

POUR UNE DURÉE

1\$

LIMITÉE

UN PROBLÈME MINEUR

TERREUR DU TERROIR




Noiranda

CALL OF
CTHULHU
Miskatonic
Repositor **Y**

REMERCIEMENTS



CORPORATION
de la **MAISON**
DUMULON

Magasin Général Dumulon • Église Orthodoxe Russe

Un problème mineur est le premier module développé pour l'univers *Noiranda*, une création de Simonstrueux, créateur d'horreur avec l'appui financier de la Maison Dumulon.

L'auteur tient à remercier personnellement Audrey Desrochers et Élisabeth Carrier pour leur patience et leur bienveillance tout au long de ce projet, ainsi que Melissa Dallaire qui m'a convaincu de m'investir plus sérieusement dans ce projet.

Merci aussi au personnel des Archives nationales à Rouyn-Noranda, notamment Sébastien Tessier et Yannick Valiquette, qui sont toujours d'une aide et d'une générosité remarquable.

Merci aux groupes Facebook Rouyn et Noranda - une histoire en photos, Rouyn-Noranda Old Timers (Twin Cities) (RNOT) et Cartes anciennes de l'Abitibi-Témiscamingue. Un merci tout particulier à Benoit-Beaudry Gourd et Félix Thériault qui s'efforcent constamment à faire rayonner l'histoire de la ville.

Merci à tous ceux qui ont testé le module : Claudine Gagné, Étienne Ménard, Mélodie Rheault, Julie Mercier, Adam Lefloic-Lebel, Louis-Jean Lefloic-Lebel, Amélie Goliath-Papillon, Maxime Carbonneau-Leclerc, Maxime D'Anjou, Pierre Gregoire, Hugo Lafleur, Samuel Dubé, Olivier Tremblay, Léonard Tremblay-Ferland.

Couverture, dessins et cartes

Annie Carbonneau-Leclerc
www.anniecarbo.com

Photos

Les photos utilisées sont tirées du site du Bureau des Archives Nationales du Québec (BANQ) et appartiennent au domaine public.



Un problème mineur 2023 Simon Côté-Massicotte

Call of Cthulhu is a Trademark of Chaosium Inc. and is used with their permission via the OBS Community Content program.

For more information please visit Chaosium's website: www.chaosium.com

The Miskatonic Repository Logo is used under license.

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements	2
Préface	4
À Propos de l'écriture épïcène	4
Avant de jouer	4
Information pour le gardien	5
Scénario en un coup d'oeil	5
Impliquer les investigateurs	5
Amener les investigateurs à Rouyn-Noranda	5
Pour ce scénario	5
Introduction	5
Mise en situation	6
Dramatis Personae	7
Section 1 - La Grève	9
Chez Roscoe	11
Préparation	11
Section 2 - La fonderie	12
La barrière - entrée principale (1)	12
La barrière - entrée latérale (2)	12
Carte de la Fonderie et de la mine	13
La cabane d'Ernest Hibbert (3)	14
Les vestiaires (4)	15
L'entrepôt à explosif (5)	15
Le reste des installations	15
Le Puits #4 (6)	16
Le treuil #4 (7)	16
Section 3 - La mine	16
La cage	16
L'éboulis	17
Les tunnels inconnus	17
Embranchement	18
Vers le Treuil #4	18
L'antre de Miller	18
Conclusion	19
Explication des événements	19
Récompenses	19
Annexe 1 : Personnages et monstres	20
Annexe 2 : Traduction des documents pour les joueuses	22
Document 02 (Extrait du journal d'Edmund Horne)	22
Document 03 (passage recopié d'un livre)	22

PRÉFACE

À PROPOS DE L'ÉCRITURE ÉPICÈNE

Afin de faciliter la lecture de ce module, certains termes techniques genrés propres à L'Appel de Cthulhu seront utilisés tout au long du module. Nous avons choisi «Gardien» pour référer à l'animateur de jeu, «joueuses» pour référer aux gens assis à la table, et «investigateurs» pour référer aux PJs.

AVANT DE JOUER

En tant que Gardien, votre tâche première est de vous assurer que tous les gens à votre table aient du plaisir. Il est donc recommandé lorsque vous rencontrez un groupe de joueuses pour la première fois de faire un tour de table afin de vous informer de l'expérience de chacune tant avec les jeux de rôle qu'avec l'horreur en général et d'ajuster votre accompagnement en conséquence.

Le jeu doit, avant toute chose, demeurer une opportunité de s'amuser. Pour cette raison, tous les modules de Noiranda favorisent l'inclusion plutôt que l'authenticité historique. Nos aventures incluent des personnages de toutes les origines et identités de genre. Ces particularités n'affectent pas comment iels sont traité-e-s par les autres PNJs, même si les mentalités de l'époque le voudraient. Pour plusieurs, le jeu est un échappatoire, inutile d'y insérer les aspects les plus laids de notre monde. Laissons la discrimination dans les livres d'histoires et permettons-nous d'explorer un univers où tout le monde est libre d'être la personne qu'il veut.

Si vous recherchez à vivre les tensions raciales du début du siècle, le module Harlem Unbound de Darker Hue Studio, un module créé par des auteurs noirs et qui intègre le racisme des États-Unis comme élément d'horreur et comme mécanique de jeu beaucoup mieux qu'un p'tit gars de l'Abitibi pourrait le faire.



Exemple de propagande pour attirer les colons en Abitibi

INFORMATION POUR LE GARDIEN

SCÉNARIO EN UN COUP D'OEIL

Durant une grève historique à la mine Noranda, un groupe de briseurs de grève se retrouve prisonnier sous terre suite à l'effondrement d'une galerie. Les investigateurs sont envoyés par la direction de la mine pour récupérer les mineurs et déterminer les causes de l'accident.

Traumatissements

Un problème mineur contient des scènes de **violence**, **répression policière**, ainsi que des références au **cannibalisme**. De plus, comme une partie importante du scénario se déroule sous terre, il peut être difficile pour les gens souffrant de **claustrophobie**.

Temps de jeu

3 à 6 heures, environ deux sessions de jeu.

Nombre de joueurs recommandé

2 à 5 joueurs.

Létalité

3/5

Livres nécessaires

La [7ème édition des règles du jeu pour Call of Cthulhu](#) disponible chez Chaosium (anglais) ou [Edge Studio \(français\)](#). Ce scénario peut aussi être réalisé avec les règles simplifiées de Call of Cthulhu, [offertes gratuitement par Chaosium](#).

IMPLIQUER LES INVESTIGATEURS

À Montréal, à Trois-Rivières, à Québec
Y'a rien à manger. Le monde est pas content.
La misère noire c'pas drôle à voir.
Envoyé dans l'bois, ça presse,
Une poche de fleur, une canne de graisse.
— Richard Desjardins, « Les Fros »

Amener les investigateurs à Rouyn-Noranda

Ce scénario se veut une porte d'entrée à une campagne se déroulant en Abitibi-Témiscamingue. Étant donné la distance entre cette région et les lieux plus classiques

pour les scénarios de Call of Cthulhu (Arkham, Boston, capitales mondiales, et villages reclus des États-Unis), il est raisonnable que vos joueuses questionnent l'idée d'aller se perdre dans le Québec profond.

Voici quelque pistes afin de justifier le déplacement des investigateurs:

- peu d'opportunités d'emploi dans les grands centres en raison de la Grande Dépression;
- rumeurs persistantes qui présentent l'Abitibi-Témiscamingue comme un nouveau Klondike où les bons emplois pleuvent;
- le Plan Vautrin, mis en place par le gouvernement de Duplessis en 1934, distribuait des terres gratuitement aux gens prêts à coloniser les régions éloignées
- l'isolation de la région est un avantage pour toute personne cherchant à se faire oublier;
- les nouvelles exploitations minières vont certainement dévoiler de nouveaux fossiles et artefacts d'un autre temps;
- le mouvement de masse vers cette région éloignée est garantie d'amener avec lui son lot de criminels et autres personnages indésirables impliqués dans des cultes et pratiques innommables.

Pour ce scénario

La mine Noranda est le plus grand employeur au niveau local. Il serait donc normal que n'importe quel investigateur en recherche d'emploi aboutisse dans la masse attroupée devant la gate de la mine.

Si les investigateurs ne sont pas dans une situation financière précaire, ils peuvent avoir eu vent d'une rumeur selon laquelle il y aurait eu un grave accident à la mine et que la direction est à la recherche d'investigateurs perspicaces prêts à s'attaquer à ce mystère.

INTRODUCTION

Ce scénario se déroule pendant une des périodes les plus mouvementées de l'histoire de Rouyn-Noranda. Au milieu d'une grève historique, un groupe de briseurs de grève se retrouve prisonnier au fond d'une mine suite à

un éboulement inexpliqué.

Les investigateurs devront rencontrer les gestionnaires de la mine, chercher de l'équipement et des indices sur les lieux de l'exploitation minière, avant d'aller sous terre à la recherche des travailleurs disparus.

MISE EN SITUATION

Afin d'étendre son influence et d'accumuler l'énergie nécessaire pour se libérer complètement des attaches que lui ont imposées les autres Anciens, Ithaqua a envoyé des parties de son être dans l'espace. L'une de ces parties s'est dirigée vers la Terre avant d'être divisée par la friction de son entrée dans l'atmosphère. La météorite principale a frappé la région Arctique mais un météore mineur est atterri dans le nord Canadien, menant à la création de la Faille de Cadillac, une structure géologique de 320 kilomètres de long reconnue pour sa richesse minérale. La force de l'impact a envoyé le cœur glacé d'Ithaqua profondément sous terre, où il lui est impossible d'influencer ce qui se déroule à la surface.

Depuis des millénaires, Ithaqua attend sa chance d'étendre son influence jusqu'à la surface mais les Premières Nations qui habitent les lieux savent se tenir loin de la Dakaanimad Waazh, la Caverne au Vent Glacé.

Lors de son dernier voyage de prospection en 1921, Edmund Horne était accompagné par son collègue Ed Miller. Après une conversation avec quelques locaux Anicinapek, ils sont menés à une cave qui, selon les dires des Premières Nations, recèle de richesses en toutes sortes.

Les deux compères se rendent donc à la caverne et explorent ensemble à la lumière de leur lampe à huile. Rapidement, ils remarquent quelques faces rocheuses prometteuses. La couleur de la pierre indique une forte présence de chalcopryrite ainsi que des éclats dorés.

Avec l'esprit d'Horne momentanément affaibli par l'avarice, l'influence d'Ithaqua s'empare de lui et le fait s'attaquer à Miller. Horne l'assomme avant de l'enfermer sous terre en causant un éboulement mineur à la sortie de la caverne. Le temps de revenir avec le matériel d'exploitation, pense-t-il, Miller ne sera plus en mesure de réclamer sa moitié de la cagnotte.

Sous terre, Miller se réveille dans une noirceur absolue. Il trouve sa lampe à huile à tâtons et essaie de se diriger vers la sortie avant de réaliser le pétrin dans lequel il se trouve. Sa rage et son désespoir le rendent particulièrement susceptible à l'influence d'Ithaqua.

Les minutes deviennent des heures, deviennent des jours, deviennent des semaines et toujours, Miller ne meurt pas. Reconnaisant l'occasion inespérée d'un visiteur si près de sa prison intemporelle, Ithaqua utilise ses pouvoirs pour le transformer en Marcheur de vent et le maintenir en vie artificiellement. Plus le temps passe et plus l'âme de l'homme qui fut un jour Ed Miller disparaît, remplacée par une faim sans limite et meurtrière.

Pendant ce temps, en Ontario, les échantillons de roche récoltés par Horne révèlent un potentiel minier incroyable. La claim d'Horne est achetée par un groupe d'investisseurs américains qui s'empresse d'assembler le matériel et le personnel nécessaire à l'exploitation d'une mine. Dès 1924, plusieurs shafts sont érigés et l'exploitation minière prend son air d'aller. En 1928, le forage atteint une zone d'une richesse minéralogique inégalée, qui sera nommée le Gisement H. La fortune de la Mine est garantie mais chaque mètre d'exploitation supplémentaire aminci la prison de pierre autour du Cœur Glacé d'Ithaqua.

En juin 1934, une grève générale est déclarée à la Mine Noranda. Pour montrer qu'il ne se laissera pas intimider, Harry L. Roscoe, le directeur de la Mine, procède immédiatement à l'embauche massive de briseurs de grève.

Un groupe de 4 briseurs de grève, Louis Waswick, Friedrich Posluszny, Hans Dengärten et Andrew Martin, se retrouve dans la galerie la plus profonde de la mine. Alors qu'ils décident de dynamiter afin d'agrandir le tunnel, leur manque d'expérience les empêche de réaliser qu'ils font plusieurs erreurs de débutants: ils ne testent pas la solidité des parois rocheuses, ne rincent pas la paroi à dynamiter, utilisent trop d'explosif. Il en résulte un effondrement majeur de la galerie dans lequel deux des mineurs, Waswick et Posluszny, périssent immédiatement. Hans Dengärten est gravement blessé à la jambe et est traîné par Andrew Martin jusqu'à un endroit sûr, quelque 150 pieds plus loin dans la galerie. Malgré les meilleurs efforts de Martin, Dengärten succombe à ses blessures au bout de quelques heures.

Sans le savoir, Andrew Martin a traversé du côté des tunnels ancestraux d'Ithaqua, dans l'antre de Miller, l'Arpenteur des Vents. Ce dernier, attiré par le vacarme, s'approche d'Andrew Martin dans d'assouvir son appétit sans fin qui le tourmente depuis des années.

DRAMATIS PERSONAE

ERNEST HIBBERT

55 ANS, DIRECTEUR DES OPÉRATIONS

- **Description:** un peu corpulent et porte une moustache noire fournie. Posture désinvolte qui laisse transparaître un sentiment de supériorité autant que son passé d'ouvrier qui n'est pas aussi loin derrière lui qu'il aimerait le croire.
- **Personnalité:** autoritaire et peu patient. Il aime que les choses soient bien faites et vite faites.
- **Accroche:** Hibbert est chargé de recruter les investigateurs qui iront investiguer l'incident dans la Mine. Par la suite, il surveillera les grévistes à la porte principale ou ira travailler sur certains dossiers dans sa cabane en bois rond, sur le site de la Noranda.



Ernest Hibbert

HARRY L. ROSCOE

50 ANS, DIRECTEUR GÉNÉRAL

Au cours des années 1930, Roscoe est sans conteste l'homme d'affaires le plus affluent de la ville. Comme la mine est de loin le plus grand employeur au niveau local, son influence est seulement égalée par celle du maire.

- **Description:** pincé et austère, toujours vêtu comme une carte de mode. Regard perçant et inquisiteur. Toujours parfaitement rasé et coiffé.
- **Personnalité:** plus connu pour son sens des affaires que son empathie. A une approche coupe-gorge aux affaires. Homme de peu de patience et de peu de mots.
- **Accroche:** en tant que directeur général de la mine, il sera la personne en charge d'informer les investigateurs sur la situation et de les payer s'ils réussissent à compléter leur mission.



Harry L. Roscoe

JEANNE CORBIN

27 ANS, MILITANTE COMMUNISTE SYNDICALISTE

Si Rouyn-Noranda fût rouge à une époque, c'est en partie grâce à ce petit bout de femme inépuisable. Elle consacra sa vie à la cause ouvrière, autant au travers de ses écrits, sa promotion et distribution de journaux communistes, que ses discours de soutien aux syndicats locaux.

- **Description:** cheveux bruns courts, souvent cachés sous un chapeau. Yeux bruns velours. Sourire doux. Elle n'est pas coquette, mais a une affection particulière pour les cols. Menue, elle porte déjà les signes de la tuberculose qui l'emportera quelques années plus tard.
- **Personnalité:** éternelle optimiste, elle est enjouée et riieuse dans l'intimité. Difficile à fâcher, sauf quand il s'agit d'injustices sociales. Quand elle s'emporte, sa colère se manifeste sous forme d'envolées oratoires.
- **Accroche:** dans l'éventualité où les intérêts des investigateurs s'alignent sur ceux des travailleurs, iels trouveront une alliée dévouée. Dans le cas contraire, Corbin fera tout dans sa capacité d'oratrice afin de les convertir à sa cause.



Jeanne Corbin

VAARA

40 ANS, JOUEUR

Très impliqué dans les organisations communistes locales, Vaara se veut le commanditaire et protecteur de Jeanne ainsi que de la jeunesse communiste de l'Abitibi.

- **Description:** Vaara est plus grand que nature dans tous les sens du terme. Il mesure plus de six pieds et possède des bras comme des troncs d'arbre. Sans être particulièrement beau, l'homme possède un magnétisme tant il semble toujours écouter avec attention.
- **Personnalité:** Impulsif, généreux de son temps et de son argent.
- **Accroche:** Si les enquêteurs décident de faire une alliance avec Jeanne, ils trouveront en Vaara un allié fidèle et dévoué. Il utilise rapidement sa grande taille pour s'interposer entre Jeanne et toute situation où personne dangereuse.



Vaara

ED MILLER

??, PROSPECTEUR CORROMPU PAR L'INFLUENCE D'ITHAQUA

Trahi pas son partenaire de prospection, Miller erre, prisonnier de sa prison souterraine. Il ne reste plus rien de l'homme qu'il a un jour été. Sa proximité à l'influence d'Ithaqua l'a transformé en un Marcheur des Vents qui ne cherche qu'à se nourrir, gardé en vie par la protection de l'Ancien.

SECTION 1 - LA GRÈVE

Le 11 juin, 1934, près de la porte principale de la Mine Noranda, il règne une tension à couper au couteau. D'un côté, près de 1 000 personnes, les grévistes et leurs familles, tiennent une ligne de piquetage pacifique, mais imposante. Les huées se font entendre chaque fois qu'un briseur de grève traverse le groupe afin d'aller travailler. Les forces de l'ordre, un détachement spécial de la SQ mené par le Sergent Turnbull garde un œil sur la situation, prêts à utiliser leur nouvel éventail d'armes anti-émeute à l'annonce du moindre débordement.

Au centre de ce baril de poudre se trouve votre groupe, tous en file dans l'espoir de remplacer un des grévistes et de trouver du travail à la célèbre Mine Noranda, presque l'unique entreprise en Amérique du Nord à connaître une croissance exponentielle malgré la Grande Dépression qui s'abat toujours sur l'économie mondiale. L'odeur du soufre vous pue au nez, mais l'idée d'un chèque de paie régulier vous convainc de rester stoïque.

Après quelque heures à recevoir les injures des grévistes, un homme trapu avec une moustache bien fournie fait son chemin au travers de la foule qui ne semble trop savoir comment réagir. L'homme s'arrête devant les gens qui font la file en quête d'un emploi et s'adresse à eux de la voix forte et soutenu d'un homme habitué à mener. Après quelque heures à recevoir les injures des grévistes, un homme trapu avec une

moustache bien fournie fait son chemin au travers de la foule qui ne semble trop savoir comment réagir. L'homme s'arrête devant les briseurs de grève amassés et s'adresse à eux de la voix forte et soutenu d'un homme habitué à mener.

«We're looking for a couple of men for a special assignment. This is not an offer for permanent employment. You need to be level-headed and resourceful. If you're interested, raise your hand.»

Quelques personnes dans la foule lèvent leurs mains immédiatement, suivis par certains francophones qui ne paraissent pas avoir compris la demande, mais suivent le groupe. Après une évaluation rapide des candidats, l'homme vous pointe et vous fait signe de vous diriger plus loin dans le stationnement où une Ford Model A noire vous attend.

La courte route qui mène de la Mine au Manoir Roscoe est une illustration presque trop parfaite des inégalités perpétuées par l'exploitation minière. En regardant par la fenêtre du véhicule, les investigateurs peuvent voir, en un coin de rue, les maisons passer de petits taudis blancs unifamiliaux réservés aux mineurs aux imposants manoirs Victoriens des dirigeants de la Mine.

Le plus gros d'entre eux, la Maison Roscoe, se retrouve un peu en retrait de la route, sur une pointe surplombant



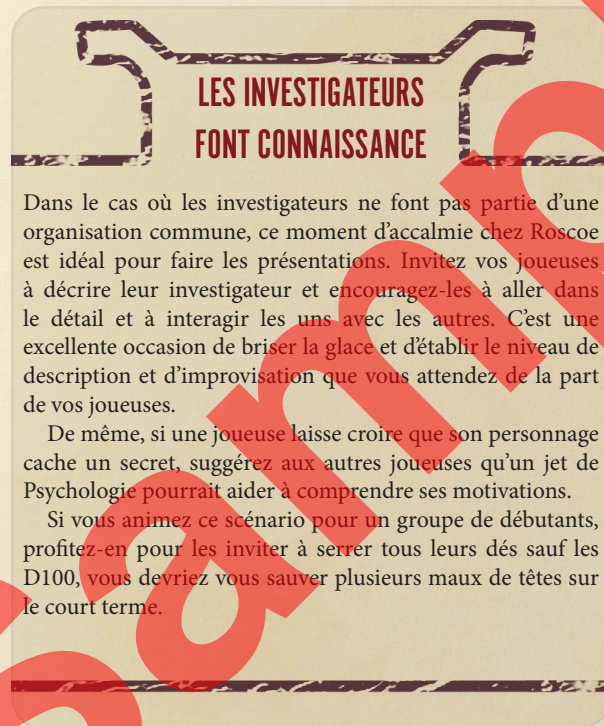
La Maison Roscoe

le Lac Tremoy. L'immense demeure en briques rouges rosacées dégage une opulence évidente.

Si les investigateurs questionnent Hibbert durant le trajet, ce dernier se montre impatient et peu loquace. Il explique que Roscoe lui a simplement demandé d'assembler un groupe de gens qualifiés pour un mandat spécial. Hibbert conduit les investigateurs jusqu'à la porte principale et explique qu'il doit retourner à la Mine, s'assurer que les grévistes ne fassent pas trop de dégât.

CHEZ ROSCOE

Rapidement, la porte du manoir s'ouvre et un majordome pincé, Arthur Tory Hall accueille le groupe. Il invite les investigateurs à le suivre et les mène jusqu'au salon, à la gauche du hall d'entrée. L'attrait principal de la pièce est sans aucun doute l'immense fenêtre qui offre une vue imprenable sur le lac. Le majordome invite le groupe à s'asseoir sur l'un des nombreux fauteuils de cuir luxueux tandis qu'il va chercher monsieur Roscoe.



**LES INVESTIGATEURS
FONT CONNAISSANCE**

Dans le cas où les investigateurs ne font pas partie d'une organisation commune, ce moment d'accalmie chez Roscoe est idéal pour faire les présentations. Invitez vos joueuses à décrire leur investigateur et encouragez-les à aller dans le détail et à interagir les uns avec les autres. C'est une excellente occasion de briser la glace et d'établir le niveau de description et d'improvisation que vous attendez de la part de vos joueuses.

De même, si une joueuse laisse croire que son personnage cache un secret, suggérez aux autres joueuses qu'un jet de Psychologie pourrait aider à comprendre ses motivations.

Si vous animez ce scénario pour un groupe de débutants, profitez-en pour les inviter à servir tous leurs dés sauf les D100, vous devriez vous sauver plusieurs maux de têtes sur le court terme.

Quelques minutes plus tard, un homme en complet trois pièces avec un air austère entre dans la pièce. Il s'exprime en anglais avec un accent américain assez prononcé.

Voici les informations qu'il partage avec les enquêteurs:

- la galerie la plus profonde de la Mine s'est mystérieusement effondrée;
- les 4 briseurs de grève qui travaillaient dans cette galerie sont portés disparus;
- tous les briseurs de grève refusent maintenant d'aller sous-terre puisqu'ils croient que l'effondrement aurait été causé par un sabotage des grévistes;
- la production doit reprendre le plus rapidement possible, car chaque jour d'arrêt coûte plusieurs millions à la compagnie.

Roscoe conclut son explication en disant aux enquêteurs qu'il peut leur offrir 100\$ chacun s'ils découvrent ce qui s'est véritablement déroulé. Par contre, comme le temps presse, il indique qu'il y aura une pénalité de 25\$ par jour sur cette récompense si les investigateurs prennent trop de temps.

Finalement, il indique aux enquêteurs de ne pas revenir sans:

1. une explication pour l'effondrement;
2. avoir retrouvé et identifié les 4 briseurs de grève;
3. une explication de ce qui est arrivé à chacun d'entre eux.

Il leur remet un rapport d'incident à compléter (en annexe) et mentionne au groupe qu'un plan à jour de la mine se trouve dans la cabane d'Ernest Hibbert et qu'ils pourront trouver l'équipement nécessaire pour descendre sous terre dans le vestiaire de la mine, près de l'entrée principale.

Il explique finalement que les investigateurs ne pourront pas se fier au registre qui se trouve à la porte principale afin de trouver le nom des disparus. Avec la cohue devant les bureaux et la quantité de personnes qui ont été engagées pour briser la grève, les gardiens de sécurité étaient plus concentrés à maintenir les gréviste hors du site qu'à surveiller les entrées et sorties des briseurs de grève. Si les enquêteurs mentionnent qu'ils ont besoin d'équipement qui ne se trouvera pas à la Mine, Roscoe est prêt à leur offrir une avance de 25\$ sur leur paie.

Tout au long de l'entretien, Roscoe semble cacher quelque chose. Un jet de Psychologie ou un jet social approprié l'amènera à révéler qu'il est convaincu que les mineurs ont été victimes de sabotage et qu'il n'attend que les investigateurs confirment son instinct afin qu'il puisse justifier une intervention plus musclée de la part des policiers.

PRÉPARATION

Étant donné l'échéancier restreint imposé par Roscoe, il serait étonnant que les enquêteurs cherchent à explorer les avenues traditionnelles d'investigation. Si vos joueurs tiennent néanmoins à enquêter en ville avant d'aller à la mine, l'information suivante est disponible:

- les grévistes sont convaincus que l'accident a été causé par le manque d'expérience des briseurs de grèves;
- les mineurs sentaient un malaise de plus en plus intense à force qu'ils descendaient dans les galeries qu'ils ne peuvent l'expliquer entièrement par le manque d'aération et d'équipement;
- certains mineurs rapportent avoir senti des zones de froid intense et même des coups de vent aux profondeurs de la Mine.

En ce qui a trait à l'équipement, veuillez utiliser la carte interactive associée à ce module en conjonction avec le Manuel du Gardien. Le code QR si-dessous vous dirigera vers [la carte World Anvil de l'univers Noiranda](#).



SECTION 2 - LA FONDERIE

LA BARRIÈRE - ENTRÉE PRINCIPALE (1)

L'entrée principale est difficile à voir derrière les centaines de grévistes et leur famille rassemblées devant la gate. Malgré une tension évidente, l'attroupement est pacifique pour le moment. Plusieurs policiers en uniforme circulent à dos de cheval parmi le groupe pour tenter de les intimider. Si les investigateurs tentent de traverser la ligne de piquetage, ils attireront nécessairement l'attention. Un jet de **Chance** ou de **Discretion** de groupe est nécessaire pour traverser sans embûche. S'ils échouent, certains grévistes les reconnaissent et font connaître leur mécontentement en leur lançant des pierres. Un jet d'**Esquive** est requis pour éviter les projectiles. Un échec entraîne 1D3 de dégât.

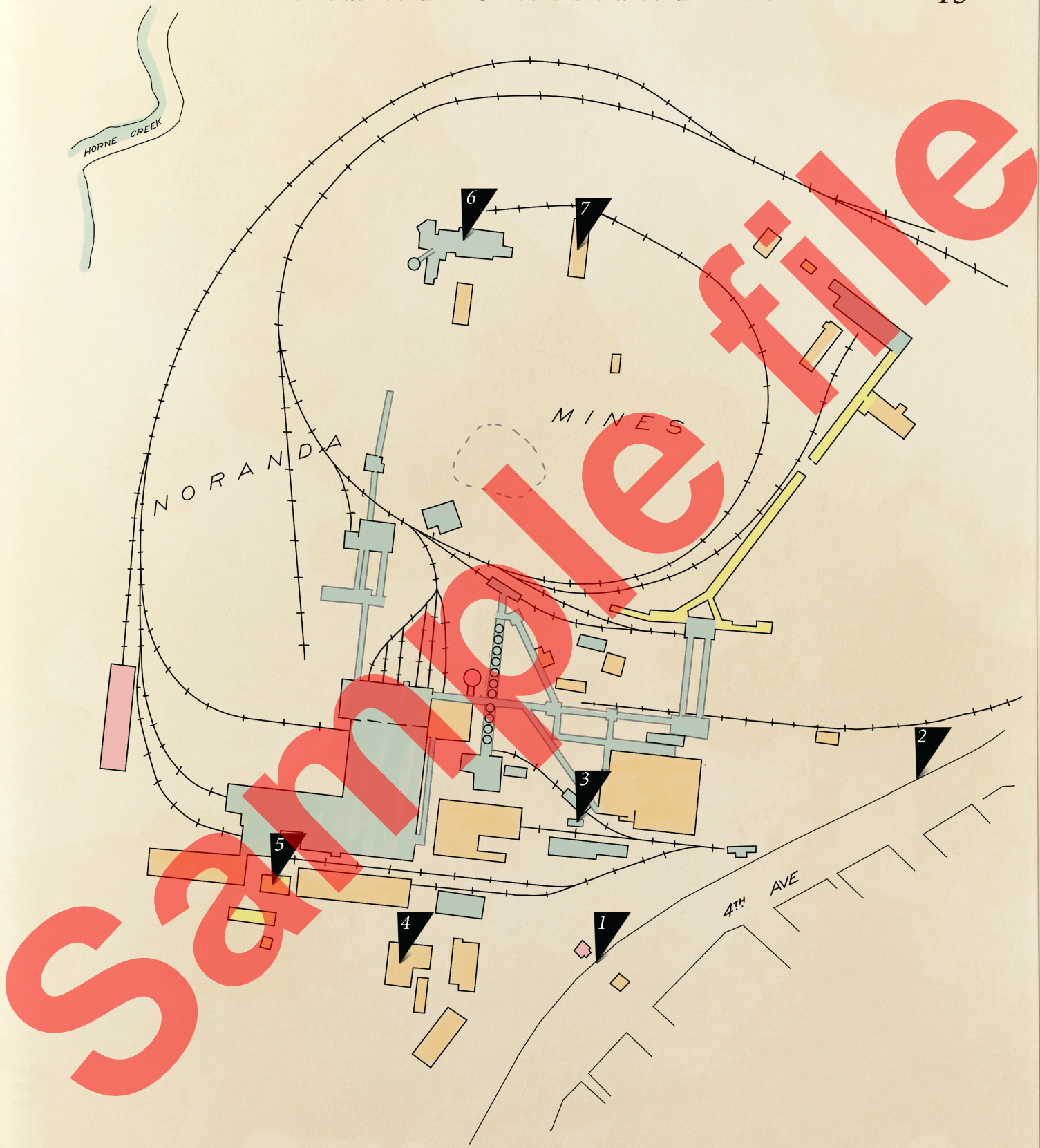
Cette confrontation sème la colère dans la manifestation et des affrontements violents commencent entre les policiers et les grévistes. Les enquêteurs traversent une scène de chaos et de nuages de gaz. L'échec d'un jet de **CON** causera l'investigateur à perdre 1 PV et d'être pris d'une toux incontrôlable pour 1D6 minutes.

LA BARRIÈRE - ENTRÉE LATÉRALE (2)

En coupant derrière les manoirs et quelques-unes des maisons des mineurs, les investigateurs atteignent rapidement une portion de la barrière de la mine loin des regards des grévistes et de la police.

La barrière est en grillage métallique d'environ 10 pieds de hauteur. Un succès Majeur sur un jet de **DEX** est nécessaire pour passer par-dessus le grillage. Si les enquêteurs s'aident les uns les autres ou pensent à lancer leur équipement de l'autre côté avant de grimper, un succès Ordinaire suffit. En cas d'échec, les investigateurs sont trop loin pour attirer l'attention, mais peuvent tout de même se tordre une cheville à l'atterrissage pour 1 point de dégât.

Si les investigateurs pensent à faire un jet de **Trouver**



objet caché, ils voient qu'il y a un trou dans le grillage, assez grand pour laisser passer une personne. Un succès Majeur permet à l'enquêteur de trouver des cheveux pris entre les mailles du grillage. Les cheveux sont longs et d'une couleur entre brun et roux.



Éventuellement, les investigateurs devraient apercevoir deux figures suspectes se promener sur les lieux de l'exploitation minière. Ces deux figures sont Jeanne Corbin et Vaara, deux figures importantes de la lutte ouvrière à Rouyn-Noranda avec des affiliations communistes. Le Gardien peut décider d'introduire la paire au moment le plus opportun pour l'histoire, ou utiliser des jets cachés de Discrétion afin de déterminer quand Corbin et Vaara seront détectés par le groupe. Dans tous les cas, les investigateurs devraient rencontrer les deux militants avant de descendre sous terre.

Si les investigateurs essaient d'interpeller la paire alors qu'ils sont en vêtement de ville, Corbin et Vaara seront prudents mais réceptifs. Si les investigateurs sont en chienne de travail, Corbin et Vaara penseront qu'ils sont des briseurs de grève et chercheront à se cacher.

Jeanne Corbin explique qu'ils sont sur le site pour enquêter sur les rumeurs de sabotage et s'assurer qu'aucun des grévistes ne vienne donner une excuse au policiers pour être plus violents dans leur répression en endommageant les installations de la minière. Un jet de Psychologie confirme qu'elle dit la vérité et que l'instinct de protection de Vaara envers Corbin explique son air tendu et nerveux.

Sauf confrontation majeure, les deux groupes devraient vite réaliser qu'ils ont des intérêts communs et Corbin et Vaara offriront d'aider les investigateurs.

LA CABANE D'ERNEST HIBBERT (3)

Entre l'entrée principale et les shafts se trouve la cabane d'Ernest Hibbert, le directeur des opérations de la Mine. Le bâtiment est une petite cabane en bois rond.

Sur le mur nord de la cabane se trouve un bureau de travail. Celui-ci est couvert de divers papiers, principalement remplis de chiffres. Un jet de Comptabilité ou d'INT révèle que ce sont les dernières figures de la mine et démontrent des productions records.

Au centre de la pièce se trouve un modèle en bois du

filon Horne. Les lattes de bois sont reliées à une tige centrale qui permet de les tourner facilement et de remplacer les lattes qui ne reflètent plus les plus récentes estimations. (Document 02). Le modèle révèle que toutes les galeries semblent connectées aux Puits #3 et #4, mais que seul le Puits #4 semble atteindre les galeries les plus profondes

Document 02 - Schéma des galeries



Près du lit de camp, sur le mur sud, se trouve une petite boîte identifiée « Horne ». À l'intérieur se trouve une panoplie de vêtements et de documents. Parmi les documents se trouvent deux notes manuscrites (Documents 02 et 03). La première semble être un bout de page qui se serait détaché d'un journal. La deuxième est un bout de feuille chiffonné sur un passage d'un document semble avoir été recopié à la main. Ils trouvent aussi une copie du livre [The Algonquin Legends of New England](#) dont le ruban-signt est inséré au début de la section nommée « The Chenoo, or the Story of a

Cannibal with an Icy Heart » (Le Chenoo, ou l'histoire d'un cannibal avec un cœur glacé).

Document 03 - Extrait du journal d'Edmund Horne

Again the same dream last night. I still try to convince myself it is only a dream but everything feels so real... the ecstasy of the discovery, the smile on Miller's face, then this infinite hunger, this fierce, red, uncontrollable rage... It's unthinkable, and yet...

Document 04 - Passage recopié d'un livre

"seized with an ailment unknown to us but not very unusual among the people we were seeking. They are afflicted with neither lunacy, hypochondria, nor frenzy; but have a combination of all these species of disease, which affects their imaginations and causes them a more than canine hunger. This makes them so ravenous for human flesh that they pounce upon women, children, and even upon men, like veritable werewolves, and devour them voraciously, without being able to appease or glut their appetite - ever seeking fresh prey, and the more greedily, the more they eat."

LES VESTIAIRES (4)

Les vestiaires se trouvent à l'ouest de l'entrée principale. C'est un bâtiment en brique rouge rectangulaire typique.

Si les investigateurs tentent de rejoindre le vestiaire depuis la cabane de Hibbert et s'exposent aux grévistes pour la première fois, demandez un jet de **Discrétion** de groupe. En cas d'échec, les grévistes remarquent les enquêteurs et leur lancent des pierres. Les investigateurs doivent réussir un jet de **Esquive** ou prennent 1d3 de dégât en cas d'échec. Il n'en faut pas plus pour que la manifestation tourne en émeute et les policiers interviennent.

À l'intérieur du vestiaire se trouve une série de casiers ainsi qu'une quantité considérable de chiennes de travail suspendues. Un investigateur qui cherche les lieux ou fait

un jet de **Trouver objet caché** révèle une note manuscrite laissée sur un casier (Document 05).

Au total, il y a 4 casiers fermés, qui contiennent tous des vêtements de ville. Une fouille des vêtements permet de découvrir 3 portes-feuilles contenant les pièces d'identité de Louis Waswick, Friedrich Posluszny et Hans Dengärten.

Les investigateurs trouveront facilement l'équipement nécessaire au travail d'un mineur (casque, bottes, gants, chienne de travail, lampes, batteries). S'ils cherchent un outil plus spécialisé (un détonateur par exemple), demandez un jet de **Chance** afin de déterminer si un briseur de grève en aurait laissé un sur place dans la cohue suivant l'accident.

Par les fenêtres du côté nord du bâtiment, les investigateurs peuvent apercevoir un cube de béton avec une porte métallique. Il s'agit de l'entrepôt à explosif.

L'ENTREPÔT À EXPLOSIF (5)

Un écriteau sur la porte indique « Matériel explosif, personnel autorisé seulement ». La porte est barrée d'un cadenas massif. Un jet de **Crochetage** ou un jet Extrême de FOR avec l'aide d'un pied de biche sont nécessaires pour ouvrir le cadenas. À l'intérieur du petit bunker se trouvent quelques caisses de bâtons de dynamite, des détonateurs et des bobines de fil de cuivre.

Comme les bâtons requièrent une décharge électrique pour exploser, leur transport est relativement sans risque, tant qu'ils ne sont pas exposés à des chaleurs intenses. Un bâton de dynamite qui explose cause 4D10 de dégât dans un rayon de 10 pieds et fait exploser tout autre bâton se trouvant dans le rayon.

LE RESTE DES INSTALLATIONS

Les investigateurs sont libre d'enquêter le reste des installations mais n'y trouveront aucun indice relié aux événements qui se sont déroulés sous terre. Par crainte de sabotage, tous les bâtiments sont sous close surveillance et les gardiens de sécurité questionnent rapidement des investigateurs qui se montrent un peu trop curieux.

La fonderie étant la seule section de l'exploitation minière Noranda fonctionnant au maximum de sa capacité durant la grève, elle est sous close surveillance. Des policiers sont postés à toutes les portes du bâtiment.

Si les investigateurs décident de s'approcher, ils sont rapidement interpellés et on leur demande de

s'identifier et d'expliquer ce qu'ils font sur les lieux. Si les investigateurs mentionnent qu'ils sont envoyés par Roscoe, le surveillant se montrera diplomate, mais leur rappellera que leur enquête n'a rien à voir avec la fonderie. Tout redoublement manqué fera en sorte que l'information se rende à Roscoe qui se fera plaisir de réduire la paie des investigateurs.

LE PUIITS #4 (6)

Haute structure en bois ayant la forme d'un rectangle déposé sur une base triangulaire. L'intérieur du bâtiment abrite la cage ainsi que les quelque mille pieds de chaîne nécessaires à la faire descendre.

LE TREUIL #4 (7)

À l'est du Puits #4 se trouve un petit bâtiment en bois qui contient un immense treuil qui sert à monter le minerai récolté dans les galeries. La plateforme est invisible de la surface et la quantité de chaîne qui reste après le treuil est minime, suggérant que la plateforme est près du fond.

Intérieur d'une galerie en glace



SECTION 3 = LA MINE

LA CAGE

La cage fait est divisée en deux étages qui peuvent transporter une vingtaine d'employés à la fois. Quand le levier est activé, les enquêteurs ressentent une petite secousse puis descendent assez rapidement au son métallique de la chaîne qui se déroule. La descente jusqu'au transfert de cage se fait sans embûche. Si les enquêteurs regardent autour de la cage, ils peuvent voir que les galeries sont toutes munies de plusieurs câbles et tuyaux qui les approvisionnent en électricité, air comprimé et en eau, et qui acheminent les égouts vers la surface. Pendant la deuxième moitié du trajet, ils remarquent les choses suivantes:

- plus ils descendent profondément, plus les installations semblent rudimentaires
- la plupart des dernières galeries ne présentent qu'un seul ou aucun gros câbles et tuyaux qui étaient présents à chaque étage durant le premier tronçon du trajet.

MINEURS FARCEURS

Si les investigateurs ne portent pas attention à ce qui se passe en dehors de la cage, le Gardien peut demander un jet de **Trouver objet caché** pour leur faire remarquer un objet étrange qui semble dépasser d'une pile de roches. À l'époque, il arrivait souvent que les mineurs d'expérience décident de faire peur aux petits nouveaux en plaçant des gants de manière à ce qu'ils dépassent d'un éboulis, comme si quelqu'un avait été écrasé. Si les investigateurs décident d'arrêter la cage pour aller investiguer un gant qui dépasse d'un éboulis, le Gardien aura une autre occasion de leur faire savoir que la galerie n'est pas munie d'un approvisionnement d'eau ou d'électricité.

Quand la cage atteint le fond de l'excavation, les enquêteurs se retrouvent devant la galerie effondrée. Le tunnel, d'environ 8 pieds par 8 pieds, est bloqué quelque 30 pieds plus loin par un mur d'éboulis compact et infranchissable.

L'ÉBOULIS

Une montagne de pierres bloque le passage des investigateurs. Bien qu'il y ait quelques rochers trop gros pour être déplacés même par un effort d'équipe, la plupart des pierres sont mobiles et peuvent être dégagées. Les enquêteurs qui veulent chercher l'éboulis doivent faire un jet de FOR. Un échec entraîne une blessure (pierre échappée sur le pied, tour de rein) pour 1 de dégât. De même, les investigateurs qui cherchent l'éboulis devraient faire un jet de **Chance**. L'investigateur qui obtient le nombre le plus élevé découvre le premier corps. Lisez le texte qui suit ou interprétez la scène dans vos propres mots.

Alors que tu déplaces une grosse pierre, quelque chose attire ton attention. Tu comprends rapidement que tu vois un gant au travers de la masse de roches. À premier œil, le gant donne l'impression d'être vide, mais tu réalises rapidement qu'il est accroché à un bras. Le gant semble vide uniquement parce que son contenu a été broyé en une purée par les tonnes de pierres qui se sont ébouilées.

Cette constatation provoque un jet de Sanité (0/1D4).

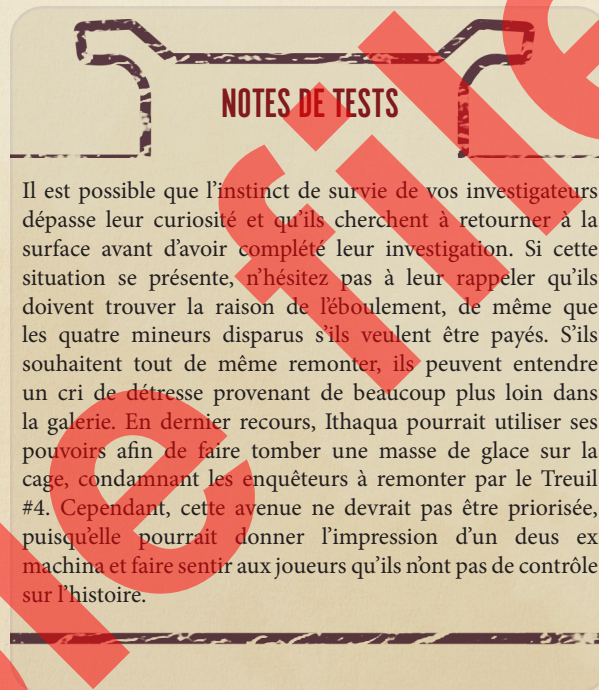
Une fouille continuée permet de déterrer le restant d'un corps méconnaissable, de la viande hachée dans une chienne de travail. S'ils continuent à creuser, les investigateurs devraient trouver un deuxième corps broyé par les rochers, entraînant lui aussi un jet de Sanité, si celui-ci est découvert par un différent investigateur.

Quelques heures d'effort permettent aux investigateurs de dégager la galerie assez pour pouvoir voir l'autre côté de l'éboulis.

Dès que les investigateurs commencent à voir de l'autre côté du mur de pierres, ils sont assaillis par un vent glacial qui hurle entre les rochers. Un jet d'INT ou d'ÉDU permet à un investigateur de comprendre que ce vent n'est pas le résultat d'un mouvement naturel de l'air et provoque un jet de Sanité (0/1D4).

Derrière la montagne de pierres, une partie de la galerie semble avoir survécu. Les arches de soutien sont abîmées, mais paraissent encore solides. Si les enquêteurs pointent une lumière vers le sol, ils voient une trace humide réfléchissante qui se dirige plus loin dans la

galerie. Un jet de **Trouver objet caché**, **Médecine** ou **Biologie** permet d'identifier le liquide comme étant du sang.



Il est possible que l'instinct de survie de vos investigateurs dépasse leur curiosité et qu'ils cherchent à retourner à la surface avant d'avoir complété leur investigation. Si cette situation se présente, n'hésitez pas à leur rappeler qu'ils doivent trouver la raison de l'éboulement, de même que les quatre mineurs disparus s'ils veulent être payés. S'ils souhaitent tout de même remonter, ils peuvent entendre un cri de détresse provenant de beaucoup plus loin dans la galerie. En dernier recours, Ithaqua pourrait utiliser ses pouvoirs afin de faire tomber une masse de glace sur la cage, condamnant les enquêteurs à remonter par le Treuil #4. Cependant, cette avenue ne devrait pas être priorisée, puisqu'elle pourrait donner l'impression d'un deus ex machina et faire sentir aux joueurs qu'ils n'ont pas de contrôle sur l'histoire.

LES TUNNELS INCONNUS

La trace de sang mène plus loin dans le tunnel. Éventuellement, les investigateurs devraient voir des traces de suie sur les parois rocheuses, indiquant le lieu de la détonation initiale. Le tunnel continue dépassé cette marque, mais ne présente plus d'échafaudages et devient plus irrégulier que le 8 pieds par 8 pieds standard des mines souterraines.

Cette section du tunnel est le domaine du malheureux Ed Miller, devenu un apôtre d'Ithaqua malgré lui. Son influence se fait sentir de manières multiples:

- présence de neige au sol
- forts vents dans les tunnels
- plaques de glace noire au sol (demander un jet de DEX dont l'échec entraînera 1D3 de dégât)
- hurlements du vent mélangés à ceux de Miller qui entraînent un jet de Sanité (1/1D6)

Le corps d'Hans Dengärten se trouve contre la paroi gauche du tunnel. Il semble affalé, son cou dans un angle

inconfortable. Si les investigateurs décident d'enquêter sur le corps, ils découvrent qu'il est couvert d'une mince couche de frimas. Si les enquêteurs touchent le corps, la section touchée se désintègre en éclats de glace, entraînant un jet de Sanité (1/1D4). Un sac de cuir à proximité du cadavre contient deux bâtons de dynamite.



Une fois passé l'éboulis, les investigateurs se retrouvent sur le territoire de chasse de Miller, le marcheur des vents. Si les investigateurs se rendent à ce point de l'aventure le premier jour, Miller est occupé à ramener un Andrew Martin on ne peut moins coopératif à sa tanière et devrait donc se trouver dans son antre, quelques centaines de mètres passé les lieux de l'éboulis principal.

La confrontation entre Miller et les investigateurs peut être devancée si ces derniers font beaucoup de bruit, par exemple : cri suivant la découverte d'Hans, explosion de dynamite. De même, il faut se souvenir que Miller est devenu un prédateur aux sens particulièrement affinés. Si l'un des investigateurs venait à saigner suite à une blessure, l'odeur aura tôt fait d'alerter Miller qui utilisera le Souffle d'Ithaqua (coups de vents, bourrasques de neige) pour affaiblir sa proie avant de la prendre en chasse.

Dans tous les cas, il est important de se souvenir que la confrontation avec Miller annonce le dénouement de l'aventure. Elle ne devrait donc pas arriver trop tôt—avant que les investigateurs ne découvrent Hans, par exemple—ni trop tard—après que vos joueuses aient essoufflé leurs théories sur ce qui se déroule et que la tension se soit entièrement estompée. Si vous sentez que les investigateurs prennent trop de temps pour progresser ou qu'ils s'embourbent dans des détails, devancer l'attaque de Miller est un bon moyen d'augmenter la tension et de les ramener dans l'action. Faites confiance à vos instincts narratifs et faites attaquer Miller au moment qui semble le plus logique et satisfaisant pour créer la meilleure histoire possible.

Finalement, comme ce module se veut une initiation à l'appel de Cthulhu, n'hésitez pas à utiliser Andrew Martin pour distraire Miller si vous voyez qu'un investigateur se met accidentellement dans une situation de mort imminente. La perte d'Andrew Miller pourrait être une première leçon importante sur la létalité l'appel de Cthulhu par rapport à d'autres jeux de rôles sans toutefois décourager votre joueuse de revenir à la table pour une autre partie.

EMBRANCHEMENT

Cent pieds passé le corps d'Hans, le tunnel se divise en deux. Un éboulis abrupt mène à une galerie supérieure, ce chemin mène vers le Treuil #4. L'autre chemin s'enfonce plus creux dans la pierre et mène à l'antre de Miller.

VERS LE TREUIL #4

Vers le haut, l'embranchement mène vers un éboulement qui remonte jusqu'à une galerie supérieure. Les ébouils sont difficiles à escalader et requièrent un jet de Grimpe ou un succès majeur sur un jet de DEX afin d'atteindre la galerie supérieure. Un redoublement raté mène à une glissade douloureuse sur les pierres, entraînant 1D3 de dégât.

Au niveau supérieur, des rails mènent vers une galerie aménagée. Trois cent pieds plus loin, ces rails mènent au Treuil #4. Une porte en grillage métallique épais cache un puits qui monte jusqu'à la surface, elle s'ouvre facilement suite à un jet de FOR réussi. Une plateforme munie d'un rail s'est arrêtée à quelque pieds du fond de la galerie, n'offrant qu'une mince ouverture en hauteur à tout investigateur qui voudrait y grimper. Un jet de Grimpe ou l'aide d'un autre investigateur permet d'atteindre la plateforme et d'y trouver un gros bouton. Celui-ci sert à alterter l'opérateur de la plateforme de la faire monter à la surface. Si un investigateur appuie sur le bouton, la plateforme se met à monter après une quinzaine de secondes.

Le grillage de la cage a 25 PV et peut résister à quelques attaques. Si Miller réussit à glisser ses griffes dans la cage, un jet opposé de FOR est nécessaire pour maintenir la porte fermée.

L'ANTRE DE MILLER

L'autre branche de l'embranchement mène plus creux dans les tunnels, où se trouve l'antre de Miller. Plus les enquêteurs s'en approchent, plus les manifestations d'Ithaqua sont évidentes (neige, glace, vent, etc.).

Au sol se trouvent des piles de petits ossements. Un jet de Médecine révèle que ce ne sont pas des ossements humains et un jet de Biologie permet de savoir qu'il s'agit d'ossements de rats et de chauve-souris.

Les gémissements d'Andrew Martin peuvent être entendus sous les hurlements du vent. Il est affalé contre une paroi du tunnel et sa voix grelotte. Sa peau

a commencé à adopter un teint bleuté et il est couvert d'une mince couche de neige. Un jet de **Premiers soins** permet de le stabiliser, mais il devra être gardé au chaud et amené à l'hôpital le plus rapidement possible si les investigateurs veulent le garder en vie.

CONCLUSION

De retour à la surface, les investigateurs sont accueillis par Jeanne—s'ils ont remonté par le Puit #4—ou par Vaara—s'ils ont utilisé le Treuil #4. Dans les deux cas, l'un crie à l'autre de venir rapidement et ils bombardent les investigateurs de questions en célébrant leur retour. Si les réponses des investigateurs vont dans le sens que les grévistes sont innocents, les deux diront qu'ils en étaient convaincus. À la mention de n'importe quel élément surnaturel, ils se montrent plutôt confus et apeurés. Si les investigateurs sont accompagnés d'Andrew Martin, le duo propose de l'accompagner à l'hôpital afin que le groupe puisse retourner voir Roscoe le plus rapidement possible.

Jeanne et Vaara ne suivront pas les investigateurs chez Roscoe car leurs affiliations communistes pourraient mettre en danger la relation fragile entre les investigateurs et ce dernier. Ils partageront les découvertes des investigateurs avec les grévistes à la première occasion.

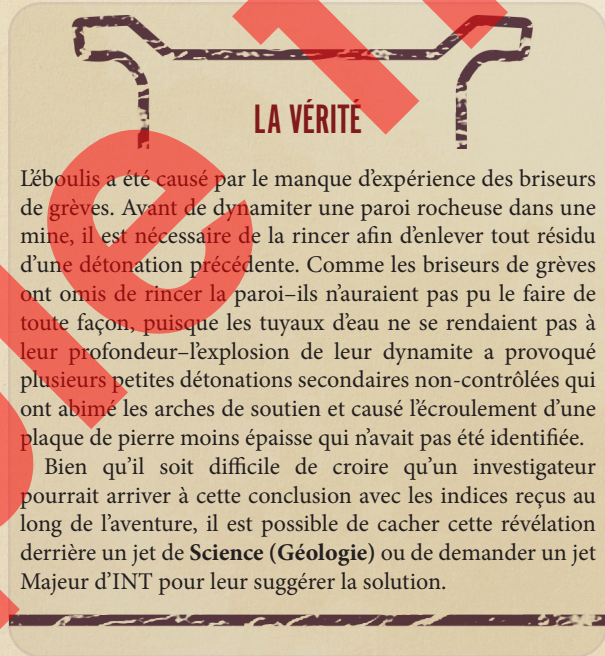
Si les investigateurs retournent chez Roscoe, ils sont accueillis encore une fois par Arthur Tory Hall qui les invite à s'installer au salon. Roscoe arrive rapidement et demande à voir le rapport d'incident complété. Il retire 25\$ de la paie des investigateurs par case non remplie.

EXPLICATION DES ÉVÉNEMENTS

Si les investigateurs:

- suggèrent que le problème aurait pu être causé par le manque d'électricité ou d'eau dans les galeries les plus profondes, Roscoe grogne qu'il se doutait que les investigateurs avaient des affiliations communistes et demande à son majordome de les expulser de chez lui après leur avoir donné leur paiement;
- expliquent que l'effondrement a été causé par un manque d'expérience des briseurs de grève, Roscoe est insatisfait de leurs conclusions. Il s'empresse de leur remettre leur paiement et les invite à partir;

- mentionnent le marcheur des vents, ou la légende du Wendigo, Roscoe semble surpris, mais peu réceptif. Son regard suggère qu'il pense que les investigateurs sont tombés sur la tête, mais un jet de **Psychologie** révèle qu'il tente de cacher son intérêt. Si les investigateurs supportent leur propos en montrant le talisman, Roscoe va tenter de le garder pour lui-même, quitte à expulser les investigateurs de force de sa demeure;
- sont incapables d'expliquer les raisons de l'effondrement, Roscoe retire 25\$ de leur récompense.



L'éboulement a été causé par le manque d'expérience des briseurs de grèves. Avant de dynamiter une paroi rocheuse dans une mine, il est nécessaire de la rincer afin d'enlever tout résidu d'une détonation précédente. Comme les briseurs de grèves ont omis de rincer la paroi—ils n'auraient pas pu le faire de toute façon, puisque les tuyaux d'eau ne se rendaient pas à leur profondeur—l'explosion de leur dynamite a provoqué plusieurs petites détonations secondaires non contrôlées qui ont abîmé les arches de soutien et causé l'écroulement d'une plaque de pierre moins épaisse qui n'avait pas été identifiée.

Bien qu'il soit difficile de croire qu'un investigateur pourrait arriver à cette conclusion avec les indices reçus au long de l'aventure, il est possible de cacher cette révélation derrière un jet de **Science (Géologie)** ou de demander un jet Majeur d'INT pour leur suggérer la solution.

Peu importe les conclusions des investigateurs, les journaux rapportent dès le lendemain que l'effondrement a été causé par les grévistes et que la police est donc justifiée de procéder à leur arrestation. La grève s'essouffle au bout de quelques jours en n'obtenant aucune concession de la part des patrons de la Mine, une grande partie des employés immigrants perdent leur emploi et sont déportés vers leur pays d'origine.

RÉCOMPENSES

Outre la récompense monétaire offerte par Roscoe, les enquêteurs peuvent regagner certaines sommes de Santé:

- Si les enquêteurs ont correctement identifié la cause

de l'effondrement, ils regagnent 1D4 de Santé

- Si les enquêteurs ont rempli la fiche « Incident Report » au complet, ils regagnent 1D4 de Santé
- S'ils ont réussi à sauver Andrew Martin, ils regagnent 1D4 de Santé
- S'ils ont neutralisé Miller, ils regagnent 1D6 de Santé
- S'ils n'ont pas été capable de neutraliser Miller, la pensée qu'il est toujours une menace potentielle hantera les investigateurs et provoquera une perte de Santé de 1D3.
- Si Roscoe s'est emparé du talisman, l'incertitude face à ses intentions empêche les investigateurs d'avoir la paix d'esprit et provoquera une perte de Santé de 1D3.

ANNEXE 1 : PERSONNAGES ET MONSTRES

Ernest Hibbert, 55 ans, directeur des opérations à la Mine Noranda

FOR 70 CON 70 TAI 60 DEX 60 INT 40
APP 40 POU 75 EDU 45 SAN 75 PV 13
Carrure : 1 MVT : 6 PM 15
DB : 1D4

Combat

Combat rapproché 50% (25/13), dégât 1D3+1D4
Fusils/Carabines 50% (25/13)
Esquive 35% (17/9)

Habilités

Comptabilité 35%, Intimidation 50%, Loi 25%,
Réparation mécanique 50%, Opération de machinerie
lourde 25%

Arthur Tory Hall, 50 ans, majordome

FOR 50 CON 50 TAI 50 DEX 50 INT 50
APP 50 POU 50 EDU 50 SAN 50 PV 12
Carrure : 0 MVT : 7 PM 10
DB : 0

Combat

Combat rapproché 50% (25/13), dégât 1D3
Esquive 50% (25/13)

Habilités

Bluff 50%, Conduire voiture 50%, Écoute 50%, Tour de
passe-passe 50%, Discrétion 50%

Harry L. Roscoe, 50 ans, directeur général de la mine

FOR 40 CON 40 TAI 55 DEX 40 INT 75
APP 40 POU 75 EDU 85 SAN 75 PV 9
Carrure : 0 MVT : 5 PM 15
DB : 0

Combat

Combat rapproché 25% (13/7), dégât 1D3
Esquive 22% (11/6)

Habilités

Comptabilité 50%, Intimidation 75%, Loi 50%,
Utilisation d'une bibliothèque 50%, Écoute 50%, Occulte
50%, Persuasion 25%, Psychologie 75%, Trouver objet
caché 50%

Jeanne Corbin, 27 ans, organisatrice syndicale

FOR 30 CON 20 TAI 50 DEX 50 INT 80
APP 80 POU 75 EDU 75 SAN 75 PV 13
Carrure : -1 MVT : 8 PM 15
DB : -1

Combat

Combat rapproché 25% (13/7), dégât 1D3-1
Esquive 25% (13/7)

Habilités

Comptabilité 50%, Charme 75%, Déguisement 30%,
Histoire 50%, Loi 75%, Persuasion 75%, Psychologie
75%, Trouver objet caché 50%

Vaara, 40 ans, joueur

FOR 70 CON 75 TAI 75 DEX 45 INT 75
 APP 45 POU 50 EDU 25 SAN 50 PV 15
 Carrure : 1 MVT : 6 PM 10
 DB : 1D4

Combat

Combat rapproché 55% (28/14), dégât 1D3+1D4
 Esquive 25% (13/7)

Habilités

Comptabilité 35%, Charme 55%, Écoute 65%, Psychologie 65%, Trouver objet caché 65%

Ed Miller, ?? ans, marcheur des vents

L'influence d'Ithaqua a transformé Ed Miller en un prédateur redoutable, armé de griffes redoutables et capable de contrôler les éléments et de voler.

Le talisman

Si les investigateurs observent Miller d'une distance raisonnable, ils devraient être capable d'apercevoir qu'il porte un collier sans nécessiter un jet de Trouver objet caché. Ce collier est le lien qui permet à Ithaqua de contrôler Miller, mais aussi de lui octroyer ses pouvoirs surhumains et son immortalité.

Dans une situation où un investigateur se retrouverait dans un combat corps à corps avec Miller, le jet de contre-attaque devrait être doublé d'un jet Majeur de Chance qui causerait l'investigateur à arracher le collier de Miller dans l'échauffourée.

Si un investigateur veut volontairement arracher le collier, un succès normal sur un jet de DEX lui permet de l'enlever à Miller, mais il s'expose à une contre-attaque de ses griffes.

Peu importe, le moment où le talisman est séparé de Miller, ce dernier s'effondre au sol alors que les pouvoirs d'Ithaqua le quittent. Il garde son apparence de marcheur du vent, mais la faim semble quitter son regard qui devient plus humain.

Aussitôt que le talisman entre en contact avec la peau d'un investigateur, celui-ci entend des cris lointains et glacials, l'appel d'Ithaqua. Il doit réussir un jet de POU ou perdre 1D10 de Sanité et se sentir éternellement attiré par le nord. Un investigateur qui déciderait de porter le talisman se verait transformé en marcheur des vents dans les 48 heures qui suivent. Veuillez vous référer au [Malleus](#)



Ed Miller sous l'influence d'Ithaqua

Monstrorum pour le processus de transformation complet.

FOR 80 CON 75 TAI 85 DEX 85 INT 50
 APP - POU 50 EDU - SAN - PV 14
 Carrure : 2 MVT : 8/80* PM 12
 DB : 1D6

*en vol

Combat

Attaques par round : 2 (griffes, morsure)

Peut attaquer avec ses griffes et ses morsures chaque round.

Griffe	40% (20/8), Dégât 1D8+1D6
Morsure	40% (20/8), Dégât 1D4
Esquive	45% (22/9)

Isoler pour mieux chasser

S'il constate que les investigateurs sont en groupe, Miller utilisera les pouvoirs d'Ithaqua pour les séparer à l'aide de puissantes bourrasques.

Sorts

Souffle d'Ithaqua

Coût : 1 point de magie par cible visée

Forme inférieure des bourrasques invoquées par Ithaqua, ce sort provoque un coup de vent glacial d'une force remarquable. L'investigateur visé par ce sort doit réussir un jet de FOR ou être projeté en arrière d'1D6 x 5 pieds, et prendre 1D6 de dégât.

ANNEXE 2 : TRADUCTION DES DOCUMENTS POUR LES JOUEUSES

DOCUMENT 02 (EXTRAIT DU JOURNAL D'EDMUND HORNE)

« Encore le même rêve la nuit dernière. Je persiste à me convaincre que ce n'est qu'un rêve, mais tout semble si vrai... l'extase de la découverte, le sourire de Miller, puis cette faim sans fin, aveuglante, cette rage rouge, vive, incontrôlable... C'est impensable, mais pourtant... »

DOCUMENT 03 (PASSAGE RECOPIÉ D'UN LIVRE)

« saisis d'un mal qui nous était inconnu, mais n'était pas rare chez les gens que nous recherchions. Ils ne sont pas affectés de folie, d'hypocondrie ou de frénésie; mais ont une combinaison de toutes ces sortes de maladies, qui affecte leur imagination et provoque chez eux une faim plus que canine. Ça les rend si affamés pour la chair humaine qu'ils sautent sur les femmes, les enfants, les hommes, comme de véritables loup-garous, et les dévorent avec voracité, sans être capable d'apaiser leur appétit-toujours à la recherche d'une proie fraîche, toujours plus avidement, le plus qu'ils mangent. »

Incident Report

Full name of employee	Condition	Explanation	Company's responsibility

Sample file