiment impossible, le Gardien peut toujours faire appel à Paul Le Mond pour remettre les Investigateurs sur la piste.
- Un autre indice important est la lettre sur le bureau de Hard C'est la première preuve solide du lien qui existe entre Edward Chandler et la Confrérie. Jusque-là, seul le prénom « Edward » aura été mis en relation avec la Confrérie. Les investigateurs peuvent facilement savoir que le nom du directeur de la compagnie est Edward Chandler. Un investigateur peut se souvenir du nom de Chandler dans le livre de la Confrérie.
- Le dernier indice de la mine est contenu dans l'enseigne qui surmonte la porte principale du camp. Elle annonce que le camp appartient à la NWI et représente le logo de la compagnie: il s'agit d la silhouette d'une bête léonine rampante.

Fin de la seconde époque