

À l'affiche

Le Pentagramme des Druides

Un gigantesque pentagramme, dont les cinq pointes sont matérialisées par cinq sites de pierres levées, interdisait aux Profonds l'accès à leur sanctuaire de l'Île de Man. Les druides l'avaient érigé il y a plusieurs millénaires et leur magie ancestrale animait cette gigantesque représentation du signe des anciens. Du moins jusqu'au jour où la grande tempête a fait disparaître l'une des pointes...

Les Profonds

Grâce à la grande tempête, ils ont désormais un accès à leur sanctuaire qui leur a été si longtemps interdit. Ils vont à nouveau pouvoir célébrer Dagon et initier de nouveaux shamans, qui pourront à leur tour célébrer les rites de fécondité et engendrer de jeunes et vigoureux Profonds. Il en va de la survie de leur colonie dans cette partie du monde !

Le Shaman Profond

Capturé accidentellement par des pêcheurs, il est depuis retenu prisonnier dans un réservoir. Vieux, blessé et affaibli, il semble incapable de s'échapper. Mais par le biais de son étrange pouvoir de communication extrasensoriel, il a peu à peu manipulé le chef de la Confrérie en lui faisant miroiter la perspective d'une vie éternelle sous les eaux.

Le Masque de Nacre

Cet artefact est l'objet de l'hommage que doivent rendre les Profonds à Dagon. Il y a fort longtemps, les hommes dérobèrent le masque aux Profonds, mais une superstition très vivace les empêcha de le détruire. Il fut placé hors de portée des Profonds au cœur d'un autre pentagramme.

Les Druides de l'Île de Man

Ils sont les détenteurs d'une partie de la mémoire orale des druides depuis que les hommes ont élevé le Grand Pentagramme. Ils surveillent l'état des pierres levées et s'assurent que le sanctuaire reste hors de portée des Profonds. La plupart d'entre eux a été empoisonnée par un membre de la Confrérie et se meurt.

La Confrérie de John Wendish

John Wendish, que ses adeptes nomment le Grand Masque, est le chef d'une petite confrérie dont l'unique ambition est d'aider les Profonds à rétablir leur sanctuaire. La Confrérie est manipulée par le shaman Profond et ses membres ont depuis longtemps perdu toute raison. Ils agissent sournoisement et font pression sur les curieux. Sous le masque de paisibles villageois, ce seront eux les véritables adversaires des investigateurs au cours de cette histoire.

Le Ressac de Bryn Celli Ddu

Une campagne de Samuel Tarapacki
Illustrée par ElThéo

ÉDITIONS SANS-DETOUR

Résumé

Le Ressac de Bryn Celli Ddu

Une campagne de Samuel Tarapacki

Le Ressac de Bryn Celli Ddu est une petite campagne en trois scénarios destinée à faire découvrir diverses facettes de L'Appel de Cthulhu aux joueurs, débutants ou non, dans le style de jeu Horreur Lovecraftienne (cf. Les Styles de jeu). Leur difficulté, complexité est croissante, ainsi que leur approche qui est différente.

Le premier scénario, *Un phare dans la nuit*, est basé sur une structure assez simple et plutôt linéaire, idéale pour des débutants. Il a été conçu afin de découvrir l'horreur du Mythe au travers du quotidien qui bascule.

Le second, *Le Shaman des Profondeurs*, est très orienté investigation et les joueurs y sont très libres de leurs actions. Dans le cadre d'un village peu accueillant, il met en avant les recherches et les interactions sociales, et met en scène les agissements d'adorateurs du Mythe.

Le troisième et dernier, *Le Sanctuaire des Eaux Noires*, se base principalement sur les choix et le dilemme. Il met aussi en avant toute l'horreur du Mythe et son danger pour l'humain. Les investigateurs pourront y laisser leur vie, ou plus encore !

Cette campagne met en scène une colonie de Profonds qui lutte pour sa survie, mais ne se contente pas de présenter les créatures comme de simples monstres.

En quelques mots

Il y a plusieurs millénaires, des druides interdisent aux Profonds l'accès de leur sanctuaire semi-immersé dans l'actuelle mer d'Irlande. Aujourd'hui, grâce à la grande tempête, les habitants des abysses ont l'opportunité de retrouver le chemin de ce lieu de prière et d'à nouveau célébrer Dagon.

Les investigateurs vont affronter les membres d'une confrérie qui rend hommage à un shaman Profond qu'ils tiennent emprisonné. En réalité, celui-ci les manipule afin de libérer le passage du sanctuaire interdit et en leur faisant rechercher un Masque de Nacre dont il a besoin pour parvenir à ses fins...

La campagne en résumé

Scénario 1 :

Un Phare dans la Nuit

Pour échapper à une tempête en mer d'Irlande, les investigateurs se réfugient dans un phare. Ils y rencontrent un pauvre bougre ainsi qu'un pêcheur et un blessé. Ils apprennent que les fondations du phare abritent un mystérieux masque de nacre. Au cours de leurs investigations, les naufragés remarquent que d'étranges créatures marines, des Profonds, rôdent dans les parages mais qu'elles ne peuvent pénétrer dans les soubassements du phare. Leur raison vacille lorsqu'ils devinent que cet endroit est protégé par une antique

magie que seuls des humains peuvent abattre. Tandis que la tempête menace de les engloutir, le groupe apprend la présence d'autres individus et perçoit le secret du phare pour découvrir le masque tant recherché dans une crypte.

Scénario 2 :

Le Shaman des Profondeurs

La seconde partie les ramène dans un village côtier coupé du monde depuis la tempête. Les investigateurs disposent d'un peu de temps pour interroger les pêcheurs, rencontrer une certaine Margaret Sannyhoc, découvrir que des pierres levées ont été abattues par la tempête et surtout remonter la piste des individus du phare jusqu'à une propriété en bord de mer. Dans les sous-sols du bâtiment, une confrérie rend hommage à une étrange créature enfermée dans un réservoir. Pour les investigateurs qui tentent d'entrer en contact avec elle, l'aventure va prendre une direction inattendue. En effet, la créature révèle qu'elle est un Shaman Profond, un résident des abysses conduit ici après sa capture par des pêcheurs. Et elle va demander l'aide des investigateurs en usant de sa duplicité ! La seconde partie s'achève sur le départ de la Confrérie pour l'île de Man, au cœur de la mer d'Irlande.

Scénario 3 :

Le Sanctuaire des Eaux Noires

La troisième partie débute alors que les sectateurs tentent de récupérer le masque de nacre indispensable aux célébrations. De leur côté, les investigateurs se voient proposer de rejoindre l'Île de Man afin d'y rencontrer une communauté de Druides, qui a en partie conservé la mémoire orale des anciennes légendes. Mais ceux-ci, récemment empoisonnés, sont à l'agonie. Les investigateurs découvrent l'existence d'un Shaman reclus qui pourrait leur permettre de découvrir un sanctuaire mythique. Mais ce qu'ignorent tous les protagonistes de cette histoire, c'est que des hommes et des Profonds sont restés captifs du sanctuaire lors de sa fermeture. Avec le temps, ils ont muté en une ignoble race hybride et dégénérée dont les rares survivants se meurent dans les sous-sols inondés. Et tandis qu'une procession de conques géantes s'approche du sanctuaire, un abject dieu des profondeurs attend que les peuples découvrent cette écoeurante révélation...



Scénario 1

Un Phare dans la Nuit

Où les investigateurs rencontrent l'épouvante dans un phare de la mer d'Irlande

En quelques mots

Alors qu'ils traversent la mer d'Irlande à destination de Bryn Celli Ddu, les investigateurs sont surpris par une tempête. Contraints de trouver refuge dans un phare, ils découvrent qu'un pêcheur et un blessé y ont également trouvé refuge. Alors que la tempête ne cesse d'empirer, le blessé parvient à révéler aux investigateurs l'existence d'un Masque de Nacre, caché sous le phare et protégé par une dalle scellée.

D'étranges formes rôdent dans les environs et les investigateurs devinent que le Masque attire d'autres convoitises. Bientôt, des coups résonnent dans le phare : on frappe contre la dalle scellée qui vole en éclat, permettant à des entités marines de pénétrer dans des galeries courant sous les bâtiments. Alors que le pêcheur se révèle être une dangereuse canaille, le blessé prie une nouvelle fois les investigateurs de descendre à leur tour dans les sous-sols. Ils y découvrent une crypte abritant le Masque de Nacre. Mais alors que la tempête atteint son paroxysme et inonde les galeries, de monstrueuses créatures se lancent à leur poursuite sur ce petit îlot.

Investigation	3/5
Action	2/5
Exploration	5/5
Interaction	3/5
Mythe	2/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	4 heures
Nombre de joueurs	4
Époque	Années 20

À l'affiche

Le capitaine Sappletown et Georges Farlan

Le premier est le capitaine du Mary's Galloway, le bateau qui conduit les investigateurs à Bryn Celli Ddu, puis à Dublin ou Liverpool. Le second est le gardien du phare où vont se réfugier les aventuriers durant la tempête. Les deux hommes vont découvrir les événements en même temps que les investigateurs et pourront leur apporter leur aide dans la mesure de leurs moyens.

La Confrérie

Trois membres de la Confrérie viennent rechercher le Masque de Nacre pour le compte du Shaman Profond qu'ils retiennent captif. L'un d'eux, Irwin Winfall, va se présenter aux investigateurs comme un pêcheur venant en aide à un blessé, le docteur Robert Stoner. Les deux autres vont se cacher dans l'île, à la recherche d'un passage leur permettant de pénétrer sous le phare à la recherche du Masque de Nacre.

Les Profonds

Quatre combattants Profonds attendent que les hommes de la Confrérie brisent une dalle magiquement scellée par les anciens Druides. Cela fait, ils tenteront de pénétrer dans les sous-sols du phare, à la recherche d'une précieuse relique de leur peuple : le Masque de Nacre.

Implication des investigateurs

Lorsque le scénario commence, les investigateurs sont embarqués à bord d'un petit navire faisant la navette entre l'Angleterre et l'Irlande. Le gardien peut donc proposer diverses raisons de se trouver à bord, et autant de façons d'enrichir cette aventure :

- Un passionné d'édifices néolithiques se rend sur un site de pierres levées (qui, bien entendu, ont un lien direct avec les événements à venir).
- Un journaliste d'une revue scientifique vient enquêter sur une conque de très grande taille qui a été découverte dans les environs par des pêcheurs (dont il retrouvera la trace dans la seconde partie).

- L'un des investigateurs a manqué le ferry régulier Liverpool-Dublin et a pris le premier bateau suivant à destination de l'Irlande.
- Un pêcheur du village où se rend le bateau n'a pas réglé sa créance à sa banque. Sur ordre de son directeur, un investigateur vient relancer le pêcheur... et découvrir bien vite qu'il appartient à une confrérie mystérieuse !
- Les investigateurs peuvent se retrouver sur ce navire pour bien d'autres raisons plus anodines : villégiature, voyage d'affaire, simple hasard, fuite des autorités anglaises... Au besoin, le gardien a toute latitude de trouver une raison pour embarquer les personnages dans cette aventure.

Enjeux et récompenses

- **Sauver Robert Stoner**
Pour les investigateurs, cela doit être l'enjeu initial. Le fait de le placer au centre de l'histoire pourra permettre au gardien d'entretenir cette certitude. Mais le véritable enjeu n'est pas là.
- **S'emparer du Masque de Nacre**
C'est le véritable enjeu : découvrir son existence et parvenir à s'en emparer représente le véritable challenge pour les investigateurs. À noter toutefois que s'il échappait aux investigateurs, l'histoire pourrait tout de même se poursuivre.
- **Démasquer les membres de la Confrérie**
Trois membres de la Confrérie sont

présents sur l'île. Outre l'existence de la Confrérie, les investigateurs peuvent découvrir que ses membres portent des cagoules de cuir marin et obtenir quelques informations complémentaires en interrogeant un éventuel prisonnier.

- **Découvrir la présence des Profonds**
Au cours de cette aventure, les investigateurs vont pour la première fois croiser les Profonds de la mer d'Irlande. Quelques éléments leur permettent de deviner que leur présence n'est pas fortuite. Leurs soupçons se confirmeront dans les scénarios suivants.

À l'affiche (suite)

Robert Stoner

Le Dr Stoner connaît l'existence du Masque et sait que la Confrérie veut le retrouver. Il a été grièvement blessé lors de son accostage sur l'île. Durant ce scénario, il va fournir des bribes d'informations aux investigateurs, mais ne survivra pas à ses graves blessures.

Le Masque de Nacre

Il est caché dans une crypte sous le phare, dont l'accès est bloqué par une dalle de pierre. Cette dalle bloque le chemin des hommes et la magie qu'elle porte interdit aux Profonds d'approcher. Les investigateurs devront s'emparer de cette relique pour empêcher les célébrations des Profonds à Dagon.



Ambiance

Un huis clos est le moyen de mettre les nerfs des investigateurs à rude épreuve : la promiscuité, l'absence d'issue, la très petite zone concernée et les quelques étages du phare permettent d'imposer une atmosphère oppressante. Les couloirs ne sont pas très longs, les pièces exigües et à travers l'écume des vagues projetées au-dessus des rochers, on peut distinguer l'autre extrémité de l'île, à un jet de pierre du phare.

L'ambiance est complétée par les éléments maritimes de cette introduction. La tempête, l'humidité perpétuelle, les algues, les roches glissantes, les couloirs sombres et ruisselants et les créatures surgies des profondeurs sont les éléments d'une ambiance à l'odeur d'iode tenace.

Les nouvelles maritimes de William Hodgson retranscrivent parfaitement ce genre d'ambiance.

L'histoire passée

Il y a 5 000 ans

À l'époque où les premiers druides savaient entrer en communion avec les éléments, les plus empathiques d'entre eux percevaient les prières d'étranges créatures marines. Elles évoquaient l'existence d'un sanctuaire battu par les flots et les processions ancestrales de mollusques rendant hommage aux divinités des océans : Dagon et Mère Hydra. Mais imaginer ces créatures célébrer leurs cultes et satisfaire aux souhaits d'un écœurant dieu abyssal rendait les hommes fous d'incompréhension et de terreur.

Ils localisèrent le sanctuaire des Profonds et entreprirent d'en interdire l'accès afin d'éloigner les processions et la célébration d'un culte qu'ils jugeaient innommable. Commandés par les druides, et aidés de la magie des éléments terrestres, les hommes élevèrent des pierres aux cinq points d'un gigantesque pentagramme afin de cerner le site des cérémonies. Aussitôt, la magie du signe ancien scella le sanctuaire, condamnant à une mort certaine ceux qui s'y trouvaient enfermés et repoussant les Profonds loin de cette région. Dans leur fuite, ces derniers perdirent un Masque de Nacre, objet des célébrations envers leur dieu. Les hommes s'emparèrent du masque, mais aucun d'eux ne se décida à le détruire ; mélange de peur et de superstition. Ils bâtirent un autre pentagramme à l'écart du premier et y placèrent le masque, hors de portée de Profonds.

De leur côté, les shamans Profonds ne parvenaient pas à abattre les pierres levées. Honteux d'avoir été écartés du sanctuaire, ils hésitaient à solliciter l'aide de Dagon. C'est pourtant dans cet endroit que les Profonds célébraient la fécondité et initiaient les Shamans. La race des Profonds, pourtant réputée immortelle, irait maintenant déclinante...

Avec le temps, le véritable rôle des pierres levées a été oublié, bien que les peuples de la Mer d'Irlande continuent de les placer au centre de leurs rites. On a élevé d'autres pierres et la trace de l'arcane s'est confondue avec d'autres sites anciens. Mais sa magie interdit toujours aux Profonds d'entrer dans le sanctuaire.

Il y a trois ans

Régulièrement, les Profonds venaient rôder dans les parages avec l'espoir de trouver un passage vers le sanctuaire. Récemment, l'un de leur shaman tenta de pénétrer à l'intérieur du pentagramme, enfermé dans un mollusque et protégé par des sortilèges très anciens. Mais il fut emporté par un filet de pêcheurs. Les marins vendirent leur pêche miraculeuse à un biologiste de la région, le docteur Robert Stoner. Aidé de son assistant, un

jeune étudiant du nom de John Wendish, celui-ci emporta la conque géante dans sa propriété de Bryn Celli Ddu. En étudiant le mollusque, sur lequel étaient tracés d'étranges symboles, le biologiste et son assistant découvrirent le shaman Profond.

Ils placèrent son corps dans un réservoir emplis du liquide nauséabond qui s'échappait du coquillage. Quelques semaines plus tard, leur attention fut entièrement tournée vers la créature. Elle avait survécu et les observait...

Elle entreprit dès lors de manipuler ces hommes afin d'obtenir d'eux le soutien dont son peuple avait besoin pour briser l'arcane de pierres et recouvrer sa liberté. C'est l'assistant du biologiste, John Wendish, qui fut sa première victime. Alors qu'il nettoyait la paroi interne du vivarium il toucha, peut-être accidentellement, le corps de la créature. Celle-ci entra immédiatement en contact mental avec le jeune étudiant et déversa dans son esprit la promesse d'une reconnaissance éternelle. D'abord terrifié par ce qu'il ressentit, John Wendish ne réédita l'expérience que plusieurs jours plus tard. Alors la créature lui révéla l'impensable...

Mentalement, elle lui montra les splendeurs des vastes cités sous-marines profondes et la douleur de son peuple, réputé immortel, empêché de prier son dieu par la faute des hommes. Elle lui apprit enfin qu'il était lui-même un rejeton de la mer et que Dagon, le dieu des abysses, l'avait placé sur son chemin afin qu'ils s'entraident l'un et l'autre. En effet, au cœur des cités sous-marines, la justice des Profonds condamne les infidèles à une existence d'humain à la surface de la terre. Le moment venu, Dagon permet à ses rejetons de racheter leurs fautes et de revenir sous la mer. Ce moment de rédemption était venu pour John Wendish ! Mensonge ? Réalité ? La raison du jeune assistant vacilla et il mit toutes ses forces à aider la créature qui lui avait révélé sa véritable nature et son destin.

Dans l'année qui s'écoula, il regroupa autour de lui une confrérie constituée d'habitants de la région. À l'insu du biologiste, la Confrérie se réunissait régulièrement pour rendre hommage à la créature et recevoir ses ordres.

De son côté, Robert Stoner continuait d'étudier la créature et d'examiner la conque. C'est en déchiffrant les caractères qu'elle portait qu'il découvrit une partie de l'histoire passée et l'existence du Masque de Nacre, toujours hors d'atteinte des Profonds dans les fondations du phare de Bryn Celli Ddu. Il réalisa avec épouvante la nature du terrible danger qui nageait dans les eaux tourmentées de la Mer d'Irlande. Mais lorsqu'il voulut partager cette révélation avec son assistant, il fut désemparé par l'attitude de John Wendish. Le jeune homme se répandait en délire et

affirmait l'existence de cités inconnues célébrant des dieux innommables. Il menaça même le biologiste si celui-ci ne lui permettait pas de poursuivre l'étude de la créature. Prudent, le docteur fit mine de se soumettre au dictat de son assistant, le temps d'élaborer un plan pour neutraliser la créature.

Mais le shaman Profond avait déjà mis à profit le temps que les hommes lui avaient accordé pour faciliter sa communication envers eux. Il pouvait désormais parler dans leur esprit simplement en les regardant, à la grande satisfaction des membres de la Confrérie qui ne se lassaient pas des images dont il noyait leurs esprits vacillants.

Le jour de l'arrivée des investigateurs

Ce jour-là, comme tant d'autres, la Confrérie est réunie devant l'aquarium et le shaman parle au travers de la voix de John Wendish. « *Il est venu le temps de l'union des hommes et des abyssaux. La grande tourmente de Dagon vient et son ressac va abattre les pierres de Bryn Celli Ddu. La tourmente de Dagon va briser le signe des anciens et permettre à tous d'entrer dans le grand sanctuaire. Mais l'hommage à Dagon doit être rendu par le porteur de l'ornement facial. Allez dans la tour des flots et ramenez l'ornement facial. Alors hommes et abyssaux nageront ensemble vers les grandes cités des fonds et vous vivrez éternellement !* »

Caché dans un coin, Robert Stoner est épouvanté par la scène. Il sait où se trouve « l'ornement facial », le masque caché dans les fondations du phare : « la tour des flots ». Il vole une chaloupe mais est repéré par les membres de la Confrérie qui se lancent à sa poursuite. Alors qu'il approche du phare, une tempête soudaine se lève en Mer d'Irlande. Elle brise son embarcation juste avant d'entrer dans la crique du phare, mais il parvient à s'accrocher aux rochers. Derrière lui, le chalutier de la Confrérie accoste à son tour et la poursuite s'engage. Mais Robert Stoner glisse sur les rochers et s'ouvre le crâne. Quelques instants plus tard, le bateau des investigateurs accoste à son tour...

« Les eaux agitées soupirent et crient Murmurant des secrets qu'elles n'osent prononcer. »

Howard Phillips Lovecraft,
Oceanus

Le phare au bord du monde

Tempête en mer d'Irlande

Les investigateurs sont embarqués à bord du Mary's Galloway, un petit bateau à moteur diesel d'une quinzaine de mètres de long. Il est commandé par le capitaine Tyler Sappletown. Il n'y a aucun équipage. Il effectue une liaison de Liverpool, en Angleterre, et Dublin, en Irlande. À l'aller, il fait halte à la mi-journée à Bryn Celli Ddu, en Anglesey, sur la côte ouest du Pays de Galles. Au retour, il stoppe à Douglas, sur l'île de Man, au cœur de la mer d'Irlande. Le gardien peut éventuellement modifier cet itinéraire, mais la première escale doit toujours être Bryn Celli Ddu. Il faut deux jours pour effectuer le périple complet. Le bateau dispose d'une salle commune abritée des vents du large et de quelques cabines de trois à cinq couchettes. Les investigateurs peuvent mettre à profit les premières heures de la traversée pour faire connaissance.

Depuis le départ le capitaine n'a pas caché son inquiétude en observant le large. Il ne s'est pas trompé : une tempête se lève. Il espère pouvoir rejoindre le village à temps. Cependant, il est surpris de voir avec quelle vitesse elle arrive sur eux et bientôt, la mer forme des creux et charrie des rouleaux qui chahutent le petit bateau. Le capitaine ordonne alors aux passagers de se préparer à affronter le gros temps et leur demande de l'aide pour :

- Arrimer tout ce qui doit l'être dans les cabines.
- Trouver les pompes de cale et se préparer à évacuer l'eau.
- Veiller au grain, s'assurer qu'aucun obstacle ne vient vers eux et surtout localiser la lumière du phare de Bryn Celli Ddu.

Un Accostage périlleux

Le capitaine Sappletown se rend très vite compte qu'il ne pourra pas rejoindre le village de Bryn Celli Ddu en toute sécurité.

pénètrent dans les galeries, à la recherche du Masque de Nacre, rapidement suivis par les investigateurs.

Durant la nuit

Après s'être emparés du masque, les investigateurs tentent de fuir les Profonds et les eaux déchainées qui envahissent les sous-sols.

À l'aube

La tempête s'est calmée et les investigateurs peuvent enfin quitter l'île.

En revanche, et avant que le danger ne soit trop grand, il espère pouvoir atteindre le phare et trouver refuge dans une petite crique abritée se trouvant sur la même petite île. La lumière intermittente du phare est bientôt visible par bâbord avant. Pour entrer dans la passe le capitaine demande à deux passagers de se placer de part et d'autre de l'avant du bateau et lui faire signe en cas de danger. Attention, la pluie battante rend le pont glissant. Durant cette manœuvre, les investigateurs pourront relever les indices suivants :

- Quelques minutes avant eux, un petit chalutier à voile entre dans la crique (c'est celui de la Confrérie qui pourchasse Robert Stoner).
- Les débris d'une embarcation flottent à la surface. Le capitaine ordonne de les repousser à la gaffe (ce sont les restes de la chaloupe de Robert Stoner). La chaloupe portait le nom de « White Flower ».
- En poussant les débris, les investigateurs peuvent apercevoir des ombres nager sous la surface et, un peu plus loin, des formes qui semblent se glisser parmi les rochers. Elles disparaissent dans les flots dès qu'on essaye de s'en approcher. Pour le capitaine, ce sont « probablement des otaries ou des phoques ».
- En entrant dans la crique, on se rend compte que le chalutier s'est amarré. Il se nomme « Bad Chance ». Le petit quai n'offre de la place que pour un seul bateau à la fois. La seule solution est de s'arrimer au chalutier déjà présent. Un investigateur attentif peut remarquer que le chalutier n'est pas complètement équipé pour une campagne de pêche (pas de filet, peu de lignes...).
- Au bout du quai, on aperçoit deux hommes ; le premier est allongé sur le sol et saigne abondamment de la tête, le second est penché sur lui (Robert Stoner s'est ouvert le crâne en tombant. Un membre de la Confrérie est resté avec lui, tandis que les deux autres sont allés se cacher sur l'île).

Une fois le navire en sécurité, et malgré la forte houle qui entre dans la crique, les investigateurs peuvent récupérer leurs affaires en toute sécurité, venir en aide au blessé et prendre le chemin du phare, à quelques dizaines de mètres de là.

Le Gardien du phare

Le capitaine Sappletown conduit le groupe vers l'entrée du phare, seul endroit éclairé par une lanterne. Si les investigateurs souhaitent explorer les environs, les violentes bourrasques de vent, le manque de luminosité, ainsi que les invectives du capitaine, pourront les en dissuader.

Au premier étage, le capitaine se rend jusqu'à la grande salle, où un poêle à bois supporte une marmite d'où s'échappe

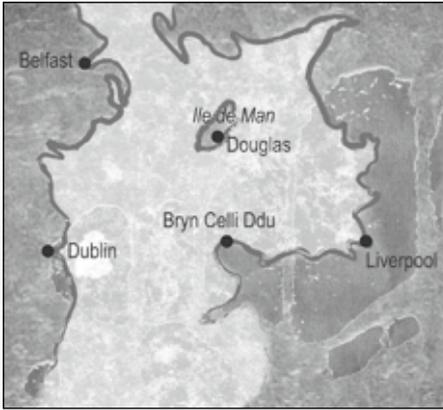
Frise Chronologique

Après-midi

Vers le milieu de la journée, les investigateurs parviennent au phare. Durant 3 à 4 heures, ils échangent avec les personnages présents et tentent de déterminer ce que sont ces ombres qui rôdent dans les parages.

Début de soirée

La Confrérie détruit la dalle scellée et le sortilège qui retenait les Profonds. Tous



La Mer d'Irlande à cette période de l'année

Des vents perpétuellement glacés font s'élever des paquets d'écumes et les projettent sur les ponts des navires ou les visages des hommes. Une mer houleuse et grise s'étend à perte de vue sous un ciel blanchâtre d'où le soleil est absent, dissimulé derrière une épaisse couche de nuages bas. Près des côtes, le vol des pétrels et des macareux escorte quelque temps les bateaux. Au large, le roulis des vagues rythme le voyage.

Une tempête bien étrange

La tempête qui s'abat sur la région n'a rien de naturel, même en cette période de l'année. Les derniers shamans Profonds ont prié Dagon de les aider à abattre l'un des sites de pierres levées qui forme le grand pentagramme. Cette tempête très localisée est sa réponse. Les investigateurs pourront découvrir plus tard, en interrogeant des envoyés de l'île de Man par exemple (cf. *Les visiteurs de l'île de Man* p. 26), qu'elle ne s'est abattue qu'autour de Bryn Celli Ddu.

l'odeur d'une soupe de poisson. De la petite salle attenante s'élève une plainte :

« Parfois je me tiens sur le rivage
Où les peines déversent leur émanation,
Les eaux agitées soupirent et crient
Murmurant des secrets qu'elles n'osent
prononcer. »

Cette voix est celle de Georges Farlan, le gardien du phare. Il n'aime pas avoir de la visite et accueillera les visiteurs avec surprise et irritation. Cependant, il va chercher de quoi soigner le blessé et propose qu'on l'installe dans l'une des pièces inoccupées où se trouvent les lits. Il ouvre sa réserve pour offrir une terrine, du pain et de la bière aux naufragés.

Peu loquace, il livre tout de même les informations suivantes au fil de la conversation :

- Son isolement dans le phare lui fait ignorer l'identité de Robert Stoner. En revanche, il connaît de vue les membres de la Confrérie et saura se souvenir qu'ils habitent à Bryn Celli Ddu.
- Il a rarement des visiteurs, sauf le bateau de ravitaillement qui passe une fois par semaine. Il est venu il y a trois jours.
- Il n'a jamais vu une tempête se lever aussi rapidement et n'est donc pas surpris de

voir deux équipages se réfugier ici.

- « Des ombres ? Dans les rochers et sous les eaux ? Sûrement des phoques ! » (Georges Farlan cherche toujours à se rassurer).

Lorsque le scénario aura progressé et que les investigateurs lui poseront des questions plus précises sur cette histoire, la seule information qu'il pourra ajouter concerne le signe de l'Île de Man. Il sait qu'un passage sous le phare conduit jusqu'à une dalle gravée de ce symbole.

Un pêcheur réticent

Le membre de la Confrérie resté avec Robert Stoner se nomme Irwin Winfall. Il ne cache pas son identité, car il sait que Georges Farlan peut le reconnaître. Si on l'interroge sur ce qui s'est passé, son histoire tient en quelques éléments :

- Il est pêcheur et habite à Bryn Celli Ddu (vrai).
- Le D^r Stoner lui a loué son chalutier pour l'emmener à Liverpool. Sur le chemin du retour, ils ont été surpris par la tempête et se sont réfugiés ici (faux).
- En descendant du chalutier, le D^r Stoner a glissé sur le quai et s'est ouvert le crâne (Un point de détail ne colle pas avec cette histoire du quai : avant d'atteindre le quai, Robert Stoner s'est griffé les mains sur les rochers).

- Le D^r Stoner vit à l'écart des habitants de Bryn Celli Ddu et est « un peu dérangé », indique-t-il en portant son index à sa tempe (faux, il tente de le discréditer).
- Les débris proviennent de sa propre chaloupe, qu'il avait en remorque, mais la tempête l'a drossée sur les rochers (faux, d'ailleurs, elle ne portait pas le même nom que son bateau).

Son histoire « tient la mer ». Quoiqu'il en soit, il n'en dit pas plus. Un test de psychologie réussi peut faire remarquer son anxiété quant à l'état de santé du D^r Stoner. On dirait presque qu'il est soulagé de le savoir inconscient.

Inquiétantes découvertes Étranges silhouettes

Pendant ce temps, les deux autres membres de la Confrérie sont restés cachés. Leur unique objectif est de trouver le Masque de Nacre et de le rapporter à John Wendish. Le plus discrètement possible, ils vont rôder dans les environs et explorer chaque recoin de l'île dans le but de trouver un passage conduisant sous le phare. Ils ignorent où chercher.

Au fur et à mesure que le temps passe, ils accumulent nervosité, anxiété et frustration. Ils deviendront dès lors



TYLER SAPPLETOWN Capitaine renfermé

Cet homme d'une quarantaine d'années ne sourit jamais. Il porte une casquette noire et un ciré qui lui arrive jusqu'aux genoux. Il porte sur ses mains et son visage les stigmates des gerçures acquises quand il était mousse à bord des baleiniers. Il y a quelques années, il a acheté le Mary's Galloway et, depuis, effectue des petits transports en mer d'Irlande. Son port d'attache est Liverpool.

D'un naturel réservé, Tyler n'engage pas facilement la conversation. Il ouvre la bouche pour critiquer l'action du gouvernement de Londres envers les Gallois : impôts, lois maritimes, absence de subventions... Il est d'un naturel prudent, accentué par le fait qu'il

est un peu superstitieux. Il ne prend jamais de risque, sauf pour venir en aide à quelqu'un. Au fur et à mesure de la progression de l'histoire, il pourra indiquer ce qu'il sait sur :

- Bryn Celli Ddu : C'est un petit village de 400 âmes. Une fille prénommée Margaret vit à l'écart des autres. On dit qu'elle est enceinte. La seule personne qu'il connaisse vraiment bien c'est Paul Edwardson, avec qui il échange de la saumure contre des harengs.
- L'île de Man : Il s'arrête à Douglas pour embarquer de la laine qu'il revend à Liverpool.

Statistiques :

Navigation (75 %), renfermé, amical et combatif



GEORGES FARLAN

Gardien du phare

Georges Farlan est vêtu d'une vareuse dont il a graissé les épaules et le dos pour les rendre imperméables. Il porte avec lui l'odeur rance de cette graisse. Ses pantalons de toile grossière sont enfoncés dans des bottes en peau également graissées. Il porte sur le crâne un bonnet de laine sombre qui laisse dépasser des cheveux gris filasses. Il ne regarde jamais la personne à qui il s'adresse, laissant errer son regard sur le sol ou au-dessus des objets. C'est un pauvre bougre de gardien d'une soixantaine d'années, aux articulations usées de rhumatismes.

Il marmonne sans cesse, sans raison, et parfois même sans s'en rendre compte, les quatre

premiers vers d'Oceanus, de H.P. Lovecraft (il ne connaît que ceux-là). Si on l'interroge sur leur origine, il répond qu'ils étaient chantés par Angus Sergham il y a longtemps, sans pouvoir préciser de qui il s'agit. (cf. *Angus Sergham, le grand Druide de l'île de Man*, p. 37). Georges Farlan est un anxieux. Il rumine trop souvent tout seul et n'a pas l'occasion de se rassurer auprès d'autres êtres humains. Il a remarqué les ombres qui nagent près de son phare, mais quand il prétend qu'il s'agit de phoques ou d'un quelconque animal, c'est surtout pour se rassurer lui-même. Lorsque les événements ne lui semblent plus naturels, comme cette tempête, la peur prend le dessus et tout est bon pour rester à l'abri.

Statistiques :

Bricolage (75 %), bourru, amical et paniqué

beaucoup plus dangereux et finiront par se décider à entrer dans le phare (cf. page suivante). Par ailleurs, des Profonds errent dans les eaux tourmentées. Le gardien a de quoi installer l'ambiance et accroître le niveau de stress des investigateurs :

- Depuis l'intérieur du phare, un investigateur croit apercevoir au loin une silhouette luttant contre le vent. Le temps d'une bourrasque et elle a déjà disparu (0/1 point de SAN).
- Des rochers affleurant apparaissent et disparaissent au gré de la houle. Par moment les « phoques », dont le capitaine Sappletown continue d'affirmer la présence, viennent respirer à la surface et replongent aussitôt (0/1 point de SAN).
- Une ombre ! Contre le mur d'en face, on voit très nettement une forme se dessiner et disparaître, à intervalle irrégulier, comme si « quelque chose » voulait regarder par ici sans se montrer. En fait, l'ombre d'un morceau de toile accroché non loin de la lanterne de l'entrée va et vient avec le vent (0/1 point de SAN).
- Un hurlement ! Georges Farlan se précipite vers la sortie en saisissant un gourdin. Il demande à deux hommes de le suivre. En réalité, ce n'est qu'une porte qui a cédé face au vent et elle

doit être bloquée avec un morceau de bois. Tant qu'elle reste ouverte, le vent qui s'engouffre provoque un hurlement lugubre qui fait froid dans le dos (0/1 point de SAN).

- Une forme derrière le rocher ! L'investigateur qui se précipite aura à peine le temps d'apercevoir une silhouette massive et ruisselante tourner vers lui un visage au teint de cuir sans nez. La seconde d'après, elle glisse dans la mer et disparaît. (Un Profond s'était aventuré sur l'île, « *Sûrement l'un de ses satanés phoques !* » feront les incrédules, et en particulier Irwin Winfall qui cherche à couvrir ses comparses) (1/1 point de SAN).
- Pendant tout ce temps, Georges Farlan ressasse les premiers vers d'Oceanus, ce qui ajouté au reste, devient très énervant (0/1 point de SAN)

Les révélations de Robert Stoner

Alors qu'un, ou plusieurs, investigateur est en train de soigner Robert Stoner, celui-ci ouvre les yeux. S'il reconnaît Irwin Winfall, il agite simplement la tête d'un ton négatif. Sinon, il dévisage un moment cet investigateur qu'il ne connaît pas, puis essaie de parler. Les propos sont hachés et difficilement compréhensibles.

- « *La Confrérie... la Confrérie...* »
- « *Le masque caché... ne doivent pas avoir le masque* »
- « *Ne pas détruire...* »
- « *La créature... la créature !* »

Ces quelques mots sont sujets à interprétation et c'est bien là l'objectif. Inutile de lui demander de répéter ou de se calmer, il retombe déjà dans l'inconscience, en portant sa main dans son veston. En fouillant ses poches, les investigateurs peuvent trouver :

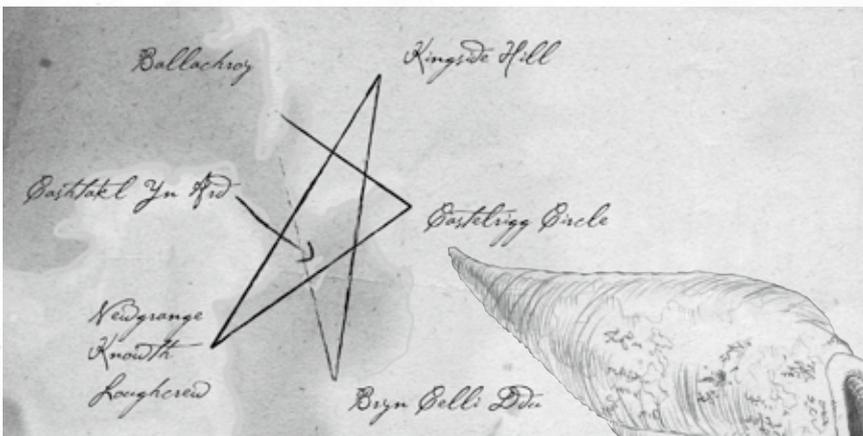
- Son portefeuille avec ses papiers et un peu d'argent.
- Une carte à main levée de la mer d'Irlande avec le tracé d'un pentagramme. L'une des pointes désigne le village de Bryn Celli Ddu (cf. p. 17).
- Un croquis d'un coquillage géant - si un investigateur est venu enquêter sur le mollusque, cela pourra l'interpeller (cf. ci-dessous).

Si Irwin Winfall est présent, il tentera de compliquer l'analyse des investigateurs, en dénigrant les documents ou en lançant des fausses pistes, etc. À la première occasion, il tentera surtout de s'emparer discrètement des documents pour les faire disparaître.

Sur la carte, notés rapidement à la main, on peut lire les mots suivants :

- Kingside Hill, Castelrigg Circle, Bryn Celli Ddu, Newgrange, Ballachroy. Cinq sites de pierres levées en mer d'Irlande pour former un pentagramme.
- Le pentagramme enferme un endroit. Sur l'île ?
- Symbole magique antérieur aux celtes.
- Qui a dressé les pierres ?
- Pouvoir tellurique ?

Ces premiers éléments placent Robert Stoner au cœur de cette première histoire. Qu'allait-il faire à Liverpool ? Les ombres sont-elles après lui ? Quel genre de danger court cet homme ? L'histoire





Le phare de Bryn Celli Ddu

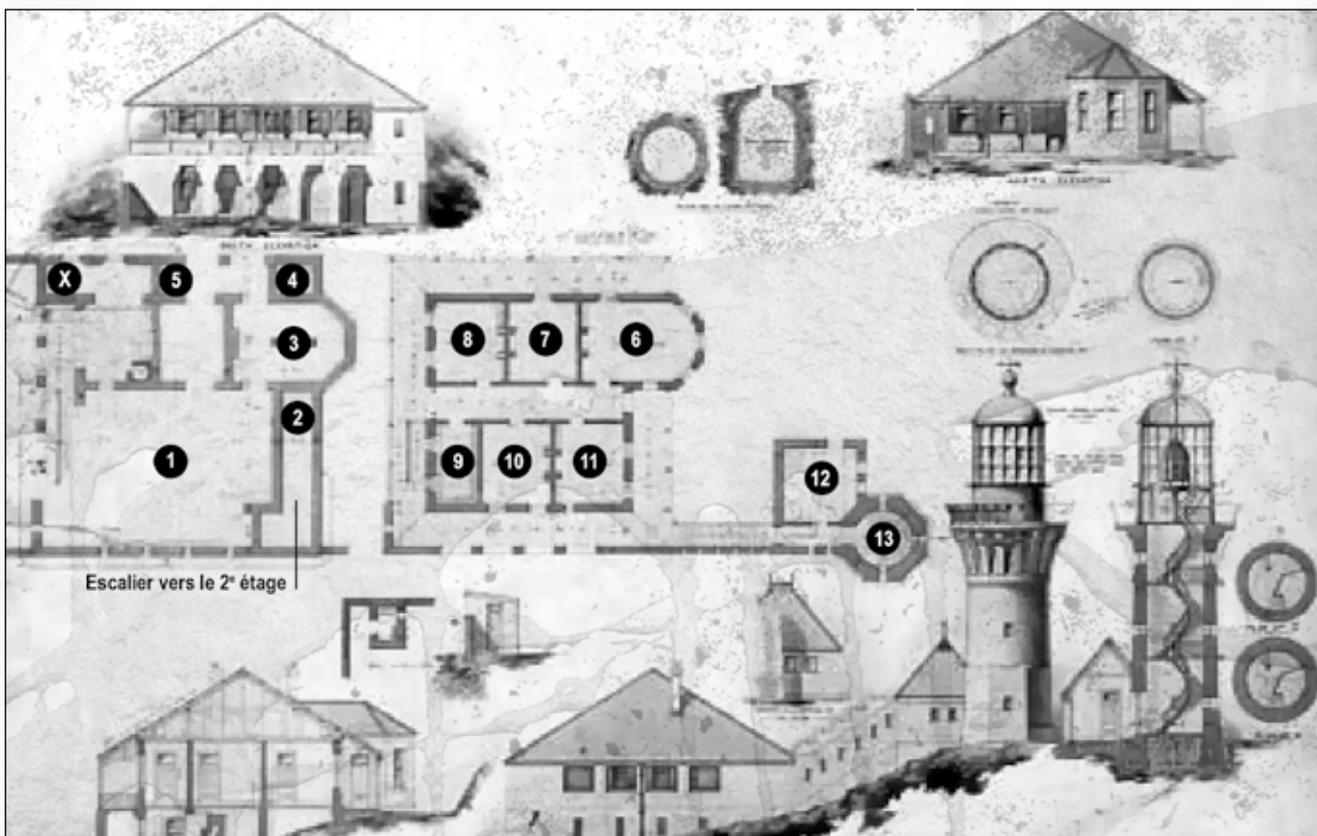
Il assure la sécurité de la navigation dans ce secteur de l'île d'Anglesey. À travers toute l'île et jusqu'à l'entrée, des vents tourbillonnants chargés d'embruns traquent les marins d'eau douce. Les rochers à fleur d'eau sont recouverts de varech, et les murs les plus bas sont noircis d'un dépôt poisseux.

Le phare est gardé et entretenu par Georges Farlan, le gardien. Ce dernier pourra renseigner les investigateurs sur quelques points de détails :

- Il est bâti en pierres de granit. À l'origine, la

tour et le petit bâtiment à sa base ont été édifés à la place d'un monticule de pierres, comme il en existe tant d'autres dans les environs. Ensuite, vers la fin du XVIII^e siècle, on a ajouté les autres bâtiments car l'endroit devait servir de halte aux mariniens. « Mais il paraît qu'il ne leur plaisait pas alors c'est juste resté un phare »

- La petite crique permet de mettre les petits navires à l'abri du gros temps
- L'île fait environ 250 mètres. (soit 150 brasses de 1,66 mètre)



Le rez-de-chaussée

- 1 Une vaste entrée entièrement abritée. Autrefois, on pouvait y faire sécher des filets. Aujourd'hui, y sont entreposé en vrac des cordages, gaffes, flotteurs, rames, planches de bois, nasses, casiers... et tout ce que la mer a pu rejeter sur cette petite île
- 2 Sous l'escalier montant au premier étage se trouve la réserve de fuel, qui permet d'alimenter la lampe du phare durant un mois. Le plein est fait une fois par semaine
- 3 Sur un établi de bois se trouvent tous les outils utiles à l'entretien du phare : marteau, clous, masse, rabot... ainsi que des lampes tempête fonctionnant avec le même fuel que le phare
- 4 Un grand réservoir d'eau potable. L'eau ne vient pas des toits, sans cesse arrosés d'eau de mer. Elle est apportée par bateau
- 5 La réserve de bois de chauffage, stockée à l'abri des embruns
- X Une porte de bois qui ferme le passage conduisant jusqu'à la pierre scellée

Le premier étage

- 6 La « grande salle ». La plus grande pièce du phare est équipée d'une table, de huit chaises, d'un poêle à bois et d'un buffet rempli de toute la vaisselle nécessaire. Quelques images de navires à voile décorent les murs
- 7 La cuisine, avec une table, un garde-manger et tous les ustensiles nécessaires à la préparation des repas
- 8 La chambre de Georges Farlan. En vieil ermite, il ne veut pas qu'on pénètre chez lui. L'austère mobilier de bois est composé d'un lit et d'une armoire où il met son linge
- 9 La réserve, où sont entreposés les vivres et tous les biens de première nécessité (médicaments, vêtements...). C'est là que pourront être enfermés les prisonniers, car c'est la seule qui ferme à clef. On peut y trouver des objets anodins, mais utiles pour s'évader : ouvre-boîtes, bouteilles en verre, ciseaux, pot à graisse, fil de pêche...
- 10 & 11 Pièces inoccupées. Autrefois, elles servaient de refuge aux mariniens. Elles contiennent encore six coffrages de lits en bois avec leur matelas de paille. C'est sur l'un d'eux que Georges Farlan fera installer Robert Stoner

La tour

- 12 La salle des rapports. C'est ici que Georges Farlan consigne par écrit son activité de gardien. Une chaise, une table où prendre des notes et un petit meuble où sont stockés les rapports de l'année. Sur les murs, quelques feuilles de papier portent les premières lignes d'Oceanus : les mêmes que le gardien répète sans cesse
- 13 La tour du phare, où Georges Farlan maintient la lampe allumée la nuit

Les fondations

Les deux passages qui conduisent à la pierre scellée se trouvent dans les fondations. L'un est gravé d'un symbole celtique : un triskel (cf. *Le symbole de l'île de Man*, p. 9).

- Le premier se trouve dans les caves du phare et est accessible depuis le rez-de-chaussée du bâtiment
- Le second se trouve presque au niveau de l'eau et donne sur un passage partiellement inondé. C'est par celui-ci que les Profonds entrèrent sous le phare lorsque la pierre sera brisée



IRWIN WINFALL

Pêcheur intéressé

Irwin Winfall est un pêcheur de 54 ans. Il porte un pantalon de toile sombre, des bottes de peau et un pull de laine sale. Ses petits yeux sombres, cernés de rides profondes, observent sans cesse autour de lui, comme s'il évaluait la situation. C'est à lui que John Wendish, le chef de la Confrérie, a confié la direction des deux autres. Il est en effet le plus intelligent des trois. Lorsqu'il a vu arriver le bateau des investigateurs, il a décidé de rester avec le blessé et a envoyé ses deux comparses explorer l'île à la recherche du masque.

Il a caché dans la ceinture de son dos un pistolet de marine à baïonnette. L'arme antique n'est pas chargée, mais la petite lame reste toutefois redoutable. À noter que c'est la seule arme à feu de l'île. Il a dissimulé sur lui son masque de cuir marin, comme tous les membres de la Confrérie.

Son objectif est de détourner l'attention de ces investigateurs trop curieux et d'apprendre ce que Robert Stoner sait. Il appelle ce dernier « docteur Stoner ». Il essaiera donc d'être présent à leurs côtés lorsqu'ils soigneront le blessé, écouteront aux portes... S'il a entendu les premières révélations de Robert Stoner (cf. *Les révélations de Robert Stoner*, p. 6), il tentera de les minimiser. Mais surtout, il finira par menacer les investigateurs de son arme si les choses tournent en la défaveur de la Confrérie !

Statistiques :

Pêcheur ordinaire (75 %), réfléchi, hostile et agressif.

Trouve son assurance dans son arme.

d'Irwin Winfall est-elle crédible ? Peut-on lui faire confiance ?

Un peu plus tard, Stoner émerge quelques secondes et prononce quelques paroles avant de s'évanouir à nouveau :

- « *Le masque... sous la tour* »
- « *La Confrérie...* »
- « *La créature... écoutait la créature* »
- « *Margaret... Sannyhoc* »

Note : Robert Stoner a-t-il dit « écoutait », « écoutez » ou « écouter » ? Le sens multiple de ces mots sera clarifié dans le second scénario, *Le Shaman des Profondeurs*, lorsque les investigateurs rencontreront le shaman (cf. *La créature dans le réservoir*, p. 27).

En entendant ces mots, s'il est présent ou si les investigateurs font part devant lui de ces révélations, Irwin Winfall sort son pistolet (cf. *Où tout bascule*, ci-dessous).

Où tout bascule

Que ce soit par l'initiative des investigateurs, l'acharnement de la Confrérie, ou la force des éléments déchaînés, tout peut basculer d'un instant à l'autre.

Des investigateurs perspicaces

Il est possible que les investigateurs découvrent la présence de la Confrérie par leurs propres moyens, en :

- Faisant des recherches dans l'île, en pleine tempête et dans l'obscurité, ils peuvent découvrir l'un des membres. Celui-ci n'opposera pas de résistance ; il a pris les investigateurs pour des douaniers (sous entendu : « Je fais de la contrebande ») et tente de donner le change, en expliquant qu'il cherchait à cacher sa « marchandise ».
- Doutant de l'honnêteté d'Irwin Winfall. Mais s'il est confronté à de sérieuses accusations, celui-ci sortira son arme pour tenter de donner l'avantage à son camp. Sous la menace, il essaie d'emprisonner les investigateurs dans la réserve (n° 9 sur le plan). Même chose si les investigateurs tentent une quelconque action contre lui (fouille, tentative de neutralisation, etc...).
- Dans tous les cas, si les deux hommes de la Confrérie se font repérer, Irwin Winfall menace de son arme pour prendre l'avantage (rappelons qu'il est le seul à disposer d'une arme à feu sur l'île).

Une Confrérie à bout de nerfs

S'ils n'ont pas été découverts par les investigateurs, et après plusieurs heures de recherche dans l'île, les membres de la Confrérie doivent se dévoiler s'ils veulent poursuivre leurs recherches à l'intérieur du phare, dernier endroit qu'ils n'ont pas exploré et qui dissimule le passage qu'ils recherchent.

Les plus discrètement possible, et en évitant les éventuels curieux, les deux hommes vont tenter de pénétrer dans les bâtiments du phare pour trouver un passage. Au bout d'une quinzaine de minutes de recherche, ils trouvent le couloir conduisant à la dalle gravée. Dès lors, leur unique objectif est de briser cette dalle. Pour cela, l'un d'eux emploie une masse qu'il a trouvée parmi les outils d'entretien du phare. Des coups sourds résonnent bientôt dans les entrailles du phare...

Par ailleurs, d'autres événements peuvent survenir :

- Le capitaine Sappletown décide d'aller vérifier les amarres des bateaux. Il propose à Georges Farlan ainsi qu'à l'un des investigateurs de l'accompagner. Arrivé au quai, le petit groupe est pris à parti par les deux membres de la Confrérie, armés de couteaux et visages cachés par leur goule de cuir. Ils essaieront de neutraliser les investigateurs et, s'ils y parviennent, les enfermeront dans la cale de leur chalutier. Forts de cette première victoire, les deux hommes se rendent au phare.
- Irwin Winfall s'est rendu compte que D' Stoner a parlé et que les investigateurs sont au courant de choses qu'ils ne devraient pas savoir. Il sort le pistolet qu'il cachait dans son dos et leur impose à tous de se regrouper dans la réserve où il tentera de les enfermer. Il agira de même si des coups de masses commencent à retentir dans le sous-sol (cf. ci-après).
- Ou, le plus simplement du monde, les deux membres de la Confrérie essaieront de profiter que tout le monde soit parti explorer l'île pour entrer dans le phare !

Des coups dans les sous-sols

Les membres de la Confrérie ont trouvé le passage et commencent à le dégager à coup de masse. À chaque coup contre la dalle, l'onde de choc se propage dans tout le phare, plus terrible encore que la tempête ! La magie ancestrale qui tient les Profonds en respect est en train d'être brisée par les hommes.

Si les investigateurs sont libres de leurs gestes, il leur faut décider quoi faire. S'ils sont retenus prisonniers dans la réserve, il leur faudra d'abord s'en évader. Enfin, s'ils hésitent à intervenir, Robert Stoner revient à lui pour énoncer une nouvelle fois quelques paroles :

« *La Confrérie... ne doit pas avoir le masque* »

« *Les empêcher... avec la créature* »

Dans tous les cas, il leur faudra neutraliser Irwin Winfall et découvrir ainsi que son arme n'est pas chargée !

S'ils tentent de s'orienter pour déterminer d'où viennent les coups, les investigateurs découvrent qu'ils résonnent depuis le

Et si... la Confrérie est défaite ?

Quoi qu'il arrive, la Confrérie fera tout pour que l'un de ses trois membres présents dans l'île reste libre, voire ignoré des investigateurs, et parvienne à pénétrer sous le phare.

Cependant si les investigateurs réussissent à les neutraliser tous, la Confrérie réagira :

- En essayant de distraire les naufragés par le bluff : laisser entendre qu'ils ne sont pas seuls, menacer de l'arrivée imminente d'autres membres...
- En tentant l'évasion de l'un d'eux, afin qu'il reprenne immédiatement les recherches
- En profitant, en toute dernière extrémité, de la fureur de la tempête de Dagon contre l'île (cf. *Le nœud de l'intrigue*, p. 12) pour bluffer à nouveau et retrouver sa liberté d'action

passage conduisant à la dalle portant le symbole des trois jambes. « *Mais de quel côté sont frappés les coups ?* » demande Georges Farlan. Il n'y a qu'un moyen de le savoir : se rendre sur place.

Le capitaine Tyler Sappletown et Georges Farlan proposent d'enfermer le, ou les prisonniers dans la réserve, tandis qu'ils veilleront sur Stoner dont l'état devient vraiment préoccupant.

La Confrérie dévoilée

Dans un délire, Robert Stoner a révélé qu'un masque était dissimulé sous la tour. Avant de descendre dans les entrailles du phare, les investigateurs peuvent interroger Irwin Winfall ou tout autre captif qu'ils auraient fait. Le capitaine indique qu'il croit reconnaître en lui un habitant du village où ils se rendaient : Bryn Celli Ddu. On peut trouver sur lui un masque de cuir marin, à l'odeur épouvantable. Ils peuvent obtenir quelques maigres informations :

- Oui, il est membre d'une confrérie, mais

L'ancien chant des hommes

Lorsque les anciens Druides scellèrent cet endroit, ils célébrèrent maints chants emprunts de leur sagesse millénaire et aujourd'hui oubliée des hommes. Leurs litanies s'accumulèrent dans les glyphes et lui donnèrent la force de résister aux assauts magiques des shamans abyssaux.

La magie est invulnérable, mais la pierre qui l'abrite peut être brisée. C'est le cas de la dalle scellée porteuse du signe de l'île de Man. Immédiatement, les anciens chants des hommes sont libérés et résonnent dans l'air de manière anarchique. Il faut imaginer milles chorales aux voix déchirées hurler leur frayeur aux vents tourbillonnants de la tempête !

il ne précise pas laquelle ni le nombre de ses membres. Non, il ne vient pas de Bryn Celli Ddu (il ment sur ce point)

- Il essaiera de gagner du temps en leur proposant de rejoindre la Confrérie : « *Rejoignez-nous. Si vous êtes dignes, le Grand Masque vous parlera* ». Qui est le Grand Masque ? Pas de précision.
- Ils sont venus à deux dans cette île (il ment pour couvrir ses acolytes), pourchassant Robert Stoner.
- Il ignore quelles sont ces formes qui nagent aux alentours du phare (là encore il ment, mais la vérité l'effraie un peu).
- Ils cherchent un ornement facial. « *Mais il est déjà trop tard, vous ne pourrez rien empêcher* ».

Sous le phare

La dalle brisée

Que ce soit par les membres de la Confrérie encore libres, ou par une autre force, à l'instant où la dalle est brisée, une onde de choc balaie tout le bâtiment et se répercute sur les vagues, allant jusqu'à repousser les lames qui s'abattent sur le phare !

Alors que cette onde projette les investigateurs au sol, une abominable lamentation s'élève des entrailles de la terre : c'est l'ancien chant des hommes, qui était enfermé dans les glyphes du sceau (cf. *Le nœud de l'intrigue*, p. 12). Elle se transforme en une clameur hurlante qui emplit l'atmosphère, puis s'évanouit en rugissant. Ce terrifiant vacarme engendre 2/1D6 points de SAN

Une fois remis du choc, les membres de la Confrérie se saisissent immédiatement de leurs masques de cuir marin et s'en ornent le visage par dévotion envers cet endroit. Ils se précipitent alors dans le passage à la recherche du Masque de Nacre.

Une délivrance pour les Profonds

L'ancienne magie druidique brisée, les quatre Profonds qui rôdaient aux alentours du phare ont désormais accès à l'ensemble de l'île. Cela inclut les sous-sols du phare où se trouve l'ornement facial. Leur objectif est de s'emparer de leur relique sacrée : le Masque de Nacre. Leur très petit nombre laisse cependant une chance aux investigateurs de s'en saisir avant eux. Ceux que les incrédules ont pris pour des phoques passent à l'action :

- L'un d'entre eux remonte les galeries inondées pour parvenir jusque sous le phare.
- Un autre surveille les environs. Il suivra le premier si celui-ci ne revient pas.
- Les deux autres provoquent immédiatement d'importants dégâts aux coques des bateaux amarrés (sans pour autant parvenir à les couler).



LE DR ROBERT STONER

Agonisant

L'homme est âgé d'une cinquantaine d'années. Ces cheveux grisonnants sont maintenant entourés d'un large pansement où filtre une tâche de sang. Il est au plus mal et s'il n'est pas conduit à l'hôpital rapidement, ses chances de survie sont inexistantes. En l'occurrence, l'absence de soins adaptés fera qu'il mourra avant la fin de la nuit.

Robert Stoner se sait pourchassé par les membres de la Confrérie. Il a surtout pris conscience du danger qu'ils représentent et va tenter de le faire comprendre des investigateurs. Il souhaite laisser son témoignage et ses notes à ceux qui sauront empêcher la Confrérie de poursuivre ses agissements.

Statistiques :

Zoologue expert (75 %), mourant, amical et perdu



Le symbole de l'île de Man

Le signe reproduit devint le symbole de l'île de Man vers le XIIe siècle. À l'origine, on pense qu'il s'agissait du signe celtique à trois branches beaucoup plus ancien : le triskel. Sur le symbole de l'île de Man, les trois jambes portent des cuirasses et les talons des éperons.

Pour rendre beaucoup plus ancien le dessin gravé sur la dalle, les jambes de celui-ci sont nues, illustrant par là le dénuement de ceux qui ont élevé cette barrière : les druides.



BARRY ET BRANDON

Membres de la Confrérie

Les deux hommes sont vêtus d'une veste de toile sombre. Lorsque John Wendish a ordonné qu'on rattrape Robert Stoner, ils ont suivi Irwin Winfall sans poser de question. Ils sont en effet entièrement dévoués à la Confrérie, mais ne sont pas pour autant suicidaires ni fanatiques. En l'occurrence, ils sont incapables de tuer un homme, bien qu'ils sachent jouer du couteau.

Sur l'île, leur unique objectif est de trouver un passage qui les conduira sous le phare, où ils présumement pouvoient trouver un ornement facial. Ces mots ont d'ailleurs pour eux une autre portée que la simple expression « masque ». Ils se conforment aux ordres d'Irwin Winfall : rester caché et tenter de trouver l'ornement facial sans se faire repérer. Très prudents et discrets, ils se résigneront finalement à pénétrer dans le rez-de-chaussée du phare, à la recherche d'un passage.

S'ils sont confrontés aux investigateurs, leur première attitude sera de tenter de les neutraliser (en les enfermant dans la cale du bateau par exemple).

Les deux hommes s'épaulent l'un l'autre. Ils connaissent parfaitement le milieu marin et savent comment se comporter sur un îlot battu par la tempête. Ils ont bien conscience qu'au moins l'un d'entre eux doit rester libre de ses mouvements afin d'assurer la mission jusqu'au bout.

S'ils sont pris, ils ne révéleront rien, laissant à Irwin Winfall le soin de leur venir en aide. Chacun d'eux porte sur lui un couteau et une cagoule de cuir marin, insigne de la Confrérie, qu'ils comptent porter en signe de dévotion lorsqu'ils trouveront l'ornement facial.

Statistiques :

Pêcheurs ordinaires (50 %), anxieux, hostiles et désemparés

Au cœur de la terre : les Masques Puants

Derrière la dalle débute une série de galeries sombres entrecroisées conduisant à des salles de tailles diverses. Le grondement sourd de la tempête résonne contre les parois et ne permet pas d'entendre quoi que ce soit d'autre. Sans lampe, il n'est pas prudent d'entamer l'exploration des sous-sols.

Sur le sol stagne une eau chargée de déchets d'algues en décomposition, nourriture d'écœurants vers de vase. Sur les parois ruisselantes s'accrochent d'ignobles cloportes blanchâtres. L'odeur de la pourriture marine est ici particulièrement tenace.

Lors de leur exploration des galeries, les investigateurs peuvent découvrir :

- La masse utilisée par les membres de la Confrérie qui est restée près de la dalle
- Par moments, le niveau de l'eau monte jusqu'aux genoux, voire jusqu'aux cuisses. Cela est dû à la tempête qui redouble de fureur, et bien entendu, cela rend la progression très difficile.
- Un corps prostré, dans un recoin du passage. De prime abord, son visage n'a rien d'humain (1/1D3 points de SAN). En y regardant de plus près, ce n'est qu'un humain qui porte une cagoule. Il s'agit du membre de la Confrérie qui a brisé la dalle. La vue d'un Profond qui émerge de l'eau a fait vaciller son esprit, et il ne cesse de balbutier « La créature... la créature... ».
- Si le second membre de la Confrérie est également dans les galeries, ils trouveront son corps inerte, baignant dans un mélange d'eau de mer et de sang, la gorge littéralement arrachée, peut-être par un genre de crocs (1/1D3 points de SAN).

La crypte de l'Ornement Facial

Toutes les galeries mènent à une vaste grotte taillée par la main de l'homme.

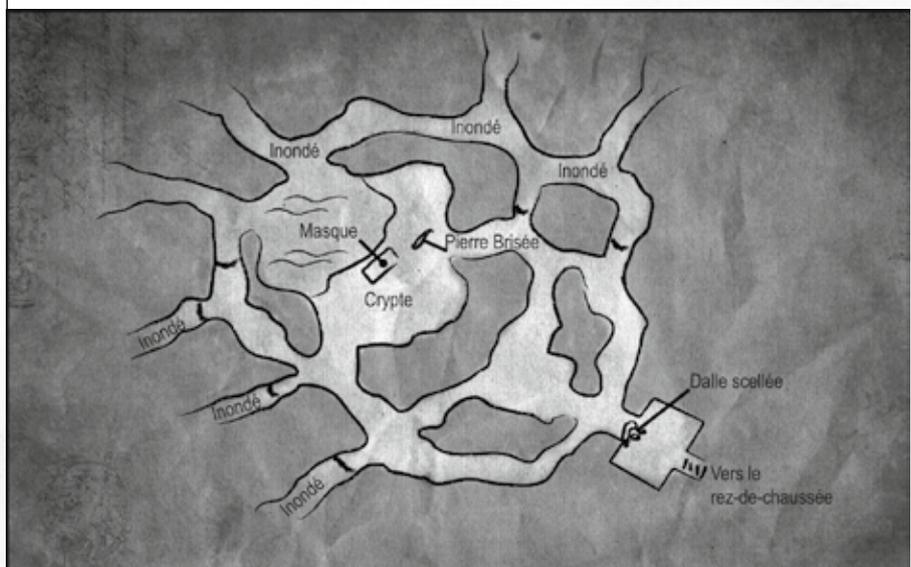
C'est dans cette crypte que se trouve le Masque de Nacre :

- Sur le sol se trouve une pierre oblongue de deux mètres de longueur et d'une dizaine de centimètres de diamètre. Près d'une extrémité est percé un trou où l'on peut apercevoir les restes d'une attache en ligament. Visiblement, cette pierre était suspendue au plafond.
- À l'opposé de l'entrée, une étendue d'eau (elle communique directement avec la mer).
- Éparpillés sous la mince couche d'eau de mer, on distingue de larges fragments de nacre. Vu leur taille, les coquillages dont ils proviennent devaient être gigantesques. (Ce sont des fragments de conques. Une analyse poussée montrerait que les éclats ont été produits par vibration et non par choc).
- Les parois sont couvertes d'étranges gravures parmi lesquelles il est possible de distinguer des tracés : peut-être des tracés côtiers et des lignes qui semblent former des pentagrammes.
- Des silhouettes humaines s'opposent à une créature. Cette créature est représentée entourée de liserés ondulants, comme pour symboliser de l'eau. Son dos est anormalement proéminent et elle se tient sur des pattes atrophiées. Les doigts de ses mains semblent reliés entre eux par de la peau. Son cou porte trois stries, semblables à des branchies.
- Au centre de la salle, sur une simple dalle de pierre, repose le Masque de Nacre !

Avant que les investigateurs n'aient pu mettre la main sur le masque, le Profond qui erre dans les sous-sols émerge de l'étendue d'eau... et attaque immédiatement en lançant un harpon en os !

L'horreur dans les eaux

Le Profond attaque les hommes qui cherchent à s'emparer du Masque de Nacre ! Il a lancé un harpon, puis brandit



une lame de granit et claudique vers les investigateurs.

- Le Profond ne veut que le masque. S'il l'obtient, il disparaît immédiatement.
- Si un investigateur s'empare du masque, il devient la cible privilégiée du Profond qui engage le corps à corps et tente de l'isoler.
- La difficulté qu'il éprouve à se déplacer hors de l'eau est l'atout majeur des investigateurs. En cas de fuite, ils le distanceront aisément.
- Les investigateurs disposent malgré tout de quelques précieuses secondes pour s'emparer du masque et fuir.
- Pendant ce temps, après avoir saboté les navires, les deux autres Profonds montent sur le quai et s'approchent du phare.

Fuir les sous-sols

Attaqués par les Profonds, les investigateurs peuvent s'emparer du masque avant de quitter les lieux ou faire front ! Mais à l'extérieur, la fureur de Dagon accroît encore la puissance de la tempête et se déchaîne contre ces hommes qui ont trop longtemps empêché les shamans de lui rendre hommage ! Des vagues de plus en plus fortes s'abattent sur les

rochers et font monter le niveau des eaux dans les galeries, puis jusque dans les bâtiments du phare. Il devient de plus en plus difficile aux investigateurs de combattre et de distancer leurs poursuivants (lorsque les investigateurs ont de l'eau au-dessus de la taille, ils ont un dé Malus sur leurs tests). Après quelques minutes, les galeries sont inondées. Les Profonds regagnent en vélocité et redeviennent de redoutables combattants.

Où se réfugier ?

Rapidement, le premier étage est inondé à son tour. Les options qui s'offrent aux investigateurs sont peu nombreuses : se réfugier à bord du Mary's Galloway, au risque d'être sauvagement ballotté pas les vagues (1D6 points de dégâts) ou grimper dans le phare, avec les Profonds sur les talons. La fureur de Dagon retombera lorsqu'il s'apercevra que ses Profonds emportent le Masque de Nacre ou qu'ils renoncent à la poursuite.

Au plus fort de la tempête, les investigateurs peuvent entrapercevoir l'horreur indicible. La lampe du phare continue à balayer les alentours et à prévenir les navires du danger. Par intermittence elle frappe une vague

démessurée qui tournoie au large. Et durant quelques instants, chaque passage de la lumière révèle aux spectateurs la silhouette émergée et à demi dissimulée par les flots d'une gigantesque créature ! Dagon lui-même observe la scène avant de disparaître. Après lui, les eaux retombent et la tempête se calme. Ce spectacle fait perdre 2/1D10 points de SAN aux investigateurs.

Le sort des protagonistes

Durant cette terrible nuit, les personnages non joueurs sont également directement impactés par la tempête déclenchée par Dagon :

- Elle achève les souffrances de Robert Stoner.
- Elle emporte les membres de la Confrérie, qui plongent vers elle, persuadés de la reconnaissance des créatures.
- Elle effraie Georges Farlan, qui se réfugie dans le phare, par crainte et par devoir : il s'assure que la lampe continue d'avertir les navires du danger.
- Elle impressionne le capitaine Sappletown, qui recule à la vue des Profonds.

Les profonds

La colonie déclinante de la mer d'Irlande n'a pas les moyens d'envoyer de nombreux combattants. Les shamans doivent utiliser leurs troupes avec précaution, au moins jusqu'à ce que le sanctuaire soit à nouveau accessible. Ce soir, Dagon va déclencher une grande tempête qui va abattre les pierres levées du grand pentagramme des hommes, libérer l'accès au sanctuaire de la mer d'Irlande et les célébrations pourront recommencer. Alors seulement, la fertilité retrouvée de la colonie lui rendra toute sa force. C'est la raison pour laquelle seulement quatre Profonds hantent ces eaux depuis le début de la tempête. Ils savent que les sous-sols de « la grande tour » cachent la relique de leur peuple : le Masque de Nacre, objet indispensable à l'adoration de Dagon. Au moment où la dalle est brisée, ils se séparent en deux groupes. Deux d'entre eux s'attaquent aux bateaux amarrés dans la crique et les deux autres pénètrent dans les sous-sols par un passage inondé à la recherche de l'ornement facial.

Physionomie

Leur visage est celui d'un amphibien aux yeux trop espacés et à la gueule hérissée de dents tranchantes taillées en triangle. Ce qu'on devine de leur torse est protégé par une carapace. Impossible de dire s'il s'agit de la leur ou d'une pièce rapportée. Les scarifications de leurs bras témoignent des effroyables affrontements que ces créatures sont habituées à mener sous la surface. Leurs jambes atrophiées peinent à les soutenir hors de l'eau. Leurs nageoires dorsales forment une excroissance qui les force à se maintenir courbés.

Lorsqu'ils sortent de l'eau, les branchies de leur cou expulsent bruyamment une eau en forme de crachin et l'instant d'après, les monstres ouvrent la bouche en une aspiration douloureuse. Cette monstrueuse apparence engendre 2/1D6 points de SAN.

Combat

Les Profonds penchent leur corps en avant pour hérissier leur nageoire dorsale et impressionner l'ennemi. Puis ils découvrent leurs dents tranchantes en ouvrant la gueule. On peut distinguer les raies sanglantes des ouïes de leur cou.

Habitués à la pénombre des profondeurs, les yeux de ces quatre-là sont sensibles à une lumière directe. Si les investigateurs parviennent à braquer vers eux le faisceau d'une puissante lampe, ils se verront handicapés d'un dé Malus sur tous leurs tests hors de l'eau.

Déterminés mais conscients de leur petit nombre, ils se battent jusqu'à ce qu'il ne reste que la moitié d'entre eux. Ils tenteront d'emporter leurs blessés ou leurs morts en quittant les lieux. Lorsque Dagon fera monter les eaux jusque dans le phare, ils s'en prendront à tous les humains qui croiseront leur route.

Leurs armes

Leurs harpons sont taillés dans un os creux. Lorsqu'il est figé dans la chair, les vers cachés dans l'os se répandent à l'intérieur de la victime, provoquant 1 point de dégâts par round, jusqu'à ce qu'un test de premier soin réussi permette de nettoyer la plaie.

Leurs lames de granit sont bordées de coquillages tranchants et causant 1D6 points de dégâts.

Leur pectoral d'écaillés leur assure une protection de 3 points d'armure.

Statistiques

Combattants ordinaires, menaçants, hostiles et agressifs - cf. p. 306 du Manuel du Gardien.



Note au gardien**Le nœud de l'intrigue**

Dans cette histoire, il est essentiel que le sceau de l'île de Man soit brisé d'une manière ou d'une autre :

- En principe, c'est l'un des membres de la Confrérie qui le brise à coup de masse.
- En tout dernier recours, si le sceau ne pouvait être brisé, Dagon lui-même lancera une vague gigantesque qui s'abattra avec suffisamment de force sur l'île pour que quelques pierres du passage se descendent et que l'une d'elles brise le sceau.

Cela a pour effet immédiat de rompre l'antique sortilège et de libérer le passage donnant accès au Masque de Nacre, notamment aux Profonds !

C'est le véritable élément déclencheur de tout ce qui va suivre, y compris dans les scénarios ultérieurs :

- Les investigateurs pourront s'emparer du masque pour qu'il ne tombe pas entre les mains des Profonds.
- Dans la suite de cette campagne, la Confrérie fera tout pour récupérer cet ornement facial.
- En désespoir de cause, la Confrérie tentera d'interpréter les paroles du shaman qu'elle retient prisonnier et quand il leur indiquera « que le masque à la pâleur du visage de l'un de vos nouveaux nés » et portera son dévolu sur l'enfant de Margaret Sannyhoc !

À quel moment la dalle est-elle brisée ?

Idéalement, quelques instants avant que les investigateurs ne parviennent à empêcher l'homme de la Confrérie de la détruire. Ce dernier va se retrouver projeté contre le sol sous l'effet de la puissance magique libérée, mais il aura le temps de se relever et de pénétrer dans les sous-sols, vers son destin...

Et si... personne ne va dans les galeries ?

Si les investigateurs ne partent pas à la recherche du masque, les Profonds s'en emparent. Le gardien fera alors en sorte que la Confrérie ne cherche pas à le récupérer, mais enchaînera avec les autres éléments de la seconde partie. Cependant, le phare n'échappera pas à la colère de Dagon et la scène de fin se déroulera dans les mêmes conditions :

- Robert Stoner meurt.
- Les membres de la Confrérie disparaissent.
- Dagon noie le phare sous une trombe d'eau et apparaît par intermittence dans la lumière du phare.

Le Masque de Nacre

Il fut perdu par les Profonds lorsque les Druides parvinrent à sceller le sanctuaire de l'île de Man puis fut enfermé ici sous la garde d'une dalle scellée par les anciens chants des hommes. C'est une relique des Profonds. Lors des cérémonies à Dagon, il doit être porté par le shaman en hommage au dieu. Le shaman retenu par la Confrérie a sciemment fait envoyer des hommes briser la dalle scellée, afin que les Profonds puissent enfin pénétrer sous le phare et s'emparer de cet ornement facial.

De leur côté, les membres de la Confrérie voient là le moyen de satisfaire le shaman en espérant obtenir de lui un moyen d'accéder à l'immortalité.

L'apparence particulière de ce masque peut épouvanter les investigateurs (1/1D4 points de SAN). La nacre immaculée dans laquelle il est taillé n'est pas tout à fait inerte et semble parfois refléter différemment la lumière. Sur le pourtour sont sculptées des petites dents triangulaires, comme s'il n'était que l'intérieur d'une gueule ouverte ! Mais c'est la forme particulière des yeux qui pourra interpeller les investigateurs ; les masques des hommes ont les yeux placés sur le devant, pour correspondre à notre morphologie. Celui qui portait ce masque avait les yeux sur les côtés.

**Oceanus**

Parfois je me tiens sur le rivage
Où les peines déversent leur émanation,
Les eaux agitées soupirent et crient
Murmurant des secrets qu'elles n'osent prononcer.
Venant des vallées sans nom, loin dans les profondeurs,
De collines et de plaines qu'aucun homme ne saurait connaître,
La houle mystérieuse et les vagues maussades
Suggèrent, tels des thaumaturges exécrés,
Un millier d'horreurs, grandes en épouvante,

Contemplées par des ères depuis longtemps oubliées.
Ô vents chargés de sel qui parcourez tristement
Les régions abyssales et nues ;
Ô lames courroucées et blafardes qui rappelez
Le chaos que la Terre a laissé derrière elle ;
Je ne vous demande qu'une seule chose :
Laissez à jamais inconnu votre antique savoir !

Howard Phillips Lovecraft,
Fungi de Yuggoth et autres poèmes fantastiques

Quitter le phare

Au matin, la tempête a cessé. L'île est jonchée de débris de varech et de poissons morts. Des deux bateaux, seul celui qui a pu suivre les mouvements des plus hautes vagues est encore à flot : le Mary's Galloway, bateau des investigateurs. Le capitaine révèle que la coque est anormalement abîmée. Comme si on avait tenté de couler son navire depuis l'extérieur. Il va poursuivre sa route jusqu'au village de Bryn Celli Ddu, à une heure d'ici, où il espère pouvoir réparer. À noter que dans les sous-sols du phare,

l'eau a tout emporté. Il ne reste rien : ni indice, ni cadavre. Seules les gravures peuvent encore être observées.

Bien entendu, Georges Farlan ne peut pas quitter son poste. En guise de souvenir de cette terrible nuit, il murmure encore les mêmes vers :

« *Les eaux agitées soupirent et crient
Murmurant des secrets qu'elles n'osent prononcer* »

Le Mary's Galloway file bientôt en direction de Bryn Celli Ddu, emportant les investigateurs vers la suite de cette aventure...

- Fin de la première partie -

Vers la seconde partie

Les indices collectés durant cette première partie conduisent à Bryn Celli Ddu. Récapitulons :

- Le capitaine a reconnu Irwin Winfall comme étant un habitant du village.
- Robert Stoner habitait à Bryn Celli Ddu. Les investigateurs peuvent désirer en apprendre plus en se rendant chez lui.
- Robert Stoner a prononcé le nom de Margaret Sannyhoc. Réflexion faite, le capitaine a entendu parler du scandale d'une fille prénommée Margaret à Bryn Celli Ddu. Elle n'est pas mariée mais est enceinte. Il n'en sait pas plus.

Enfin, revenons sur le masque de nacre et l'enjeu qu'il représente

- Si les investigateurs se sont emparés du masque de nacre, ils devront se montrer très discrets ou ils deviendront la cible de la Confrérie dans la seconde partie.
- Si les Profonds ont emporté le masque, le gardien poursuit l'aventure en tenant compte de ce point.
- Si le masque est détruit (!), le Shaman ordonnera aux membres de la Confrérie la confection d'un nouveau masque « dont la blancheur égale celle du visage d'un de vos nouveau-nés ». Cette phrase n'est évidemment pas anodine et nous verrons que l'enfant de Margaret Sannyhoc sera bientôt l'objet de terrifiantes inquiétudes. Sans parler de la colère des profonds envers ceux qui ont détruit l'objet de leur plus grand rituel.

Le Shaman des Profondeurs

Où les investigateurs séjournent dans un village damné et découvrent les visages de leurs ennemis

Investigation	5/5
Action	2/5
Exploration	1/5
Interaction	3/5
Mythe	4/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	6 heures
Nombre de joueurs	4
Époque	Années 20

À l'affiche

John Wendish

Il est le chef de la Confrérie et fut l'ancien assistant de Robert Stoner. Il pense être le véritable instigateur des événements, alors qu'en réalité il est manipulé par le Shaman. Il entretient un échange mental avec lui et s'est laissé convaincre de l'aider à retrouver le chemin du Sanctuaire. Il est en outre le véritable père de l'enfant de Margaret Sannyhoc.

La Confrérie

Malgré la perte de plusieurs des siens dans « un phare dans la nuit », la Confrérie regroupe encore neuf membres. Elle fait régner la suspicion à Bryn Celli Ddu et les villageois superstitieux vivent dans la crainte.

Un homme a été envoyé sur l'île de Man, pour empoisonner les druides. Il reviendra à la mi-journée. Un autre est à la recherche d'un bateau capable d'emporter le Shaman des Profondeurs en mer. Il reviendra pour la réunion de la Confrérie.

Le Shaman des Profondeurs

Tombé entre les mains des hommes, il est retenu prisonnier dans un réservoir. Il a cependant retourné cette captivité à son avantage en manipulant la Confrérie. Il tentera de faire de même avec les investigateurs. Son unique objectif est d'ouvrir le Sanctuaire de mer d'Irlande.

En quelques mots

À bord de la Mary's Galloway, le bateau endommagé du capitaine Tyler Sappletown, les investigateurs rejoignent le petit village de Bryn Celli Ddu, coupé du reste du monde depuis la tempête. Ils y rencontrent des habitants suspicieux et méfiants.

Durant le temps consacré aux réparations du bateau, les investigateurs pourront tenter d'en apprendre davantage sur l'origine des événements qu'ils ont vécus dans le phare. Visitant tour à tour le village, un site de pierres levées et la propriété de Robert Stoner, ils croisent à nouveau la route de la Confrérie. Ils découvrent l'existence d'une conque géante et surtout, celle d'une mystérieuse créature, maintenue captive dans un aquarium : un shaman Profond ! Manipulatrice et perverse, la créature va entrer en contact avec les investigateurs et solliciter leur aide, contre les agissements de la Confrérie. De plus, des événements viennent ponctuer leur séjour : l'accouchement de Margaret Sannyhoc et la visite de Druides de l'île de Man. Cette seconde partie s'achève sur le départ de la Confrérie pour l'île de Man.

Résumé de l'épisode précédent

Alors qu'ils effectuaient la traversée de la mer d'Irlande, une tempête soudaine contraignit les investigateurs à se réfugier dans un phare. Ils y firent la connaissance du docteur Robert Stoner, qui décéda un peu plus tard avant d'avoir pu leur révéler la nature de ses travaux, mais en murmurant le nom de Margaret Sannyhoc. Ils y affrontèrent les membres d'une Confrérie, dont ils ignorent encore tout, sinon son

lien avec « une créature ». Ils apprirent surtout l'existence de mystérieuses créatures des abysses, les Profonds, et de l'objet qu'ils convoitaient : un Masque de Nacre. En outre, ils découvrirent d'antiques gravures montrant le signe de l'île de Man s'opposer à une créature humanoïde marine, ainsi qu'une longue pierre brisée gisant sur le sol.

Enjeux et récompenses

• Démasquer la Confrérie

Neuf membres de la Confrérie restent à découvrir par les investigateurs, dont les effrayants frères Wenrec. Démasquer la Confrérie revient surtout à connaître son objectif final : aider le Shaman Profond afin d'obtenir l'immortalité dans les cités sous-marines.

• Ne pas perdre le Masque de Nacre

Si la Confrérie est informée que les investigateurs possèdent le Masque de Nacre, elle tentera tout pour le récupérer : menace, chantage, enlèvement !

• Protéger l'enfant de Margaret Sannyhoc

Margaret Sannyhoc est enceinte de John Wendish, le chef de la Confrérie.

Sa fille, Anny, a survécu à l'absorption de breuvages qui ont tué d'autres enfants. Le shaman des profondeurs a révélé que « le masque est aussi pâle que le visage de vos nouveaux nés ». Pour toutes ces raisons, la Confrérie va s'en prendre à la fillette.

• Découvrir la vérité sur le Shaman Profond

Le véritable enjeu est ne pas tomber dans les filets du shaman. Il encourage les investigateurs à poursuivre leurs efforts et fait mine de les aider. Il pense qu'entre ses pattes, les humains ne sont que des pantins bien incapables d'appréhender ses ambitions : ouvrir le chemin d'un Sanctuaire millénaire et sauver sa tribu de l'extinction.

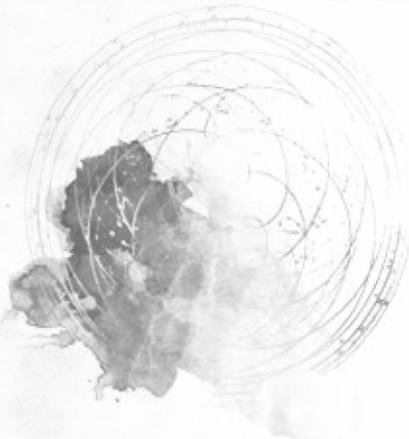
À l'affiche (suite)

Margaret Sannyhoc et son bébé

Cette jeune femme célibataire est enceinte de John Wendish. Tenue à l'écart par les habitants du village, c'est la mère de l'empoisonneur de la Confrérie qui s'occupe d'elle. On lui administre secrètement des potions dans l'espoir de modifier l'enfant qu'elle porte !

Craig Fergus et Crowen McKavel, envoyés de l'île de Man

Ces deux Druides viennent vérifier l'état des pierres levées. Envoyés par les Druides de l'île de Man, ces deux hommes ont été empoisonnés par la Confrérie, comme leurs frères qui, agonisant, emploient leurs dernières forces à maintenir la barrière mentale qui éloigne les Profonds de leur Sanctuaire. Dans quelques jours, elle cédera...



Ambiance

Un lendemain de tempête laisse dans le ciel des nuages bas, et des bourrasques anarchiques qui balaient la bruine perpétuelle. Même avec un temps clément, Bryn Celli Ddu n'est pas un endroit où l'on souhaite se rendre. Les habitants y sont extrêmement superstitieux. Tout ce qui les éloigne de leur quotidien les effraie. Les pêcheurs croient dur comme fer aux jeteurs de sort, aux malédictions et aux pouvoirs des rebouteux. Tout est regards en coin, sous-entendus, évitements et recourt au bon Dieu. L'atmosphère est pesante, voire angoissante.

Une campagne grisâtre s'étend derrière des murets de pierres sombres. Les derniers oiseaux vivants ici sont les corbeaux et quelques mouettes qui évitent la proximité des hommes.

La Confrérie de John Wendish

Il y a environ trois ans, John Wendish était l'assistant du professeur Robert Stoner. Ils étudiaient une conque géante ramenée par deux pêcheurs, à l'intérieur de laquelle ils découvrirent le Shaman Profond. Ce dernier entra en contact télépathique avec John Wendish, et quelques mois plus tard, l'assistant commença à réunir autour de lui sa Confrérie. Son recrutement se fit auprès de quelques pêcheurs qu'il connaissait, des rebouteux et des individus douteux du comté.

Ce qui fait encore sa force aujourd'hui, malgré la disparition de plusieurs de ses membres la nuit dernière, c'est le fait que le reste des villageois préfèrent se tenir à l'écart de tout ce qui pourrait « porter malheur ».

Les membres de la Confrérie

Tous ses membres se connaissent parfaitement. Ils entretiennent entre eux une forte solidarité, renforcée par le fait qu'ils sont originaires de la même région. Dans ce genre de coin, les habitants du village voisin sont purement des étrangers ! Jusqu'à ce jour, la confrérie se compose de (cf. les encadrés correspondants à chacun d'eux) :

- Irwin Winfall, Barry et Brandon : tous disparus dans la grande tempête. (cf. *Barry & Brandon*, p. 10).
- John Wendish : le chef de la confrérie, le « Grand masque ».
- Gregor Wenrec : l'empoisonneur.
- Léoc, Deniel et Petric Wenrec : les frères de Gregor Wenrec.
- Carl Kernin : le fossoyeur et saleur de poissons.
- Ray « l'estropié » et Ben Oliver : les deux pêcheurs qui ont vendu la conque à Robert Stoner.
- Éléonor Crampton : la seule femme du groupe.

Signe de reconnaissance

Durant les réunions en présence du Shaman Profond, et dans certaines circonstances par dévotion, les membres de la confrérie portent une cagoule en cuir de poisson. L'odeur en est caractéristique.

Objectif

Le Shaman Profond a promis la vie éternelle à ceux qui l'aiderait à ouvrir le chemin du Sanctuaire. C'est là l'unique ambition de John Wendish et de ses acolytes.

Actions engagées

Avant l'arrivée des investigateurs à Bryn Celli Ddu, la confrérie a engagé des actions liées à cette aventure :

- Elle a envoyé trois hommes à la poursuite de Robert Stoner tenter de retrouver le Masque de Nacre dans le Phare. Il est possible que cette tentative se soit soldée par un échec. Si la confrérie apprend que les investigateurs

sont en possession du Masque de Nacre, elle tentera de le récupérer (menace, enlèvement, chantage, vol...).

- Elle a envoyé Gregor Wenrec empoisonner les Druides de l'île de Man, afin que la dernière barrière mentale des hommes s'effondre et que les Profonds puissent pénétrer dans leur Sanctuaire.
- Après la tempête, elle a envoyé l'un de ses hommes jusqu'au village voisin afin de ramener un bateau suffisamment grand pour emporter le réservoir du Shaman Profond jusqu'au Sanctuaire de l'île de Man.

Points faibles

En interrogeant les bonnes personnes et à force de recoupement, les investigateurs sont en mesure de découvrir les points faibles de cette organisation :

- Éléonor Crampton est amoureuse de John Wendish. Si elle apprend que l'enfant de Margaret Sannyhoc est de lui, elle pourra le trahir.
- Maboul, le fils débile de « la Vérole », n'a jamais été admis dans le cercle. Pour se venger, il est prêt à révéler certains secrets. Mais en même temps, il espère bien piéger les investigateurs et obtenir ainsi sa place dans la confrérie.
- Deux personnes seulement sont susceptibles de tuer pour leur idéal : John Wendish et Gregor Wenrec. Tous les autres sont incapables de passer à l'acte, sauf si leur vie est jeu.

La confrérie dans l'ignorance

John Wendish n'a pas dit à ses disciples que le Shaman Profond lui avait révélé qu'il est lui-même un Profond condamné à une existence d'humain sur la terre, en attendant que Dagon lui offre l'occasion d'absoudre ses fautes. Il s'est « contenté » de leur promettre la vie éternelle dans les fabuleuses cités sous-marines des Profonds.

Le dernier emploi du temps

Durant les deux jours que va durer ce scénario, la confrérie a prévu de suivre l'emploi du temps suivant, que les actions des investigateurs vont peut-être venir bouleverser :

- Premier jour. Gregor Wenrec revient de l'île de Man, il va chez John Wendish pour rendre compte de son action.
- Premier soir. La confrérie ne se réunit pas. Chacun termine ses préparatifs de départ prévu pour le lendemain. Cependant, Carl Kernin, impatient, ne peut s'empêcher de rendre visite au Shaman Profond.
- Deuxième jour. Gregor Wenrec se rend auprès de Margaret Sannyhoc, il y rencontre un Druide qu'il kidnappe à l'aide de ses frères. Il emporte l'enfant.
- Deuxième soirée. La confrérie se réunit dans la propriété de Robert Stoner. Elle charge le réservoir du Shaman Profond à bord d'un bateau qui ramène Ray l'Estropié et part pour l'île de Man.

« Un millier d'horreurs, grandes en épouvante, Contemplées par des êres depuis longtemps oubliées. »

Howard Phillips Lovecraft,
Oceanus

L'arrivée à Bryn Celli Ddu

Après deux heures de navigation à vitesse réduite, le capitaine Tyler Sappletown a conduit sans encombre la Mary's Galloway jusqu'à Bryn Celli Ddu. Le ciel gris et bas laisse tomber une bruine permanente sur le paysage. Le village projette une silhouette grisâtre qu'aucune couleur ne vient égayer. En entrant dans le petit port, les investigateurs peuvent s'apercevoir que la tempête a frappé très durement cet endroit : des bateaux ont rompu leurs amarres et se sont fracassés, des toits ont été arrachés... Des hommes sont déjà occupés à récupérer des filets, accrochés en façade de quelques maisons. Alors qu'il trouve un amarrage en bordure du quai de pierre, le capitaine indique que son devoir est de signaler le naufrage du chalutier et la disparition des hommes auprès du bourgmestre du village (cf. *Le Bourgmestre*, ci-dessous). Avant de quitter les investigateurs, il leur conseille d'être prudents, et discrets quant aux événements de la nuit dernière.

Lorsqu'il aura fait son rapport au maire du village, le capitaine Sappletown demandera l'aide du charpentier pour réparer son bateau afin que lui et ses passagers puissent reprendre la mer rapidement. Il estime pouvoir terminer avant ce soir et, le cas échéant, décline l'aide des investigateurs. Mais les nombreuses demandes de la part des villageois vont provoquer un certain retard dans les travaux du charpentier. Le soir venu, Tyler Sappletown se rendra compte qu'il faut bien une journée supplémentaire de travail.

A la découverte du village

Premiers points de repère

Tandis que Sappletown répare son bateau, les investigateurs peuvent parcourir le village et, s'ils le souhaitent, interroger ses habitants afin de poursuivre leur enquête sur l'origine des événements du phare. En interrogeant le premier venu, il leur est possible de s'orienter rapidement vers :

- Un endroit où se loger et se nourrir (cf. *Chez Éléonor Crampton*, p. 16).
- Un endroit où faire soigner les éventuels blessés (cf. *Chez Gregor Wenrec*, p. 21).
- Le manoir de Robert Stoner (cf. *La propriété de Robert Stoner*, p. 26).
- Le site des Pierres Levées (cf. *Les pierres levées*, p. 25).
- La piste de Margaret Sannyhoc (cf. *Chez la Vérole*, p. 18).

ou toute autre destination selon ce que les investigateurs souhaitent faire.

Le comportement des habitants

Dans ce petit village tout le monde connaît tout le monde, mais chacun se mêle de ses affaires. Et dans certains cas, il peut même sembler suspect de poser trop de questions. Les villageois ne se dévoileront que s'ils peuvent faire confiance aux investigateurs. Les premiers mots iront du bonjour/bonsoir, aux renseignements qui n'engagent à rien : une adresse, un renseignement...

Mais dès que les questions se font plus précises, les villageois détournent le regard et il faut faire preuve d'un minimum de persuasion pour obtenir quelques précisions. Ces échanges ne peuvent avoir lieu que durant la journée. Le soir venu, chacun se cale chez soi et, à moins

de bien connaître la personne, il n'est pas possible de lui faire ouvrir sa porte.

Très simplement, un bon moyen de s'attirer la sympathie des habitants est de leur proposer de l'aide pour réparer quelques dégâts. Assez rapidement les langues se délient, tant qu'il ne s'agit pas d'un membre de la confrérie...

Où sont les enfants ?

Les investigateurs pourront noter l'absence d'enfants dans le village. Personne n'en parle car chacun cache ses craintes. C'est l'occasion d'accentuer encore l'ambiance étrange de ce village :

- Les enfants sont tous partis à l'école la veille, mais la tempête a endommagé les routes, ne leur permettant pas de revenir pour le moment. Ils patientent dans le village voisin. Si on interroge les villageois superstitieux à ce propos, ils refuseront d'aborder le sujet, par crainte d'attirer le mauvais sort.
- L'unique enfant que pourront croiser les investigateurs sera celui à naître de Margaret Sannyhoc.
- Victimes de l'empoisonneur, quelques nouveaux nés ont été ensevelis par le fossoyeur (cf. *Carl Kernin*, p. 23). Pour les habitants c'est une véritable tragédie, mais « ça porte malheur d'en parler ».

Les réactions des villageois

Face à ces étrangers qui posent beaucoup de questions, il est possible que certains habitants suspectent les intentions des investigateurs. Le lendemain de leur arrivée, un groupe de quatre villageois les interpelle autour de la pension et leur signifie qu'ils n'aiment pas les curieux, qu'il faut cesser d'importuner les gens et de poser des questions.

Frise Chronologique

Matinée

Les investigateurs accostent à Bryn Celli Ddu. Ils tentent de suivre les pistes découvertes la nuit précédente, tandis que le capitaine effectue les réparations du bateau. Carl Kernin apporte sa pitance à Ben Oliver.

Premier jour

Les investigateurs rencontrent les habitants du village et découvrent l'ambiance malsaine qui règne ici, mélange de sorcellerie, d'ignorance et de peur. Gregor Wenrec, l'empoisonneur de la Confrérie, revient de l'île de Man. Il se rend près de Margaret Sannyhoc, mais est chassé par « la Vérole ».

Premier soir

Le bateau n'est pas réparé. Il faut passer la nuit au village. Si les investigateurs ne se sont pas montrés discrets, la Confrérie tente de

reprendre le Masque de Nacre. Carl Kernin passe la soirée avec le shaman Profond.

Deuxième jour

Les Druides de l'île de Man viennent vérifier l'état des pierres levées. La fille de Margaret Sannyhoc vient au monde. La Vérole essaie de leur vendre l'enfant, mais la famille Wenrec a vent de l'affaire : elle enferme l'un des Druides et emporte la fillette. Ben Oliver assassine Kernin alors qu'il lui apporte à manger et va se cacher au cercle de pierres. John Wendish passe l'après midi dans le bureau de Stoner.

Deuxième soir

John Wendish réunit la Confrérie dans la propriété de Robert Stoner. Elle va embarquer le Shaman Profond et quitter les lieux pour l'île de Man.

ROBERT SCOTTING

Bourgmestre débordé

Très occupé, Robert Scotting considère qu'il est là pour aider la population de Bryn Celli Ddu, pas pour renseigner des étrangers qui tombent vraiment très mal et lui apportent de mauvaises nouvelles. Cependant, c'est un homme qui respecte certaines règles : prudence, organisation et légalité. Ses décisions se conforment toujours à ces trois principes.

Le gilet brodé de Robert Scotting peine à maintenir en place son embonpoint. La paire de bretelle usée qu'il a enfilée par-dessus retient un pantalon marron à la ceinture détendue. Cet homme dégarni ramène sur le dessus de son crâne des cheveux qu'il maintient avec de la brillantine. Mais le vent s'emploie à contrarier ses efforts.

Statistiques :

Bureaucratie (50 %), intègre, neutre et désarmé

Ce qui semble anecdotique peut se révéler important par la suite : les investigateurs ne pourront compter sur aucune aide de la part des villageois. Pire ! Superstition et ignorance peuvent pousser à bout un groupe d'habitants équipés de fourches et de bâtons. Ils s'en prendront à un ou plusieurs investigateurs qu'ils forceront à rejoindre le Mary's Galloway en attendant qu'il puisse prendre la mer.

Chez le bourgmestre

Le capitaine Tyler Sappletown se rend immédiatement chez lui afin de signaler les disparitions de la nuit précédente. Depuis cette nuit, Robert Scotting reçoit les sollicitations de toutes sortes : nouvelles des enfants, demande d'aide, état des routes...

Il n'a pas de temps à consacrer aux investigateurs et seuls ses propres problèmes le préoccupent. S'ils correspondent aux questions des investigateurs, ces derniers peuvent apprendre que :

- Margaret Sannyhoc va accoucher. Je ne peux pas avoir de médecin. J'espère ne pas avoir à commander un nouveau cercueil au charpentier.
- Je connais les pêcheurs qui ont ramené la conque. J'ai laissé partir Ray l'Estropié au village voisin. Il disait qu'il allait chercher un bateau. J'espère qu'il ne lui est rien arrivé.
- Vous pouvez vous installer à la pension d'Éléonor Crampton, surtout si vous êtes déjà mariés. Quand les choses seront un peu calmées, je convoquerai le conseil municipal dans sa grande salle.

Le magasin, chez Paul Edwardson

Paul Edwardson est le commerçant avec lequel le capitaine Tyler traite ses affaires. D'ailleurs ce dernier lui achètera quelques fournitures : Clous, enduit... Il tient un petit magasin où les chapelets d'ail sèchent au plafond en saturant l'air d'une odeur tenace. Ses produits ne sont pas très variés, mais suffisent à l'approvisionnement des habitants.

La tempête a endommagé son dépôt et il lui faut réparer rapidement son toit. Cela peut être une occasion pour les investigateurs de proposer leurs services et d'apprendre en travaillant que :

- Le docteur Stoner et son assistant lui commandaient parfois des produits pharmaceutiques pour animaux qu'il faisait venir de Liverpool. Aucune idée de ce que c'était.
- La Vérole (cf. *La Vérole*, p. 20) a bien tenté de lui vendre des produits de sa composition, mais aucun de ses fournisseurs n'a été intéressé par les potions de cette sorcière.
- Le Maboul (cf. *Maboul*, p. 22) achète

de temps en temps des pièges pour les oiseaux et les rats. Il en essaie de toutes sortes.

Chez le charpentier

Après la tempête, les habitants se succèdent ici pour demander de l'aide dans leurs réparations (toits, bateaux, portes...). Henry Wellens ne peut donc pas prêter main-forte au capitaine Tyler Sappletown, mais accepte cependant de lui prêter les outils et le matériel dont il a besoin pour réparer son bateau. Il n'a pas beaucoup de temps à consacrer aux investigateurs, mais peut cependant révéler que :

- Margaret Sannyhoc va bientôt accoucher. Espérons qu'on ne me commandera pas un cercueil de plus comme pour les autres...
- Il y a six mois, Robert Stoner est venu lui apporter les débris d'une porte pour en commander une neuve. On aurait dit que quelqu'un l'avait défoncée (la conque enfermée a tenté de rejoindre la mer). Le docteur a préféré se débrouiller avec son assistant pour la remettre en place.

Un prêtre absent

Une petite chapelle accueille les paroissiens le dimanche matin pour les confessions et juste après pour la messe. Le prêtre qui officie à Bryn Celli Ddu fait la tournée des villages d'Anglesey et ne séjourne pas ici. Il ne viendra pas à Bryn Celli Ddu le temps que les investigateurs s'y trouvent. Certains villageois peuvent faire référence au « père McAshley » et espérer qu'il revienne par ici rapidement. Cette situation isole le village un peu plus de Dieu et ne permet même pas d'offrir aux investigateurs un peu de soutien spirituel...

La pension, chez Éléonor Crampton

Le vivre et le couvert

La pension d'Éléonor Crampton est le seul endroit du village qui permet d'accueillir des visiteurs étrangers. L'endroit est un mélange de maison d'hôte, d'auberge et de pub. Le cas échéant, il sert de lieu commun aux villageois : c'est ici, entre autre, que se tiennent les réunions du village.

La pension possède un vaste dortoir de vingt lits en rez-de-chaussée pour les travailleurs saisonniers et de quatre chambres doubles à l'étage. L'unique salle de bain se trouve en bas. Elle est simplement équipée de deux vastes baignoires en fer-blanc installées devant une cheminée où l'on fait chauffer l'eau. Le mode de fonctionnement y est plus strict qu'à l'hôtel :

- Pour 0,50 c par jour, les voyageurs s'offrent la pension complète.

PAUL EDWARDSON

Négociant prudent

Paul Edwardson est en affaire avec la plupart des individus de Bryn Celli Ddu. Cela signifie qu'il connaît des choses sur ses clients, mais en même temps, qu'il ne souhaite pas nuire à ses affaires. En fait, il entame plus aisément la conversation si on lui achète quelque chose.

Ce petit homme à la blouse grise et sale porte une paire de lorgnon sur un nez de couperose. Il ne cesse de passer ses doigts aux ongles rongés sur une moustache en partie détruite par le frottement.

Statistiques :

Marchandage (50 %), pragmatique, amical et défaitiste

HENRY WELLENS

Charpentier occupé

Henry Wellens est l'unique charpentier du village. Il a les mains desséchées par la poussière de bois. Sa grande barbe noire est parsemée de petits copeaux. Il a les poumons irrités en permanence à cause de la sciure et ne cesse de racler sa gorge en parlant.

Il n'est pas aimable et la surcharge de travail que la tempête lui a fourni n'arrange rien. Il vit avec sa femme et ses deux enfants, mais ces derniers sont absents (cf. *Où sont les enfants*, p. 15).

Statistiques :

Menuisier (50 %), autoritaire, neutre et grossier

- Petit-déjeuner de 07 h 00 à 08 h 30 (œuf, lard, thé, porridge). Déjeuner de 13 h 00 à 14 h 00 (terrines-poisson-chou-tarte). Souper de 20 h 00 à 21 h 00 (poisson-légumes-cake).

- Il vaut mieux réserver la salle de bain si l'on veut donner à Éléonor Crampton le temps de faire de l'eau chaude.

Inutile de négocier quoique ce soit : les tarifs sont fixes ainsi que les menus.

Une personne bien indiscrette

Sachant qu'ils ne peuvent aller ailleurs, Éléonor Crampton accueille ses clients poliment mais sèchement. Parce qu'elle appartient à la confrérie, son attitude vis-à-vis des investigateurs peut évoluer avec l'histoire.

Lorsque les investigateurs se présentent à la pension, Éléonor Crampton est en discussion avec John Wendish. Ils peuvent surprendre un geste et une parole avant d'attirer l'attention : John Wendish lâche la main d'Éléonor, tandis qu'elle laisse échapper « ... nous serons partis... ».

Tandis qu'ils réservent leurs chambres, John Wendish entame la conversation avec les nouveaux venus : Qu'est ce qui



Le village de Bryn Celli Ddu

Les restes de la tempête projettent vers le port des bourrasques chargées d'écumes. Malgré l'abri formé par la jetée, plusieurs bateaux ont rompu leurs amarres et se sont brisés sur la plage de galets. Des arbres torturés tendent leurs branches déchiquetées vers un ciel gris.

C'est le genre d'endroit d'où il faut chaque jour partir affronter la mer pour rapporter le poisson. Les hommes les plus aventureux, ou ceux qui n'ont pas le choix, s'embarquent à bord de baleiniers pour des campagnes de plusieurs mois.

Volets fermés, les maisons attendent que les vents cessent pour laisser sortir leurs habitants. Les ruelles désertes serpentent entre les petites bâtisses. Depuis le quai, plusieurs édifices un peu plus grands forment le cœur du bourg. Plus loin, des enclos permettent de parquer les moutons avant l'embarquement, ultime ressource de cet endroit désolé.

Ce petit village de pêcheurs tire sa subsistance de la mer et de l'élevage de quelques moutons. Il compte environ 300 âmes, réparties dans

une cinquantaine d'habitations.

À cause de la tempête, le village est aujourd'hui isolé. Il n'y a pas d'électricité ni de téléphone. La plupart des bateaux ont été abîmés et les routes longeant la côte sont impraticables, hormis à pied. Personne ne possède d'automobile, juste des charrettes de traits et quelques chevaux.

La plupart des maisons sont bâties de la même façon (les exceptions sont décrites le cas échéant). Elles sont construites en pierres et s'enfoncent dans le sol pour offrir moins de prise au vent. On y entre par une porte rarement haute de plus d'un mètre soixante. Les sols sont en bois ou en terre battue et les petites fenêtres sont fermées par des volets de planches. Quelques demeures comportent un étage directement sous le toit couvert d'ardoises.

Le mobilier est à l'image de l'austérité de la vie des gens d'ici : Tables de bois, lourdes armoires, matelas de paille sur lit épais... Il règne partout la même odeur de saloir ou de fumer.

Quelques scènes du quotidien

Bryn Celli Ddu poursuit sa vie de tous les jours. Durant leur séjour dans ce funeste endroit, les investigateurs peuvent être les témoins de quelques scènes. Elles peuvent avoir un lien avec le scénario et, le cas échéant, orienter les recherches.

- Un villageois décroche un oiseau cloué sur la porte de sa grange. L'animal est mort et le villageois ne cesse d'implorer le bon Dieu. Il ne dénonce personne et récite quelques phrases en Gallois pour tenter d'éloigner le mauvais sort.
- Au milieu des rochers, une vieille femme ramasse des étoiles de mer. Elle peut indiquer que Gregor Wenrec les lui rachète (la Confrérie s'en sert pour nourrir la conque).
- L'unique chien de Bryn Celli Ddu aboie en direction de la propriété de Robert Stoner. Son maître l'enferme pour le faire taire. Il racontera que tous les autres chiens ont disparu depuis plus d'un an (la confrérie nourrissait la conque avec les chiens qu'elle capturait la nuit).
- Dans la campagne, on aperçoit Maboul sortir un corbeau vivant d'un de ses pièges et le fourrer dans un sac.

D'autres scènes sont sans rapport direct avec l'intrigue, mais peuvent cependant permettre aux investigateurs de tirer des liens ou d'engager des conversations :

- Perché en haut d'une échelle, un villageois répare son toit. Il se blesse d'un coup de marteau maladroit. Une bonne occasion pour les investigateurs de lui venir en aide.
- Quelques femmes rassemblent un troupeau de moutons. Non de loin de là passent trois individus (les frères Wenrec). Après leur passage, les femmes crachent dans leur direction.

Le village

- 1 Le port
- 2 L'entrepôt
- 3 La pension – Chez Éléonor Crampton
- 4 Chez le bourgmestre
- 5 Chez Paul Edwardson – le magasin
- 6 Chez le charpentier
- 7 La chapelle / Le cimetière
- 8 Chez La « Vérole »
- 9 Chez John Wendish
- 10 Chez Gregor Wenrec
- 11 Chez les frères Wenrec
- 12 Chez Carl Kernin
- 13 Chez Ray « l'estropié »
- 14 Chez Ben Oliver
- 15 Chez Irwin Winfall
- 16 Chez Barry
- 17 Chez Brandon



Dans les environs

- 18 Vers les pierres levées
- 19 Vers la propriété de Robert Stoner

Des habitants tourmentés

Depuis la découverte de la conque par des pêcheurs locaux, plusieurs événements ont inquiété puis terrifié la population.

- Les travaux de Robert Stoner ont d'abord été accueillis avec curiosité, mais après le changement de comportement de John Wendish, on a commencé à médire sur le manoir.
- Trois enfants sont morts nés en deux ans. Les futures mères craignent les effets d'une « malédiction ».

- On trouve parfois des corneilles aux ailes clouées sur les maisons. Cela arrive durant la nuit et personne n'irait ouvrir sa porte pour surprendre le malveillant. La corneille clouée se débat toute la nuit. Si elle meurt avant le lever sur jour, ça porte malheur !

À noter que les villageois veulent ignorer l'existence de la confrérie. Quelques-uns se doutent qu'un « secret » se cache dans la « propriété Stoner », mais se gardent bien d'en parler, de peur d'attirer le malheur sur eux.



ÉLÉONOR CRAMPTON

Garce vénale

Cette rousse de quarante-cinq ans aux cheveux crépus a probablement été belle. Mais la rudesse de la vie dans cette région a autant marqué son physique que son comportement. Elle sait que dans quelques années le temps aura terminé ses ravages et qu'aucun homme ne la regardera plus. C'est pour cela qu'elle a jeté son dévolu sur John Wendish.

Elle n'est pas entrée dans la confrérie par conviction, mais par intérêt. Avant qu'il ne soit trop tard, elle compte bien retenir John Wendish dans ses filets et refaire sa vie avec lui.

Il y a une vingtaine d'années, Éléonor Crampton était l'épouse de Craig Fergus. Ils n'eurent jamais d'enfant. Cet homme tentait de percer le secret des pierres levées de Brun Celli Ddu. Il rencontra un jour un druide de l'île de Man qui lui révéla l'existence du grand pentagramme. Quelques années plus tard, sans prévenir quiconque, Craig Fergus quitta Éléonor Crampton et rejoignit secrètement les druides de l'île de Man. Gregor Wenrec et « la Vérole » se souviennent de cette histoire. La jeune femme resta à Bryn Celli Ddu, tentant systématiquement de séduire les hommes qui pourraient lui faire quitter cet endroit. Le dernier en date est John Wendish. Ignorant l'histoire passée, il fut d'abord flatté par l'intérêt que lui portait Éléonor, mais, après qu'il lui eut proposé d'entrer dans sa confrérie, il se rendit compte de son erreur. Il était trop tard pour exclure une femme capable d'aller raconter ce qu'elle savait, aussi décida-t-il de lui laisser croire à son amour.

Parce qu'elle est extrêmement jalouse et possessive, John Wendish lui cache que Margaret Sannyhoc attend son enfant. Si elle l'apprend, elle tentera d'empoisonner la jeune mère, en accusant Gregor Wenrec et ses potions du diable !

Si les investigateurs ne se montrent pas prudents à son égard, Éléonor Crampton se mettra à les espionner et rapportera tout ce qu'elle entendra à John Wendish. En même temps, elle essaiera de séduire l'un des visiteurs étrangers afin de lui soutirer de l'argent. Elle inventera une histoire de somme astronomique à régler aux impôts, au risque de se retrouver à la rue.

Statistiques :

Baratin (50 %), cupide, hostile et hystérique
Séductrice sur le tard

vous amène dans ce village perdu ? Vous repartez bientôt ?

Si la moindre question est posée à propos de pierres levées, de conque, de confrérie... John Wendish prétexte un « travail important » avant de répondre évasivement et couper court à la conversation. Mais l'allusion n'aura pas échappé à Éléonor qui dès lors surveillera les paroles des étrangers.

Les murs ont des yeux

Si elle suspecte quelque chose chez les investigateurs, Éléonor Crampton les espionnera depuis son grenier. Plusieurs trous percés à l'aplomb des chambres et s'insinuant entre les poutres apparentes permettent d'observer l'activité dans les chambres. Il est possible d'entendre le grincement de ses pas sur les planches. Si elle est surprise, la directrice de la pension se justifiera en expliquant que, par gros temps, des contrebandiers font escale ici, loin des forces de l'ordre. Elle ne fait que son devoir de citoyenne.

Le cas échéant, il est possible de procéder à une fouille du grenier pour découvrir :

- Une lourde armoire fermée à clé qui laisse échapper une légère odeur de poisson. Elle contient les habits de cérémonie d'Éléonor Crampton : cagoule en cuir de poisson, robe ample cousue de motifs ressemblant à ceux de la conque.
- Un petit coffret contenant 152 livres sterling, ainsi que des bons au porteur d'une valeur de 900 livres sterling.
- Une coupure de presse : (cf. ci-dessous).

Chez « La Vérole »

La sorcière de Bryn Celli Ddu

Il y a plusieurs raisons pour les investigateurs de parvenir chez la Vérole. Elle est la mère des fils Wenrec et c'est surtout chez elle que l'on peut trouver Margaret Sannyhoc.

Un mur de pierre entoure la cour de la maison. Depuis des années, on a entreposé là d'innombrables objets rejetés par la mer : bouteilles, flotteurs, cordages... Sur tout un pan de mur s'appuie du bois récupéré sur la côte : branches, rames, planches... Il sert de bois de chauffage à la Vérole. Tous ces objets ont été récupérés par le Maboul (cf. *Maboul*, p. 22).

À l'approche de la maison, les investigateurs peuvent entendre les cris d'une femme provenant de l'intérieur. Certains hurlements se font plus longs que les autres. On jurerait qu'une démente est en train d'accoucher ! Dès qu'elle aperçoit les investigateurs elle leur fait signe d'entrer. Son unique préoccupation à cet instant est de mettre au monde l'enfant de Margaret Sannyhoc !

Margaret Sannyhoc accouche

Étendue sur un lit dans une chambre sans fenêtre, Margaret Sannyhoc pousse un nouveau hurlement de folle. Penchée au-dessus d'elle, la Vérole lui fait boire un reste de potion de Gregor Wenrec. À peine les investigateurs sont-ils entrés, que l'enfant vient au monde. Les draps sont souillés mais pas des habituelles eaux nourricières de la mère. Elles se sont transformées en humeurs verdâtres et nauséabondes, où flottent des algues opaques et blanchâtres. On distingue même des alevins ! 2/1D8 points de SAN.

Puis les cris cessent et le silence envahit le tableau, attendant l'instant où la petite créature respirera l'air pour la première fois. Quelques secondes plus tard, l'enfant pousse son cri, auquel répond celui de sa mère : « Noooooon !!! ». Son enfant est humain, mais elle aurait préféré le voir mort ! En effet, elle est désormais persuadée que son amant n'en veut qu'au visage de l'enfant « blanc comme la nacre ».

Il faudrait un examen pédiatrique complet pour connaître la véritable nature de cette fille. Pour le moment, elle régurgite des filets de baves à l'odeur d'iode. Le lait de Margaret Sannyhoc s'est transformé en liquide saumâtre que son bébé refuse de boire. Un doute sérieux quand à l'humanité de cet enfant pèse sur l'assemblée (en fait, il est parfaitement sain).

En interrogeant la jeune femme fortement déstabilisée par cet événement et sanglotant sans cesse, il est possible d'apprendre que :

- John Wendish est le père de son enfant. Il l'a confiée à la Vérole parce que les habitants du village la méprisaient d'être enceinte sans être mariée. Tout le monde croit que le père est Gregor Wenrec.

Le professeur Robert Stoner quitte Liverpool

Le professeur Robert Stoner, médecin apprécié par les habitants du quartier de Wannel Parc, a décidé de quitter la profession pour aller s'installer en Anglesey. « J'ai hérité d'une maison là-bas, s'excuse-t-il, et je compte y poursuivre ma vocation première : la biologie ». Bon voyage professeur et si vous avez le mal du pays, sachez que les résidents de Wannel Parc recherchent un médecin.



JOHN WENDISH

Chef de la confrérie - Le Grand Masque

Cet homme de trente-cinq ans était l'assistant du professeur Robert Stoner. Il est aujourd'hui à la tête de la confrérie. C'est tout au moins ce dont il est persuadé.

Physionomie

Ses joues creuses lui donnent un regard dur, accentué par le noir de ses yeux, son petit bouc sombre et sa moustache tombante. Il parle avec une certaine lenteur et la manie d'insister sur la dernière syllabe de ses phrases. Il porte aux doigts la chevalière de l'université de Copenhague, où il a fait une partie de ses études de zoologie, une alliance en or léguée par son père décédé, et un anneau de cuivre qui verdit son doigt, cadeau récent d'Éléonor Crampton.

Comportement

Il entend être obéi immédiatement par les membres de sa confrérie. Il est tellement

sûr de lui qu'il emploie facilement la menace lorsqu'il est à bout d'argument. Il sait compter sur certains membres de la confrérie pour effrayer les pêcheurs du coin mais n'a jamais été inquiété par une quelconque autorité ou par des curieux.

C'est un paranoïaque qui fera surveiller les investigateurs dès leur premier rencontre. S'il est interrogé, il fera mine de répondre, mentira systématiquement et retournera les questions. En particulier : il ne révélera jamais l'existence du Profond.

Intérêts

Sa rencontre avec le Profond a été pour lui une révélation. En effet, le shaman lui a affirmé qu'il était un Profond condamné à une existence terrestre et qu'il devait l'aider pour racheter ses fautes, obtenir le pardon et séjourner à nouveau dans les cités sous-marines. S'il a dévoilé à la confrérie la possibilité d'obtenir l'immortalité auprès des créatures des abysses, il s'est bien gardé de révéler qu'il était lui-même un Profond en expiation.

Son unique ambition est maintenant de conduire le Shaman Profond jusqu'au Sanctuaire de l'île de Man, où les druides qu'il a fait empoisonner ne représenteront bientôt plus une menace. Pour cela, il a ordonné à l'un des frères Wenrec d'aller à la ville voisine et de revenir avec un bateau assez grand pour emporter le réservoir et son occupant. Il est si près du but maintenant qu'il ne laissera personne se mettre en travers de son chemin. Avec le soutien de Gregor Wenrec, il est capable des plus grandes extrémités.

Non par amour, mais par intérêt scientifique, il a mis enceinte Margaret Sannyhoc. Pour la faire taire, il lui a promis qu'il l'emmènerait loin de ce village lorsque « tout serait terminé ». En fait, il craint surtout la réaction d'Éléonor Crampton, qui se dit amoureuse de lui.

Il s'est donc arrangé avec Gregor Wenrec et les deux hommes ont donc convenu que ce dernier se ferait passer pour son père, et ferait boire à la mère des potions visant à faire du fœtus un être hybride, à mi-chemin entre l'humain et le Profond !

Recruter pour la confrérie

Si les questions des investigateurs sont trop directement liées à l'existence de la confrérie, il improvise un plan pour les effrayer : il propose simplement à l'un d'eux d'entrer dans son organisation ! Il fixe un rendez-vous dans un endroit isolé sous le prétexte d'une entrevue et prévient les frères Wenrec de se tenir prêts (cf. *Le traquenard*, p. 22). Le moment venu, il ne se présente pas au rendez-vous et en cas de reproche, précise qu'il a tenté de prévenir l'investigateur du danger, sans succès.

Caractéristiques :

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Impact	0
Points de Magie	16
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Catégories de compétence :

Connaissance : 50 %, Savoir-faire : 25 %, Sensorielle : 25 %, Influence : 50 %, Action : 10 %

Spécialité :

Mythe de Cthulhu 10 %

- Depuis qu'elle est enceinte, Gregor Wenrec lui fait boire des préparations de sa fabrication, elle ignore pour quelle raison.
- Son enfant est le premier à être en vie depuis très longtemps au village.
- Il ne faut pas que John Wendish apprenne que sa fille est vivante.

Il doit la croire morte. Pourquoi ? « Son visage ! À cause de son visage ! » hurle-t-elle avant d'entrer dans une crise d'hystérie. La pauvre fille n'a désormais plus toute sa tête.

La Vérole se met à parler

Seulement après que l'accouchement aura eu lieu, les investigateurs pourront enfin tenter d'en apprendre plus de la part de la Vérole. En discutant traditions et superstitions, il est aisé de se rendre compte que la Vérole est une « sorcière ». C'est-à-dire qu'elle est capable de fabriquer des remèdes et de lancer des mauvais sorts, tandis qu'elle porte sur elle plusieurs colifichets censés la protéger du malin. Dans ce domaine, elle ne craint

rien ni personne.

En revanche, si on fait référence devant elle au « signe des anciens » (cf. *Le symbole de l'île de Man*, p. 9), on assiste à une crise d'hystérie d'un autre âge : elle se met à gémir en levant ses mains desséchées devant le visage, puis projette ses ongles en avant en direction d'un investigateur en hurlant d'anciennes paroles en gallois. Enfin, elle plonge ses mains dans un sac qu'elle porte et lance en l'air une poudre grisâtre qu'elle respire avidement, avant d'entrer dans une quinte de toux qui lui fait cracher du sang ! Il est inutile d'insister. Cette scène peut provoquer chez les investigateurs 0/1D3 points de SAN.

La venue au monde d'un enfant en bonne santé est le signe de Dieu qu'attendait la Vérole. Elle fera désormais tout pour protéger cette fille « que Dieu a épargné de la cruauté des hommes », même si cela engage ses propres fils. Elle pourra dès lors renseigner les investigateurs sur :

- C'est John Wendish qui lui a confié

Margaret Sannyhoc, en lui disant que son père était Gregor Wenrec.

- Il y a deux ans, il est venu avec un flacon contenant un liquide puant le poisson. Il voulait savoir si elle pouvait en fabriquer à partir de cet échantillon. Elle n'a jamais réussi (John Wendish voulait faire fabriquer le fluide dans lequel survit le Shaman Profond).
- Gregor Wenrec lui a ordonné de faire boire une potion de sa composition à Margaret Sannyhoc. Elle en ignorait les effets, jusqu'à ce que la mère perde ses eaux verdâtres...
- Son fils a fait boire des potions à d'autres femmes enceintes et leurs enfants sont tous morts, enterrés hâtivement par Carl Kernin, le fossoyeur.
- Elle sait que ses fils, excepté le dernier des Wenrec, se réunissent parfois avec d'autres villageois. Plusieurs endroits peuvent les accueillir : les pierres levées, les caves de certaines maisons... Des fois, ils disaient qu'ils allaient chez Robert Stoner.



« LA VÉROLE »

Mary Wenrec - Sorcière accoucheuse

Elle est la mère de Gregor Wenrec, ainsi que de ses trois frères et de « Maboul ». Ancienne prostituée, elle ignore de qui sont ses propres enfants. Dans la région, les vieux pêcheurs préfèrent se faire oublier, pour le cas où elle reconnaîtrait l'un d'eux, par menace ou chantage ! Tout le monde a oublié son vrai nom.

Cette « faiseuse d'anges » aux cheveux jaunâtres passe pour une sorcière. Elle vit à l'écart du reste de la population, ce qui permet aux jeunes filles en mauvaise situation avant le mariage de venir le rencontrer discrètement. Elle porte d'austères robes de toiles grises superposées les unes aux autres et passe sans arrêt les doigts gras sur ses dernières dents.

Elle était extrêmement pieuse, mais les déceptions de la vie l'ont fait s'éloigner de Dieu. Elle n'attend qu'un signe de sa part. Ce signe, ce sera l'enfant de Margaret Sannyhoc. Pour le moment, elle obéit servilement à Gregor Wenrec qui lui ordonne de faire boire ses potions à la jeune femme, en sachant parfaitement que ce traitement a causé la mort d'autres enfants de la région. Mais lorsque naîtra Anny Sannyhoc elle cherchera un moyen de la soustraire aux griffes de la confrérie. Elle compte vendre l'enfant à la première occasion : orphelinat, pension... n'importe quelle institution fera l'affaire, même les investigateurs pourraient recevoir une proposition ! Elle finira par le vendre aux Druides en visite à Bryn Celli Ddu.

Statistiques :

Accoucheuse (50 %), tourmentée, neutre et agitée
Sorcière inquiétante

Le serment de la confrérie

lah ! lah ! Fhtan Dagon
Maître des eaux profondes
Et des mille colonnes d'Y'ha-nthlei
Entends-moi Dagon
J'entends ton envoyé
Montre-moi les eaux profondes
Et le chemin des immortels
lah ! lah ! Fhtan Dagon
Je servirai ta foi

Que va-t-il advenir de l'enfant de Margaret Sannyhoc ?

La petite Anny Sannyhoc vient de bouleverser le cœur de la Vérole. La sorcière va tenter de l'extraire des griffes de la confrérie :

- En proposant aux investigateurs de l'emporter ! Elle leur demande ce qu'ils viennent faire ici, d'où ils viennent, s'ils sont de bonne famille et connaissent un endroit où élever l'enfant loin de « cette bande de

fous ». Elle finit par proposer à l'un des investigateurs de lui vendre l'enfant

- Le deuxième jour, elle va proposer de le vendre aux Druides (cf. *Aux prises avec la confrérie*, p. 26)

Cet enfant, qui a survécu aux potions de Gregor Wenrec, fascine le Shaman Profond. Informé de son existence, il peut vouloir l'échanger contre le Masque de Nacre ou préférer l'emporter avec lui.

La rebouteuse

Il est possible que les investigateurs fassent appel aux services de la Vérole plus tard durant cette histoire. En effet, durant leur séjour à Bryn Celli Ddu, ils peuvent être confrontés à diverses sortes d'empoisonnement (cf. *Gregor Wenrec*, page suivante et *Les frères Wenrec*, p. 23). Les soins pratiqués par la Vérole sont plus proches de la sorcellerie de campagne que de la médecine. Quelques pièces suffisent à payer les services. Feuilles séchées, onguents suspects et imprécations galloises forment sa panoplie. Cependant, quelques résultats peuvent être obtenus :

- Contre les sorts cousus des Frères Wenrec, l'infection est ralentie, mais la victime devra consulter un véritable médecin pour être parfaitement tirée d'affaire.
- Elle connaît un remède contre l'ingestion des extraits de digitaline (cf. *Gregor Wenrec*, page suivante).
- Aucun sérum proposé par la Vérole contre l'empoisonnement n'est efficace.
- Elle est parfaitement incapable de réaliser des préparations sur commandes, comme par exemple une recette que les investigateurs ramèneraient de chez Gregor Wenrec (cf. *Chez Gregor Wenrec*, page suivante).

Le Maboul

Le dernier des Wenrec, que tout le monde appelle « le Maboul », est un simple d'esprit qui habite dans une pièce attenante à la maison de la Vérole. Lorsqu'ils ressortent de chez la Vérole, il rapporte des objets ramassés sur la côte après la tempête.

Pour les investigateurs, Maboul est une précieuse source de renseignements, mais également un dangereux dénonciateur ! Pour se venger de la confrérie qui l'a rejeté, Maboul peut raconter ce qu'il sait sur ses agissements. Débile, mais doté d'un certain sens pratique, Maboul monnaie ses informations, pas contre de l'argent (le magasin d'alimentation ne vend pas ce qu'il veut), mais contre des objets (miroir, ceinture, cigarettes...) de préférence de la part d'individus élégants. Selon ce qu'ils sont prêts à y mettre, les investigateurs peuvent apprendre que :

- Avant la tempête, Irwin Winfall, Barry et Brandon ont poursuivi Robert Stoner

qui s'est échappé en bateau. Personne ne les a revus.

- Son frère Gregor est parti pour l'île de Man. Il sera de retour dans la journée
- Ses frères et les autres se réunissent dans le manoir de Robert Stoner, mais ils ne veulent pas qu'il y aille. Il est tout de même entré et à vu « le grand réservoir avec le poisson ».



MARGARET SANNYHOC

Cette jeune femme d'une trentaine d'années est devenue la maîtresse de John Wendish quelque temps après son arrivée à Bryn Celli Ddu. Aujourd'hui, la plupart des villageois se désintéressent de son cas. Ses cheveux châtain sont noués en chignon et enfermés dans une charlotte de dentelle blanche. Elle a les yeux rougis d'une personne qui pleure sans cesse depuis de longs mois. Extrêmement fatiguée, elle est incapable de quitter le lit avant plusieurs semaines.

Margaret Sannyhoc a surpris une conversation entre John Wendish et Gregor Wenrec au cours de laquelle il était question d'un « masque de nacre qui a la blancheur du visage des nouveaux nés ». À ruminer cette révélation, elle a fini par conclure que c'est le visage de son enfant que veut la confrérie. Elle est aujourd'hui obsédée par cette perspective qui la rend folle.

Statistiques :

Crédit (10 %), angoissée, neutre et terrifiée



GREGOR WENREC

Rebouteux empoisonneur

Gregor fut la première recrue de John Wendish. Ce dernier a su trouver chez Wenrec un certain intérêt pour sa découverte et un soutien de poids contre l'hostilité des habitants du village. Dès l'origine, cet homme d'une soixantaine d'années fut donc le bras droit de John Wendish.

Adolescent, il a eu les doigts gelés alors qu'il était mousse à bord d'un thonier. On lui amputa l'annulaire et l'auriculaire de la main

gauche avant de le renvoyer chez lui. Mais le marin qui fit l'opération laissa dépasser des bouts d'os que la chair peine à recouvrir. Été comme hiver, il porte sur le dos le haut d'une vareuse à capuchon. On le voit arpenter la campagne et ramasser des plantes dont il teste des qualités. À force de respirer les effluves émanant de ses préparations, ses poumons recrachent bruyamment des crachats brunâtres.

Il est le fils de « la Vérole » et le frère de trois autres membres de la confrérie, ainsi que de « Maboul », l'idiote du village. C'est sur son conseil que John Wendish recruta ses trois frères. Mieux valait les avoir avec soi, que d'attiser leur défiance.

En l'absence de médecin, Brun Celli Ddu fait appel aux talents de rebouteux de Gregor Wenrec. Il exerce une « médecine traditionnelle » empirique, mais quelques bons résultats lui ont assuré une certaine réputation. Parallèlement, c'est un empoisonneur craint par ses concitoyens. Si quelques-uns font appel à lui pour éliminer un renard ou de la vermine, on raconte qu'il serait capable de faire disparaître les hommes...

La vérité est qu'il parvient à fabriquer des poisons de diverses origines : plantes, poissons... En ce moment même, il empoisonne les Druides de l'île de Man avec l'une de ses préparations. En fait, c'est le seul personnage

véritablement dangereux de la confrérie.

Depuis son entrée dans la confrérie, il y a deux ans, il teste une substance à base d'algues marines sur les femmes enceintes. Son objectif : modifier les fœtus afin de les rapprocher de l'état marin et proposer sa découverte au Shaman des profondeurs. Pour le moment, les trois premières femmes enceintes ont accouché d'enfants morts. Sa dernière victime est Margaret Sannyhoc.

Caractéristiques :

APP	75 %
CON	60 %
DEX	50 %
FOR	70 %
TAI	60 %
ÉDU	50 %
INT	75 %
POU	85 %

Impact	+ 1D4
Carrure	+1
Points de Magie	17
Points de Vie	12
Santé Mentale	80

Spécialités :

Fabriquer un poison 75 %,
Mythe de Cthulhu 5 %

- Une fois, il a écouté une réunion. Ils appellent cela la confrérie. Il fallait rechercher un masque. Mais il a failli être pris alors il n'est pas resté. C'était dans la maison de Robert Stoner.
- Pendant les réunions, ils portent des cagoules qui les font ressembler au poisson.
- Le chef s'appelle « Le Grand Masque ». Mais il ignore de qui il s'agit. Peut-être quelqu'un qui n'est pas d'ici (Il ment, car il sait très bien qui est John Wendish, mais son objectif est avant tout de se faire admettre dans la confrérie).

Mais dans un second temps, Maboul est prêt à dénoncer les investigateurs ou les conduire dans un piège, si cela peut le faire reconnaître par John Wendish et lui permettre d'entrer dans la confrérie (cf. *John Wendish*, p. 19).

Chez John Wendish

Une confrontation déplaisante

Si les investigateurs ont débuté leur visite de Bryn Celli Ddu par la pension d'Éléonor Crampton, ils ont déjà rencontré ce personnage. Le fait qu'il ait été l'assistant de Robert Stoner est la première piste qui conduit vers lui. Son identité a peut-être été dévoilée par la Vérole, Margaret Sannyhoc ou le Maboul.

En fait, John Wendish est en train de préparer son départ. Il alterne les présences à son domicile, chez Robert

Stoner et avec les différents membres de la confrérie en vue de la réunion du lendemain soir. Si les investigateurs décident de le rencontrer chez lui, il dispose de quelques réponses toutes faites destinées aux curieux :

- « À quoi travaillait Robert Stoner ? Sur le fossile d'un trilobite géant. La structure calcaire a été envoyée à Dublin pour exposition ».
- « Des personnages avec des cagoules de cuir ? C'est possible, certains pêcheurs des marais portent des masques contre les moustiques en été ».
- « Margaret Sannyhoc ? Une pauvre fille qui n'a pas toute sa tête. Gregor Wenrec est un mari jaloux et mauvais qui peut compter sur ses frères. Je vous déconseille d'ennuyer ces gens ».

S'ils le rencontrent dans la propriété de Robert Stoner, il ajoute qu'il « travaille ici, que le professeur s'est absenté et qu'il attend son retour ».

A son insu...

En revanche, si les investigateurs préfèrent pénétrer chez lui en son absence, ils peuvent faire des découvertes intéressantes :

- Dans un secrétaire fermé à clé : Les croquis d'une conque gravée de symboles étranges et de grandes cités imaginaires.
- Une carte de l'île de Man (cf. p. 35).
- Un texte rédigé à la main. C'est le serment de ceux qui veulent entrer dans

la confrérie (cf. *Le serment de la confrérie*, page précédente).

Si le Maboul, ou n'importe quel membre de la confrérie, surprend les investigateurs à entrer ou sortir de chez lui sans qu'il soit présent, John Wendish en est immédiatement alerté. Il ordonne alors la surveillance étroite des investigateurs.

Chez Gregor Wenrec

La maison de l'empoisonneur

Le nom de Gregor Wenrec est venu dans les conversations chez la Vérole et de la part de Margaret Sannyhoc. La demeure de Gregor Wenrec est bâtie autour d'un chêne mort. Les murs de pierres grisâtres sont par endroits renforcés de planches noires. D'innombrables séchoirs en bois encombrant la cour et les environs : poissons, plantes, peaux de toutes sortes... Gregor Wenrec est absent de son domicile la première partie de la journée. Sa porte n'est jamais fermée à clé. Si les investigateurs pénètrent chez lui, ils peuvent découvrir :

- De longues étagères supportent d'innombrables pots et fioles abritant des filtres et des potions. Il est impossible de déterminer leur usage.
- Près de la cheminée, Mortiers, alambics et flasques encombrant une table sur laquelle on a récemment préparé une potion. Quelques notes griffonnées sont



« MABOUL »

Le dernier fils Wenrec - Débile excité

Ce fils idiot de « la Vérole », est le dernier des Wenrec, au sens propre comme au figuré. Lorsque sa mère, ancienne prostituée, veut insulter un marin, elle s'amuse à dire que « Maboul » est de lui ! Ce garçon de seize ans parcourt la campagne dans tous les sens et les investigateurs peuvent le croiser à toutes les heures du jour ou de la nuit.

Son état général d'extrême excitation le rend insomniaque (lui dit qu'il n'a jamais sommeil). Il a le corps agité de tremblements et les mains secouées de spasmes. Il se ronge sans cesse les ongles et recrache les rognures au fur et à mesure. Il s'arrache les cheveux à la base du cou, ce qui laisse une large zone dégarnie sur la moitié arrière du crâne, contrastant avec la longue mèche brune qu'il replace derrière son oreille droite.

Rejeté par la confrérie et par ses frères, il tente sans cesse de les imiter. On le voit capturer des corbeaux, déterrer des racines, etc. dans l'espoir de reproduire les mauvais sorts de ses frères. La nuit, c'est lui qui cloue des corbeaux vivants sur les portes de maisons.

Statistiques :

Pose de pièges (50 %), incernable, neutre et excité

Toujours à réclamer des objets

encore posées sur la table, à proximité d'un récipient au fond duquel stagne un liquide puant la charogne. Une connaissance en chimie peut permettre de déterminer qu'il s'agit là d'un poison réactif à l'eau. (Il s'agit du poison utilisé par Gregor Wenrec contre les Druides).

Il n'y a pas de cagoule en cuir de poisson. Gregor l'a porté sur lui durant son intervention sur l'île de Man.

Un maniaque dangereux

Plus tard dans la journée, Gregor Wenrec revient à Bryn Celli Ddu. Il y a deux jours, il était parti pour l'île de Man afin d'y empoisonner les derniers Druides, en

versant le poison qu'il a préparé dans leur citerne d'eau potable.

À peine rentré, il se met en contact avec John Wendish et lui fait part de la réussite de sa mission : les Druides de l'île de Man ne pourront pas empêcher l'accès au Sanctuaire.

De son côté, il est immédiatement informé de la naissance de l'enfant de Margaret Sannyhoc.

Il se rend à son chevet, mais est violemment refoulé par la Vérole. Elle lui affirme que l'enfant n'est plus la fille de personne et que telle est la volonté de Dieu, malgré les potions qu'il lui a fait boire. Gregor Wenrec réplique qu'il reviendra le lendemain chercher l'enfant et qu'elle est au centre d'un destin bien plus grand !

Gregor Wenrec n'est pas enclin à répondre aux questions des investigateurs. Il peut, le cas échéant, leur prodiguer quelques soins tant qu'il ne se méfie pas d'eux. Mais s'ils se sont montrés trop curieux aux yeux de John Wendish, ce dernier aura demandé à Gregor Wenrec de les empoisonner. Pas un poison mortel, mais quelque chose qui pourra les dissuader de rester à Bryn Celli Ddu !

Selon les opportunités, l'empoisonneur pourra :

- Durant un premier soin, appliquer sur la blessure un baume qui s'insinue dans les chairs. Au bout de 21-CON heures, la vue se trouble et les gestes deviennent imprécis. La victime devra obtenir une réussite spéciale pour parvenir à effectuer la moindre action durant 24 heures.
- Verser dans la carafe des investigateurs, à l'heure du repas à la pension, une préparation à base de digitaline. L'effet est immédiat : le côté gauche des victimes est fortement engourdi (Dé Malus a toutes action, mouvement limité à la marche).
- Faire respirer une effluve écœurante contenue dans une ampoule de verre. La victime est sujette à des hallucinations : paroles incompréhensibles, visages déformés...

Chez les frères Wenrec

Trois brutes malfaisantes

Les investigateurs peuvent avoir entendu parler des frères Wenrec par la Vérole, par le Maboul ou par les villageois eux-mêmes. Mais sur ordre de John Wendish, ils peuvent également s'en prendre à l'un des investigateurs (cf. *Le traquenard*, ci-après).

Les trois frères se partagent une grande ferme. Ils y vivent avec leurs femmes qui s'occupent des bêtes et des jardins potagers. Leurs épouses évitent de parler aux étrangers et jettent de côté des regards apeurés si on leur adresse la parole.

Selon le moment de la journée où les investigateurs se présentent, les

frères peuvent être en train de réparer les clôtures, en matinée, ou préparer quelques potions, en après-midi. Le soir, ils sont regroupés dans la maison (excepté le soir de la dernière célébration).

Comme leur frère Gregor, ils ne discutent pas avec les étrangers. À l'écart de la maison se trouve une remise où il est possible de s'introduire discrètement. C'est là que les frères Wenrec réalisent leurs filtres et conservent ce qui les relie à la confrérie :

- Suspendus au plafond, les composants des sortilèges des Frères Wenrec : corbeaux morts, peaux de poissons, queue et crânes d'animaux de toutes sortes...
- Accrochées à des clous dans les murs, des fioles, flasques et bouteilles opaques. Dans le liquide de certaines d'entre elles, on distingue des petits mouvements : larves, insectes... qui contribuent à leur manière aux préparations.
- Dissimulée derrière une étagère, une cache abrite des cagoules en cuir de poisson (excepté si les Frères Wenrec sont à la dernière réunion de la confrérie).

Le traquenard

Vers la fin de la première journée, si les investigateurs ont fureté sans discrétion dans le village, John Wendish ordonne aux frères Wenrec une action à l'encontre de l'un d'eux. Il peut s'agir de l'impressionner afin qu'il reste à l'écart et quitte la région, de le passer à tabac, ou bien d'obtenir des informations. Les raisons de cette agression peuvent être motivées par le fait que :

- La confrérie a appris que les étrangers possèdent le Masque de Nacre. Dans ce cas, l'objet est au centre de leur demande.
- Les investigateurs ont pris l'enfant de Margaret Sannyhoc sous leur protection et la confrérie souhaite qu'ils le rendent à sa mère.
- John Wendish souhaite intimider les investigateurs et imagine que cela suffira à les éloigner.

Sachant qu'il souhaite entrer dans la confrérie, John Wendish ou les frères Wenrec peuvent, le cas échéant, se faire aider par le Maboul pour attirer un investigateur à l'écart. Le Maboul peut prétexter qu'il existe « des rochers gravés », ou « un squelette étrange » pour intéresser sa cible et la conduire dans un coin rocailleux de la côte.

Course-poursuite, empoignade, plaquage au sol et coup de pieds résumant la méthode employée par ces brutes qui se motivent et se soutiennent l'un l'autre. D'ailleurs dans la frénésie du moment, Petric Wenrec peut aller jusqu'à coudre littéralement un lambeau de cuir de poisson sur l'avant-bras de l'investigateur ! « Un souvenir de Bryn Celli Ddu ! ». Magie de bouseux ! Mais



LÉOC, DENIEL ET PETRIC WENREC

Teigneux, hargneux et rebouteux

Les trois frères Wenrec sont des fils de la vérole et frères du Maboul. Ils portent des vilaines tâches de vin en travers du visage. Léoc a même l'œil droit en partie teinté de violet. Les villageois disent qu'ils portent ainsi la marque de leur méchanceté.

Ils n'ont pas le savoir de Gregor Wenrec, mais prétendent pouvoir éloigner le mauvais sort à l'aide de figurines en cuir de poisson qu'ils brûlent. Ses figurines peuvent représenter des diables, des animaux... En fait, ils tentent de tirer partie de la situation et de la crainte qu'inspire leur frère Gregor dans le village. Ils vendent des porte-bonheur et des anti-sorts aux villageois que leur propre frère terrorise. Un cercle de magie vertueux en quelque sorte.

À leur manière, ils pratiquent le chantage, l'extorsion et le racket. Mais ils sont en même temps persuadés des propriétés magiques de leurs potions et autres amulettes.

Parce qu'il valait mieux contrôler ces trois-là, ils ont été recrutés par John Wendish sur le conseil de Gregor Wenrec.

Statistiques :

Persuasion (50 %), menaçants, hostiles et incontrôlables

Rebouteux menaçants

très rapidement, la blessure s'infecte et la fièvre frappe l'investigateur. Le problème est véritablement médical et handicape l'investigateur jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Chez Carl Kernin

Un fossoyeur impatient

C'est le fossoyeur du village qui a enseveli les enfants décédés. C'est également lui qui nourrit Ben Oliver, le pêcheur rendu fou, dans sa cave (cf. *Ben Oliver*, page suivante). Sa maison se trouve à proximité de son atelier de salage de poisson. Dans un long bâtiment plutôt étroit, il entrepose plusieurs fûts de sel et des caisses de poissons salés, en attente de partir pour Liverpool ou Dublin.

Les investigateurs peuvent le trouver dans le cimetière à creuser des tombes, chez Ben Oliver, chez Robert Stoner (cf. *En suivant Carl Kernin*, ci-dessous) ou simplement chez lui, à saler son poisson en récitant quelques vers d'Oceanus. Au fil de la conversation, les investigateurs peuvent apprendre que :

- Il y a eu beaucoup d'enfants mort-nés au village. Gregor Wenrec n'est pas parvenu à les sauver tous. Mais pour Margaret Sannyhoc il espère que ça sera différent.
- Si tout va bien, les habitants devront se trouver un nouveau fossoyeur. « Pourquoi ? Ben parce demain c'est fini tiens, je compte pas rester toute ma vie ici ! ».
- Ça serait bien si on pouvait vivre au fond des mers. « C'est plein de lumières. Comment je le sais ? Heu... ben en rêve quoi ! ».

En suivant Carl Kernin

Chaque matin, Carl Kernin va nourrir Ben Oliver chez lui. Mais surtout, il tourmente le malheureux en lui récitant les vers d'Oceanus et s'amuse de voir dans quel état de détresse il peut mettre cet homme (cf. *Chez Ben Oliver*, page suivante). S'il est surpris par les investigateurs, Carl Kernin tentera de se justifier : Ce n'est pas sa faute, il n'a pas supporté de voir la créature du réservoir, lui ne fait que lui apporter à manger, ce sont les autres qui l'ont obligé... Qui sont les autres ? Il n'en dira pas plus.

Le premier soir, Carl Kernin, impatient, ne peut s'empêcher de rendre visite au Shaman Profond. Il enfle sa cagoule et reste une heure devant le réservoir sans parler, fasciné par les images des grands fonds que projette le Shaman Profond dans son esprit.

Chez Ray « l'Estropié »

C'est l'un des pêcheurs qui a rapporté la conque à John Wendish. Il vit seul avec sa femme. Cette dernière ignore totalement son implication dans la confrérie. Si les investigateurs insistent un peu, ils peuvent apprendre que :

- John Wendish a ordonné à Ray d'aller chercher un bateau à la ville voisine. Il sera de retour demain soir (ou ce soir selon le jour de la rencontre).
- Elle ignore comment, mais Ray a dit que « quand je reviendrai avec le bateau, nous n'aurons plus jamais de problème ».
- Il y a plus d'un an, elle l'a surpris en train de coudre des morceaux de cuir de poisson ensemble. Quand elle lui a demandé ce



CARL KERNIN

Fossoyeur anxieux

Le fossoyeur du village est un grand échalas tout maigre aux vêtements tous larges et trop courts. Il porte en travers de la mâchoire une profonde cicatrice souvenir d'une nuit de bagarre à Liverpool et qui lui met le menton sur le côté. Il exerce deux professions : fossoyeur et saleur de poissons.

C'est un grand nerveux rendu anxieux par l'imminence de la dernière réunion de la confrérie. Il a de plus en plus de mal à rester discret et commence à parler un peu trop. Il porte toujours dans sa besace la cagoule de cuir de la confrérie, tant il craint de l'oublier le moment venu.

Dans la journée, il recevra la visite du bourgmestre qui lui commandera de creuser quelques tombes d'avance. Cette nuit, la tempête a probablement fait quelques victimes.

Lors d'un voyage à l'île de Man, il a appris quelques vers d'Oceanus. Il a oublié le reste, mais récite parfois ceux dont il se souvient avec lesquels il tourmente Ben Oliver.

« Venant des vallées sans nom, loin dans les profondeurs,
De collines et de plaines qu'aucun homme ne saurait connaître,
La houle mystérieuse et les vagues maussades
Suggèrent, tels des thaumaturges exécrés,
Un millier d'horreurs, grandes en épouvante,
Contemplées par des ères depuis longtemps oubliées. »

Statistiques :

Salage des organismes vivants (50 %), anxieux, neutre et défaitiste



RAY « L'ESTROPIÉ »

Son surnom lui vient d'un accident de pêche au cours duquel il s'est brisé la jambe et déchiré la peau du crâne. Son tibia s'est ressoudé vers l'intérieur de la jambe, plaçant son pied droit presque à l'envers de la normale. Un vilain bonnet cache son cuir chevelu. Il ne l'ôte jamais, par peur que la peau de son crâne ne glisse à nouveau.

Avec Ben Oliver, il a remonté la conque et l'a vendu à Robert Stoner. Quelque temps plus tard John Wendish lui a proposé d'entrer dans la confrérie pour deux raisons : l'empêcher de continuer à raconter l'histoire de la conque au risque d'attirer les curieux et surtout pour avoir un homme de main pour lequel le chef de la confrérie n'a aucune considération.

Un différend sépare toujours les deux pêcheurs. Au prétexte que le bateau lui appartenait, Ben Oliver a pris plus que la moitié de l'argent de Robert Stoner pour la conque. Ray continue à réclamer sa part sur cet argent (il a même fouillé sa maison), même si le malheureux Ben Oliver est aujourd'hui bien incapable de l'entendre.

Ray « l'estropié » est limité autant physiquement qu'intellectuellement. Il y a peu de chance que les investigateurs le croisent, car il a été envoyé au village voisin pour chercher un bateau assez grand pour transporter le réservoir du Shaman Profond. Cependant, si on l'interroge, il s'enfonce dans des explications vaseuses en essayant de mentir « La conque on l'a vendue, mais après il en voulait plus ! Alors, il a fallu qu'on la remette à l'eau ».

Il sera de retour le second soir avec un grand bateau à la propriété de Robert Stoner.

Statistiques :
Navigation (50 %),
soumis, hostile et froid

qu'il fabriquait, il lui a dit que c'était un sac (il confectionnait sa cagoule).

- Robert Stoner a racheté la conque un très bon prix. Mais Ben Oliver n'était pas d'accord sur le partage de l'argent. « Le bateau était à son mari, alors c'est normal qu'il ait une plus grosse part, non ? ».

Chez Ben Oliver

Des traces sur les murs

Deux pistes conduisent chez Ben Oliver : c'est l'un des pêcheurs qui a ramené la conque et Carl Kernin, le fossoyeur, vient ici une fois par jour, le matin.

La maison a l'air abandonnée. Les herbes folles ont envahi le bas des murs, jusque sous la porte d'entrée. Un désordre complet règne à l'intérieur de la maison. Les objets les plus usuels ne sont pas à leur place : la vaisselle salle est dispersée dans la chambre, des vêtements sont étendus un peu partout, une multitude de petits ustensiles sont répandus sur le sol (Couverts, outils, papiers...).

Mais, plus étrange encore sont les larges taches sur les murs de chaux. Quelqu'un a nettoyé les murs en essayant de faire disparaître les tracés au fusain qui s'y trouvaient ! Il est impossible de déterminer les motifs d'origine. En fait, Ben Oliver avait tenté de reproduire les dessins de la conque et Carl Kernin les a effacés.

Un captif à demi-fou

Au bout de plusieurs minutes à explorer les lieux, les investigateurs perçoivent le craquement du bois ! Il semble venir des murs et plus précisément du sous-sol. Dissimulée par un coffre de marin une trappe conduit à une cave humide et sombre d'où se dégage une odeur pestilentielle. C'est là que vit le malheureux Ben Oliver. Vêtu seulement d'un sac de toile il vit dans la crasse et dans ses propres excréments, dont il se sert pour dessiner sur les murs des symboles étranges (toujours ceux de la conque).

Nourri depuis plusieurs mois par Carl Kernin, c'est à lui que Ben Oliver pense avoir à faire. Et son intention est de tuer celui qui le tourmente depuis si longtemps. Il s'est caché derrière l'escalier et si un investigateur entreprend de descendre, il se jette sur lui avec la rage d'un dément. Avec une violence inouïe, il entraîne sa victime dans sa cave et essaie de l'étouffer en lui plaquant le visage contre le sol boueux ! Il faut plusieurs hommes pour maîtriser le forcené.

Ben Oliver n'a plus ses esprits et tient des propos désordonnés :

- Les signes, comme sur la conque, pour conjurer le sort !
- Ray ! C'était mon bateau, je ne dois à rien à l'Estropié (cf. *Ray l'Estropié*, ci-contre)



BEN OLIVER

Il a remonté la conque avec Ray « l'estropié ». John Wendish l'a fait entrer dans la confrérie pour les mêmes raisons que Ray : disposer d'hommes de main. Mais pour Ben Oliver, les visions du shaman Profond ont viré au cauchemar !

Incapable de concevoir qu'une créature marine puisse parler dans son esprit, Ben Oliver est devenu fou. Il vit désormais prostré, sale et à demi nu dans la cave de sa propre maison, se nourrissant du poisson séché que lui apporte Carl Kernin, le fossoyeur, et buvant l'eau de ruissellement qui s'écoule le long des murs. Pour ajouter à son malheur, Carl Kernin tourmente le pauvre fou en lui récitant des vers d'Oceanus, dont il n'a retenu que deux phrases qu'il ressasse : « Un millier d'horreurs, grandes en épouvante, contemplées par des ères depuis longtemps oubliées ».

L'homme mélange délire et vérité. Il est bien difficile de faire la part des choses.

Statistiques :
Bagarre (25 %), obsessionnel, hostile et délirant

UNE PÊCHE MIRACULEUSE

Deux pêcheurs du petit village de Bryn Celli Ddu (Anglesey) ont fait une prise bien curieuse. Un mollusque géant de deux mètres de diamètre s'est pris dans leurs filets et les deux hommes ont peiné à le ramener au port. Interrogé sur l'origine de cette conque mystérieuse, les deux pêcheurs ont simplement indiqué qu'ils pêchaient toujours dans les mêmes eaux et que de mémoire de Gallois, on avait jamais vu ça !
« En fait, corrige un éminent historien de l'île de Man, certaines histoires anciennes rapportent l'existence de conques géantes, migrant à travers la mer d'Irlande et s'échouant parfois sur les côtes ».

- Il parlait dans nos têtes et j'ai vu sous la mer (cf. *Le Shaman Profond*, p. 28)
- Carl veut me mettre en terre, mais nous irons tous les deux !

Cette dernière phrase résume le dernier dessein de Ben Oliver. Il projette de tuer Carl Kernin lorsque ce dernier lui jettera sa ration quotidienne. Cet assassinat se produit le deuxième jour. Ben Oliver va ensuite se cacher sur le site des pierres levées, dans l'espoir « d'échapper aux créatures des grands fonds ».

Les membres disparus de la confrérie

Chez Irwin Winfall

Les investigateurs ont rencontré Irwin Winfall dans le phare de Bryn Celli Ddu (cf. p. 8). Il possédait un antique pistolet de marine non chargé.

Ses parents vivent avec lui dans la même maison. Si la mère garde le silence, son père, William, peut répondre aux questions des investigateurs et leur apprendre que :

- Son fils s'est absenté hier après-midi. Il est parti en compagnie de Barry (également un personnage rencontré dans le phare), qui habite quelques maisons plus loin. Ils allaient souvent à la pêche ensemble.
- Il était collectionneur d'armes de marine. Il possède quelques armes à feu et des sabres accrochés au-dessus de la cheminée (mais toujours aucune cartouche). Des fois, Barry voulait lui acheter une arme, mais Irwin refusait toujours.
- Depuis quelque temps, il rangeait et triait ses affaires. C'est une manie que son père ne lui connaissait pas. Il se préparait pour partir « dans quelques jours ». Je vous demande bien pour aller où...

Un père au désespoir

Perspicace, le père retourne quelques questions : Vous l'avez rencontré ?

Où ? Au phare ? Il y est toujours ? Si la conversation s'oriente dans cette direction, William Winfall va chercher

un bateau pour se rendre jusqu'au phare à la recherche de son fils. Il trouve sur place le chalutier coulé et entre dans une fureur noire. Cinq heures plus tard, il est de retour à Bryn Celli Ddu, ameute le bourgmestre pour qu'on entreprenne des recherches (qu'il poursuivra tout seul même à la nuit tombée) et surtout s'en prend aux investigateurs : Quand avez-vous quitté mon fils ? Avez-vous revu Barry ? Etc. Son attitude a pour effet de renforcer la méfiance de certains habitants envers les investigateurs (cf. *Réactions des villageois*, p. 15).

Chez Barry

Barry est l'un des personnages que les investigateurs ont croisé dans le phare de Brun Celli Ddu (cf. scénario 1). Il vivait seul et les investigateurs ont tout le loisir de fouiller sa maison, s'ils parviennent à y pénétrer discrètement (dans le cas contraire, cf. *Réactions des villageois*, p. 15).

- À ses heures Barry était sculpteur sur bois. Dans son atelier, on peut découvrir de bien étranges réalisations : des conques de bois grosses comme des bûches, gravées de motifs étranges.
- Au-dessus d'un petit meuble de bois, deux coupures de presse sont accrochées au mur. La première est la même que celle trouvée la pension (cf. *Les murs ont des yeux*, p. 18), la seconde est reproduite à la page précédente.

Chez Brandon

Les investigateurs ont croisé Brandon dans le phare de Brun Celli Ddu (cf. *Barry et Brandon*, p. 10). Il a également disparu durant la tempête. Il vivait seul avec sa vieille mère. La pauvre femme est à demi sénile et ne sera d'aucune aide. Elle se contentera de répéter que son fils va revenir, sinon qui s'occupera d'elle ? Il n'y a rien à découvrir à cet endroit.

Que faire si...

... les investigateurs décident d'explorer chacune des pointes du pentagramme ? Dès le premier site, le gardien place sur leur chemin un autre envoyé par les Druides de l'île de Man. Son bateau arbore ostensiblement le pavillon rouge. Interrogé, il révèle qu'il est venu s'assurer de l'état des pierres, mais qu'il déplore la destruction du site de Bryn Celli Ddu. Il indiquera enfin qu'il doit retourner rapidement au centre de la mer d'Irlande afin d'aider ses maîtres à y affronter l'inévitable. Le druide leur précise qu'une seule pointe détruite suffit à détruire la magie.

Les pierres levées

Le site est détruit

À une heure de marche vers l'est se trouve un tertre d'une douzaine de grandes pierres constituant une antique chambre funéraire. Le site se trouve à quelques dizaines de mètres de la mer, au creux d'un petit vallon. La tempête de cette nuit a projeté des paquets de mer qui ont abattu les pierres et noyé cet endroit. Il stagne une large retenue d'eau trouble d'à peine cinquante centimètres de profondeur.

Une étrange pierre brisée

Entre les plus grandes pierres abattues, on peut deviner les fragments d'une pierre qui n'a rien à voir avec la construction. Les morceaux sont plus étroits et formaient un ensemble que l'on peut estimer à quatre mètres. L'un des fragments est percé d'un trou. Cela ressemble aux éclats déjà observés dans les sous-sols du phare (cf. p. 9). Personne au village ne connaît l'utilité de cette pierre (seuls les Druides qui arriveront le deuxième jour en connaissent l'usage).

Les gravures

Certaines pierres portent des gravures anciennes. Le temps et la proximité de la mer ont en partie détérioré les dessins, mais il est possible d'en deviner quelques-unes :

La vérité sur les pierres levées

Les sites de pierres levées indiqués sur la carte sont tous authentiques, y compris leur disposition en pentagramme. Par souci de détail, voici quelques précisions :

Kingside Hill - La pointe Nord-Est

Non loin d'Édimbourg. Le site de 300 mètres de diamètres est composé de 30 pierres dressées. Époque estimée : 1 500 avant J.-C.

Castelrigg Circle - La pointe Est

Situé à Cumbria. Le cercle de pierres avait probablement une vocation astronomique. Époque estimée : 3 000 avant J.-C.

Bryn Celli Ddu - La pointe Sud-Est

Situé à Gwynedd, au Pays de Galles. Un tertre abrite une chambre funéraire où l'on a retrouvé des ossements et des gravures géométriques. On ignore la nature des cérémonies qui se déroulaient ici. Période estimée : 2 000 avant J.-C.

Newgrange - La pointe Sud-Ouest

Situé à Meath, en Irlande. Ce tumulus géant est l'un des plus imposants monuments préhistoriques d'Europe. Il est bordé de 90 pierres posées à plat bout à bout. Sur les 35 monolithes qui encerclaient le tumulus à l'origine, il n'est resté que 12. Vers le IV^e siècle, il est devenu la sépulture des rois de Tara. Au début du XX^e siècle, on ignore encore

tout de sa fonction astronomique. Période estimée : 3 200 avant J.-C.

Ballachroy - La pointe Nord-Ouest

Situé à Kintyre, en Écosse. C'est un site astronomique, constitué d'une sépulture et de trois pierres levées. Période estimée : 1 800 avant J.-C.

À l'intérieur du pentagone constitué par les cinq sites précédents se trouve le site de Castel of the Heights, le Château des Hauteurs, également appelé Curtain Wall.

Cashtaki Yn Ard - Au centre du pentagramme

Situé sur l'île de Man. Une quinzaine de pierres levées. Les pierres centrales forment un genre de portail triangulaire.



CRAIG FERGUS

ex-époux d'Éléonor Crampton

Le plus vieux des deux druides, il est âgé de quarante-cinq ans. Il porte la robe de lin traditionnelle à capuchon. Il a les traits tirés d'un homme luttant contre la maladie et la douleur. Par moments, il se tient l'estomac en silence, fouille dans son sac à la recherche d'un calmant qu'il ingurgite bien vite. Ce n'est pas un médicament, mais cela fait taire la douleur en attendant un remède.

Il est l'ovate (cf. *La société des Druides*, p. 34) d'Angus Sergham, le grand Druide de l'île de Man. Il connaît en particulier ses poèmes et si l'on cite les vers d'Oceanus en sa présence, il reconnaîtra immédiatement l'œuvre de son maître.

Mais il est surtout l'ex-époux d'Éléonor Crampton. Il n'est jamais revenu à Bryn Celli Ddu depuis sa séparation, mais est le seul homme capable de reconnaître les lieux. Il fait tout pour éviter de croiser son ex-femme.

Il possède une carte du grand pentagramme en mer d'Irlande semblable à celle que les investigateurs ont pu trouver sur Robert Stoner (cf. p. 17).

Statistiques :

Druide érudit (50 %), passionné, amical et vaillant.
Supporte les douleurs du corps et de l'âme.

- Trois jambes formant une étoile à trois branches : un triskel, symbole de l'île de Man.
- Des gravures entrelacées aux motifs des sociétés celtiques et druidiques.
- Une étoile à cinq branches : un érudit en sociétés celtiques pourra révéler que le pentagramme n'est pas un symbole celte, mais n'en tire aucune conclusion hâtive.

Un corps sans visage

Entre le site et la mer, les investigateurs peuvent faire une effroyable découverte.

Cette nuit, la mer a rejeté sur le rivage le corps d'un membre de la confrérie : Brandon, éventuellement rencontré la nuit dernière dans le phare. Le fait de découvrir qu'il n'a plus la peau de son visage peut faire perdre 0/1D3 points de SAN aux investigateurs. Au début, on peut penser que la mer l'a déchiré sur un rocher. Mais une analyse plus poussée permet de se rendre compte que le visage du malheureux a été découpé ! (1/1D3 SAN).

Averti, le bourgmestre organise le rapatriement du corps à Bryn Celli Ddu et demande à Carl Kernin de préparer une tombe.

Les visiteurs de l'île de Man

Un bateau accoste au port

Vers le milieu de l'après-midi du second jour, deux visiteurs arrivent à leur tour à Bryn Celli Ddu. Le bateau porte un petit insigne rouge portant le symbole de l'île de Man. Ce sont des druides. Ils ne parlent à personne et se rendent directement sur le site. Leur mission est de reconnaître l'état des pierres levées et de rendre compte aux Druides de l'île de Man.

Les deux hommes ont bu l'eau de leur citerne, empoisonnée par Gregor Wenrec, mais ignorent qu'elle est la source de leur mal. Ils sont diminués et incapables de tenir tête à la confrérie, mais là n'est pas leur ambition, d'ailleurs ils ignorent, pour le moment, son existence.

Rencontre avec les investigateurs

Si les investigateurs se rendent au site des pierres levées le gardien peut éventuellement faire coïncider leur visite avec celle des Druides (cf. *Les pierres levées*, page précédente). Sinon, cette rencontre peut avoir lieu lors de leur retour au village. Ils ne vont pas d'eux-mêmes vers les investigateurs, mais s'ils sont abordés, ils répondent à quelques questions :

- À propos de la raison de leur présence ici, Craig Fergus répondra qu'il vient étudier les pierres levées. Il semble affecté de les savoir tombées, mais il ne révèle pas pourquoi.
- Son disciple et lui-même sont malades, mais ne dira rien sur l'état des Druides de l'île de Man.
- Si l'existence du Masque de Nacre est évoquée, ou s'il est fait référence à une pierre brisée d'où s'est échappé un « chant », il demandera quelques précisions, puis indiquera qu'il doit demander son avis au Grand Druide. Il ignore de quoi il s'agit précisément, mais soupçonne que cela est en lien avec les pierres levées.
- À quoi pouvaient servir les vestiges des pierres brisées avec un trou ? Autrefois, ces pierres étaient suspendues par des

tendons ou des crochets. On raconte que les anciens frappaient ces pierres qui se mettaient à résonner pour accompagner le chant des Druides.

Aux prises avec la confrérie

Après leur visite aux pierres levées, les Druides repartent vers le port. Crowen McKavel, le disciple, prépare leur embarcation pour l'île de Man, tandis que la Vérole reconnaît Craig Fergus et menace de révéler sa présence à son épouse s'il ne l'écoute pas. Elle le conduit jusqu'après de Margaret Sannyhoc avec l'intention de lui vendre l'enfant ! (cf. *Que va-t-il advenir de l'enfant de Margaret Sannyhoc ?*, p. 20)

Coincidence, tous les frères Wenrec surgissent dans la maison à ce moment-là. Ils kidnappent le Druide et l'emportent avec l'enfant jusqu'à la propriété de Robert Stoner. Là, le Druide est enfermé dans une cave, tandis que la confrérie qui se réunit le soir venu déterminera le sort d'Anny Sannyhoc.

Désespéré, le jeune disciple peut se tourner vers les investigateurs pour retrouver la trace du Druide, sinon se mettre à sa recherche seul. Il ne repartira pas sans lui.

La Propriété de Robert Stoner

Une maison sur l'abîme

Elle se trouve à trois kilomètres en suivant la côte vers l'ouest. Un petit muret de pierres entoure un terrain de trois hectares où l'herbe folle ondule rapidement sous le vent.

La confrérie est présente dans les murs seulement à certains moments :

- Le premier soir, Carl Kernin se présente devant le Shaman Profond durant une heure (cf. *En suivant Carl Kernin*, p. 23).
- Le second après-midi, John Wendish vient travailler dans le bureau de Robert Stoner.
- Le second soir, toute la confrérie se réunit pour quitter les lieux

Le reste du temps, la propriété est fermée et seule une effraction permet d'entrer. En revanche, en descendant de la falaise par les rochers, les investigateurs peuvent découvrir le quai et le moyen de pénétrer discrètement dans les caves.

Le bureau de Robert Stoner

La nuit de la tempête, et se sachant découvert, John Wendish a brûlé les notes et documents de travail de Robert Stoner : rien ne doit subsister de l'existence du Shaman et de la conque. Il a tout jeté dans la cheminée et un investigateur perspicace saura déterminer que ce bureau a été en grande partie vidé de son contenu.

Cependant, quelques extraits fragmentaires ont été épargnés par les flammes (cf. *Les fragments des notes de Robert Stoner*, ci-

dessous). Ces documents peuvent être retrouvés par un investigateur (indice dissimulé). Ils offrent des informations partielles sur ce qui est arrivé à Robert Stoner, depuis qu'il a trouvé la conque, jusqu'à la nuit précédant son départ pour le phare.

La créature dans le réservoir

C'est dans les caves des sous-sols que les investigateurs peuvent découvrir leur pire ennemi : un Shaman Profond. Celui-ci se dissimule dans l'opacité du liquide jaunâtre et il faut un œil attentif pour deviner sa présence. Il se cache ! C'est en tout cas la seule réponse valable à son attitude immédiate. Il ne répondra pas tout de suite aux sollicitations des investigateurs. Mais au bout d'un moment, il finit par poser sa main palmée contre la vitre du réservoir. Il attend qu'un humain fasse de même de son côté pour lui parler !

Perte de 1/1D6 points de SAN lors de la première vision de ce spectacle.

L'histoire du Shaman Profond

Après que les investigateurs ont découvert la créature dans le réservoir, celle-ci va tenter d'entrer en contact mental avec l'un d'eux. Elle prend un risque, car la personne peut réagir autant par la peur que par la curiosité.

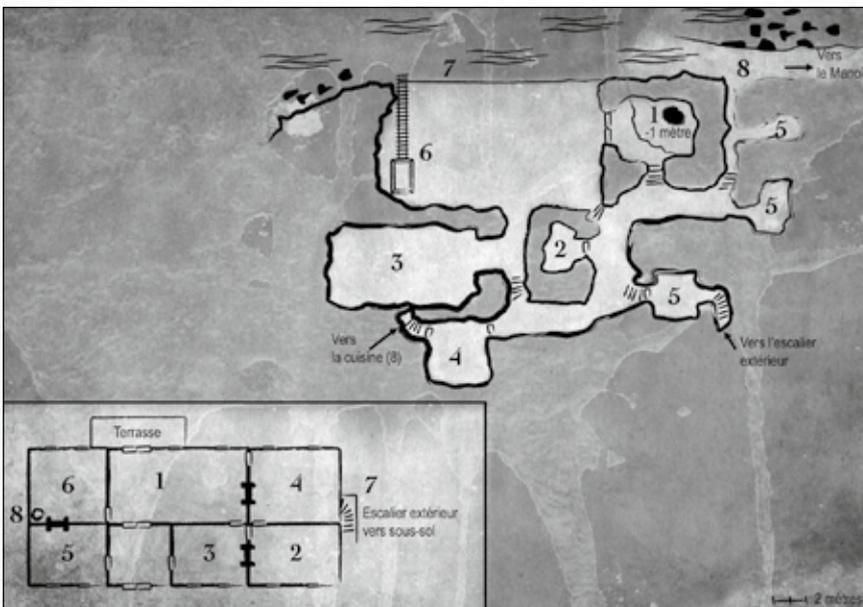
Au bout d'un long moment, si aucun investigateur ne se risque à poser sa main devant la sienne, elle entre en contact malgré tout. La première prise de contact de la créature peut se traduire ainsi : « Humain, ne sois pas effrayé. Je suis seul, désarmé et blessé. Aide-moi humain ». L'instant de surprise passé, le Shaman entame le dialogue avec les investigateurs. En résumé, les éléments qu'il prend à son compte sont :

- Alors qu'il voyageait dans la conque pour retrouver un masque, il a été pris par les hommes et rapporté ici. Il ignore il y a combien de temps.
- Stoner l'a sauvé, mais Wendish veut en savoir plus.
- Il est gravement blessé et incapable de repartir seul.
- Wendish se sert de lui pour regrouper des humains. Il lui demande de montrer les visions des grandes cités sous-marines dans leurs esprits.
- Il leur fait croire qu'ils partiront pour Y'ha-nthlei, la cité des mille colonnes et qu'ils vivront éternellement.
- Stoner avait compris cela et il est parti chercher le masque qu'ils veulent pour l'offrir à Dagon. Il va revenir bientôt.

Son histoire a des aspects authentiques afin que les investigateurs soient enclins à le croire, sinon à douter de ce qu'ils savent déjà.

Secrets et manipulations

Pour prouver sa bonne foi, il est prêt à révéler aux investigateurs certains secrets de la Confrérie. Il ne dévoile pas tout à la fois, mais demande aux investigateurs de vérifier ses dires ou d'agir avant qu'il ne soit trop tard, puis de revenir. S'il se produit plusieurs



La propriété de Robert Stoner

C'est une maison récente qui ne comporte qu'un seul étage. Elle est bâtie sur un réseau de caves descendant jusqu'à la mer, ancien repère de trafiquants.

Premier niveau

- 1 Salle à manger. Une grande table, huit chaises et un vaisselier. À une extrémité de la table, deux couverts sont dressés en permanence (Robert Stoner aimait gagner du temps)
- 2 Bibliothèque. Une grande quantité de livres scientifiques et de traités de l'évolution animale, mais aucune information destinée aux investigateurs
- 3 Le bureau (cf. Le bureau de Robert Stoner, ci-dessus)
- 4 Chambre 1. Un lit, une armoire et un coin de toilette
- 5 Chambre 2. Un lit, une armoire et un coin de toilette
- 6 La cuisine et la réserve. Les ustensiles indispensables et quelques provisions dans le garde-manger.

La réserve d'eau potable est située dans l'épaisseur du mur

- 7 Un accès à la cave
- 8 Un accès à la cave

La cave

- 1 La cave de la conque (cf. *La conque*, p. 28)
- 2 La cave où le Druide est maintenu captif. Gregor Wenrec garde la clef de la porte.
- 3 Une vaste salle servant de pièce de réunion à la confrérie
- 4 La réserve des outils : gaffes, filets, flotteurs, pelle, pioche, cordes...
- 5 Des caves inoccupées
- 6 Le laboratoire. C'est qu'ici est entreposé le réservoir du Shaman Profond. Des rails permettent de le faire glisser jusqu'au quai. Puis des treuils peuvent le hisser jusque sur le pont d'un bateau
- 7 Le quai où vient accoster le navire de la confrérie le dernier soir
- 8 Une pente descend dans la mer. Une barque est tirée au sec.

Les fragments des notes de Robert Stoner

Premier extrait

La créature semble avoir été gravement...
 Nous avons mélangé son liquide avec...
 Elle a survécu ! Elle nous observe d'un...
 Elle ne manifeste aucun signe d'intellig...
 Nous ignorons pour le moment si elle...
 ou bien si elle un représente une esp...
 Les symboles gravés de sa conque mér...

Second extrait

L'attitude de John à l'écart de la créat...
 Je suis moi-même déçu que le contac...
 J'ai peur que le pauvre garçon ne se...
 J'ai tenté de le raisonner et de lui exp...
 Je pense qu'avec le temps, il se fera...
 Cette créature est déjà un spécimen...
 Nous avons trop espéré à vouloir...

Troisième extrait

J'ignore depuis combien de temps...
 Peut-être depuis plusieurs mois, et...
 Mais j'ai la preuve cette fois-ci qu...
 Cette assemblée, ou confrérie, com...
 Regroupe probablement des habit...
 Mon assistant semble diriger ces ré...
 J'ignore combien ils sont, mais cet...

Quatrième extrait

Ils sont fous. Ils croient célébrer un...
 Ils portent des cagoules en cuir de p...
 J'ignore s'ils veulent éviter d'être re...
 Je sens qu'ils veulent obtenir quelq...
 Pourquoi tourmentent-ils ainsi cette...
 Cette nuit, j'assisterai à la réunion...
 J'essaierai ainsi de connaître leur de...



LE SHAMAN PROFOND

Dans les sous-sols de la propriété de Robert Stoner se trouve un grand réservoir de verre bardé de fer. Il contient un fluide jaunâtre chargé de salissures. C'est ce fluide que respire le Shaman des Profondeurs. La plupart du temps, la créature est allongée dans le fond du réservoir, invisible à un œil non exercé.

Robert Stoner et son assistant, John Wendish, l'ont maintenu en vie en la plaçant dans le réservoir rempli d'un mélange d'eau de mer et du fluide étrange qui s'échappait de la conque. Mais la créature a subit malgré tout de forts traumatismes respiratoires et sanguins. Elle est aujourd'hui gravement handicapée et peut à peine se déplacer. Ses membres inférieurs la font terriblement souffrir. Elle est contrainte de régulièrement aller en surface pour se forcer à respirer de l'air, qu'elle l'expulse par ses branchies en gémissant.

Physionomie

Son corps est flétri et brun comme le serait un fruit sec. Ses pattes antérieures, atteintes d'un genre d'arthrite, sont douloureusement resserrées. Nager lui est une torture. Son visage est celui d'une baudroie desséchée. Ses yeux placés sur chaque côté du crâne sont injectés d'un sang jaunâtre et semblent fixer le vide. Aux traumatismes multiples s'ajoute la cécité ! Son corps est couvert d'étranges marques rituelles ressemblant à des brûlures. Est-il possible qu'un feu sous-marin puisse permettre de telles marques ? Mystère.

Comportement

Mais ce portrait d'une misérable créature cache en fait un redoutable et dangereux manipulateur. Il va se faire passer pour une victime, proposer aux hommes de leur pardonner, mettre en garde contre des dangers imaginaires... Dans un seul but : influencer les décisions des investigateurs ! Dans la mesure où il ne s'agit pas d'un humain, un test de Psychologie se révèle inefficace.

En simulant la peur des hommes et en suscitant la pitié, il a déjà commencé à tromper ses visiteurs. Le Shaman Profond va ainsi « apprivoiser » les investigateurs. Dans sa mise en scène, il ne souhaite pas faire le premier pas, mais compte bien sur la curiosité malade des hommes pour

établir le contact. Ensuite, il leur révèle une grande partie de ce qu'ils veulent savoir.

Parler dans les esprits

Il est capable d'établir un lien mental avec son interlocuteur. Cette compétence lui donne la possibilité de sonder partiellement les esprits et de deviner si on lui dit la vérité ou si on lui ment. Il peut ainsi agir à sa guise.

Quel que soit le POU de l'investigateur concerné, le shaman peut s'adresser à lui. Il ne lui parle pas, mais lui envoie des sensations et des images qui, interprétées par le cerveau, se transforment en concepts assimilables à des mots. Puis, il envoie le même message aux autres investigateurs éventuellement présents, car il considère qu'il est important qu'ils vivent tous la même expérience. Il fera toujours des « phrases » très courtes.

Objectifs

Son unique objectif est d'ouvrir le Sanctuaire Profond de l'île de Man. Tout ce qu'il entreprend doit servir ses plans dans ce sens. En l'occurrence, avant l'arrivée des investigateurs, il a déjà :

- Manipulé la confrérie et obtenu qu'elle envoie Gregor Wenrec empoisonner les Druides de l'île de Man dernier rempart mental du Sanctuaire
- Fait envoyer des hommes au phare pour y récupérer le Masque de Nacre
- Demandé à la confrérie de lui fournir un bateau. Il se sait incapable de nager et doit rejoindre le Sanctuaire de l'île de Man pour la prochaine grande célébration

Vis-à-vis des investigateurs, leur mise en confiance lui permet de :

- Éviter de se faire éliminer dès leur première rencontre.
- Prendre le temps de connaître leurs objectifs et réagir en conséquence.
- S'assurer l'appui d'un second groupe d'humains si le premier venait à flancher.
- Être capable de faire s'affronter les deux groupes d'humains si les événements tournent à son désavantage. D'ailleurs il se méfie de Gregor Wenrec, capable d'inventer des poisons ou d'élaborer des breuvages qui pourraient changer un fœtus en Profond.

Caractéristiques :

APP	30 %
CON	30 %
DEX	30 %
FOR	20 %
TAI	70 %
INT	90 %
POU	95 %

Impact	-1
Carrure	-1
Points de Magie	20
Points de Vie	6

Spécialité :

Manipulation	75 %
--------------	------

allers-retours entre cette cave et Bryn Celli Ddu, c'est que le Shaman aura réussi à manipuler les investigateurs !

- Trouvez Sannyhoc. La femelle humaine attend un enfant humain, mais ils le veulent (cf. *Margaret Sannyhoc*, p. 20).
- Un pêcheur venait ici. Mais il vient plus. Wendish dit qu'il est parti, mais je sais qu'il ment (cf. *Ben Oliver*, p. 24).
- Les pierres des hommes. Il faut savoir si Wendish a pu abattre les pierres des hommes (cf. *Les pierres levées*, p. 25, il veut savoir si Dagon a pu abattre le Grand Pentagramme).

Une vision du passé

Enfin, il tente de savoir si « des hommes venus du centre de la mer sont ici » (les Druides). C'est mieux si ce sujet est abordé en premier par les investigateurs. Il feint la satisfaction s'il apprend que les Druides sont là, sinon il déclare espérer qu'ils viennent. Il précise qu'ils doivent rester auprès des pierres des hommes pour s'opposer à Wendish (en fait, il veut garder les Druides éloignés de l'île de Man).

Si les investigateurs demandent à connaître les origines de cette histoire, le Shaman Profond propose de leur en donner « une vision » : c'est-à-dire à projeter les images de l'histoire passée dans leurs esprits (cf. *La vision du Shaman Profond*, page suivante). Celle-ci leur coûtera 2/1D8 points de SAN.

Le souvenir du Shaman donne les informations suivantes aux investigateurs :

- Les Profonds rendaient hommage à la représentation d'une créature aquatique.
- Les hommes sont entrés dans la caverne avec l'accord des Profonds.
- Le Shaman Profond était déjà présent à ce moment-là !
- Ils connaissent maintenant l'origine du masque de nacre.

Bien entendu, cette vision est tronquée d'une partie de la vérité, mais les investigateurs n'ont, pour le moment, aucun moyen de le deviner, ni d'avoir la vision complète. Cela viendra peut-être dans la troisième partie (cf. *Le souvenir du Druide reclus*, p. 38).

Cette même vision pourra être proposée par le Shaman Profond si l'existence des Druides est évoquée en sa présence. Après la vision, il ajoutera que cela s'est passé il y a bien longtemps. Les hommes ont trahi la confiance des Profonds, mais ils ne cherchent pas la vengeance.

Condamné par Dagon

Selon le jour où les investigateurs rencontrent le Shaman Profond, le gardien placera cette scène dès leur première rencontre si le temps presse, ou un peu plus tard dans la journée s'ils reviennent dialoguer avec le Shaman



CROWEN MCKAVEL

Ce jeune disciple de vingt ans ne porte pas la robe, mais des habits de toile grossière et un béret à carreau qu'il tient de son père, un écossais. Sa jeunesse lui fait mieux supporter les effets du poison et il soutient Craig Fergus dans ses efforts.

Dévoué, il ignore tout du passé de son compagnon dans ce village. D'ailleurs, il ignore pratiquement tout de cette histoire, des Profonds et même du rôle des Druides en mer d'Irlande.

Statistiques :

Druide perspicace (50 %), dévoué, amical et suiveur
Avide d'apprentissage

La vision du Shaman Profond

Ce souvenir est ancien et confus. Puis l'image se précise.

C'est une grande salle où trône une créature marine monstrueuse.

À ses pieds, des créatures aquatiques portant des masques lui rendent hommage. Puis, guidée par une créature marine semblable à lui, une procession d'hommes entre dans la caverne et s'aligne respectueusement.

Soudain, des cris jaillissent de toute part et les hommes attaquent ! Des combattants surgissent de couloirs sombres et massacrent les créatures. La procession des hommes lance des chants et les rochers s'abattent tout autour de lui. Il fuit, abandonnant son masque sur le sol.

Profond. Celui-ci choisit au hasard l'un des investigateurs et tente une approche déstabilisante. Cette fois-ci il ne s'adresse qu'à lui. Il va tenter de le convaincre qu'il est un Profond condamné à vivre une existence terrestre ! Pour cela, le gardien lit l'encadré *Condamné par Dagon*, page suivante, à l'investigateur concerné, elle correspond à un souvenir que place le Shaman dans son esprit.

Conseil au gardien

Le cas échéant, le gardien peut inventer des visions complémentaires pour finir de convaincre l'investigateur qu'il est bien un Profond en pénitence sur la terre :

- Visions de Profonds repentis qui retournent chez eux.
- Souvenirs d'une vie sous les flots.
- Vision de Sanctuaires dédiés à Dagon où les jugements sont rendus.

Puis il lui parle à lui seul : « *C'étaient tes propres souvenirs ! Ne sois pas effrayé. Tu viens de sous les eaux. Tu étais un Profond. Souviens-toi encore de ton passé et tu sauras que j'ai raison !* »

Anticipant sur la réaction de l'investigateur, il lui demande de ne rien dire pour l'instant, mais de réfléchir et de lui poser toutes les questions qu'il voudra. En effet, cette révélation pourrait bouleverser l'attitude de ses compagnons à son égard. Il ajoute qu'il est bien rare qu'une telle rencontre se produise, mais qu'il ne demande rien pour lui-même. C'est Dagon qui le mettra à l'épreuve. Le jour où cela se produira, tout deviendra clair dans son esprit !

La Conque

Le mollusque géant est enfermé dans une vaste cave du sous-sol. De temps à autre, on nettoie cet endroit au jet d'eau, mais cela n'enlève par la puanteur des excréments qui imprègne le sol et les murs.

La première fois que les investigateurs découvrent la conque, elle repose sans bouger sur le sol, laissant le loisir d'observer et d'analyser les gravures dont elle est recouverte.

Mais le soir du départ de la confrérie, elle représente un vrai danger. En effet, elle ne s'anime et n'attaque que sur commande du Shaman Profond. Si les investigateurs menacent les plans du Shaman Profond à la fin de cette seconde partie, il fera attaquer sa conque.

La dernière nuit

La confrérie se réunit

Le soir du second jour de présence des investigateurs à Bryn Celli Ddu, la confrérie réunie ses membres dans les caves de la propriété de Robert Stoner. Ses objectifs sont simples : ce soir la confrérie va embarquer pour rejoindre le peuple des Profonds et accéder à l'immortalité promise par le Shaman du réservoir.

Si les investigateurs ont observé les agissements de ses membres, ils peuvent soupçonner la tenue de cette réunion :

- Sa femme a dit que Ray l'Estropié devait revenir ce soir avec un bateau.
- Le père d'Irwin Winfall a indiqué qu'il se préparait à partir.

La mise à l'épreuve de Dagon peut intervenir à n'importe quelle moment : durant le final de ce scénario, sinon dans la troisième partie (ce qui peut réserver quelques surprises). Elle peut se manifester de plusieurs manières : message envoyé par le Shaman Profond qui rappelle ses origines à l'investigateur et lui promet le salut, crise de conscience de l'investigateur, dilemme à trancher en faveur d'un camp. Si l'investigateur décide de rallier le camp des Profonds, l'intrigue peut prendre une tournure totalement imprévisible...

- Carl Kernin, impatient, a bien révélé qu'il comptait partir demain.

Le cas échéant, les investigateurs pourront suivre le Maboul, qui cherchera lui aussi à participer à cette réunion. En se montrant discrets, ils peuvent trouver les moyens de s'approcher assez près pour écouter les échanges : venir par les rochers en restant à couvert ou rester dans l'ombre de certains couloirs.

Les uns après les autres, tous les membres de la confrérie arrivent à la propriété, dont John Wendish a laissé la porte d'entrée ouverte. Chacun porte un sac ou un baluchon avec ses ultimes effets de voyage. Juste avant d'entrer, ils enfilent leur cagoule puante puis descendent dans les caves jusqu'à leur salle de réunion (n° 3 sur le plan). En moins d'une heure, tout le monde est réuni, et s'organise en procession jusqu'à la salle du réservoir.

Le discours du Grand Masque

Présidée par John Wendish, la confrérie commence par réciter son serment (cf. *Le serment de la confrérie*, p. 20). Puis le Grand Masque prend la parole :

- Mes frères, cette nuit scellera notre destin ! Cette nuit, nous quittons cet endroit pour un monde meilleur...
- Trois de nos frères ont péri pour notre cause. Que leur corps rejoignent Y'ha-nthlei.
- Notre envoyé à l'île de Man a réussi sa mission. Les Druides ne pourront s'opposer à l'ouverture du Sanctuaire.
- Dans quelques instants, notre pilote va s'amarrer avec le bateau. Nous emporterons celui qui nous a guidé et qui nous remerciera de l'avoir aidé.
- Margaret Sannyhoc a mis au monde un enfant vivant ! Nous emportons avec nous ce signe d'une nouvelle alliance entre les hommes et les abyssaux.

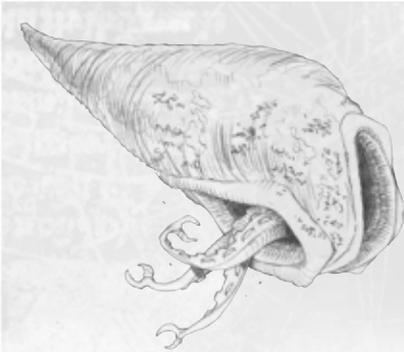
Ensuite, selon les agissements des personnages, le Grand Masque peut moduler son discours :

- Nous retenons captif un Druide. Il restera ici. Son sort nous est indifférent.
- Le Masque de Nacre de notre guide n'a pas été retrouvé (ou bien il l'a été).

Condamné par Dagon

« C'est une assemblée qui te fait face. Les visages tournés vers toi montent jusqu'au sommet d'une vaste coupole. Ils n'ont rien d'humain. Un réflexe et tu cherches ton souffle ! Tu respirez de l'eau... tu es comme eux : un résidant des profondeurs océanes.

La sentence tombe. Tu es condamné à vivre une existence sur la terre, à respirer de l'air ! Les juges rappellent que dans sa grande sagesse, Dagon te mettra un jour à l'épreuve pour abréger cette peine. »



LA CONQUE

C'est un mollusque géant de deux mètres de diamètre. Il possède deux réceptacles entrelacés. Le premier est habité par un animal aquatique qui le propulse à travers les océans. Le second est utilisé par les Profonds afin de voyager en procession. La conque est gravée de cartes, de tracés et de symboles occultes porteurs de la magie des Profonds. Ils leur permettent de pénétrer à l'intérieur de la barrière magique constituée par le grand pentagramme. Mais les pouvoirs magiques de celle-ci ont été anéantis par l'ignorance des hommes et le Shaman ne compte pas l'utiliser pour repartir (sauf cas de force majeure). La créature de la conque n'a pas de conscience propre. C'est un animal, mû seulement pas son instinct, ou par l'esprit supérieur du Shaman Profond qui peut lui commander d'aller où il souhaite. La conque de Robert Stoner est toujours enfermée dans une salle de la cave. Un grand bac en ciment empli d'eau de mer où l'on déverse les étoiles de mer achetées au village lui permet d'assurer sa subsistance.

Mode d'attaque :

La créature qui se trouve dans la conque ouvre rapidement un opercule et lance six pattes aux extrémités pourvues de pinces non tranchantes vers sa proie. Elle a 25 % de chances par pince de saisir un investigateur. Elle l'emporte vers son estomac et referme l'opercule. L'opercule est Fragile (5 points).

À l'intérieur, le malheureux est tiré vers une gueule béante dépourvue de dent. Elle projette son estomac hors de son corps directement sur sa victime. Des dizaines de petits orifices sécrètent ensuite un suc gastrique pour dissoudre la victime, causant 2 points de dégât par round.

Statistiques :

Combattant épuisé (25 %), silencieuse, hostile et agressive

Derniers préparatifs et embarquement

Alors que le discours du Grand Masque se termine, on entend le moteur d'un bateau qui s'approche. Tout le monde s'apprête à charger le réservoir et à partir :

- Ray l'Estropié aligne le pont de son bateau avec les rails du réservoir.
- Les frères Wenrec commencent à faire glisser le réservoir.
- Gregor Wenrec s'installe dans la cabine de pilotage.
- John Wendish s'entretient mentalement avec le Shaman Profond.
- Éléonor Crampton reste aux côtés de John Wendish (le cas échéant, elle emporte avec elle Anny Sannyhoc).

Dans quelques minutes, le réservoir sera chargé et le bateau quittera les lieux.

Combattre la menace

Si les investigateurs décident de conduire une action contre la confrérie, ils peuvent être confrontés à plusieurs événements :

- Le Druide captif annonce qu'il faut tuer la créature du réservoir.
- Le Maboul s'est introduit jusqu'ici. Il dénonce la présence des investigateurs à la confrérie !
- Le Shaman Profond dénonce mentalement à John Wendish la présence d'un investigateur éventuellement isolé ou dangereux. Les frères Wenrec sortent les couteaux.
- Si sa vie est menacée, le Shaman Profond appelle la conque. Le mollusque quitte sa cave et rampe jusqu'à lui.
- Si son réservoir est brisé au-dessus du bateau, le Shaman Profond lance sa conque contre les investigateurs tandis que le bateau quitte le quai.
- Si son réservoir est brisé avant, John Wendish, Éléonor Crampton et Gregor Wenrec emportent le Shaman jusqu'au bateau.
- Le bateau quitte le quai. Malheur aux imprudents qui tentent de sauter à son bord.

Que se passe-t-il si...

... les investigateurs tuent le Shaman Profond ?

Certes, la confrérie perd ce qui peut la lier aux Profonds, mais elle poursuivra tout de même son œuvre. Elle sait où se trouve le sanctuaire et se rendra sur l'île de Man avec l'espoir d'y retrouver les processions de conques. D'une manière générale, son rôle dans la troisième partie de cette aventure se poursuit de la même manière.

Vers la troisième partie

Les indices collectés durant cette seconde partie conduisent vers l'île de Man. Récapitulons :

- Les Druides de Curtain Wall s'intéressent à cette histoire.
- La carte du Grand Pentagramme place l'île de Man au centre de son dessin.
- Le Grand Masque a révélé que les Druides de l'île de Man ne pourraient plus s'opposer
- La confrérie a évoqué l'existence d'un Sanctuaire au cœur de la mer d'Irlande.

À noter qu'au milieu d'une éventuelle mêlée générale, les investigateurs ne doivent pas perdre de vue Anny Sannyhoc ni le Masque de Nacre, que la confrérie est prête à abandonner si cela lui permet d'emporter le Shaman Profond, seul véritable enjeu de ce final.

La menace des eaux profondes

Si le bateau n'est pas parvenu à quitter le quai, la confrérie s'est dispersée. Ses leaders trouveront un autre bateau pour se rendre à l'île de Man dans le scénario suivant. Il est possible qu'ils aient toujours avec eux Anny Sannyhoc.

Que les investigateurs soient parvenus à empêcher le départ de la confrérie ou pas, ils savent qu'une terreur plus grande menace les Druides de l'île de Man.

- Fin de la deuxième partie -





Le Sanctuaire des Eaux noires

Où les investigateurs apprennent l'épouvantable vérité dans le sanctuaire de Dagon

Investigation	2/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	3/5
Mythe	4/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	5 heures
Nombre de joueurs	4
Époque	Années 20

À l'affiche

La société des Druides

Au cœur du grand pentagramme des pierres levées, les Druides maintiennent la porte du Sanctuaire Profond fermée depuis des milliers d'années. Empoisonnés par la confrérie, Angus Sergham, le grand druide de l'île de Man, et les siens sont à l'agonie. Avant de disparaître, ils peuvent initier les investigateurs au pouvoir de la magie.

La Confrérie

Les derniers membres de la confrérie encore présents sont plus déterminés que jamais. Galvanisés par le charisme de John Wendish et poussés à bout par la promesse d'une vie éternelle dans les cités sous-marines, ils ne laisseront personne s'opposer à leurs desseins.

Les Profonds

Depuis quelques jours, le Grand Pentagramme qui interdisait l'accès au Sanctuaire est abattu. Ce peuple mourant va enfin pouvoir célébrer Dagon, procéder à de nouvelles naissances et étendre ses colonies dans cette région du globe. Il saura surtout transformer la découverte du peuple hybride en opportunité.

Le Druides reclus

Les entrailles de l'île de Man abritent de terribles secrets. Ce Druides vit à l'écart des autres depuis que le Sanctuaire a été fermé aux Profonds. C'est un Profond lui-même, ayant embrassé les lois druidiques. Il vit protégé de la colère de Dagon par « le chant des hommes ».

En quelques mots

Au lendemain de leur confrontation avec la confrérie, les investigateurs se rendent sur l'île de Man, au cœur de la mer d'Irlande, afin d'y rencontrer une société de Druides. Ces derniers agonisent, empoisonnés quelques jours plus tôt par Gregor Wenrec. Ils révèlent l'existence d'un Sanctuaire caché dans les entrailles de l'île, dont l'accès est, pour quelque temps seulement, encore empêché par les anciens chants des hommes. Les investigateurs rencontrent bientôt un druide vivant reclus dans les souterrains conduisant au Sanctuaire. Horreur ! C'est un Profond ayant embrassé le druidisme aux temps des affrontements des hommes et des abyssaux, il y a plusieurs milliers d'années. Il se fait leur allié et dévoile les véritables origines du Sanctuaire. Mais déjà, la confrérie pénètre en ces lieux, bientôt suivie par les conques des shamans Profonds, tous prêts pour la grande célébration. S'enfonçant plus profondément dans l'insondable, les investigateurs découvrent le dernier secret du Sanctuaire : Un peuple hybride et inconnu survit ici, croisement des Profonds et des hommes !

Résumé de l'épisode précédent

Au cours d'une tempête en mer d'Irlande, les investigateurs durent trouver refuge dans un phare où ils découvrirent un étrange masque de nacre. L'objet attirait de terrifiantes créatures sous-marines, ainsi qu'une confrérie aux desseins inconnus. Après la tempête, ils rejoignirent le village de Bryn Celli Ddu, siège de la Confrérie et lieu de toutes les angoisses : Sorcellerie, empoisonnement, pierres levées, naissance épouvantable... Ils rencontrèrent des envoyés de l'île de Man venus inspecter d'anciennes pierres galloises et découvrirent le lieu

de réunion de la Confrérie et son chef, le Grand Masque : John Wendish. Mais ils firent surtout la connaissance d'une créature marine retenue prisonnière dans un grand réservoir : un Profond, qui leur divulgua les plans de la confrérie et le danger que représentaient ses membres ! Elle révéla en particulier à l'un des investigateurs qu'il était lui-même un Profond, condamné à une existence humaine sur la terre en attendant que Dagon le mette à l'épreuve. Ce moment était arrivé...

Enjeux et récompenses

- **Venir en aide à la société des Druides**
Plusieurs moyens s'offrent aux investigateurs pour aider les druides : Soigner leur empoisonnement, renforcer leurs rangs et appréhender leur magie ancestrale ou les soulager définitivement de leur fardeau en rendant inutilisable le Sanctuaire de Dagon.
- **Maintenir les Profonds éloignés de leur Sanctuaire**
Là encore, les investigateurs disposent de plusieurs pistes pour empêcher les Profonds de célébrer Dagon : participer au chant qui maintient fermé l'unique accès

à la mer, utiliser les armes de la Confrérie contre elle-même en empoisonnant le site ou bien affronter ses ennemis devant l'autel de Dagon !

- **Prendre en compte la découverte du peuple hybride**
Ceux que les investigateurs prendront pour des monstres seront immédiatement perçus comme des cousins de leur propre espèce par les Profonds. Laisser ces derniers repartir avec cette race hybride représente un danger bien plus grand que ce que les investigateurs pourraient imaginer...

À l'affiche (suite)

Le peuple hybride

La plus terrifiante des révélations. Lorsque les Druides refermèrent le Sanctuaire, il y a plusieurs milliers d'années, ils murèrent ensemble humains et Profonds, persuadés qu'aucun d'eux n'y survivraient. Les rescapés ont fait mieux que cela : Ils se sont unis pour former une espèce hybride, inconnue des Profonds eux-mêmes !



Ambiance

Durant cette dernière partie, les investigateurs vont quitter l'épouvante pour la terreur. Le théâtre macabre des druides à l'agonie n'est que la première étape d'une descente aux enfers. Délaissant les murs protecteurs de la forteresse de l'île de Man, l'histoire s'enfonce dans un cloaque insondable et putride. C'est là que réside le druide reclus et où survit un peuple hybride, né d'une liaison contre nature d'hommes et de Profonds. La fécondité perdue et retrouvée des Profonds jaillit enfin dans toute son horreur, pour la plus grande gloire de Dagon !

L'endroit résonne des vagues qui se brisent à l'extérieur. Une puanteur abyssale imprègne les parois souillées. L'atmosphère elle-même est chargée d'un goût de sel qui donne la nausée aux étrangers.

« Je ne vous demande qu'une seule chose : laissez à jamais inconnu votre antique savoir ! »

Howard Phillips Lovecraft
Oceanus

Vers l'île de Man

Préparatifs

La nuit dernière, les investigateurs ont affronté la confrérie dans les sous-sols du manoir de Robert Stoner. Quel que soit le résultat de cette confrontation, et s'ils veulent annihiler la menace des Profonds en mer d'Irlande et sauver les Druides, il leur faut se rendre sur l'île de Man. Ils peuvent être accompagnés de Craig Fergus et Crowen McKavel, les envoyés de l'île de Man (cf. *Les visiteurs l'île de Man*, p. 26).

L'île fait partie du périple hebdomadaire du Mary's Galloway. Convaincre le capitaine Tyler Sappletown, d'y conduire son bateau est donc chose facile. Durant son escale à Bryn Celli Ddu, il est parvenu à effectuer les réparations et peut reprendre la mer. Le départ peut avoir lieu dès le matin, à l'heure choisie par les investigateurs car la marée n'affecte pas le petit port.

La traversée

Il faut sept heures pour rallier Bryn Celli Ddu à l'île de Man. Le temps est couvert et la mer agitée. Très souvent, des bourrasques chargées de pluies s'abattent sur le pont.

Il est possible que le bateau des investigateurs pourchasse celui de la confrérie (cf. *Le voyage de la confrérie*, ci-après). En revanche, selon l'avance prise par ce dernier, il est peu probable qu'ils parviennent à le rattraper. Si cela devait arriver, les investigateurs auraient à affronter une confrérie poussée à bout et incapable de renoncer si près du but.

Durant le voyage, les investigateurs peuvent observer d'étranges signes d'activité : par moments, des formes sombres crèvent lentement la surface des flots, comme le feraient des baleines. Mais elles ne soufflent pas. Elles laissent derrière elles un long sillon dans la mer, puis replongent. Ce sont les conques des shamans en route pour le Sanctuaire !

Les Druides rencontrés à Bryn Celli Ddu

À Bryn Celli Ddu, les investigateurs ont rencontré deux envoyés de l'île de Man : Craig Fergus, ovate des druides et ex-époux d'Eleonor Crampton et Crowen McKavel, un jeune disciple.

Pour leur sécurité, les deux hommes répondent favorablement à toute proposition des investigateurs visant à les faire voyager avec eux. Durant le voyage, ils peuvent ainsi les renseigner sur le mode de vie des druides (cf. encadré *La Société des Druides*, p. 34) et rappeler l'urgence de l'état de santé de leurs frères, empoisonnés par la confrérie. Eux-mêmes

La fille de Margaret Sannyhoc

Il est probable que la Vérole ait vendu Anny, la fille de Margaret Sannyhoc, aux Druides. Sinon les investigateurs ont peut-être décidé de la sauver des griffes de la confrérie. Dans les deux cas, l'enfant se trouve à bord du bateau. À noter toutefois que la Confrérie peut avoir enlevé l'enfant afin de l'échanger contre le masque de nacre. Dans cette dernière hypothèse, les investigateurs auront à le récupérer.

souffrent terriblement de l'empoisonnement et avant la fin de la journée, ils sombrent dans le délire. En tout état de cause, ils leur indiquent que leur destination finale est Curtain Wall, à trois kilomètres du village côtier de Peel, sur la côte sud-ouest de l'île. C'est là que résident les Druides.

Le voyage de la confrérie

Selon les événements de la nuit précédente, la confrérie peut avoir été partiellement démantelée. Les seuls leaders du groupe sont : John Wendish, Gregor Wenrec et Éléonor Crampton. Un seul d'entre eux suffit à faire en sorte que la confrérie soit toujours une menace. À noter que l'histoire se poursuit même sans cette faction.

La confrérie se met donc en route pour l'île de Man, à bord du bateau que Ray l'Estropié a récupéré, sinon avec n'importe quel autre embarcation (voire même le Mary's Galloway en dernier recours). Elle emporte le shaman Profond dans son réservoir, ou le maintient en vie dans un autre contenant : un large tonneau. Sur les indications du shaman la confrérie va rejoindre une procession de conques située à l'ouest, pour se diriger ensuite vers l'île de Man. Elle se moque bien qu'un navire arrive avant elle sur place : les druides sont déjà empoisonnés et, selon elle, rien ne pourra plus empêcher l'inéluctable.

Enfin, il est possible qu'un investigateur ait été capturé par la confrérie durant l'affrontement qui les opposa dans la propriété de Robert Stoner. La confrérie compte le garder captif jusqu'au dénouement de cette histoire. À lui de s'en tirer au mieux...

Les Druides Gallois

Accoster à Curtain Wall

Les druides auront indiqué qu'il existe, au pied des falaises, un petit point d'accostage et un escalier permet d'être en quelques minutes à l'intérieur des murs. Mais le Mary's Galloway est trop gros pour s'approcher de ce quai, réservé aux chaloupes. Les investigateurs doivent donc finir à la rame, tandis que le capitaine jette l'ancre à quelques encablures de là. Il reste à bord de son bateau, éventuellement prêt à intervenir.



CROSLEY SWANCOTT

Druide apothicaire

Âgé d'une soixantaine d'années, il pèse dans les 160 kg pour un mètre soixante-dix. Son visage rond et rougeaud révèle qu'il préfère le vin à l'eau. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il est moins malade que les autres. Mais lui pense que cela vient de son poids.

Personne ici ne connaît l'origine du mal. On ignore si on a affaire à un empoisonnement, une maladie ou une malédiction... Aussi, le druide travaille-t-il en aveugle, sans vraiment savoir ce qu'il recherche. Si les investigateurs lui révèlent que, selon eux, la citerne est la source d'un empoisonnement, ses travaux progresseront plus rapidement (cf. *L'empoisonnement des Druides*, ci-contre). Ses facultés ne sont pas complètement diminuées. Il pourra éventuellement soigner les investigateurs de quelques maux contractés à Bryn Celli Ddu.

Caractéristiques :

Druide apothicaire (50 %), travailleur, amical et acharné

Les ruines de Curtain Wall

Les Druides de l'île de Man sont installés dans une ancienne forteresse surplombant la mer. Une grande partie de ce qui constituait la défense (mur d'enceinte, tours...), est aujourd'hui en ruine.

Frise Chronologique

Matinée

Les investigateurs quittent Bryn Celli Ddu à destination de l'île de Man. Ils peuvent observer des conques suivre la même direction. 7 heures plus tard ils arrivent à destination

Après-midi

Ils explorent le site de Curtain Wall et découvrent les Druides à l'agonie. Les

Subsistent les bâtiments de vie. Un vent perpétuel balaie les vieilles pierres et c'est à l'abri des derniers murs que poussent les rares arbustes et qu'on a établi le potager. Personne ne veille à la sécurité de l'endroit. Les investigateurs parviennent à l'intérieur sans avoir rencontré âme qui vive. Les seuls bruits qui emplissent l'atmosphère sont ceux du vent et des vagues se brisant contre les rochers. Aucun oiseau ne vient survoler cet endroit où règne une sensation de désolation et, bientôt, une odeur de mort.

Les Druides à l'agonie

Si les premiers malades ont été regroupés dans les dortoirs, les suivants sont restés à l'endroit où ils sont tombés. Beaucoup sont déjà morts, les autres ralentissent en attendant une délivrance. C'est un spectacle de mort qui s'offre aux investigateurs.

Crowen McKavel, le jeune disciple, quoique de plus en plus souffrant, se met immédiatement en devoir de porter secours et réconfort aux malades. Il propose à un ou plusieurs investigateurs de l'accompagner à l'herboristerie afin d'y trouver de quoi soulager les maux des frères. Rowland Lumley, le druide apothicaire travaille toujours sur place à la fabrication d'un remède. Au milieu des effluves entêtantes et des parfums de plantes séchées, il peut renseigner les investigateurs :

- À sa connaissance, personne ne s'est introduit dans Curtain Wall. Qui voudrait empoisonner des druides et pour quelles raisons ? (Il ignore le rôle véritable de druides dans cette affaire).
- Les frères sont tombés malades simultanément quelques heures avant le début de la grande tempête. Lorsque cela fut possible, ils ont fait appeler le médecin de Peel, mais il avait déjà beaucoup à faire avec les blessés de la tempête et il compte sur les talents de guérisseurs des Druides pour se soigner eux-mêmes.
- Parce que l'oraison ne doit jamais cesser, les derniers frères sont regroupés pour la communion (il fait référence au cercle de pierre situé dans les sous-sols). Personne d'autre qu'un druide n'est autorisé à les rejoindre. Seul le grand Druide, ou son conseiller, pourrait permettre à des profanes d'assister ou de participer à la communion, mais cela n'est jamais arrivé.

derniers maintiennent le chant des hommes dans une pierre suspendue. Ils rencontrent le Druide Reclus et découvrent le moyen de pénétrer dans le Sanctuaire de Dagon

Début de soirée

Les rituels Profonds détruisent le chant des hommes. Les Shamans entrent dans le Sanctuaire et découvrent le peuple hybride. Guidée par le Shaman Profond, la confrérie entre à son tour. Les investigateurs doivent empêcher les Profonds de célébrer Dagon !

L'empoisonnement des Druides

Le poison utilisé par Gregor Wenrec pour infecter la citerne de Curtain Wall est à base de viscères de poissons. Progressifs ou foudroyants, les effets sont variables d'un individu à l'autre. L'affection bénigne provoque nausées, fièvre et courbatures. Les symptômes sont semblables à ceux de la grippe. L'étape suivante ajoute des vomissements, des vertiges et une altération des sens. Sans soin, le malade entre quelques heures plus tard dans la dernière phase. Il ne peut se tenir debout, ses mains sont agitées de tremblements et de violentes convulsions agitent parfois ses membres. Il bave sans arrêt et respire abondamment, mais ne peut rien avaler. S'il ne prend pas un antidote adéquat, il meurt le lendemain en délirant.

Comment se soigner

À Bryn Celli Ddu, les investigateurs ont peut-être découvert le poison dans la demeure de Gregor Wenrec (cf. *Chez Gregor Wenrec* p. 21). À partir de là, et en utilisant l'herboristerie de Curtain Wall, un druide peut parvenir à élaborer un antipoison en une journée. C'est beaucoup trop long pour sauver la totalité des personnes empoisonnées, mais cela peut permettre d'épargner la vie des investigateurs et des druides les moins atteints.

De la même manière, si les investigateurs découvrent, ou ont découvert, que la citerne est à l'origine du mal, un prélèvement d'eau contaminée permet de faire les mêmes recherches et d'arriver au même résultat.

De son côté, Craig Fergus propose aux investigateurs de rencontrer les hauts dignitaires de cette société, à savoir : Angus Sergham, le grand Druide, et son conseiller, Rowland Lumley. Mais seul ce dernier peut être vu immédiatement (cf. p. 38). Il gît sur sa couche, mourant. En premier lieu, Craig Fergus commence par rapporter les conclusions de sa mission à Brun Celli Ddu : les pierres levées ont été abattues !

Immédiatement, un soupir s'échappe des lèvres du malade : « Ainsi, le temps est venu. Le grand pentagramme est brisé et ils vont pouvoir entrer... »

Puis, avisant la présence des investigateurs, il leur pose quelques questions pour s'assurer de leur loyauté : Que savez-vous ? Que pouvez-vous ?...

Si les investigateurs répondent sans ambiguïté, le druide est enclin à leur accorder sa confiance et révèle quelques vérités aux investigateurs, au milieu de grimaces de douleur et de gémissements :

- Le grand pentagramme de la mer d'Irlande a toujours permis de tenir à l'écart une race aquatique : Les Profonds. Ces créatures vénèrent un dieu innommable, dont le temple se trouve quelque part dans les sous-sols de cette île.
- Depuis toujours, le cœur du grand pentagramme est protégé par la com-

La société des Druides

Organisation

La société celtique était organisée autour de trois fonctions spécifiques et complémentaires : sacerdotale, guerrière et productrice. La classe sacerdotale avait un rôle de régulateur et se voyait attribuer tout ce qui concernait la religion, la justice et l'enseignement. Le mot « Druides » est devenu un terme générique pour illustrer cette fonction, alors que la classe sacerdotale comprenait en fait trois catégories de sages :

- Les Bardes et les poètes, qui représentaient la fonction sacerdotale auprès de la fonction guerrière
- Les Ovates, qui pratiquaient la divination et représentaient la fonction sacerdotale auprès de la fonction productrice
- Les Druides, qui étaient philosophes, théologiens, juges, médecins et conseillers des rois

Le Gorsedd

Le Gorsedd est une assemblée historique, dont le chef élu est le dépositaire suprême de la tradition celtique. Dans la hiérarchie druidique, le Grand Druides est élu à vie. Il est le chef tout puissant. Viennent ensuite les druides, âgés d'au moins cinquante ans, puis les bardes, les ovates et enfin les disciples âgés de moins de vingt-cinq ans. Ces statuts assurent l'inamovibilité des dirigeants et permettent une continuité des actions.

Aucune religion n'est obligatoire pour les membres, qui peuvent appartenir à n'importe quelle confession. Cependant le catholicisme est la religion officielle du Gorsedd.

Tenue initiatique

Les trois couleurs portées par tous les Druides ont été définies par Iolo Morganwg, qui institua le Gorsedd du Pays de Galles. Il s'agit à chaque fois d'un ruban noué au bras droit du novice :

- Pour le Barde, un ruban bleu symbole de vérité.
- Pour l'Ovate, un ruban vert symbolisant les arts.
- Pour le Druides, un ruban blanc, couleur de l'innocence (influencé par le christianisme).

Depuis 1894, les attributs Druidiques sont :

- La robe de lin, la saie, qui dévie les influences négatives.
- Le voile et le bandeau, qui ne laissent visible que la face. Avec les mains et les pieds, elle doit rester dégagée pour capter les forces cosmiques et telluriques.
- Le bâton des Bardes et des Ovates qui symbolise l'axe du monde. Il a le pouvoir de bénir et de sanctifier.
- La canne de Druides qui symbolise l'accès aux plans spirituels.

Les huit fêtes traditionnelles

Héritées des huit grandes fêtes traditionnelles celtes, leur symbolisme est universel.

- Samain - pleine Lune de Novembre. À Samain le temps n'existe plus. Samain n'appartient ni à l'année qui se termine, ni à l'année nouvelle. Est-ce la dernière fête de l'année ou la première de l'année suivante ? Les festivités duraient trois jours.
- Solstice d'Hiver - 21 décembre. C'est le moment où la terre est la plus éloignée du soleil, ensuite les jours rallongent, marquant le triomphe de la lumière sur les ténèbres.
- Imbolc - pleine lune de février. Elle subsiste aujourd'hui sous le nom de la Chandeleur
- Équinoxe de Printemps - 21 mars. C'est le réveil de la nature.
- Beltaine - pleine lune de mai. La venue de l'été et la fête du feu, dont les Druides se disaient les maîtres. C'est leur fête sacerdotale.
- Solstice d'Été - 21 juin. Cette fête est parvenue jusqu'à nous par les feux de la Saint Jean.
- Lugnasad - pleine Lune d'août. Elle se caractérisait par des foires, des mariages, des jeux, l'audition de poètes et de musiciens, une

trêve militaire et le règlement des questions politiques.

- Équinoxe d'Automne - 21 septembre. L'homme recherche la connaissance et développe son intuition. Il médite sur ce qu'il a fait et sur ce qu'il fera.

Le congrès Celtique

En parallèle de la société druidique, divers festivals et réunions celtiques se tenaient depuis plusieurs siècles. En 1917, un gallois de Bikenhead, appelé Evan T. John, émit l'idée d'un Congrès Celtique. Plusieurs réunions de travail se tirent à Neath, au Pays de Galles en 1918, à Édimbourg en 1920 et à Glasgow en 1921. Le Congrès Celtique avait pour but de promouvoir la coopération entre les pays celtiques et le développement de la culture celtique, à travers l'histoire, les langues et les littératures.

Les druides de l'île de Man

Ils sont une cinquantaine à vivre à Curtain Wall, un refuge loin des turpitudes quotidiennes des hommes, mais un poste avancé dans la lutte contre le mythe. S'appuyant sur une organisation ancestrale, ils sont les héritiers spirituels et culturels d'un passé séculaire.

Les trois fonctions sacerdotales sont représentées dans leur société. Chacun a un double rôle : collaborer au mode de vie austère dans cet endroit et tenir sa place dans le domaine spirituel. On trouve ainsi des pêcheurs, des jardiniers, des cuisiniers... également poètes, érudits, théologiens... Mais durant leur bref séjour dans cet endroit, les investigateurs n'auront pas le temps de s'appesantir sur cette organisation. Au mieux, pourront-ils rencontrer :

- Angus Sergham, le Grand Druides (cf. p. 37)
- Crosley Swancott le druide théologien (cf. ci-dessus)
- Rowland Lumley le druide apothicaire (cf. p. 36)
- Jervis Kendrik Le druide barde (cf. p. 37)

munion du chant des hommes et des complaintes druidiques. C'est le dernier rempart contre les sorciers Profonds.

- Les plus forts d'entre vous peuvent nous aider à maintenir ce rempart en rejoignant la communion.
- Ne cherchez jamais à percer les secrets enfouis. Il vous faudrait vivre et mourir avec cette connaissance...

Craig Fergus indique que le fait de rejoindre la communion est un privilège unique. Probablement que ces temps de malheur poussent les dignitaires druidiques à solliciter toute l'aide possible. Si les investigateurs souhaitent apporter leur soutien, il les conduit vers l'intérieur d'un bâtiment où se trouve l'entrée des sous-sols de l'île, vers « la caverne du cercle ».

Un escalier éclairé de lampes à huile se sépare en plusieurs directions. Celle de gauche conduit à une épaisse porte de bois fermée à clef. Craig Fergus indique que seul le Grand Druides en possède la

clef (cette porte conduit au « puits des chuchotements », cf. p. 37). La citerne se trouve au bout du passage de droite, tandis qu'un escalier central taillé dans la roche descend à la « caverne du cercle ».

Le dernier cercle des hommes

La caverne du cercle

Des litanies gutturales parviennent aux investigateurs alors qu'ils descendent les marches abruptes. L'atmosphère est chargée d'une tension palpable, comme si les mythiques forces telluriques des druides étaient ici à l'œuvre. La caverne en question est une salle circulaire d'une vingtaine de mètres de diamètre. Sur le pourtour sont levés une douzaine de menhirs de deux à quatre mètres de hauteur. Au pied de huit d'entre eux, un homme est allongé sur le sol, les pieds contre la pierre et les mains tendues vers le centre de la pièce, où, suspendue à

une hauteur de trois mètres, une longue pierre oscille doucement. Sa pointe disparaît dans une crevasse insondable d'à peine trente centimètres de large sur deux mètres de long. Pieds nus et yeux clos, un homme parcourt la scène en s'aidant d'un bâton.

À peine les investigateurs sont-ils entrés dans la caverne qu'un vieil homme en robe de lin s'approche en titubant. C'est Angus Sergham, le grand Druides, qui veut avant tout s'assurer qu'ils sont bien envoyés par Rowland Lumley et qu'on peut leur faire raisonnablement confiance. Puis, il va tenter de tester les investigateurs en leur mentant sur la raison d'être de cette salle : Les druides regroupés y recherchent dans la méditation le moyen de guérir leur propre corps de la maladie. Ils cherchent jusque dans la terre l'énergie dont ils ont besoin, par l'intermédiaire des pierres levées tout autour de la pièce.

Si les investigateurs apportent la preuve qu'ils en savent beaucoup sur la présence des Profonds, le rôle des pierres levées

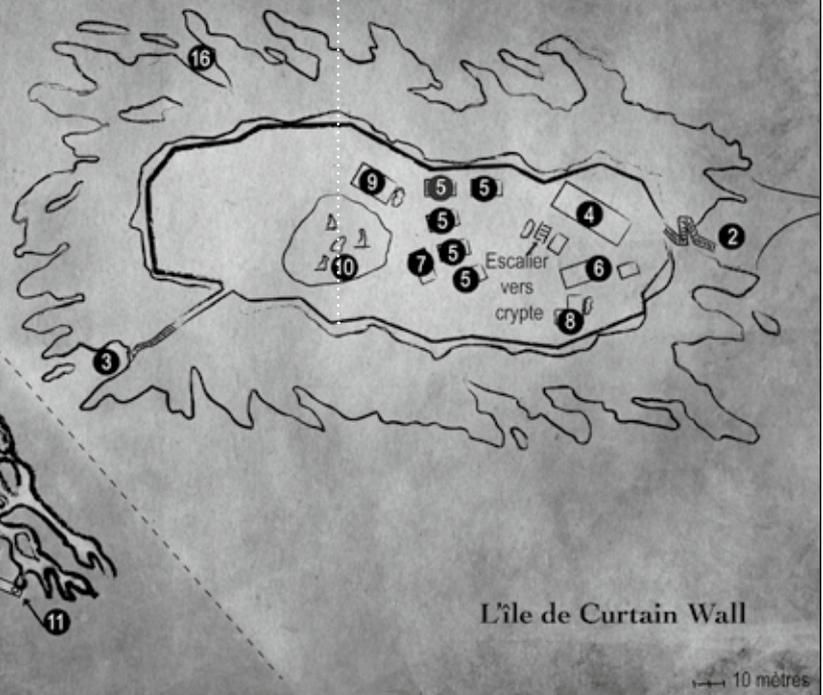
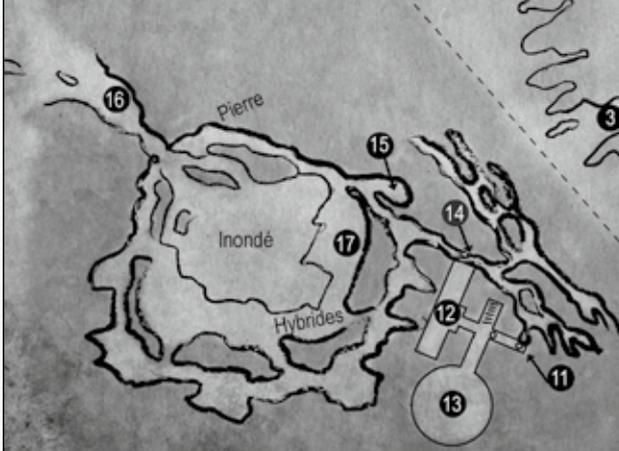


Curtain Wall

C'est le nom donné aux ruines d'un ancien château du XIII^e siècle, bâti sur l'une des plus petites îles de la mer d'Irlande. À l'époque déjà, d'antiques galeries couraient dans les sous-sols de l'île. Il fut édifié à une époque où la menace venait de la mer. Invasions anglaises, raids gallois, attaques irlandaises... de tout temps, l'île de Man fut convoitée pour sa

position stratégique en mer d'Irlande. Vers le XVIII^e siècle, le château fut abandonné, car il ne pouvait accueillir une garnison nombreuse, ne possédait pas de point d'eau et sa vétusté aurait demandé de trop gros travaux avant qu'il soit possible de l'équiper de canons modernes. Dès cet instant, les Druides s'y installèrent, trouvant dans ce refuge une forme d'ermitage.

Les Sous-sols de Curtain Wall



- 1 Le mur d'enceinte partiellement abattu. Les Druides y prélèvent des pierres pour construire de nouveaux bâtiments
- 2 L'accès principal. Un escalier extérieur conduit à une double porte fermée par une poutre de bois. À marée basse, un passage à gué permet de rejoindre la côte
- 3 L'accès par la mer. Un petit escalier glissant monte jusqu'en haut de la falaise. Cet endroit dangereux est rarement utilisé
- 4 La salle principale, dite « longue salle » par les occupants. Elle sert de réfectoire et on y tient des réunions
- 5 Les dortoirs, susceptibles d'accueillir environ soixante individus. C'est là qu'ont été allongés les premiers malades, soit une trentaine de personnes
- 6 La réserve de vivre. Poisson séché et fumé,

fromages, orge, blé noir... Elle est fermée à clé et n'a pas été empoisonnée

- 7 L'herboristerie. Elle sert à la fois de lieu d'expérimentation et de réserve de semences pour le potager. Crosley Swancott (cf. ci-contre) continue d'y travailler avec acharnement. Ce druide malade est au bord de l'épuisement
- 8 L'entrepôt de fournitures. Outils, bois de construction, fournitures diverses... tout ce qui permet d'entretenir le site sans faire appel à l'extérieur
- 9 L'atelier. Les artistes stockent ici des blocs de grès et des pièces de bois brut dont ils se servent pour graver et sculpter les motifs druidiques
- 10 La table des Ovates. Quelques pierres dressées servent de lieu de recueillement

et d'échange avec la nature. Elles sont ornées de gravures anciennes : croix triskèle, symbole de l'île de Man et autres dessins en partie effacés

Les lieux suivants se situent sous le niveau du sol :

- 11 Le « puits des chuchotements » (cf. p. 37)
- 12 La citerne (cf. p. 36)
- 13 La « caverne du cercle » (cf. *Le chant des Hommes*, ci-dessous)
- 14 La faille qui conduit au Sanctuaire
- 15 La stèle gravée
- 16 L'entrée du Sanctuaire
- 17 La statue de Dagon. Elle ressemble à la silhouette aperçue dans les vagues de la tempête autour du phare

et l'existence du Sanctuaire, il décide de révéler la vérité :

- Les druides réunis ici sont animés d'un pouvoir qui leur permet de perpétuer le chant des hommes dans la pierre. Cette pierre suspendue au plafond, et qui se fragilise heure après heure, émet une force qui tient les Profonds éloignés du Sanctuaire.
- Mais les Profonds disposent de leurs propres sortilèges, gravés sur des coquillages géants. Ces rituels s'affrontent en cet instant et les druides malades sont trop faibles pour prendre l'avantage. Ils ne font que retarder l'inéluctable.
- Oui, il existe dans le Sanctuaire une

espèce inconnue sous cette île. Il y a fort longtemps, ses frères les druides ont chassé ces créatures qui priaient un dieu mauvais et ont élevé un grand pentagramme de pierre pour les tenir éloignés de cet endroit.

Si les investigateurs font référence au puits des chuchotements, ou à une silhouette aperçue derrière la citerne, le grand Druides ne répond pas. En cet instant d'affrontement entre les hommes et les Profonds, il n'est pas prêt à révéler qu'un Profond réside depuis toujours aux côtés de ses frères druides (cf. *Le puits des chuchotements*, p. 37).

Puis, le grand Druides sollicite l'aide des

investigateurs afin de rejoindre le chant des hommes. Il hèle l'homme aux pieds nus, qui n'est autre que Jervis Kendrik, le druide barde, et lui demande de tester le pouvoir des investigateurs !

Le chant des hommes

La participation à cette communion est réservée aux investigateurs ayant un POU suffisant (supérieur ou égal à 15). Pour les Druides, c'est une occasion inespérée de renforcer le pouvoir de la pierre et pour les investigateurs concernés, le moyen de s'essayer à une science mystique. Les deux hommes vont déployer des trésors d'arguments pour convaincre les investigateurs potentiels de se joindre à



ROWLAND LUMLEY

Druide théologien

Âgé d'une soixantaine d'années, il est le conseiller du Grand Druides. C'est avec lui qu'il partage le secret de l'existence du Druides Reclus et ils échangent souvent sur l'équilibre de cette nature qui a doté une seconde espèce de discernement et de passion : Les Profonds.

Il sait parfaitement que le chant des hommes doit être maintenu afin d'empêcher les Profonds d'approcher ! Il sait également que quelqu'un ou quelque chose cherche à anéantir la puissance des druides afin de permettre l'entrée dans le Sanctuaire des Profonds.

Le poison l'a terrassé ! Il attend l'instant de la mort comme une alternative à sa souffrance. Les orbites creusées de douleur et les phalanges saillantes, il se demande après tant d'années qu'elle place sera la sienne dans l'au-delà.

Statistiques :

Druides théologien (75 %), généreux, amical et résigné

Un vieil homme qui va mourir

Conseil au gardien

De révélation en révélation

L'intrigue va proposer aux investigateurs une succession de révélations. Il est important qu'à chaque fois, les investigateurs aient le sentiment de découvrir le fondement de l'histoire. Le fait qu'ils aient eu le privilège d'être admis dans la caverne du cercle constitue la première étape. La rencontre avec le Druides reclus et le fait de découvrir qu'il s'agit d'un Profond est la première grande révélation de l'intrigue. Mais la révélation finale viendra de la découverte du peuple hybride, dont les Profonds eux-mêmes ignorent l'existence !

Enfin, après la conclusion de cette aventure, le gardien aura encore la possibilité de surprendre les investigateurs, entre autre en révélant la vérité sur la condamnation des Profonds à vivre une existence sur la terre...

la communion : renforcer le pouvoir de la pierre et vaincre les Profonds, soulager les frères qui pourront reprendre des forces, gagner du temps pour permettre aux autres de poursuivre leurs investigations... Pour ajouter au stress du moment, l'un des frères allongé sur le sol est soudain pris d'un malaise. À cet instant précis, un fragment de la pierre suspendue éclate et va frapper un menhir avec force, projetant des éclats dans toutes les directions.

Les investigateurs ont déjà été confrontés à un rituel du même genre dans le phare. La pierre qui fermait l'accès aux sous-sols était également chargée du chant des hommes, sans qu'il fût cependant nécessaire de maintenir un cordon de Druides autour d'elle.

L'investigateur dans le cercle

Se voulant rassurant, Jervis Kendrik prend tour à tour les mains des investigateurs afin de sonder leur potentiel. Puis, il fait allonger l'investigateur retenu pieds nus contre un menhir et lance un rituel en gallois. Mais l'esprit rationnel de l'investigateur s'oppose d'abord à ces pratiques inconnues. Il faut échouer à un test d'opposition contre un POU de 12 sur la Table de Résistance pour y parvenir. Quand l'esprit de l'investigateur admet le rituel, la puissance de la pierre « broie » la volonté du profane. Une douleur inconnue fend la plante de ses pieds et lui ouvre les artères jusqu'au bas-ventre ! Elle s'insinue dans son corps, déchire ses organes internes et presse sur son cerveau. Puis elle reflue vers ses mains tendues qui semblent éclater ! La puissance de la pierre est alors renforcée par le pouvoir de l'individu, qui perçoit enfin le chant des hommes exploser dans sa tête ! Cette expérience coûte 2/1D6 points de SAN à l'investigateur concerné et aucun dommage corporel.

Chaque participation au rituel dure une demi-heure, après laquelle l'investigateur doit se concentrer à nouveau. Cette fois-ci le risque mental n'est que de 1 point. L'investigateur va pouvoir explorer le chant des hommes et interpréter des images confuses :

- Une autre présence contribue à sa façon à renforcer la pierre, mais elle n'est pas dans le cercle (le Druides reclus a le pouvoir d'aider les hommes comme il peut).
- L'investigateur « perçoit » la puissance des rituels adverses, qui tentent de briser le pouvoir des druides. Ces rituels se renforcent à chaque fois. L'investigateur se rend parfaitement compte que si rien n'est fait, le rituel des Profonds finira par l'emporter. Son introduction dans le cercle ne fait que retarder cette échéance
- Parmi les mots de Gallois, résonnent les noms des sites des pierres levées du grand pentagramme.
- Un autre chant s'élève formé par des cordes vocales noyées dans la mer.

Si aucun investigateur ne participe au cercle, le rituel sera brisé plus tôt par les

La pierre suspendue

Par deux fois déjà les investigateurs ont croisé des pierres semblables, mais brisées. La première se trouvait sous le phare de Bryn Celli Ddu, au milieu d'éclats de coquillages. Les débris de la seconde se trouvaient sur le site des pierres levées du village. Une autre encore attend les éventuels explorateurs des sous-sols de l'île.

En fait, il s'agit d'une arme taillée par les anciens druides pour briser les conques ! Mais avec les siècles, son usage primitif s'est perdu, au profit de rituels plus sophistiqués. Cependant, lorsque viendra l'heure de la grande célébration de Dagon, il est possible que les investigateurs soient tentés de frapper sur cette pierre, dont les vibrations se répercuteront jusque dans la mer, au point de briser les conques des shamans. D'ici la fin de cette histoire, les druides vont sombrer les uns après les autres. Mais la pierre ne tombera pas, laissant la possibilité aux investigateurs de la faire résonner. D'ici là, les druides ne laisseront jamais qui que se soit risquer de briser la pierre.

Shamans Profonds. En durée de jeu, ils auront moins de temps pour se rendre jusqu'au Sanctuaire et les Profonds y seront plus nombreux.

Les mystères de Curtain Wall

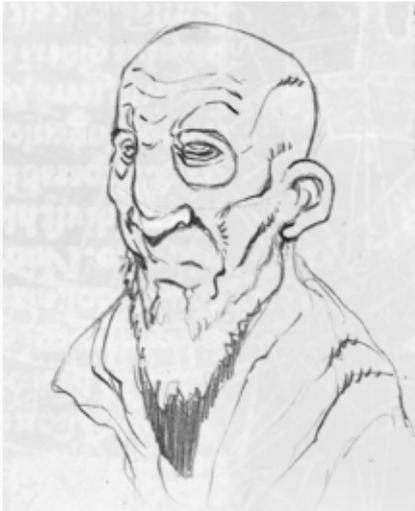
La citerne

Tandis qu'une partie des investigateurs renforce peut-être le dernier cercle des hommes, les autres peuvent être tentés de poursuivre l'exploration de cet endroit. Cela peut passer par une visite à la citerne. Elle a été bâtie pour permettre aux résidents de tenir de véritables sièges face à des agresseurs. Il n'y a pas de puits d'eau douce sur cette île. La seule ressource sur laquelle peuvent compter les habitants est cette citerne. C'est d'ailleurs là leur point faible et la raison pour laquelle Gregor Wenrec l'a empoisonnée.

La citerne en question est bien plus qu'un simple réservoir. C'est une grande salle aux voûtes arrondies. Elle mesure une trentaine de mètres de long sur six de large et se remplit par les eaux de pluie. Le fond en est irrégulier et va de 1 mètre

La véritable prière d'Angus Sergham

*« Ô vents chargés de sel qui parcourez tristement
Les régions abyssales et nues ;
Ô lames courroucées et blafardes qui rappelez
Le chaos que la Terre a laissé derrière elle ;
Je ne vous demande qu'une seule chose :
Laissez à jamais inconnu votre antique
savoir ! »*



ANGUS SERGHAM
Grand Druid et poète

Cet homme sage et âgé de 75 ans semble résigné à mourir. Il serait prêt à ce sacrifice si cela pouvait éloigner définitivement des Profonds de la mer d'Irlande, mais il sait que cela ne sera pas le cas. Pour lui, le combat millénaire des druides contre les Profonds va s'achever aujourd'hui et il est dans le camp des vaincus.

L'empoisonnement dont il souffre lui a jauni le tour des yeux et noirci les joues. Il tient sa poitrine de la main droite, comme s'il voulait empêcher son cœur de sortir de sa cage thoracique. Simplement en lui prenant le pouls, on peut deviner qu'il est au bord de l'arrêt cardiaque.

Dans notre histoire il est l'homme qui a composé les vers d'Oceanus, un poème qui a été fragmenté au cours de cette aventure. À noter que dans la réalité, les druides rivalisent de créativité au cours de joutes poétiques, qui déterminent le meilleur poète d'entre eux. Si les investigateurs évoquent devant lui ce qu'ils savent de son poème, il leur en livrera la fin d'une voix solennelle et triste, car les deux derniers vers portent en fait un appel à l'ignorance : La véritable prière d'Angus Sergham ! (cf. ci-contre)

Le Grand Druid, et avant lui, tous les Druides qui ont eu ce titre, connaît l'existence du Druid reclus : Un Profond célébrant le druidisme. Il s'entretient régulièrement avec lui dans le puits des chuchotements, comme l'ont fait avant lui tous les autres grands Druides. Mais la mémoire orale de cette société implique que chaque nouveau grand Druid doit développer par lui-même sa relation avec le Druid reclus qui, siècle après siècle, répète inlassablement le même genre d'enseignement.

Le Grand Druid sait également que les hommes sont incapables d'accueillir le druide reclus parmi eux et qu'il souffre depuis toujours de son isolement et de la crainte de voir un jour le courroux de Dagon s'abattre sur lui.

Statistiques :

Druide poète (90 %), vertueux, amical et leader

Poète et philosophe

de profondeur jusqu'à 3 mètres maximum. À proximité d'un ponton de pierres, on a amarré une petite barque destinée au nettoyage. Au fond de la citerne, dans un recoin assombri, se trouve un couloir fermé par une grille. La partie immergée est rongée par la rouille et quelques coups permettraient de passer. On entre dans le domaine du Druid reclus.

Alors que les investigateurs visitent cet endroit, ils peuvent tout à coup apercevoir la silhouette difforme du Druid reclus passer dans le couloir derrière la grille. Quelque chose se déplace dans les souterrains de l'île !

À noter que du côté du domaine du Druid reclus on peut voir une dalle scellée dans la cloison, que l'on ne peut distinguer si l'on se trouve du côté des humains. Si elle était brisée, le contenu de la citerne empoisonnée se déverserait dans les sous-sols, jusqu'au Sanctuaire !

Le puits des chuchotements

L'accès est barré par une solide porte de bois. L'unique clef de la robuste serrure est détenue par le Grand Druid, qui n'est pas enclin à la céder pour le moment. Si les investigateurs veulent pénétrer dans cet endroit, il va leur falloir :

- Se montrer extrêmement convainquant en révélant, entre autre chose, ce que le shaman Profond leur a appris. Face à ces révélations et les épreuves subies par le groupe, le Grand Druid peut changer d'attitude. Attention cependant, le fait pour un investigateur de révéler qu'il est peut-être un Profond condamné à errer sur la terre attire inmanquablement la suspicion des Druides sur lui. Il lui sera en outre impossible de participer au rituel du chant des hommes
- Voler la clef sur le vieil homme. Cela peut être fait alors qu'il est pris d'un malaise
- Forcer la porte, à la condition de se montrer discret

Craig Fergus peut révéler que le puits des chuchotements doit son nom au fait que la seule chose qui filtre par la porte, sont les chuchotements des personnes autorisées à pénétrer là : Le Grand Druid et son conseiller. Un peu comme s'ils discutaient avec eux-mêmes... Si on l'interroge plus avant, il ajoute que des rumeurs courent parmi les frères au sujet d'un Druid reclus : un genre d'ermite qui aurait choisi de s'isoler du monde et avec lequel s'entretiendraient parfois les dignitaires. Craig Fergus n'ira pas plus loin. Épuisé et malade, il s'effondre sur le sol.

Derrière la porte se trouve un couloir dallé de pierres usées par le temps. Aucun soupirail ne vient éclairer les murs aveugles. Après une dizaine de mètres, le couloir s'arrête au bord d'un puits dont la margelle n'est formée que d'un seul rang de pierres. Le fond obscur se trouve cinq mètres plus bas. La lueur d'une lampe permet de deviner un passage à l'horizontal au fond du trou. Mais aucune



JERVIS KENDRIK
Druide barde

C'est le plus vigoureux, mais en même temps le plus exposé des druides. Il préside une assemblée de poètes rassemblées dans les sous-sols et chargés de maintenir en état la pierre du chant des hommes. Son rythme de vie et la force qui l'anime le tiennent dans une bonne forme, malgré son âge très avancé. Il se déplace à l'aide d'un long bâton noueux, qui représente l'attribut de sa fonction. Il a les yeux percés d'une personne qui semble tout savoir des investigateurs avant qu'ils ne lui aient adressé la parole. Lorsqu'il est las, il passe lentement une main osseuse sur son crâne chauve.

Lui seul est capable de juger et d'initier les investigateurs qui voudraient aider les druides dans leur tâche. Il sait parfaitement que ces derniers sont incapables d'apprendre les rites anciens et les litanies galloises en si peu de temps. Cependant, il sait exploiter le pouvoir de certains individus afin de maintenir le chant des hommes. À ce niveau, Jervis Kendrik devient un guide vers l'occulte, dans une expérience qui n'est pas sans danger.

Caractéristiques :

Rites Druidiques (50 %), tenace, amical et énergétique

prise ne permet de descendre et encore moins de remonter. On commence à distinguer une odeur marine.

Le druide reclus

Au fond du puits commence le domaine du Druid reclus. Son territoire se compose de quelques couloirs, dont l'un remonte à la citerne et un autre qui descend vers quelques cavernes semi-immergées. C'est là qu'il trouve sa subsistance : crustacés, eau de mer, algue... Entendant les intrus circuler dans les sous-sols, il va tenter de se dissimuler dans un trou d'eau mais ne pourra pas empêcher des lambeaux de son vêtement de flotter à la surface, trahissant sa présence. Terrifié, il tente de se faire reconnaître des hommes en prononçant quelques mots en gallois. Puis, il enchaîne

LE DRUIDE RECLUS

Un Profond ayant adopté le druidisme

Ce personnage n'a pas de nom. Si les Profonds ont un nom, celui-ci a perdu son identité lorsqu'il a rejoint les Druides, à l'époque où abyssaux et hommes s'affrontaient en mer d'Irlande.

Physionomie

Sur la tenue de lin, qui lui couvre les épaules et la tête et court sur le sol, il a cousu les plaques brisées d'une conque gravée, comme on le fait pour des colifichets encore pourvus de résidus magiques. Le vêtement traîne derrière lui et accompagne sa démarche claudicante des plaques qui s'entrechoquent. Son existence dans l'obscurité a fait disparaître tout pigment de sa peau devenue blanchâtre. Il est aveugle, mais connaît si parfaitement ses couloirs qu'il s'y déplace sans hésitation. Cependant, avec le temps et l'habitude de courber les épaules dans la crainte de se blesser, il s'est atrophié. Il a le souffle court d'une créature difforme, dont le visage s'allonge à moins de dix centimètres du sol !

Il s'appuie sur un manche de pierre sur lequel sont incrustés des coquillages de toutes sortes. La moitié du temps, il laisse tremper son « bâton » dans l'eau de mer afin d'assurer la subsistance des mollusques. Il connaît assez bien la langue des hommes, qu'il prononce d'une voix rauque tant ses cordes vocales se sont également déformées avec le reste de son corps. En outre, il sait également communiquer à la manière du shaman Profond : en envoyant des images dans les esprits ! Cependant, il doit pour cela prendre les mains des hommes entre ses propres nageoires...

Historique

À l'origine, ce Profond avait été chargé par les siens de s'initier aux rites druidiques et de servir d'ambassadeur auprès des hommes. Il s'agissait surtout de mieux connaître les humains et leur magie. Mais rapidement, il se passionna pour cette religion de la nature et fini par se convertir à ce mode de vie.

Il était présent quand les hommes dressèrent le Grand Pentagramme et fermèrent l'accès au Sanctuaire des Profonds. Ce jour-là, il assurait même les pourparlers entre hommes et Profonds et se retrouva ainsi captif à l'intérieur de l'île de Man, protégé de la fureur de Dagon, mais rejeté par les hommes. Depuis il patiente, s'entretenant avec chaque Grand Druides depuis le fond de son puits ; recevant l'enseignement druidique en échange de quelques secrets sur le peuple Profond. Il sait que si la pierre contenant le chant des



hommes est brisée, Dagon pourra entrer dans son Sanctuaire, s'emparer de lui et lui faire payer le prix de milliers d'années de désertion, au service d'une foi humaine. Il n'a pas encore décidé s'il était prêt à cette rédemption, s'il préférerait mourir sans réincarnation possible, ou s'il était prêt à renier sa foi en aidant ses frères Profonds avec l'espoir que Dagon lui pardonne sa vie d'errance sur la terre.

Attitude

Elle va dépendre de la tournure des événements. Dans l'immédiat il va aider les hommes, toutefois sans jamais mettre en danger la vie des Profonds qui s'approchent. Puis, s'il pense que les Profonds peuvent ouvrir le Sanctuaire sans que les hommes ne puissent s'y opposer, il ralliera Dagon pour obtenir le pardon. Dans ce dernier cas, il usera de fourberie contre les hommes et les trahira.

Enfin, il connaît l'existence du peuple hybride, mais ne l'a jamais révélée aux hommes. Préférant taire ce secret qui pourrait plaire à Dagon...

Caractéristiques :

APP	50 %
CON	45 %
DEX	30 %
FOR	45 %
TAI	40 %
INT	80 %
POU	90 %

Impact	-1
Carrure	-1
Points de Magie	18
Points de Vie	9

Spécialité :

Druidisme 75 %

avec des vers d'Oceanus qu'il prononce en anglais. Enfin, il demande si son ami Angus va venir aussi.

Révélation du druide Profond

Pour obtenir la confiance des investigateurs, le Druides reclus commence par répondre à leurs questions

et les renseigne sur divers points :

- Il connaît un chemin qui conduit au Sanctuaire, mais il déconseille de se rendre dans ce lieu de mort. Il évoque un lieu maudit et un risque de blasphème envers des dieux très anciens. Cependant, il conduira le groupe si celui-ci insiste.

- Dans le Sanctuaire, Dagon offrait fertilité aux femelles et pouvoirs aux shamans. Depuis qu'il est fermé, les Profonds se meurent. S'il est ouvert à nouveau, ils pourront fertiliser leurs œufs et initier de nouveaux shamans.
- Lorsque le Sanctuaire de Dagon se trouve au-dessus de la surface des eaux, les Shamans Profonds se couvrent le visage avec un masque pour célébrer leur dieu. Le masque de nacre est un antique objet rituel qui avait cette fonction. Mais la célébration peut avoir lieu sans celui-ci.
- La barrière magique des hommes interdit à quiconque d'entrer ou de sortir. C'est pour cela qu'il est resté ici, hors de portée de la vindicte de Dagon.
- Les conques gravées de symboles magiques permettent aux shamans de passer, et parfois de briser, certaines barrières magiques.
- Les hommes qui écoutent le Shaman Profond courent à leur perte. Il n'a qu'un but : ouvrir le Sanctuaire. Personne ne sera jamais récompensé.
- À la question de savoir s'il est vrai que des Profonds peuvent être condamnés à une existence d'humains sur la terre, il répond, d'un air embarrassé, qu'il n'a pas vécu assez avec les siens pour voir cela se produire...

Lorsque vient le moment d'évoquer la raison de sa présence ici, il propose aux investigateurs de renouveler une éprouvante et étrange expérience. Il sait lui aussi réveiller les souvenirs anciens dans les esprits, mais à la différence du Shaman Profond, il doit tenir les mains de celui avec qui il entre en contact. Toucher les mains palmées et ridées de cette créature peut faire perdre 0/1D2 points de SAN. À part cela, la réminiscence se déroule comme avec le Shaman Profond. Le souvenir concerne seulement l'épisode de la fermeture du Sanctuaire. Les investigateurs ont peut-être déjà eu la version du Shaman Profond (cf. *La vision du Shaman Profond*, p. 29), ils peuvent maintenant avoir une version différente (cf. *Le souvenir du Druides reclus*, page suivante).

Le souvenir du Druides reclus donne les informations suivantes aux investigateurs :

- Le Druides reclus était un druide ambassadeur des Profonds, envoyé pour négocier une paix.
- Les Profonds ont tendu un piège aux druides et les ont massacrés.
- Le Shaman Profond était déjà présent à cette époque et connaît parfaitement la vérité. Sa vision partisane (cf. *La vision du Shaman Profond*, p. 29) était destinée à tromper les investigateurs.
- Ils connaissent maintenant l'origine du masque de nacre.
- Lorsque le Sanctuaire a été fermé, il restait des hommes et des Profonds à l'intérieur.

Les sens malmenés

Durant leur approche du danger qui réside dans l'île, tous les sens des investigateurs sont agressés. La vue n'est que le dernier sens sollicité et, bien avant d'apercevoir quoi que ce soit, la santé mentale des intrépides aventuriers risque d'être entamée.

- L'odorat. Une forte odeur de pourriture maritime saisit à la gorge. On se contraint à respirer par la bouche dans l'espoir d'échapper à cette odeur épouvantable
- Le goût. L'air est mystérieusement chargé d'un goût salé. Les papilles se dessèchent. Est-ce la peur ? Un goût étrange se mélange bientôt à celui qui remonte de l'estomac : Celui qu'on peine à déglutir de peur d'avoir à le vomir...
- Le toucher. Les parois sont imprégnées des humeurs gluantes d'organismes en décomposition. D'autres se nourrissent probablement de ces déchets et le tout s'insinue dans chaque repli de vêtement, à la recherche d'un contact avec la peau
- L'ouïe. Les ruissellements incessants d'eaux souillées résonnent contre les parois. Les pas s'enfoncent dans une boue noirâtre avec un chuintement écœurant
- La vue. Où prendre appui sans poser la main ? Où poser le pied en silence ? Chaque recoin est ici souillé par des horreurs venues de la mer. Lorsque les investigateurs apercevront le peuple hybride, l'écœurement sera à son paroxysme

Le Sanctuaire de Dagon

La décision des investigateurs

À ce niveau de l'intrigue, les investigateurs peuvent être en mesure de ruiner les plans des Profonds. Ils pourraient en effet faire résonner la pierre suspendue située dans la caverne du cercle pour briser les conques qui s'approchent, ou vider le contenu de la citerne empoisonnée dans le Sanctuaire avec l'espoir de le contaminer. Dans le premier cas, il faudrait convaincre les Druides de frapper sur la pierre. Dans le second cas, il faudrait aller vérifier le résultat de leur action.

Il leur reste éventuellement une troisième voie. En effet, l'interprétation des souvenirs du Druide Reclus peut leur faire deviner que cet endroit abrite un dernier secret : qu'est-il arrivé aux Profonds prisonniers du Sanctuaire ?

À noter que si la confrérie détient Anny Sannyhoc, vouloir la reprendre peut motiver les investigateurs à descendre dans cette horreur.

Entrer dans le Sanctuaire

En remontant jusqu'à la citerne, le Druide Reclus peut indiquer un passage qui, selon lui, permet d'atteindre le Sanctuaire. Il

s'agit d'une faille dans la roche, étroite d'à peine cinquante centimètres et qui s'enfonce dans les sous-sols, lisse et sans aucun appui. Une étrange odeur marine monte jusqu'ici. S'il est éventuellement possible de descendre, il semble impossible de remonter sans une aide d'en haut.

La crevasse conduit à l'aplomb d'un couloir. Un dernier saut de trois mètres permet aux investigateurs d'entrer dans le Sanctuaire. Un lieu de cauchemar les accueille (cf. encadré *Le Sanctuaire Profond*, page suivante).

La stèle gravée

Au détour d'un couloir, une stèle haute de trois mètres a été épargnée par la peau. Une bande gravée de soixante centimètres de hauteur forme une histoire perpétuelle autour de la pierre. Le dessin montre des Profonds comparissant devant une assemblée, puis s'incarnant dans des humains observés par une gigantesque créature aquatique, puis s'incarnant dans des Profonds sous l'œil sévère de la même créature colossale et comparissant à nouveau devant une assemblée...

Ce dessin renvoie à l'investigateur à qui le Shaman Profond a révélé qu'il était un Profond condamné à une existence humaine sur la terre. Peut-être vient-il confirmer ses dires. En tout cas, il est destiné à semer le trouble dans l'esprit de l'investigateur concerné.

Le peuple hybride

Non loin de la statue de Dagon, dans un recoin encombré de carcasses et d'os, survit une abjection : Le peuple hybride et dégénéré, rejeton d'une relation contre nature des hommes et des Profonds. Que la volonté de survivre pousse deux espèces à de telles extrémités dépasse l'entendement.

Ces créatures sans volonté ni intention n'agissent que par réflexes hérités de centaines d'années de gestes répétitifs. Elles sont incapables de s'opposer à qui que ce soit et peuvent être emportées par les Profonds sans opposer la moindre résistance.

Que l'on se place du point de vue des hommes ou des Profonds, ceux qui ont survécu sont des monstres, dans tous les sens du terme. Mais là où la nature humaine rejette avec force ces créatures, les Profonds au contraire voient dans ces ignominies une affiliation à leur propre espèce et ils s'en réjouissent.

La célébration

Le chant des hommes est brisé

Le chant des hommes est surpassé en puissance par les rituels des Profonds et le dernier rempart s'effondre. Le chant des hommes jaillit de la pierre comme il l'a fait durant la tempête et les chœurs hurlants disparaissent dans Curtain Wall. La procession des Profonds peut maintenant pénétrer dans le Sanctuaire de Dagon !

La confrérie sur les lieux

Si le Shaman Profond a été tué durant le second scénario, la confrérie se contente d'entrer dans le Sanctuaire, en suivant la procession des conques dans une chaloupe. Elle court à sa perte. Les guerriers Profonds attaquent immédiatement ses membres et parent les Shamans d'un ornement facial fait avec la peau de leur visage ! Le cas échéant, les investigateurs peuvent croiser l'un des frères Wenrec ayant échappé au massacre errer dans les sous-sols.

Si le Shaman Profond est toujours en vie, il dicte la conduite à tenir à John Wendish ou au leader dirigeant la Confrérie. Après que le bateau de la Confrérie a escorté les conques jusqu'à l'entrée du Sanctuaire, les hommes s'embarquent à bord de leur chaloupe et pénètrent sous l'île. Là, le Shaman Profond disperse la confrérie afin qu'elle soit une proie facile pour les combattants Profonds qui approchent :

- Il fait envoyer Carl Kernin et/ou Ray « l'estropié » briser une pierre suspendue. Cette pierre a été mise en

Le souvenir du Druide reclus

L'image est ancienne et confuse. Il rassemble ses souvenirs, mais cette réalité a plusieurs millénaires et le récit est tronqué.

C'est une assemblée de druides, réunis autour de la table des ovates éclairée par des torches. Ils font cercle autour de celui qui évoque ses souvenirs. Les hommes parlent et écoutent. Tous entament des chants gallois, y compris celui qui raconte, car c'est déjà un Druide, devenu ambassadeur des Profonds auprès des hommes.

La procession des druides se rend jusqu'à la caverne du Sanctuaire. Une colossale statue émerge de l'eau, face à des shamans Profonds qui célèbrent leur dieu ancien. Derrière son masque de nacre, vous reconnaissez le regard de l'un d'eux, adoré aujourd'hui par la confrérie.

Invités par les créatures, les druides s'alignent respectueusement, y compris celui qui raconte, dos à un lac souterrain. Alors des combattants Profonds jaillissent des eaux noires et assassinent les hommes dans le dos ! Les derniers druides lancent des imprécations et la caverne tremble. Les guerriers humains interviennent à leur tour et c'est la bataille. Les druides s'enfuient, emportant le masque de nacre abandonné sur le sol, tandis que de lourds rochers s'écrasent dans le Sanctuaire.

Celui qui raconte tente de remonter à la surface, mais le couloir s'effondre devant lui ! La magie des Druides referme le Sanctuaire, laissant hommes et profonds s'entre-tuer dans le noir. Un nouvel éboulement et il se retrouve isolé, à jamais reclus dans les sous-sols de l'île...

Le Sanctuaire Profond

Un temple dédié à la fécondation ne ressemble en rien à un lieu de célébration ordinaire. Le Sanctuaire est destiné à accueillir les œufs des Profonds, afin qu'ils y soient fécondés en présence de Dagon. Les investigateurs pénètrent dans une matrice inutilisée et pourrissante ! Les murs suintants et dégoulinants sont recouverts d'une peau blanchâtre qui puise sur le sol humide les nutriments dont elle semble se nourrir. Cette peau écœurante est parsemée d'innombrables poches où pourrissent depuis toujours des œufs de Profonds non fécondés. Tous les couloirs d'accès à la statue de Dagon sont tendus de cette peau blafarde. Par endroits, des silhouettes sombres se détachent dans la peau. Humains ou Profonds, les cadavres des dernières victimes croupissent pour l'éternité.

Pour les investigateurs, se déplacer la première fois dans cet abominable univers peut coûter 2/1D6 points de SAN. Tant que la procession des conques n'est pas arrivée, les couloirs sont déserts. Les survivants du peuple hybride sont réunis dans la grande salle qui abrite la statue (cf. Le peuple hybride ci-contre).

place près de l'entrée par les anciens Druides et représente encore une menace pour la procession.

- Il fait renvoyer les trois frères Wenrec avec la chaloupe jusqu'au quai par lequel on accède au sommet de la falaise. Ils ont ordre de s'assurer que les Druides ne représentent plus une menace et de les empêcher de maintenir le chant des hommes dans la pierre (en plus, ils peuvent tenter d'empêcher l'ouverture de la citerne).
- Enfin, il demande à John Wendish, Éléonor Crampton et Gregor Wenrec de briser son réservoir, puis de le suivre pour la célébration, sans aucune intention de leur offrir la vie éternelle dans les cités sous-marines. Il rejoint une conque vide dans laquelle il s'installe avant d'entrer dans le Sanctuaire. Cela fait partie du rituel destiné à honorer Dagon.

Le gardien coordonne les déplacements de la Confrérie et des Profonds avec ceux des investigateurs dans les sous-sols de Curtain Wall.

Le Shaman du réservoir : Un vieil ennemi

Le Shaman rencontré dans le réservoir peut prendre mentalement contact avec l'investigateur à qui il a révélé qu'il était un Profond en pénitence et tenter de l'influencer. Sous prétexte d'une épreuve de rédemption imposée par Dagon, il peut essayer de l'empêcher de frapper les pierres, de vider la citerne, récupérer son masque de nacre, etc.

LES MONSTRUOSITÉS AGONISANTES

Pour les témoins médusés, ces créatures ne sont qu'un « tableau », un instantané de ce que pourrait être notre monde si les Profonds marchaient à sa surface ! Elles représentent ce que Dagon attend du minimum vital à sa gloire :

- La mère nourricière : Alliance contre nature de la procréation humaine et de la fécondation marine, le ventre veiné de bleu et répandu sur le sol de la dernière femelle abrite les œufs non encore fécondés d'un peuple à l'agonie. Baignant dans une flaque d'eau de mer stagnante, elle s'accroche du bout des pattes à des lambeaux de cette peau qui recouvre les murs et dont elle semble se nourrir. Elle a le souffle haletant d'une créature sur le point d'accoucher, mais sa bouche s'ouvre et se ferme comme celle d'un amphibien au rythme d'ouïes déchirant ses flancs

- L'ouvrier : La base du corps est prise dans un récif et les coquillages ont autant recouvert le rocher que son propre corps. Sa face douloureuse n'abrite aucune boîte crânienne. Penché vers la mer au point que son corps a enflé, il frappe du plat de la patte une flaque d'eau salée pour asperger la peau dont se nourrit la mère

- Le prêtre : Prostré devant la statue de Dagon, sa prière n'est qu'un râle d'agonie. Les os saillants manquent de percer sa peau tant il s'appuie sur ses bras pour tourner vers son dieu un visage d'incompréhension. Les crabes ont commencé à lui dévorer le bas du corps

La vue de ce spectacle peut faire perdre 3/1D8 points de SAN aux investigateurs présents.

Statistiques :

Survie (10 %), désarmés, neutres et inertes



L'arrivée des Profonds

L'entrée des conques dans le Sanctuaire est un moment solennel attendu par les Profonds depuis des milliers d'années. L'une après l'autre, les créatures des conques font crisser les pierres sous leurs pattes et se hissent jusque sur la berge. Elles ouvrent leur opercule qui vomit une onde verdâtre et laissent échapper leur occupant sur les galets : Shaman, combattant, il ne semble pas y avoir de priorité. Puis elles repartent pour céder la place aux suivantes. L'espace ne permet pas à plus de deux conques à la fois d'arriver et il leur faut de 1 à 2 minutes pour repartir.

Les combattants se dispersent dans les salles et les couloirs. Ils sont moitié moins nombreux que les shamans, mais chaque minute qui passe renforce leurs rangs (cf. encadré *Les Profonds* p. 11). Ils attaquent à vue tous les humains qu'ils rencontrent, y compris les membres de la confrérie, dont ils arrachent la peau du visage.

Les premiers Shamans se mettent en rang et entament une lente marche vers la statue de Dagon (cf. encadré *Les*

Shamans Profonds, ci-contre). Les rituels impies vont pouvoir commencer. Ils sont accompagnés du Shaman Profond rencontré dans le réservoir (cf. p. 28).

Mais en s'approchant de la statue de Dagon, leur attention est attirée par le peuple hybride ! Immédiatement, quelques Shamans s'approchent et se concertent pour déterminer ce à quoi ils ont affaire. Au bout de quelques instants leur décision est prise : ils vont emporter les survivants loin d'ici.

Ils rappellent des conques en sifflant d'épouvantable manière dans l'eau. Les mollusques géants commencent à se hisser jusqu'au peuple hybride afin de l'emporter loin d'ici.

Éradiquer la menace

C'est au milieu de ce cauchemar que les investigateurs vont devoir trouver les moyens d'agir. Si l'affrontement direct est envisageable, quoique suicidaire, il soit possible en revanche de :

- Faire résonner les pierres suspendues à l'aide d'un objet de pierre ou métallique. La première se trouve dans la caverne



LES SHAMANS PROFONDS

Les guerriers sont du genre de ceux déjà rencontrés dans le phare (cf. *Les Profonds* p. 11). Les shamans que vont découvrir les investigateurs n'ont rien à voir avec le blessé du réservoir.

Physionomie

Le corps des Shamans est en partie dissimulé derrière des lanières tressées qu'ils portent autour du cou. Ils ont les bras et les cuisses peints de motifs étranges, colorés de pigments inconnues à la surface de la terre. Tous portent un masque différent : corail, cuir et même peau humaine ! Si leur masque cache la plupart du temps leur gueule ouverte, il laisse voir en revanche leurs ouïes sanglantes qu'ils font claquer douloureusement.

Voir ces créatures coûte 2/ID6 points de SAN aux investigateurs.

Motivations

Les Shamans viennent pour célébrer Dagon et retrouver la fertilité de leur espèce. Ils se présentent dans le Sanctuaire avec cet unique objectif. Cependant, lorsqu'ils vont découvrir l'existence du peuple hybride, leur attitude va évoluer. Certains d'entre eux vont poursuivre la célébration et d'autres vont s'intéresser de près à ces survivants d'un autre âge.

Combat

Au combat, les Shamans tentent d'impressionner l'ennemi en hérissant leur nageoire dorsale et en se balançant d'une patte sur l'autre. Ils n'ont pas d'arme et utilisent leurs nageoires hérissées d'ongles taillés.

Statistiques

Combattants faibles (25 %), menaçants, hostiles et agressifs

du cercle et la seconde au-dessus de l'entrée des conques. Elles propagent une onde sonore qui peu à peu fendille les conques, jusqu'à les faire éclater. La créature qui l'habite est complètement désorientée et n'aspire qu'à rejoindre la mer, tandis que le combattant ou le Shaman qui voyageait à son bord ne peut plus rejoindre la procession. Sans les conques, les Profonds sont incapables d'emporter le peuple hybride. Comme au temps des anciens Druides les pierres résonnantes font s'abattre des rochers, dont quelques-

uns frappent la statue de Dagon qui menace de s'effondrer.

- Empoisonner le site en vidant la citerne. Le peuple hybride est immédiatement anéanti et la peau des murs contaminée. Shamans et Profonds sont également atteints, bien que le poison n'ait pas sur eux un effet aussi foudroyant, ils repartiront malades.
- Tuer le peuple hybride. Le fait d'empêcher les Profonds de repartir avec la mère nourricière est une victoire pour les investigateurs.

La fin de la Confrérie

Conduits par le Shaman Profond, les leaders de la confrérie s'attendent à être récompensés de leurs efforts. Ils s'alignent face à la statue de Dagon, terrifiés et fascinés par leur découverte. Dans leur dos, les combattants Profonds s'approchent et lèvent leurs armes. La Confrérie a vécu !

Prisonnier

« L'opercule translucide s'est refermé et une sécrétion blanchâtre l'a scellé à la conque. Avec tes mains et des armes, tu as tenté de briser la paroi, en vain. L'air venant à manquer, tu t'es affalé sur le sol, résigné. Une mince flaque d'eau salée a trempé tes vêtements. La clarté qui traverse l'opercule se réduit. Probablement que la créature a quitté la surface pour s'enfoncer sous les eaux. Tu remarques que, par endroits, l'opercule se montre plus lisse, voire transparent. Tu colles ton œil à la paroi avec l'espoir d'apercevoir encore la lumière du dehors, mais l'obscurité a tout enveloppé. Le froid s'insinue maintenant dans la conque. Ainsi que le silence, qui devient rapidement insupportable. Tu ignorais que l'océan le plus profond avait la noirceur de l'encre. Tu ne distingues plus rien. Tu te surprends à ralentir ton souffle pour économiser l'air, mais l'instant d'après, tu penses au moyen de mettre fin à ces interminables minutes d'agonie ! L'air raréfié te fait halluciner. Tu distingues tes mains, puis les parois. La créature revient à la surface ! À travers l'opercule, ton œil cherche à regarder vers le haut, mais tu ne vois rien d'autre que les eaux noires. La lumière blafarde vient de plus bas. Tu devines des tours en forme de termitières, percés de longues meurtrières claires. Une ville ? Dans quelques secondes, l'asphyxie t'aura tué. »

- Enfin, lorsque le chant des hommes aura été brisé, quelques Druides malades mais capables de marcher peuvent descendre dans les sous-sols prêter main-forte aux investigateurs.

L'avenir en mer d'Irlande

Les fins possibles

Il y a deux conclusions possibles à cette histoire :

- Les Profonds ne parviennent pas à célébrer Dagon (mère nourricière empoisonnée, conques brisées par les pierres suspendues...). Le Sanctuaire n'est plus un lieu de culte pour Dagon qui se désintéresse de cet endroit. Mais les Profonds continueront à hanter la mer d'Irlande afin de redonner au Sanctuaire sa place aux yeux de leur dieu.
- Les Profonds parviennent à célébrer Dagon et le Sanctuaire retrouve sa place

Mort

« Tu ouvres les yeux. Puis la bouche, à la recherche d'un souffle d'air. Mais tu ne sens pas tes poumons se remplir. Cependant, tu peux respirer ! Puis, une voix te parle. Une voix d'outre monde, qui résonne dans ton esprit. Elle parle aux nouveaux venus, aux nouveaux nés. Elle rappelle que certains d'entre eux furent condamnés il y a longtemps à une existence terrestre. Et pour que jamais elles n'oublient leurs devoirs envers Dagon, elles garderont désormais le souvenir de cette vie passée à respirer de l'air à la surface. »

Embryon

« Ta conscience te fait penser, mais tu ne peux pas agir, ni toucher, ni parler. Tu ne fais que ressentir, voir et entendre. Tu ressens d'autres présences comme la tienne, juste à tes côtés. D'autres sont comme toi, à prendre conscience dans ce liquide nourricier. Ce liquide qui commence déjà à noircir et à pourrir. Il ne nourrira plus les centaines d'embryons qui, comme toi, attendaient la venue de Dagon pour éclore, mais qui vont mourir dans le ventre répandu sur le sol de la mère nourricière ! »

dans les célébrations des Shamans. L'endroit est désormais sanctifié par le dieu des abysses et c'est sacrilège pour un homme que d'y pénétrer. Les Profonds vont retrouver la fécondité, vont pouvoir introniser de nouveaux shamans et, peut-être, exploiter la mère nourricière pour développer des colonies de Profonds à la surface de la Terre...

Concernant les investigateurs, le gardien peut s'inspirer des propositions suivantes afin de leur offrir un épilogue personnalisé.

Le Salut des Druides

Qu'ils soient vainqueurs ou vaincus, les Druides survivants proposent aux investigateurs de partager avec eux la lutte millénaire contre les Profonds. S'ils acceptent, les investigateurs pourront compter sur l'aide des sociétés Druidiques dans cette région du monde et donc élargir leur cercle d'information et d'influence. Avec le temps, ils pourraient même rejoindre l'ordre des Druides et s'initier aux rites anciens.

Le Prisonnier de la Conque

Un investigateur peut avoir été emporté par une conque lors de la dernière scène du Sanctuaire. Si les pierres suspendues n'ont pas pu briser sa prison, il est condamné. Le gardien lui remet ou lui lit l'encadré Prisonnier ci-contre.

Le sort des morts : Profonds

Si un investigateur est mort durant cette aventure, le gardien lui remet ou lui lit l'encadré Mort ci-contre.

Le personnage vient de se réincarner dans un Profond. Le shaman avait raison.

Le sort des morts : Embryon

Si les investigateurs ont réussi à empêcher les Profonds de reprendre leur Sanctuaire le gardien remet ou lit l'encadré Embryon ci-contre à l'un des investigateurs mort dans l'aventure.

Le personnage vient de se réincarner dans un embryon porté par le cadavre de la mère nourricière. Dagon puni ceux qui, condamnés à respirer de l'air à la surface, n'ont pas aidé leurs frères Profonds.

Récompenses

Pour avoir affronté les Profonds et survécu à cette longue aventure en mer d'Irlande, tous les investigateurs reçoivent 1 point d'Aplomb par scénario. Chaque investigateur voit également sa Santé Mentale progresser selon son implication dans l'intrigue et en fonction des diverses réussites ou échecs. Enfin, pour avoir approché la menace des grands anciens, chaque investigateur peut augmenter sa compétence Mythe de Cthulhu de 5 %. Désormais, ces personnages ne regarderont plus jamais la mer avec les mêmes yeux...

- Fin de la campagne -

