

Les brumes de la haine

*Les Investigateurs se lancent sur la piste d'un savant fou
dont les projets pourraient bien compromettre la paix mondiale.*

Par Jean Balczesak.

Illustré par Christophe Pierson.

— Nicolas

Sous sa forme originelle, ce module fut utilisé sous le titre de « L'île des brumes », lors de la « Nuit des grands anciens », le premier championnat de Lorraine de l'Appel de Cthulhu. L'auteur tient à remercier toutes les personnes qui l'ont testé pour l'aide qu'ils ont apportée à sa réalisation.

Cette aventure peut constituer un début idéal pour une campagne ayant pour cadre la France. Il suffira alors simplement de transformer la compétence Lire/Ecrire l'Anglais pour que les Investigateurs français puissent s'exprimer sans difficultés dans leur langue maternelle. Par contre, des personnages anglophones ne pourront entreprendre ce scénario que s'ils maîtrisent raisonnablement bien notre langue. Le Gardien pourra alors assumer, par exemple, soit qu'ils sont des personnalités célèbres et réputées de passage à Paris, soit qu'ils ont été délégués à l'agence Pinkerton française. Cette aventure est prévue pour trois, quatre ou cinq joueurs.

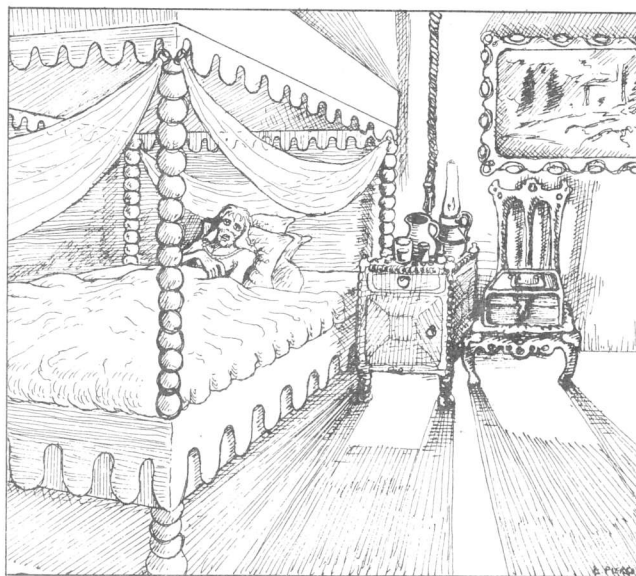
INFORMATIONS POUR LES JOUEURS

Paris, le 13 octobre 1929, 10 heures du matin.

Les Investigateurs se retrouvent devant la porte d'un appartement cossu des Champs-Élysées. Ils ont été invités en ce lieu par téléphone. Une voix féminine et enrouée leur a déclaré : « Allo, Monsieur... (nom de l'Investigateur) ? Ici Hélène Disse, j'aurais besoin de vous parler en particulier. J'ai un service à vous demander. Bien entendu, vous recevrez un dédommagement pour votre dérangement. Je vous en prie ! (Bruit de toux...) Je n'ai personne sur qui compter. Venez à mon aide ! J'habite au troisième étage du n° 136 des Champs-Élysées, je vous attends. » Quoi qu'aient pu dire les Investigateurs, leur interlocutrice n'a rien ajouté.

Après avoir sonné à l'adresse indiquée, les personnages seront reçus par une jeune infirmière qui leur demandera de patienter dans le confort douillet d'un magnifique salon Louis XVI (un jet réussi en Histoire révélera que les meubles sont d'époque !). Quelques instants plus tard, un homme grisonnant, muni d'une sacoche (il est médecin), viendra les rejoindre et leur dira : « Madame Disse vous attend. Allez-y, messieurs, mais ne la fatiguez pas, elle est au plus mal... » En entrant dans la chambre somptueuse qui est adjacente au salon, les Investigateurs verront une femme couchée dans un lit à baldaquin tendu de soie. La dame en question est manifestement malade. Elle a le teint pâle et ses phrases sont fréquemment entrecoupées de quintes de toux.

Le discours d'Hélène Disse : « Je vous remercie, messieurs, d'avoir répondu à mon appel. Vous voudrez bien excuser l'étrangeté de mon invitation, mais j'ai eu vent de votre réputation et je suis désespérée. L'affaire que je



désire vous proposer vous paraîtra peut-être bien banale, mais il n'est pas question pour moi de faire appel à des enquêteurs ordinaires, ma réputation pourrait en souffrir. Votre discrétion est proverbiale et c'est elle qui m'a poussée à me tourner vers vous. Je vais mourir, je le sais, et j'aimerais revoir mon mari avant de rendre mon dernier souffle. Au fait, peut-être le connaissez-vous ? Il s'appelle Hubert Disse (un jet réussi en Connaissance appellera à un personnage qu'il s'agit d'un physicien - chimiste de grande renommée). Il a disparu depuis janvier dernier. Enfin... il n'a pas vraiment disparu, il est parti sans laisser d'adresse. Je pense qu'à l'époque, il a dû avoir quelques contrariétés d'ordre professionnel, mais je n'en sais pas plus ; il ne me disait jamais rien. Oh, je sais que notre couple ne fut pas ce que l'on peut appeler une réussite, mais c'est mon époux et je me sentrais rassurée si je ne quittais cette terre qu'après l'avoir revu. Voudriez-vous essayer de le retrouver ? Vous n'aurez pas affaire à une ingrate, je vous l'assure. Mon mari possède la plus grosse part de notre fortune, mais il me reste quelques économies, elles sont à vous... » En effet, elle indiquera de sa main livide un coffret métallique posé sur une chauffeuse. Une fois ouvert, ce coffret laissera apparaître plusieurs liasses de billets de cent francs et un lingot d'or : une petite fortune !

Note : Les Investigateurs pourront prouver ici qu'ils sont de véritables gentilshommes en refusant ce présent : on ne saurait accepter une telle rétribution avant de l'avoir méritée.

Si les Investigateurs acceptent de partir à la recherche d'Hubert Disse, Hélène Disse leur remettra une lettre que son mari a oublié de poster avant de partir (voir annexe I)

et qui est susceptible de les aider. Elle leur recommandera aussi de s'adresser au tuteur de son époux, M^e Lenoir, qui est avocat à la Cour de cassation, mais elle ne sait pas où celui-ci habite.

Après cela, il restera cinq minutes (montre en main) aux Investigateurs pour interroger la malheureuse. Ce qu'ils pourront apprendre : Son mari enseignait à la Sorbonne où il possédait une chaire en physique et en chimie. Il était également membre de l'Académie des Sciences. Il avait peu d'amis. De ces derniers, elle ne connaissait que son assistant, Maximilien Lohart. Elle s'est mariée en août 1925 et a toujours eu l'impression que son mari ne l'avait épousée que par convenance, car il n'a jamais eu à son égard le moindre comportement de tendresse qu'un homme doit à sa femme. En fait, il semble n'avoir jamais aimé qu'une seule personne : lui-même. Il ne lui a jamais rien dit de la nature de ses recherches, il était très secret. Hélène Disse ne possède aucune photographie de son époux et elle s'est d'ailleurs toujours étonnée de sa réticence à se laisser photographier. Mais cela est peut-être en rapport avec sa maladie de peau, celle-ci devenait tout doucement ridée et grisaire. Elle sait que son mari tient sa fortune d'un héritage, mais elle n'a jamais rien su de ses parents. M^e Lenoir ne lui a jamais été sympathique et elle ne l'a pas revu depuis le départ d'Hubert. Elle s'en souvient comme d'un homme d'une quarantaine d'années (« étrangement jeune ») au teint olivâtre et au regard glacé.

Au bout des cinq minutes imparties (chronométrées par le Gardien), Hélène Disse sera secouée par une terrible quinte de toux. Elle ne pourra plus rien dire et un peu de sang perlera au coin de sa bouche. Le médecin, qui était dans le salon, se précipitera alors au chevet de sa patiente et lui fera une piqûre de morphine, ce qui aura pour effet de la faire sombrer dans l'inconscience.

Le médecin : D^r Armand Deschanel. Il ne connaît M^{me} Disse que depuis quelques jours. Sa patiente est atteinte d'une terrible maladie pulmonaire (un cancer) et n'en a plus que pour quelques jours. A sa connaissance, elle n'a pas de domestiques et son assistante lui tient lieu de garde-malade.

Note : L'ancienne chambre d'Hubert Disse est vide. Il ne reste qu'un seul livre dans la bibliothèque. Il s'agit d'un ouvrage touristique intitulé « Sites merveilleux de Bretagne ». En outre, les Disse n'étaient pas très connus dans leur quartier et une enquête ne donnera rien de ce côté.

Hélène Disse : Petite et menue, elle n'a que trente ans, mais en paraît plus. Orpheline, elle avait cru trouver en Hubert Disse le beau parti dont rêvent les jeunes filles de sa génération. Elle s'est trompée. Dur, autoritaire et accariâtre, son mari l'a tenue cloîtrée pendant toutes ces dernières années, sans jamais lui témoigner de véritable affection. Néanmoins, elle le respecte encore et souhaite sincèrement le revoir. Ses économies proviennent de cadeaux substantiels que lui a fait son époux.

Hélène Disse décèdera le 17 octobre, à 23 heures, sans avoir repris connaissance...

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN

Hubert Disse est le fils d'un Profond. Aigri et misanthrope au dernier degré, il est parti se réfugier sur un petit îlot de la côte bretonne, situé non loin du village de Braenec : l'île du Corbeau. C'est là qu'il œuvre à un projet conçu par Nyarlathotep (son « tuteur ») : il a construit une gigantesque machine destinée à répandre ses pensées haineuses de par le monde, provoquant ainsi une recrudescence de la folie meurtrière des hommes. Cette machine doit permettre à ses pensées de contaminer insidieusement les esprits faibles qui peuplent notre planète, les incitant à

ANNEXE I

LA LETTRE D'HUBERT DISSE

L'enveloppe est encore cachetée et porte l'adresse (incomplète) suivante : M. Lohart, auberge de la Vergue.

Texte :

Paris, le 17 janvier.

Max,

Tu n'es qu'un crétin ! Je t'avais pourtant dit : QUAND LA SERRE DU FREUX POINTE VERS L'OCCIDENT. Est-ce que tu ne comprends pas le français ?

J'arrive au plus vite. En attendant, veilles à ne pas commettre d'autres erreurs.

Ftagn.

H.D.

Note : Disse a oublié d'envoyer cette lettre au moment de son départ précipité pour la Bretagne. Elle fait référence au gisant se trouvant dans la crypte de l'île du Corbeau et donnant accès aux souterrains.

provoquer des guerres et des désastres qui devraient aboutir à la fin de l'humanité. Cette machine ne sera opérationnelle que dans dix jours. Pour plus de renseignements, reportez-vous au chapitre « L'histoire et la légende », à la fin de ce livret.

LES FAITS

A Paris :

– **Palais de justice** (jet réussi en Droit pour accéder à ces renseignements) : Les Investigateurs pourront rencontrer M^e Josuah, bâtonnier du barreau de Paris, qui leur déclarera ne jamais avoir entendu parler d'un avocat à la cour s'appelant M^e Lenoir.

– **Université de la Sorbonne** (Eloquence) : La secrétaire de l'accueil déclarera aux Investigateurs que Disse a quitté ses fonctions sans préavis au mois de janvier dernier. Si les personnages réussissent à faire étalage de leur érudition (en réussissant, par exemple, un jet en Histoire, en Chimie ou en Archéologie), ils pourront gagner l'accès au bureau du doyen, un homme respectable qui leur révélera que Disse était un homme égocentrique et paranoïaque, absolument inadapté à la vie en société.

– **Académie des Sciences** (jet réussi en Eloquence ou démonstration d'une compétence scientifique) : Le doyen de l'Académie, un gros homme endormi et très cartésien, n'aime pas du tout Disse. Il racontera aux Investigateurs que Disse a présenté le 13 janvier, devant ses collègues, une théorie selon laquelle toute science est vaine, l'esprit seul étant souverain de toute chose. Un homme sachant utiliser les forces spirituelles qui l'habitent pouvant, selon lui, dominer n'importe quel autre individu ou même le monde tout entier. Le doyen ne tarit pas de commentaires sarcastiques à propos de l'orgueil démesuré de ce « pauvre Disse ». Si on lui demande s'il a une idée concernant l'endroit où il pourrait être parti, le doyen se souviendra de la dernière déclaration du savant qui faisait état d'une ville ou d'un village appelé Bornec ou Brinèque. Disse avait conclu en déclarant : « Vous saurez bientôt tous où cela se trouve ! »

– **Bibliothèque Nationale ou toute autre bibliothèque raisonnablement bien achalandée** (Bibliothèque) : L'édition du 29 janvier de *La Gazette Scientifique* propose un article ayant pour titre « Scandale à l'Académie ». Cet article débute ainsi : « L'éminent P^r Hubert Disse a fait frémir ses

pairs le 13 janvier dernier en exposant une théorie qui, de l'avis de personnalités hautement compétentes, n'était qu'un « infâme tissu d'imbécilités grotesques » ! Selon cette théorie, toute science (voir Académie des Sciences)... L'article se termine en ces termes : « Ulcéré, le principal intéressé nous a fait part de sa volonté d'aller faire un séjour dans une de ses propriétés bretonnes. Gageons que cela lui sera profitable. »

Un second jet réussi en Bibliothèque permettra de retrouver dans divers journaux des articles écrits par Disse et traitant des rapports existants entre les sciences connues et l'occultisme.

– **Etat civil** (Droit ou Baratin) : Il est éventuellement possible d'avoir accès à la fiche d'état civil dont Disse avait eu besoin pour se marier et renouveler ses papiers : « Hubert Disse, né le 13 décembre 1895, à Rennes, d'Enguerand Disse (dates de naissance et de mort inconnues) et d'Ernestine Martin, née le 26 mars 1861, à Braenec, Bretagne, morte le 30 décembre 1895, à Rennes (hospice de Saint Agil).

Si les Investigateurs recherchent expressément des personnes ayant connu Hubert Disse, ils pourront rencontrer certains de ses collègues dans les couloirs de la Sorbonne ou de l'Académie des Sciences. Aucun ne l'appréciait particulièrement, mais un jet réussi en Eloquence, en Baratin ou en Discussion amènera l'un d'entre eux à parler d'une propriété que Disse se vantait de posséder à Braenec, en Bretagne. Aucun ne sait, cependant, quelle est la nature de cette « propriété ».

A Rennes :

– **Hospice de Saint Agil** (Eloquence, Discussion ou Baratin) : L'hospice est un grand bâtiment déjà ancien, tenu par des bonnes sœurs et qui fait office « d'asile de fous » régional. Si un Investigateur réussit un « Trouver Objet Caché », il remarquera une aile plus récente qui porte une petite plaque avec l'inscription suivante : « Ce bâtiment a été construit grâce aux dons d'un bienfaiteur anonyme. 1896. Dieu l'ait en sa bonne garde. » (Il s'agit là du prix de la complaisance dont ont témoignée les sœurs de l'hospice à l'égard de M^e Lenoir). Quoi qu'il en soit, les personnages pourront rencontrer sœur Marie, une aimable vieille femme (92 ans) qui a la particularité de devenir brusquement sourde lorsqu'une question l'indispose, ce qui sera le cas si l'on cite les noms de Lenoir ou Enguerand Disse. Autrement, elle déclarera qu'Ernestine Martin était une pauvre que l'hospice a recueillie au printemps 1895. Elle semblait avoir été violente alors qu'elle se promenait aux alentours de son village de Braenec. Ce sont d'ailleurs des gens du village qui l'avaient amenée. Il n'y a eu aucune enquête policière effectuée à son sujet. Elle a accouché d'un beau petit garçon vers la fin de l'année...

DANS LA LANDE...

La « Bretagne » dont il est question dans cette aventure est une contrée imaginaire composée de tous les « clichés » mystérieux dont est entourée la province réelle. Pour composer ses descriptions, le Gardien aura tout intérêt à s'inspirer de l'œuvre de Jean Ray et des quelques indications proposées ci-dessous. Mais rien ne l'empêchera de resituer précisément Braenec afin de donner un plus grand cachet de réalisme à ce scénario.

La lande

La lande qui entoure le village de Braenec (sur trois de ses côtés) est une étendue de terre pauvre et rocailleuse couverte de bruyère, d'herbes folles et de buissons. De légères collines et des rochers que l'on dirait foudroyés brisent la monotonie du paysage. Les routes qui traversent la lande sont peu nombreuses et difficilement praticables (jets en Conduire Automobile) car elles sont boueuses,



truffées d'ornières et parsemées de cailloux. A chaque croisement, on peut remarquer un calvaire couvert de mousse et, de loin en loin, on peut apercevoir un petit bois, un menhir ou une silhouette solitaire (voir § « L'ermite », en annexe II).

La côte

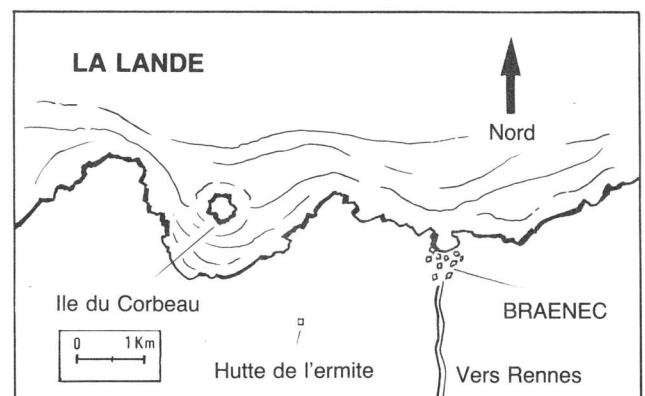
La côte des environs de Braenec est essentiellement composée de grandes falaises déchaquetées qui surplombent de petites plages de galets, sur lesquelles, parfois, les femmes du village s'aventurent pour ramasser du goémon. La mer devra toujours être décrite en termes impressionnants qui pourront aider les joueurs à comprendre la crainte que Lovecraft éprouvait à son égard.

Le climat

Pendant toute la durée de l'aventure, les températures seront comprises entre 5°C (la nuit) et 15°C (le jour). Le ciel sera perpétuellement couvert (« un ciel de plomb »). La bruine, la brume et le crachin se disputeront la suprématie météorologique. Un vent sinistre au parfum d'iode balayera en permanence le paysage.

BRAENEC

Braenec est un village de pêcheurs très ancien qui regroupe une centaine d'habitants, assez âgés pour la plupart. Son éloignement des centres commerciaux régionaux (Brest est à 125 km et Rennes à 50 km) a largement contribué à son dépeuplement. Les maisons sont en pierres avec un toit de chaume. Le port est presque à l'abandon et ne contient plus que quelques barques et un chalutier à voiles. Le village respire la pauvreté, mais aussi la fierté et l'orgueil, et ses rues sont pavées et mal entretenues. Ici, personne ne possède d'automobile, il n'y a que des carrioles tirées par des chevaux. Pour la plupart, les habitants sont



ANNEXE II L'ERMITE

Voici un personnage dont le Gardien pourra se servir pour équilibrer la partie et lui donner une dimension plus fantastique encore. L'ermite vit dans une cahute faite de branches d'arbres et de chaume dans la lande, à l'ouest de Braenec. C'est un homme âgé, vêtu de peaux de lapins et de toile de jute. Sa barbe et ses cheveux sont d'un blanc immaculé. Il ne se déplace jamais sans un grand bâton de bois nouveaux et il devrait sembler quasi omniprésent aux Investigateurs. Ils l'apercevront dans la lande à leur arrivée au village et chaque fois qu'ils se rendront dans la lande.

Caractéristiques :

FOR 10	CON 10	TAI 12	INT 18	POU 18
DEX 14	APP 18	EDU 20	SAN (0)	PdV 11
Arme		Att. %	Dommage	
Gourdin		90 %	1D8	
Poings		60 %	1D3	

Sorts : tous les sorts de Contact ; Concocter le Breuvage de l'Espace ; Création de Portail ; Poudre d'Ibn-Ghazi ; Flétrissement ; Signe de Voor ; Signe des Anciens ; Enchanter en Objet.

Compétences : Mêmes compétences que le sage décrit à la page 13 du *Guide des années vingt*, mais l'ermite a 60 % en mythe de Cthulhu.

Qui est l'ermite ? Personne ne semble jamais l'avoir su et lui-même paraît avoir oublié son identité. Il vit dans la lande depuis très longtemps et les habitants de Braenec, comme les Profonds, lui laissent la plus complète tranquillité. Car un jour, il fut puissant...

De tous les champions du Bien qui protégèrent l'humanité, l'ermite pourrait bien avoir été le plus grand. Malgré sa SAN de 0, il n'a pas changé de bord, tant est grande son aversion pour les Grands Anciens et leurs serviteurs. Mais il a vécu des épreuves trop éprouvantes et désormais il est dément, ce qui ne l'empêchera pas cependant d'apporter un certain concours à l'action des Investigateurs.

L'ermite est doté de certaines facultés de pré-science. Si les personnages lui rendent visite dans sa hutte, il pourra leur prédire d'une façon vague et abstraite quels sont les projets de Disse : « ... Je vois le serviteur de la Bête. Il est seul, seul contre tous ! Il va commettre un crime abominable... le feu... le fer ! La chair fouaillée par les passions ! L'ouragan de la haine balayera tout. Il veut... l'APOCALYPSE ! »

De plus, il dispose de quelques pouvoirs télépathiques embryonnaires, qui lui permettront (ainsi qu'au Gardien) d'aider les aventuriers lorsqu'ils passeront par une phase critique.

Au Gardien de savoir utiliser cet étonnant individu pour en faire un être étrange et secret qui hante la lande des environs de Braenec...

La démente de l'ermite : Plutôt que de folie, il faudrait parler ici de désordre et de déséquilibre. L'ermite ne peut plus agir de façon vraiment cohérente. En termes de jeu, cela devrait se traduire par une attitude qui laissera toujours les Investigateurs dans l'expectative : S'agit-il d'un ami ou d'un ennemi ? L'ermite épiera en permanence les personnages, il aimerait les aider, mais il ne sait pas comment faire. Paradoxalement, les chocs psychologiques qu'il a subis le pousseront à essayer de les dissuader de poursuivre leur entreprise, quitte à les effrayer par des avertissements ambigus (« N'allez pas là-bas ! Sinon, il vous en cuira... »). Pourtant, l'ermite pourra s'avérer un allié des plus utiles, surtout au moment du dénouement final.

frustrés et superstitieux ; certains même sont des agents des Profonds. Si un Investigateur réussit un jet de Discussion et sous quatre fois son APP, des langues se délieront et il pourra apprendre quelques « légendes ». (Attention ! Si le Gardien obtient un score de 1 avec 1D10, cela signifiera que l'interlocuteur est un allié des Profonds qui fera tout ce qui est en son pouvoir pour décourager les personnages) :

– « Braenec existe depuis près de mille ans et a connu jadis une autre prospérité qu'aujourd'hui. Les temps modernes ne nous ont rien apporté de bon... »

– « N'allez pas dans la lande à l'ouest du village, c'est le pays des korigans ! »

– « Là-bas, il y a l'île du Corbeau. Ça fait trois mois qu'elle est noyée de brumes, quelque chose de mauvais se prépare... »

– « Ma propre grand-mère m'a dit un jour que le Corbeau était un homme habillé de noir, mort depuis longtemps, qui ressort parfois de la mer pour importuner les mortels. Mais tant que le Keridwen, le fondateur de Braenec, veillera sur nous, nous n'aurons rien à craindre. »

– « Si je me souviens bien, on appelait parfois le Corbeau, seigneur d'Ys. Peut-être qu'il a régné un jour sur la cité engloutie que l'on dit s'étendre sous les eaux au large. »

– « On trouve parfois d'étranges empreintes de pieds palmés à l'ouest du village. »

– « Y'a des étrangers qui sont venus au début de l'année, ils allaient souvent du côté de l'île du Corbeau. Ils ont fait venir plein de camions remplis de machines et de trucs bizarres qui sont toujours partis vers l'ouest. Puis, un jour, les étrangers sont partis, on sait pas où... »

Les réponses présentées ci-dessus dépendront, bien évidemment, des questions posées par les Investigateurs.

L'auberge

L'auberge de « La Vergue » est tenue par Jacques Caradec, le maire de Braenec. Caradec fera tout pour paraître sympathique aux Investigateurs, mais il est lui-même le fils d'un Profond et tentera par tous les moyens d'empêcher les personnages d'arriver à leurs fins. Il laissera des messages menaçants partout où les enquêteurs seront susceptibles de fouiner et niera avoir jamais vu Hubert Disse ou Maximilien Lohart. Si les Investigateurs décident de passer la nuit dans son établissement, il les enfermera dans leurs chambres et les fera attaquer par des Profonds qui tenteront de passer par les fenêtres. Si cette attaque se trouve confrontée à une trop forte résistance, les Profonds feront retraite et Caradec les couvrira, éventuellement en utilisant son fusil. Cet homme est un grand rouquin sympathique d'apparence, qui doit avoir en fait toutes les caractéristiques du traître. Le fait qu'il soit le maire du village ne devrait rien simplifier pour les personnages.

Lieu : L'auberge de « La Vergue » n'est qu'un chaumière un peu plus grande que les autres, disposant de six chambres à deux lits situées au rez-de-chaussée. Elle est décorée avec toutes sortes de bibelots rappelant la mer : filets, gaffes, ancres, etc.

Jacques Caradec

FOR 14	DEX 14	INT 10	CON 12	APP 13
POU 10	TAI 12	SAN 0	EDU 9	PdV 12

Armes :

– poings (60 % en attaque, 1D3 + 1D4 aux dommages) ;

– fusil de chasse (40 % en attaque, 2D6 aux dommages).

La chapelle des « Martyrs de la mer »

L'église de Braenec n'est qu'une petite chapelle médiévale qui aurait bien besoin d'être réparée. Ses murs sont lézardés et ses tuiles laissent passer la pluie. A l'intérieur, des vitraux sales laissent passer une lumière chiche qui éclaire de vieux bancs de bois. De chaque côté du chœur, il est possible de remarquer deux statues : à gauche, celle de la Vierge entourée de bouquets de fleurs fanées ; à droite,

celle d'un guerrier médiéval (Bran Keridwen) vêtu d'une cotte de maille et dont les mains reposent sur le pommeau d'une épée. Si l'on examine cette statue, on verra qu'elle porte autour du cou un médaillon attaché à une chaînette rouillée. Un « Trouver Objet Caché » réussi amènera un Investigateur à noter que le pied droit du personnage représenté foule un oiseau mort : un corbeau. Sur le socle de la statue, il est encore possible de distinguer des runes, probablement celtes, que le temps a presque effacées. Au moment où un personnage s'intéressera à ces runes, un homme surgira de l'ombre dissimulant la porte du presbytère. C'est le père Michael, qui commencera de cette manière : *« Je crois que cela veut dire quelque chose du genre : « J'ai combattu le mal et je l'ai vaincu. » Mais si celui-ci devait revenir, qu'un homme de bonne volonté revendique mon médaillon et je serai à son côté. L'un d'entre vous est-il tenté ? »*

Note : Ce médaillon est très ancien et pourra éventuellement être utile aux Investigateurs lors de l'affrontement final, mais le père Michael n'est pas prêt de s'en séparer volontairement. En lui-même, le médaillon n'a rien de véritablement remarquable. Il s'agit d'une petite plaque ovale en argent terni qui porte encore quelques inscriptions absolument indéchiffrables. Si les chevaliers de la Table ronde ont jamais existé, ce médaillon a dû appartenir à l'un d'entre eux.

Le père Michael

Après cette entrée en matière brutale, il sera possible de détailler le père Michael. C'est un homme très doux d'une soixantaine d'années qui emmènera volontiers les Investigateurs dans le petit presbytère attenant à la chapelle. Là, il offrira un verre de calvados aux personnages qui le voudront bien (c'est son péché mignon). Ensuite, il racontera l'histoire de Bran Keridwen, un jeune guerrier, qui fut le fondateur de Braenec. Si un personnage réussit un jet de Discussion, il sera possible aux Investigateurs d'avoir accès aux archives qui se trouvent dans la cave du presbytère. C'est en cet endroit, à la lueur d'une bougie (il n'y a pas l'électricité à Braenec), que les Investigateurs pourront trouver les renseignements ci-dessous. Le père Michael servira de traducteur pour les documents en breton :

« – De nombreuses disparitions ont été dénombrées au cours des siècles dans les parages de l'île du Corbeau. Lorsque, parfois, certaines des victimes étaient rejetées par la marée, elles étaient toujours atrocement mutilées. »

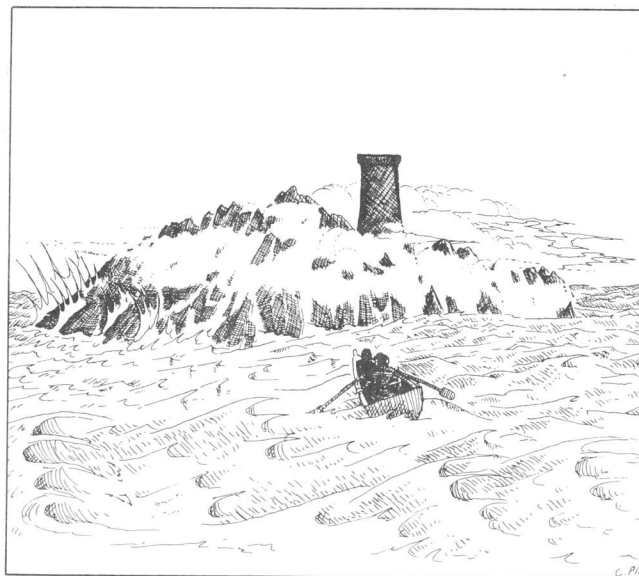
« – Aux alentours de l'an mil, Bran Keridwen et ses compagnons mirent en déroute un certain Enguerand d'Ys, sorcier notoire, qui dévastait la région en compagnie de « créatures démoniaques et repoussantes. » (Il faudra réussir un jet de dés inférieur ou égal à la moitié de sa compétence en Lire/Ecrire le Français pour pouvoir déchiffrer ce texte désuet.)

Un jet réussi en Bibliothèque sera nécessaire pour trouver ces informations dans la masse de vieux livres moisissus qui encombre la cave.

Note : Le père Michael connaît également bon nombre de légendes, mais il répugne à parler de ces « sottises superstitions ». Comme il est toujours enfermé dans sa chapelle ou dans le presbytère, il n'a jamais vu ni Disse, ni Lohart.

L'ÎLE MAUDITE

L'île du Corbeau est un îlot de trois cents mètres de diamètre, situé à quelques encablures de la plage de galets d'une petite crique surplombée par de hautes falaises. Les pêcheurs de la région ont toujours évité cet endroit, dont la réputation n'a pas cessé d'empirer depuis que l'île est noyée dans un brouillard épais. Pour accéder à la plage à partir de la lande, il faut emprunter un sentier étroit et glissant (jet inférieur à cinq fois la DEX pour ne pas trébucher) qui serpente à flanc de falaise.



Il est possible de trouver une barque au pied de la falaise. Elle semble avoir été rejetée là par le reflux et contient un peu d'eau, mais elle reste utilisable. Elle peut contenir six personnes au maximum et deux rames reposent sur son fond.

L'île elle-même n'est en fait qu'un gros rocher accidenté n'ayant pour seule végétation qu'un peu de varech. Au centre de l'îlot, une tour construite jadis par Enguerand d'Ys trône à côté d'une sorte de dôme de pierre d'une dizaine de mètres de diamètre qu'Hubert Disse a élevé avec l'aide des Profonds.

Les conditions particulières de l'île

L'îlot est recouvert d'une brume très épaisse. Il est très difficile d'y voir à plus de deux mètres devant soi. Ce brouillard est tiède (20°C), tout comme l'eau qui borde l'île. Un jet réussi en Chimie permettra de deviner que quelque chose réchauffe la mer à cet endroit et provoque ainsi cette étrange brume. La terre vibre très légèrement et, si l'on colle son oreille contre le sol, il sera possible de percevoir (jet en Ecouter) un bourdonnement sourd et régulier provenant des entrailles de l'îlot (chaleur et bruit sont produits par les turbines puissantes que Disse a installées sous la mer).

Etranges rencontres...

À la surface de l'île, les Investigateurs auront, toutes les demi-heures, 30 % (de nuit) et 10 % (de jour) de chances de rencontrer 1D4 Profonds (voir annexe). Du fait des conditions particulières de visibilité, les armes à feu n'atteindront leur cible que si leurs tireurs réussissent un « empalement » (en ce qui concerne les fusils de chasse, les chances de toucher ne seront réduites que de moitié). Ces armes ne feront jamais que des dommages normaux, à moins d'obtenir 01 avec les dés.

... et sensations étranges

La tour émettant déjà quelques radiations malfaisantes, les personnages se sentiront déprimés dès qu'ils mettront le pied sur l'île. Toutes leurs compétences seront immédiatement réduites de 10 % (ex. : 60 % en Chimie devenant 50 %). Chaque journée passée en ce lieu verra ces mêmes compétences réduites de 10 % supplémentaires. Le Gardien devra faire remarquer aux Investigateurs qu'ils se sentent de plus en plus mal à l'aise, fatigués et agressifs...

La tour

Construite par Enguerand d'Ys « de son vivant », la tour est intégralement recouverte d'une matière noire et visqueuse qu'il sera possible de déceler en réussissant un « Trouver Objet Caché ». Cette matière défiera toute analyse succincte, mais s'avèrera être ultra-conductrice si on

l'étude en laboratoire. Sa formule a été transmise à Hubert Disse par Nyarlathotep, et c'est grâce à elle que le savant peut utiliser la tour toute entière comme une énorme antenne pour son « émetteur spirituel ».

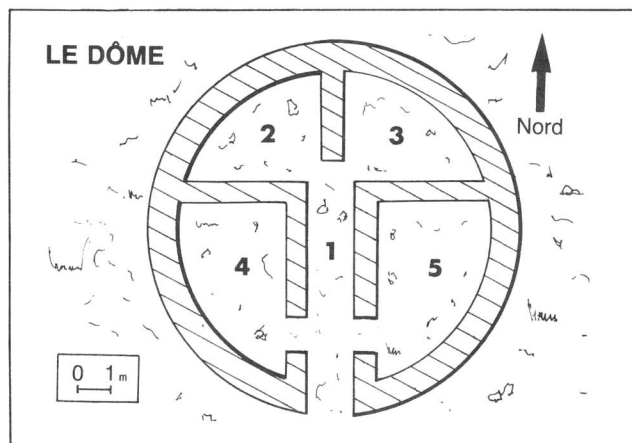
La tour fait une vingtaine de mètres de haut et n'est plus en fait qu'une carcasse vide. Il n'y a plus ni plate-forme au niveau des créneaux qui la couronnent, ni escalier pour y accéder. Son intérieur est à ciel ouvert, il est tapissé de gravier et de blocs de pierre, derniers vestiges de l'escalier.

Un Suivre une Piste réussi permettra de remarquer de nombreuses traces de pas convergeant vers son centre et un « Trouver Objet Caché » fera découvrir un lambeau de chiffon enfoncé dans la terre et coincé entre deux dalles, quelques centimètres sous le niveau du sol. L'une de ces dalles pourra être déplacée avec l'aide d'un outil récupéré dans le dôme, mais sa résistance est de 15. Une fois soulevée, cette dalle révélera des marches s'enfonçant dans le sol et menant jusqu'à la crypte décrite plus loin.

Le dôme

Le dôme est situé à une dizaine de mètres de la tour ; il fait dix mètres de diamètres, pour une hauteur maximale de quatre mètres. Il est construit de gros moellons de pierre, assemblés avec une espèce de ciment grossier. L'intérieur du dôme est divisé en quatre salles et un couloir. Il y règne une odeur forte et écœurante de poisson pourri et d'excréments. Il est plongé dans l'obscurité, mais il sera possible de trouver deux lampes à acétylène près de l'entrée.

1) **Le couloir** : Son sol est parsemé de mégots, de boîtes de conserve vides et autres débris. Des empreintes de pieds palmés se sont inscrites par endroit dans le gravier.



2) **La chambre d'Hubert Disse** : Un matelas grossier fait de paille avec des draps sales et défaits. Une table rudimentaire faite de morceaux de caisses. Un gros coffre contenant des vêtements froissés, dont le double fond dissimule un exemplaire en français des *Manuscrits pnakotiques* (+ 10 % au savoir, X2 pour les sorts, - 1D8 SAN). Un passage de ce livre a été souligné : « ... Des plus grands fléaux que l'homme ait à craindre, le pire est peut-être celui qu'il recèle dans son propre crâne. L'esprit, qui différencie l'être intelligent de la brute, est le véritable ennemi de l'humanité. Car l'homme est inférieur et doit un jour être remplacé par ceux qui adorent le Danseur du Centre de l'Univers. »

Sous la table, on pourra trouver (Trouver Objet Caché) un fragment de lettre à peine lisible : « ... Bien travaillé ! Ainsi c'est... 24 oct... hulhu fta... Le... r. »

Il y a une cravache sous la paille, ainsi qu'un carnet contenant quantité de calculs (incompréhensibles, mais qui témoignent d'une grande avance scientifique).

3) **La chambre de Maximilien Lohart** : Cette pièce est dans le désordre le plus complet. Des excréments humains jonchent le sol ainsi que des lambeaux de vêtements. Quelques bouts de papiers couverts de griffonnages incompréhensibles pourront être trouvés de-ci, de-là.

4) **Le laboratoire** : Ses parois sont couvertes d'inscriptions à la craie ; la plupart ne sont que des équations étranges, mais une phrase en dit long sur la mentalité d'Hubert Disse : « Je combats seul une masse de fous solitaires. » La pièce est occupée par une grande table couverte d'instruments scientifiques (cornues, condensateurs primitifs, etc.) et du matériel électrique (fil, pincettes...). Si un Investigateur réussit un « Trouver Objet Caché », il remarquera des empreintes laissées sur le sol par de gros objets.

5) **La cuisine** : Une table grossière, un réchaud à alcool, des outils (pelle, pioche, pied de biche...), des boîtes de conserve, une chaise cassée et des reliefs de repas décomposés.

Qu'est-il advenu de Maximilien Lohart ?

Lohart est fou à lier. Avant que les Investigateurs n'arrivent, il vivait dans sa chambre du dôme. Désormais, il se cache sur l'îlot, profitant de la brume pour se dissimuler. Sa première tâche consistera à rendre inutilisable la barque des personnages. Puis, il essaiera de les terroriser en poussant des cris gutturaux et éventuellement de les tuer, s'il parvient à les isoler. Ses yeux et son ouïe se sont habitués au brouillard et il sera très capable de repérer ses proies sans se faire voir.

D'apparence, Lohart est un grand gaillard presque nu, à la barbe et aux longs cheveux noirs et hirsutes. Un couteau de cuisine lui sert d'arme ; il n'est plus capable de parler intelligiblement et sa bouche dégouline de bave.

Caractéristiques :

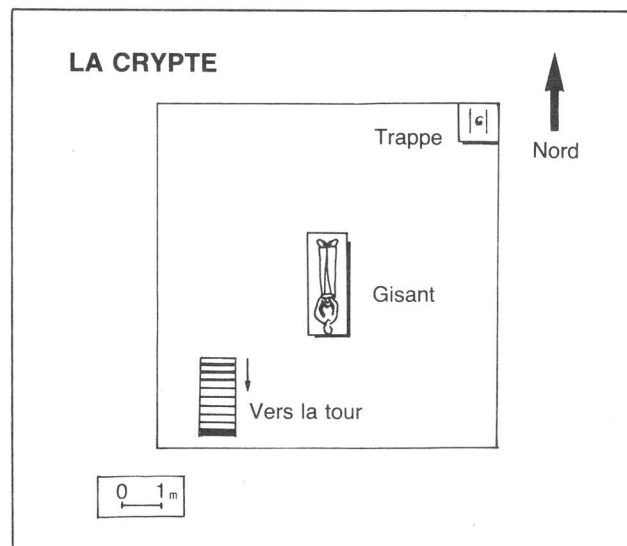
FOR 14 DEX 10 INT 15 CON 8 APP 0
POU 8 TAI 15 SAN 0 EDU 17 PdV 11

Compétences : Suivre une Piste : 80 % ; Ecouter : 70 % ; Coup de Poing : 60 % (dommages : 1D4 + 1D4) ; Couteau : 30 % (1D6 + 1D4).

SAN : Un personnage qui verra Lohart ou entendra pour la première fois ses cris inhumains perdra 1D4 points de SAN s'il manque son jet de SAN.

LA CRYPTÉ

Les marches découvertes sous la trappe de la tour permettent d'accéder à une crypte. L'escalier descend d'une dizaine de mètres et mène à une salle dallée et basse de plafond (1,60 m), dont le centre est occupé par un gisant médiéval. Ce tombeau est un faux puisqu'Enguerand d'Ys n'est jamais mort. Néanmoins, c'est lui que représente le gisant : un homme au visage emmacié, au nez fin et long, vêtu de robes et tenant entre ses mains le pommeau d'une épée dont la pointe est dirigée vers ses pieds (plein nord). Le sarcophage est orné de bas-reliefs représentant des scènes étranges dont les principaux acteurs sont des hommes-poissons.



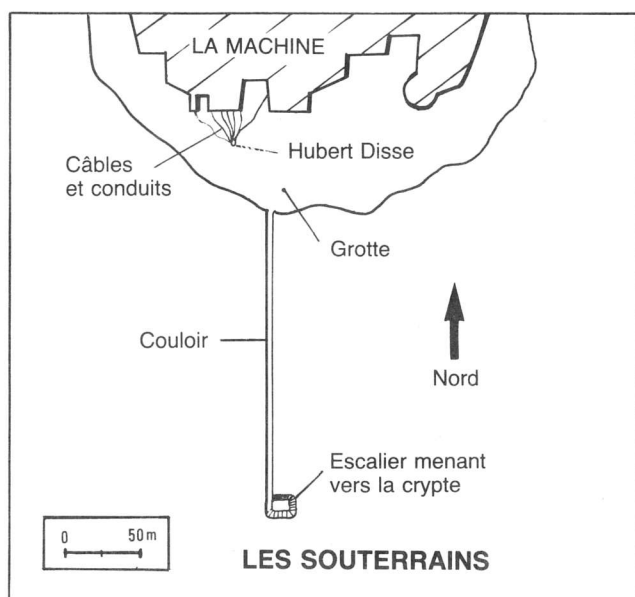
Note : Voici le « Freux » (corbeau) dont parle Hubert Disse dans la lettre adressée à son assistant. Si l'on oriente sa « serre », son épée, vers l'ouest, une dalle se soulèvera dans un coin de la crypte et révélera un escalier abrupt menant à la partie inférieure des souterrains. Attention ! Si l'épée est tournée vers l'est, le mécanisme se bloquera et il sera impossible d'ouvrir la trappe pendant douze heures. De même, si le gisant est endommagé, le mécanisme sera définitivement faussé et la mission des Investigateurs pourra être considérée comme un échec.

LES SOUTERRAINS

Une fois la dalle ouverte dans la crypte, le bourdonnement déjà nettement perceptible s'amplifiera et une forte odeur d'ozone envahira la pièce. Bruit et odeur ne cesseront d'augmenter à mesure que l'on s'approchera de la salle de la machine.

L'escalier est très ancien et descend pendant près d'une centaine de mètres avant d'accéder à un palier donnant sur un long couloir rectiligne dont le plafond est parcouru par un gros câble (il relie la machine à la tour). Si les Investigateurs réussissent un « Trouver Objet Caché » alors qu'ils descendent l'escalier, il remarqueront ce câble enfoncé dans la paroi et dissimulé par du crépi. S'ils parviennent à couper ce câble, la machine sera en quelque sorte « désamorcée » et ne pourra plus causer aucun mal.

Le couloir, long de deux cents mètres, donne de plain pied dans la salle de la machine. Il est creusé à même le roc et son sol est irrégulier.

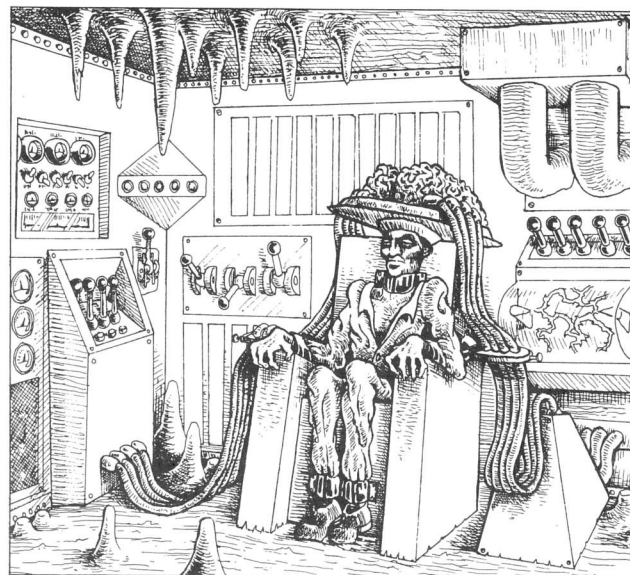


LA SALLE DE LA MACHINE

En progressant dans le couloir, les Investigateurs ne verront tout d'abord qu'une étrange lueur verdâtre à son extrémité alors que le sol sous leur pied sera animé de puissantes pulsations. Dès qu'ils arriveront à la salle elle-même, ils feront l'objet d'une « attaque » menée par Hubert Disse (voir plus loin).

La salle est une immense grotte sous-marine qui a été vidée de son eau et aménagée à l'époque d'Enguerand d'Ys. Son aération est assurée aujourd'hui par une série de ventilateurs adaptés à des conduits traversant le roc jusqu'à la surface.

La machine, qui occupe la majeure partie de la grotte, est constituée par tout un ensemble de tuyaux, câbles et caissons métalliques couverts de cadrans. Elle est sillonnée en permanence par d'immenses éclairs de lumière verte.



Hubert Disse est assis au pied de la machine, un peu sur la gauche par rapport au couloir (il n'est pas visible depuis celui-ci). Son siège, avec son dossier droit et ses courroies, ressemble beaucoup à une chaise électrique. Sa calotte cranienne a été retirée et une sorte de plateau a été posé sur sa tête. Le cerveau du savant repose sur ce plateau et il est énorme (un mètre de diamètre sur cinquante centimètres d'épaisseur) ! Divers câbles et des tubes amenant des produits nutritifs s'enfoncent dans cet organe démesuré. Le cerveau de Disse est la pièce maîtresse de toute la machine. Cette dernière a en effet pour but d'émettre sur toute la surface du globe les pensées malfaisantes de son créateur, ce qui devrait aboutir à un déferlement sans précédent de violence dont la seule issue serait un holocauste planétaire.

L'affrontement final

Le corps d'Hubert Disse n'est plus que l'excroissance atrophiée de son cerveau démoniaque. S'il est encore vivant, au sens médical du terme, il n'est cependant plus question pour lui de se déplacer et il ne dispose désormais que de pouvoirs psychiques.

Dès qu'un Investigateur mettra le pied dans la salle et apercevra le savant, celui-ci commencera à réagir et tout individu se trouvant dans la grotte, ou dans les dix mètres de couloir qui lui sont adjacents, sera pris d'intolérables maux de tête. Il ne pourra alors plus partir et perdra un Point de Magie par minute (temps réel chronométré par le Gardien). Les armes à feu seront inutilisables, Disse empêchant leur détonation, et aucun personnage n'aura assez de force pour faire usage d'une arme de jet. Si les personnages tentent de s'approcher du savant, le Gardien devra leur déclarer qu'ils ne s'en sentent pas capables, leur volonté individuelle ne suffisant pas à l'ampleur de la tâche que cela représente.

En effet, pour que les Investigateurs puissent s'approcher de Disse et le réduire à l'impuissance (en arrachant, par exemple, les câbles qui s'enfoncent dans son cerveau), il faudra que toutes les personnes présentes se concentrent alors qu'une seule d'entre elles avancera. Cette tactique est à l'opposé des convictions égocentriques et égoïstes de Disse ; elle le troublera et permettra aux personnages de vaincre.

Si un personnage porte sur lui le médaillon de Bran Keridwen, les Investigateurs ne perdront un Point de Magie que toutes les quatre-vingt-dix secondes, par la grâce des puissances antiques dont il est investi.

L'ermite, s'il est toujours vivant, peut également apporter un certain concours aux Investigateurs en leur transmettant télépathiquement certains conseils. Chaque fois que les personnages perdront un Point de Magie, ils devront faire un jet de pourcentage. Si le résultat obtenu est inférieur ou

égal à l'INT de l'entre d'entre eux, celui-ci pensera au proverbe « L'union fait la force ». Si un deuxième jet de dés est réussi, c'est une citation d'Alexandre Dumas qui viendra à l'esprit : « Tous pour un, un pour tous ! »

Si les personnages perdent tous leurs Points de Magie, ils sombreront dans l'inconscience... et ne se réveilleront jamais. Par contre, s'ils parviennent à vaincre le professeur, ils s'évanouiront également, mais reprendront conscience quelques heures plus tard. L'attaque aura été tellement soudaine que ce n'est qu'à ce moment-là qu'ils devront chacun réussir un jet de SAN. Ils ne perdront 1D10 points de SAN que s'ils ratent celui-ci. Par contre, ils gagneront automatiquement 1D10 points de cette caractéristique du fait de leur victoire.

A leur réveil, la machine sera silencieuse, les énormes turbines sous-marines ayant explosé. La grotte sera plongée dans l'obscurité, mais ils ne devraient pas avoir trop de difficultés pour rejoindre la surface. Là, ils découvriront que le ciel est dégagé car la brume aura été dissipée par le vent du large. Les Profonds, pour leur part, se seront réfugiés sous les flots protecteurs, à l'abri de la vindicte des hommes.

ANNEXE III LES PROFONDS

Les Profonds qui hantent les eaux de l'île du Corbeau ne sont plus très nombreux aujourd'hui, mais les personnages auront plusieurs occasions de les rencontrer, que ce soit lors de l'attaque de l'auberge de « La Vergue » ou sur l'îlot maudit. Leur tactique sera toujours la même : ils ne désirent que terroriser les Investigateurs et ne se battent à mort que s'ils sont supérieurs en nombre, sinon ils rompent le combat après deux ou trois rounds. Les Profonds présentés ci-dessous pourront être utilisés par le Gardien comme il le désire.

N°	1	2	3	4
FOR	12	18	19	21
CON	6	12	12	15
INT	12	14	16	21
TAI	13	16	16	22
POU	10	14	16	18
DEX	12	16	13	9
Armure	1 pt	1 pt	1 pt	1 pt
PdV	10	14	14	18

Dommages : 2D6 pour tous.

SAN : Voir un Profond ne coûte 1D6 points de SAN que si l'on manque son jet de SAN.

Note : Enguerand d'Ys est le Profond n° 4, il ne pourra être rencontré qu'accompagné de ses trois congénères. Le Gardien peut, s'il le désire, détailler ses compétences et les sorts qu'il possède.

L'HISTOIRE ET LA LÉGENDE

Aux alentours de l'an mil de notre ère, un homme que l'on surnommait le « Corbeau » (ou le « Freux »), à cause de la couleur sombre de ses vêtements, sema le trouble et le désordre sur une partie de la côte bretonne des environs de l'actuel village de Braenec. L'homme en question, qui aimait à se faire appeler Enguerand d'Ys, n'était en fait que le rejeton de l'accouplement contre nature d'une femme et de l'un de « Ceux des Profondeurs ». A l'époque, il n'avait pas encore subi sa mutation finale et possédait une apparence parfaitement humaine (si l'on fait exception de sa peau légèrement écaillée). Son but était de pousser les habitants de la côte à désertir leurs villages et leurs maisons afin que les Profonds puissent, en toute quiétude, installer une de leurs cités à proximité. Doté d'un magnétisme et d'une intelligence hors du commun, il employa toute son

énergie à ravager la région en compagnie d'une bande de renégats particulièrement cruels. Malheureusement pour lui, sa transformation physique intervint trop tôt. Ses compagnons le fuirent en voyant ce que leur chef était en train de devenir. Il fut alors obligé de faire appel à ceux de sa race pour parachever son œuvre. Mais un jeune guerrier, Bran Keridwen, et quelques hommes de bonne volonté parvinrent à repousser les hordes inhumaines. Ces dernières furent décimées et condamnées à se réfugier avec leur chef sous les eaux des abords de l'île du Corbeau. Bran Keridwen et ses compagnons s'installèrent en sentinelles sur la côte et furent à l'origine de la fondation du village de Braenec.

Mais l'œuvre d'Enguerand d'Ys retint l'attention de Nyarlathotep, qui élaborait un plan destiné à exacerber les facultés destructrices que pourrait avoir un « homme parmi les hommes ». La première phase de ce plan intervint en 1895.

C'est au printemps de cette année-là qu'Ernestine Martin, qui se promenait sur la côte proche de l'île du Corbeau, fut attaquée par une bande de Profonds et violée par Enguerand d'Ys (qui était toujours vivant étant donnée l'étonnante longévité de ces créatures). Son agression la fit basculer dans la démence et c'est à l'hospice Saint Agil de Rennes qu'elle donna naissance à « son » fils. Elle mourut peu de temps après, sans que personne ne se soit intéressé à son aventure. Cependant, l'enfant n'en fut pas pour autant abandonné à son sort. En effet, M^e Lenoir, avocat à Paris (en fait, l'un des avatars du Chaos Rampant), entrepris une action en reconnaissance de paternité auprès de l'hospice pour le compte d'un client désirant rester anonyme. De grosses sommes d'argent eurent raison des scrupules des sœurs de l'institution ; c'est ainsi que le fils d'Ernestine Martin prit le nom d'Hubert Disse et hérita « légalement » de l'îlot maudit.

L'enfant fit preuve très tôt d'une intelligence supérieure et M^e Lenoir veilla à ce que celle-ci s'épanouisse dans les meilleures conditions en le confiant aux écoles les plus réputées du pays. C'est ainsi qu'il devint l'un des plus grands physiciens et chimistes que le monde ait connu. Mais Hubert hésita longtemps à travailler pour l'anéantissement de la race humaine, malgré sa misanthropie latente et son orgueil démesuré. Il se maria même en 1925. Très vite cependant, il prit pleinement conscience de son « inhumanité ». Chaque jour lui apportait de nouvelles preuves tangibles de ses origines : sa peau s'écaillait lentement, ses doigts se palmaient insensiblement, etc. Sa haine des hommes normaux ne connut bientôt plus de limites et un événement allait emporter définitivement sa décision : le 13 janvier 1929, il présenta à ses pairs de l'Académie des Sciences une théorie sur les pouvoirs para-normaux de l'homme, largement inspirée par son tuteur, qui fut accueillie par un tollé général. Ivre de rage, Hubert Disse se réfugia alors sur son île en compagnie de son disciple Maximilien Lohar, déterminé à prouver au monde entier de quoi il était capable. Aidé par les Profonds qui hantent cet endroit, il construisit une habitation de fortune à l'ombre de la tour érigée jadis par son « ancêtre ». Ensuite, il installa l'arme de sa vengeance dans une grotte sous-marine. Elle a la forme d'une machine monstrueuse capable d'acculer l'humanité à l'holocauste en distillant les pensées de son créateur au travers de la planète. Depuis leur mise en route (il y a trois mois de cela), les énormes turbines nécessaires à son fonctionnement réchauffent l'eau entourant l'île du Corbeau, contribuant à envelopper cette dernière dans une épaisse nappe de brume.

Dans dix jours, le projet accèdera à son stade final, mais Hubert Disse a eu le tort d'oublier sa femme...

Édité par



JEUX Tous droits réservés
DESCARTES

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS