

# LE RECEPTACLE DE L'IMMONDE

Cette aventure nécessite deux ou trois petites choses non insurmontables. Primo, que l'un des Investigateurs ait une nièce, cousine (famille assez proche tout de même pour l'implication mais du sexe féminin!). Secundo, que cet Investigateur ait une assez bonne connaissance du Mythe et surtout un ou deux objets, surtout un livre occulte. Tertio, que l'un de leurs anciens ennemis décédé ait un frère ou mieux un cousin (car il ne faudrait pas qu'un paranoïaque enquête trop tôt sur lui en se souvenant du nom de famille).

## PREMIERES APPROCHES

L'un des Investigateurs a la douleur de perdre un parent proche. Rassurons tout de suite les Investigateurs paranoïaques, il est mort de mort naturelle. Cela arrive même dans le monde du Mythe. Le notaire qui s'occupe de la succession apprend au PJ que ce frère, cousin, sœur... laisse une rente à son parent. En échange, il devra élever sa fille unique et chérie Rolande, en attendant que la mère de cette dernière soit retrouvée. En effet, la mère est partie depuis pratiquement un an sans donner de nouvelles. Une fois encore les Investigateurs vont se croire obligés de partir à la recherche de Madame Mère en cherchant le complot. Laissez les faire, ils n'en seront que plus surpris à la fin...

La mère de Rolande est partie de son domicile uniquement parce qu'elle en avait marre de cette petite vie tranquille que lui faisait vivre son mari. Elle est partie vivre en Afrique et y est morte là-bas d'un raid de pillards sur l'hôtel qu'elle avait réussi à construire. Le Gardien peut faire une parenthèse "Cthuluesque" en Afrique (Par exemple, en arrangeant le scénario "Le Léopard et le Vent paru dans Casus Belli). Il est impensable que les Investigateurs amène la jeune Rolande, 19ans, blonde comme les blés, à la pâleur malade et à la beauté un peu nordique de sa maman, en Afrique, ce pays de sauvages. L'important est que la jeune Rolande reste au domicile du PJ et s'ennuie. A force de s'ennuyer, Rolande commence à fouiller dans les papiers de son parent et tombe par hasard sur l'Innommable. Très intelligente, elle ne tarde pas à comprendre certaines choses. Elle décrypte, lit et apprend des choses qu'elle n'aurait pas du. Et la voisine qui devait la surveiller de près ne peut être là à longueur de journée.

A un certain moment, Rolande a besoin de plus de connaissances dans la voie qu'elle s'est fixée. Et là, dans une bibliothèque quelconque, elle s'aperçoit qu'elle cherche les mêmes livres et les mêmes écrits qu'une autre personne. Charles Joubert, est procureur général dans les jurys d'assises et accessoirement le demi-frère (au choix cousin, oncle, neveu...) d'un homme qui a été tué par les PJ lors d'une affaire précédente plutôt trouble. Il est essentiel, du moins au début, que le lien familial soit ignoré des Investigateurs. Charles a reçu les livres et autres documents grâce à l'héritage que sa mère en avait fait de son autre fils (le premier ennemi des PJ).

Et voilà comment, une fois encore, le hasard fait que les gens qui n'auraient pas du se croiser se rencontrent et amènent les pires ennuis aux Investigateurs.

## CONCEPTION

Le temps de mener une enquête africaine est d'environ trois mois avec voyage compris. C'est largement suffisant pour que Rolande commence de brillants premiers pas dans le Mythe.

Charles, quant à lui, a eu beaucoup plus de temps pour se concocter une vengeance aux petits oignons. De plus le fait de connaître Rolande par hasard lui a fait croire à un signe du Destin ou plutôt à un cadeau de Ceux qu'il vénère à présent.

Lorsque les Investigateurs reviennent de leur escapade africaine, ivres du bonheur d'une enquête vite et bien terminée, le ciel leur tombe sur la tête. Ils apprennent par les policiers qui les cueillent au port qu'ils sont accusés de meurtre. Le procureur-adjoint Thomassin les assigne pour association de malfaiteurs, meurtre en réunion et tentative caractérisée de parjure lors des diverses auditions par les fonctionnaires de police. Les Investigateurs sont abasourdis, ils ont sauvé le monde et on les accuse de meurtre. Seulement s'ils disent ce qu'il c'est réellement passé c'est dans un asile qu'ils finiront le reste de leur vie. Ils sont amenés manu militari dans la prison la plus proche et enfermés malgré leurs protestations d'usage. Il faut faire appel à un avocat. Mais ils ne connaissent personne et on leur en commet un d'office. Le jeune Adolphe de Rambeaud-Villiers est certes plutôt beau gosse mais ne semble pas très au fait de ces histoires de meurtre. La seule plaidoirie qu'il ait jamais faite jusqu'à présent était pour une affaire d'adultère, qu'il a gagnée certes mais de l'adultère au meurtre, il y a un grand pas. Les prévenus se retrouvent alors dans la prison de Rochefort (Charente-Inférieure devenue depuis la Charente-Maritime). Habillés de la traditionnelle vareuse kaki, reste des surplus de la Grande Guerre et d'un béret informe de la même couleur, les Investigateurs ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes. Il faut organiser la défense. Seulement la fougue du jeune Rambeaud-Villiers est insuffisant face à l'arsenal de preuve que possède Thomassin qui semble même être piloté par Joubert. Le procureur général de la Charente-Inférieure viendrait même, dit-on dans les couloirs du Palais, en personne pour accuser les Investigateurs. Pourquoi tant de hâte et pourquoi tant de personnalités? Le jeune avocat l'ignore. Si les PJ tentent de trouver un autre avocat, tous ceux qui sont contactés se désistent quand ils voient le dossier. Les PJ doivent se sentir seuls au monde.

La vie dans la prison s'organise. Les repas deux fois par jour constitué d'un maigre gruau et de vieux pain à moitié moisi (Jet de SAN pour les joueurs fortunés durant les trois premiers jours car ils ne sont guère habitués à ce régime), travail obligatoire consistant en des tâches pénibles et vexatoires et repos de huit heures le soir à six heures le matin dans le bruit, l'exiguïté et les odeurs déplorables. La moindre tentative d'évasion se verra non seulement soldée par un échec retentissant mais sera sévèrement réprimandée. De plus, il faut faire comprendre aux Investigateurs que ce genre de choses apportent de l'eau au moulin du procureur.

Au bout d'un mois, faire un jet 3XCON, en cas d'échec enlever 2 points de CON. Pour rendre plus réaliste l'amaigrissement et la perte de tonus dues au mal manger, aux brimades et autres.

Les visites sont autorisées deux fois par mois sauf pour l'avocat qui vient quand il veut. Mais la rengaine est toujours la même, les preuves sont accablantes et les Investigateurs n'ont rien pour se défendre. S'ils essaient de fournir des preuves, ces dernières tombent à l'eau pour une raison ou une autre. En fait c'est Joubert qui fait disparaître toutes les preuves avec la complicité de Rolande qui ne se doute de rien. En effet, Joubert a appris dernièrement un Sort qui lui permet de se déguiser parfaitement. Il connaît le sortilège Contrôler la Peau (Livre de Règles 5.5, p 220). Il en profite pour se transformer le visage en celui de Rambeaud-Villiers pour soutirer tous les documents qui seraient utiles aux PJ, à la jeune fille.

D'un autre côté, il continue de l'initier au Mythe pour qu'elle devienne sa complice voire maîtresse serait mieux. Que le parfum de la vengeance est doux quand on envoie son ennemi au bagne et que l'on couche avec ce qui est presque sa fille. Joubert se sent invincible.

## GESTATION

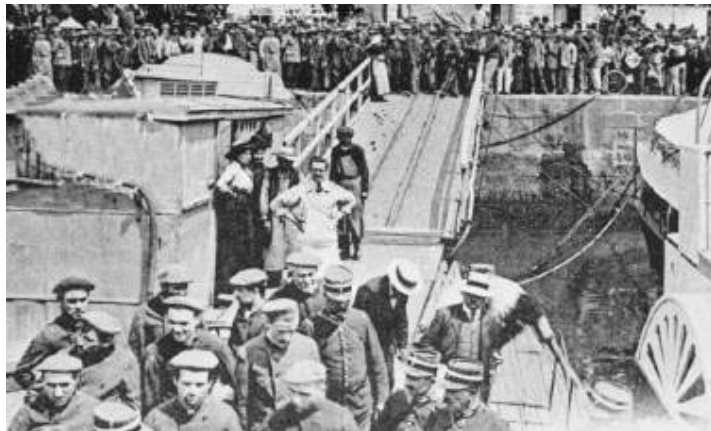
Le procès a lieu assez rapidement. La sentence est lourde pour l'exemple, la justice doit être l'affaire de la Justice et non celle des hommes. Chacun des Investigateurs se voit reproché les mêmes faits et reçoivent pour cela la même peine. Vingt ans de bagne. La sentence tombe comme un couperet. Le sourire du procureur Joubert et les félicitations de ses amis et alliés sont un baume sur ses blessures anciennes. Il jubile et s'approche des Investigateurs. Dans l'ivresse de la victoire, Joubert se lâche: "Mortibus te salutat". Un jet en Latin réussi permet de traduire aisément, "Le mort te salue". Pourquoi cette phrase justement et avec ce grand sourire? Quelle signification pour le moins obscure doivent en tirer les Investigateurs car il n'y a aucun doute le message leur était bien destiné.

Pas le temps d'y réfléchir car les préposés à la garde des Investigateurs les menottent et les emmènent. Petit détour par la prison de Rochefort pour récupérer leurs maigres possessions et direction le bac de La Rochelle pour embarquement immédiat à destination du pénitencier de l'île de Ré. C'est le premier pas pour Cayenne, le bagne de France.

On leur remet une petite valise contenant leurs futures affaires: une veste de bure, un pantalon de droguet marron, une paire de sabot, une chemise, un costume de toile écrue rayée de rouge, un sac, une musette, gamelle, quart, cuiller, fourchette et une maigre couverture de laine verte rayée de rouge. Un numéro a été inscrit sur chaque habit et sac. Les Investigateurs sont obligés de s'habiller sous l'œil narquois des gardiens de la prison rochefortaise. Comme d'habitude, les gardiens ont fait le tour des chapeliers pour récupérer les stocks d'invendus afin de coiffer de chapeaux les récidivistes et de bérêts les premières peines. Mais les Investigateurs sont coiffés de chapeaux en tant que criminels de sang.

L'embarquement sur le "Coligny", le bateau qui fait la navette se fait sous les huées et les jets de fruits et légumes pourris de la nombreuse foule présente. Les chevilles enchaînées, poussés, bousculés, insultés et abasourdis par le vacarme ambiant, les Investigateurs se retrouvent complètement hébétés et attachés aux bancs du navire. Le ciel menaçant déverse un petit crachin froid et les embruns matinaux leur fouette le sang. Le bateau part sans qu'ils aient eu l'occasion de voir leur famille, amis ou avocat. Après un voyage d'une heure et

demie environ, le bateau accoste au port de Saint-Martin. La foule des curieux est en masse sur les quais. Les badauds à l'invective facile ne se gênent pas pour injurier, cracher et jeter toutes sortes de compliments à ces bagnards qui ne peuvent répondre. C'est ainsi que les Investigateurs arrivent au pénitencier de l'île de Ré encore plein d'espoir. Après tout, ils sont victimes d'une erreur judiciaire et leur avocat n'est encore pas trop loin.



Malheureusement le temps passe et leur situation ne s'arrange pas. Le prochain départ est prévu pour le début juillet et nous sommes en mai 1927. Il ne reste que deux mois pour inverser une situation qui s'annonce pour le moins catastrophique.

La promenade, par petits groupes bien encadrés par les militaires, dans les rues de Saint-Martin de Ré n'est pas une sinécure. L'arrivée au pénitencier est presque une délivrance car le silence s'installe et on se retrouve entre gens de la même condition. Sauf pour les

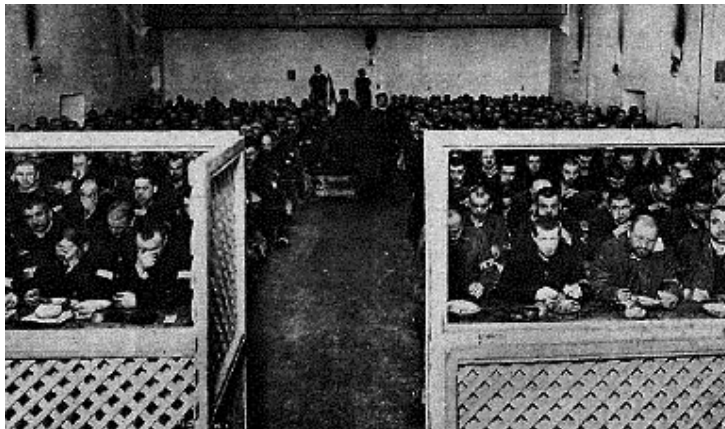
Investigateurs évidemment qui ne comprennent toujours pas ce qui leur arrive et comment ils ont pu en arriver à cette déchéance.

L'ancienne citadelle fortifiée par Vauban et qui sert de pénitencier commence par une porte à moitié détruite au bout d'un chemin de terre. Il pourrait sembler que l'on peut facilement s'évader d'un pareil endroit. Il n'en est rien. La discipline est ici des plus strictes et le directeur exerce ses fonctions d'un main de fer. Toute tentative d'évasion est punie de vingt années supplémentaires de bagne. Autant dire que si les Investigateurs jouent au petit soldat, ils s'exposent à des représailles pour le moins cauchemardesques.



Les gardiens montrent leurs diverses cellules aux condamnés. Chaque Investigateur est séparé de ses amis et se retrouve avec des condamnés comme lui mais qu'il ne connaît pas. Il n'est pas bon d'être la "bleusaille" et surtout d'essayer de clamer son innocence. D'une part c'est mal vu des gardiens qui sont sûrs que tout le monde est coupable et d'autre part c'est al vu des autres détenus qui sont, pour la plupart, fiers de leur passé de criminel.

Le premier repas au pénitencier est une épreuve pire que les autres. Manger face aux surveillants (qui ne se gênent pas pour passer leur colère, brimer ou asticoter) sans le moindre bruit, défense absolue de parler avec pour tout repas une soupe et quelques bouts de pain prend aux tripes même le plus endurci. Les Investigateurs sont dans un autre monde et, enfin, comprennent que ce n'est pas une plaisanterie. Ils sont maintenant qu'à trois



semaines de voyage de Cayenne. Autant dire à deux pas de l'enfer.

A noter que les gardiens n'appellent que rarement les prisonniers par leur nom (à part les grandes figures ou les gens célèbres) mais par leur numéro.

***Le Gardien peut utiliser les actions dégradantes des surveillants de prison et des autres détenus pour entretenir un climat oppressant qui nécessite des jets de Santé Mentale à répétition. En effet, il n'y a pas que les monstres du Mythe qui peuvent amener la Folie, une situation stressante sur laquelle on a aucun pouvoir peut y amener.***

Les jours et les semaines passent...

## NAISSANCE

Le 7 juillet 1927, les bagnards en partance sont réunis dans la cour et embarqués une nouvelle fois dans une barque à destination de la "Martinière". C'est le 12<sup>ème</sup> régiment de Tirailleurs Sénégalais qui surveille l'embarquement et les noirs ne se privent pas pour taper du "blanchet" s'il fait mine de résister ou semblant de ne pas avancer. Pour un fois qu'ils ont le beau rôle. Au port de la Pallice, la "Martinière" attend les condamnés. Long de 120m, c'est un cargo qui fait la navette deux fois par an pour la Guyane en trois semaines de traversée. Doté de quatre faux-ponts, le bateau possède 8 cages dans lesquelles on peut entasser jusqu'à 600-650 bagnards qui couchent dans des hamacs et peuvent bénéficier d'un promenade par petits groupes une fois par jour. Les coups, le racket, la promiscuité, les odeurs nauséabondes sont monnaie courante. Il faut savoir se faire respecter. Chaque cage est traversée par un réseau de tuyaux branchés sur la chaudière du navire qui peuvent arroser les prisonniers récalcitrants d'eau brûlante.

Ce voyage va être un peu plus long, car la "Martinière" doit faire un détour par Alger afin de récupérer des prisonniers à destination du bagne guyanais. Parmi les connaissances que peuvent faire les Investigateurs se trouve le bagnard numéro 49302. Il dit s'appeler Guillaume Seznec et a été accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis. Il détient même la preuve de ses dires mais n'a pas la possibilité matérielle de donner foi à ses assertions. Les Investigateurs devraient bien s'entendre avec cet homme taciturne et secret. Après tout, leurs histoires sont un peu parallèles.

Au bout d'un mois d'un voyage éprouvant surtout au moment de la traversée de la zone tropicale à cause de la chaleur suffocante et les maigres rations d'eau distribuées, les prisonniers arrivent enfin à destination. Les Iles du Diable, renommées en Iles du Salut (en existe-t-il vraiment un possible dans cet enfer vert?), accueillent les bagnards. Selon la gravité de la faute commise, on est dirigé vers une des trois îles. En tant que meurtriers, les Investigateurs se voient amenés à Saint-Laurent du Maroni, la plus dure des trois. L'accueil du Colonel Prével, le chef du bagne, est glacial. Cet homme, un pur militaire, explique qu'il est là pour un taux zéro d'évasion et qu'il se tiendra par tous les moyens à sa disposition à ce chiffre. Le laïus du colonel dure une heure. Ensuite c'est la visite médicale d'usage avant le passage obligatoire chez le curé. Emploi du temps fourni, les prisonniers peuvent aller où ils veulent mais il est urgent pour eux de construire leur abri. Pas trop beau pour ne pas se le faire voler par les caïds de l'île, ni trop précaire pour ne pas s'exposer aux intempéries.

Le premier jour sur l'île permet aux malheureux Investigateurs de voir un serviteur noir se faire tabasser proprement par un des gardiens. Ce dernier, Louis Moreau, un alcoolique raciste et violent, s'acharne à coup de gourdin sur le noir sans raison. Si les PJ interviennent, ils s'exposent à de sérieuses représailles car le gardien est tout puissant au bagne. S'ils ne font rien, les PJ sont contactés par un autre noir qui porte sous le bras un curieux "tatouage" en forme de croissant de lune de couleur blanche. Le noir se présente comme Papa Mougambo et déclare aux Investigateurs que Moreau n'a que trop abusé de son pouvoir et qu'il faut faire quelque chose. Il est trop faible pour agir seul mais il conseille aux PJ de suivre la bonne voie indiquée par leurs rêves.

La première nuit les Investigateurs font un rêve étrange. Ils sont pris dans les anneaux d'un gigantesque serpent qui les fixe de son œil hypnotique. Les crochets luisants de venin et la langue fourchue du reptile viennent caresser la joue des PJ. Soudain, le reptile se transforme en un homme musculeux à la peau écailleuse et à la tête ophidienne qui propose un marché aux PJ: " Un mort pour une vie. Si vous aidez Papa, je vous aiderez le temps venu." Bien évidemment les spécialistes du Mythe auront reconnu Yig et pourront se méfier de ses

"cadeaux" mais ne pas suivre le Grand Ancien pourrait se montrer extrêmement dangereux. La mort par la morsure d'un Enfant de Yig ne saurait être évitée dès le lendemain.

L'occasion se présente rapidement d'aider Papa Mogambo. Par "hasard", les PJ sont mis de corvée de coupage de bois avec le vieux noir sous la surveillance de Moreau. Il est relativement simple pour les Investigateurs d'attirer le gardien vers un endroit assez à l'écart. Le but est d'immobiliser Moreau et surtout de le bâillonner rapidement le temps que Papa Mogambo puisse achever son rituel. L'invocation est répétée cinq fois.

"Yig, père des Serpents,

Aide ton Serviteur.

Louis Moreau, gardien du bagne doit mourir

Pique et tue."

Soudain, un immense serpent beige (un Crotale des Tropiques ou Cascabel) semble surgir du néant et se jette sur le gardien horrifié qui n'a le temps que de jeter un regard désespéré vers les PJ avant de se faire mordre par le serpent qui disparaît aussi vite qu'il est apparu. Papa Mogambo est épuisé. Lorsque les autres gardiens arrivent, ils ne peuvent que constater que Moreau est mort. Mais au moins personne ne peut accuser les PJ de meurtre. La morsure d'un serpent mortel ne pouvant en aucun cas être une arme!

Papa Mogambo se remet difficilement mais remercie les Investigateurs de leur aide et leur dit une fois encore de suivre leurs rêves.

La seconde nuit, le même serpent revient hanter leur sommeil. Il se transforme à nouveau en homme et de sa griffe blesse les PJ au côté tout en leur parlant d'une langue sifflante et incompréhensible.

Le lendemain matin les PJ peuvent remarquer qu'ils ont le même tatouage que Papa Mogambo et qu'ils savent à présent appeler et commander un Enfant de Yig ou n'importe quel serpent. C'est le cadeau de Yig. Mais en échange il faudra favoriser le culte de Yig dans leur région et ne pas porter atteinte au plus petit serpent sous peine d'une visite d'un Enfant Sacré de Yig.

**Le sortilège Commander un Enfant de Yig ne peut être lancé que dans une zone où vivent des serpents. Dans langue sifflante des hommes-serpents, on doit énoncer cinq fois de suite le nom, description et activités de la cible que l'on désire éliminer.**

**Le lancement du sort coûte 1D4 de SAN et 9 points de Magie.**

**Le serpent sacré est toujours un énorme spécimen du cru. Par exemple, si la victime désignée vit en Europe, c'est une gigantesque vipère aspic qui apparaîtra pour mordre.**

Voilà que les Investigateurs se retrouvent dotés de pouvoirs qu'ils ne soupçonnaient pas mais avec en contrepartie une condition draconienne. Favoriser le culte de Yig ne sera pas une partie de plaisir. Il leur faudra réfléchir car favoriser Yig c'est permettre aux créatures du Mythe de s'asseoir un peu plus et ne pas favoriser le Père des Serpents c'est s'exposer à une mort certaine...

C'est là que la chance leur sourit...

Seulement pendant tout ce temps, il en est un qui jubile. C'est Joubert. Son élève est devenue sa maîtresse et presque son égale en magie. Malheureusement les connaissances acquises par Rolande ont eu un effet dévastateur sur sa santé mentale. La pauvre est devenue folle. La perte de ses parents, son tuteur envoyé au bagne et par-dessus tout ça servir les divinités du Mythe ne pouvait que la faire sombrer. La seule chance pour les Investigateurs est que Rolande a pris la grosse tête. Une folie des grandeurs démesurée. Elle est à présent persuadée

qu'elle doit donner vie à celui qui permettra de ramener les puissances anciennes à leur vrai foyer c'est à dire la Terre. Etre la maîtresse d'un sorcier, c'était bien. Mais à présent qu'elle a découvert que ce sorcier agissait égoïstement pour son bien-être et ses basses petites rancunes personnels, Rolande a décidé de passer à l'étape supérieure. Devenir la maîtresse d'un Dieu. Première phase, se débarrasser de l'encombrant Joubert et de ses pauvres étreintes sporadiques et sans chaleur. Rolande contacte donc Adolphe de Rambeaud-Villiers, l'avocat de son tuteur et lui fournit toutes les preuves accablantes de la forfaiture du procureur général. Le jeune et fougueux avocat se précipite chez le juge et déballe tout ce qu'il sait et tout ce qu'il a. Au passage, il tombe de plus en plus amoureux de la belle Rolande. Et pour s'en faire aimer quel beau cadeau que de faire revenir son tuteur de l'enfer et avec les excuses de la France. Adolphe saute dans le premier bateau à destination de l'Amérique du Sud et muni de tous les papiers nécessaires se rend au bagne de Cayenne pour faire libérer les Investigateurs.

## VIE

Encore abasourdis par ce qui leur arrive les Investigateurs sautent dans les bras de leur avocat. Un tel retournement de situation est tellement rare dans les annales de la Justice! D'habitude, on traîne, on renâcle et on espère que tout le monde oubliera. Ah! Folie de la jeunesse. Il faut attendre le bateau du retour mais attendre dans l'ivresse de la liberté retrouvée, ce n'est pas de l'attente c'est juste la joie de savourer l'instant présent.

***A noter que le Gardien devra faire faire des jets sous CONX3. En cas d'échec, les Investigateurs perdent définitivement 2 points de CON à cause du paludisme qu'ils n'ont pas manqué d'attraper en plus de la malnutrition, des brimades, des bagarres avec les autres détenus et des conditions d'hygiène déplorables.***

A bord du cargo battant pavillon français qui les ramène vers la mère Patrie, l'ambiance est plutôt à la fête. Les marins ne se lassent pas d'écouter les Investigateurs raconter leurs histoires. Même s'ils ne les croient qu'à moitié, il est évident qu'ils ont vu des choses et que cela correspond avec les histoires bizarres que l'on entend dans certains ports reculés de la planète. D'ailleurs, ils ne vont pas tarder à se rendre compte que cela existe pour de bon. A environ une cinquantaine de milles de la côte, alors qu'il fait nuit et qu'à part les hommes de quart, tout le monde dort du sommeil du juste, des créatures commencent à accompagner le navire en fendant les flots à la même vitesse. Le marin sur le pont pense à des dauphins joueurs. Mais quel n'est pas sa surprise de voir les créatures vaguement humanoïdes réussir à s'agripper à la structure du bateau et commencer à essayer de grimper à bord. L'alerte est donnée juste à temps.

De couleur verdâtre et le ventre blanc, la peau des créatures est luisante mais leur échine est hérissée d'écaillés. La tête de poisson aux yeux globuleux et saillants, les ouïes qui palpitent à hauteur du cou font reconnaître aux spécialistes des Profonds. Ces derniers, au nombre de dix, attaquent immédiatement. Les marins tentent tant bien que mal de résister mais la surprise alliée à la force des attaquants fait qu'ils sont assez vite débordés. Deux des humanoïdes se sont dirigés vers la machinerie et comme guidés par une intelligence supérieure ont réussi à saboter les machines. Leur forfait accompli, les Profonds replongent tranquillement au fond de l'océan en laissant sans remords leurs congénères morts s'il y a lieu. Il suffit de quelques minutes pour que les machines explosent et que le cargo commence à prendre du gîte. Les Investigateurs, leur avocat et les marins survivants n'ont que le temps de se jeter à l'eau. La barque de sauvetage est juste assez grande pour contenir tout le monde. D'une manière incompréhensible, les Profonds ne poursuivent l'attaque. L'instigateur de l'attaque ayant dû penser que la destruction du cargo serait suffisante pour éliminer les gêneurs. Le jeune

Adolphe est hébété! Eh oui, mon jeune ami, voilà avec quoi les Investigateurs "jouent" tous les jours ou presque!

## MORT

Les survivants du naufrage sont récupérés par un bateau qui passait à proximité et emmenés à Bordeaux, le port le plus proche. Les Investigateurs devront se montrer prudents à leur arrivée à La Rochelle car ils ne savent pas encore qui en veut à leur vie. D'après les dernières informations d'Adolphe, Joubert aurait été arrêté. Il devait avoir un complice qui doit vouloir se venger des PJ.

Il est évident qu'une visite au domicile de Joubert peut apporter des réponses. Mais les PJ devront faire preuve d'un maximum de discrétion car les voisins de Joubert peuvent appeler la police s'ils voient des gens pénétrer chez quelqu'un qui vient de se faire arrêter. De jour, il y a 75% de chances de se faire repérer alors que de nuit les "chances" de se faire voir par un voisin tombent à 30%.

Le domicile de Joubert est une maison cossue typique du notable de province. La porte d'entrée ayant une FOR de 25, il sera difficile de la forcer. Par contre la porte de derrière est assez facile à crocheter pour un habitué de ce genre de choses. La porte donne sur une cuisine très propre où l'on peut découvrir tout le confort moderne. On remarque aisément que cet endroit était tenu par une femme. L'ex-procureur général devait avoir une domestique.

Le couloir et les diverses pièces ne donnent aucun indice, Joubert ne désirant sans doute pas se faire remarquer par ses actes. Dans le bureau, par contre, on découvre facilement quelques indices. Des dessins faits à la main et représentant divers essais pour un spectacle, le brouillon d'une lettre écrite à Rolande (mais ne comportant aucun nom), un bordereau de location d'un entrepôt dans la région et une clef. Les Investigateurs peuvent remonter facilement la piste.

L'entrepôt est facile à trouver. Il se situe près de l'Hôpital Saint-Louis. Très isolé, il est facile d'y rentrer avec la clef. Les Investigateurs, surpris, découvrent que l'entrepôt est vide hormis quelques traces de sang séché facilement reconnaissables. Ce n'est qu'avec un jet de TOC réussi, qu'ils découvrent que le mur du fond pivote sur un axe.

La pièce contiguë est plongée dans le noir mais on peut y voir un autel, un livre sur un lutrin et un drôle d'objet ressemblant à une espèce de récipient destiné à brûler des ingrédients. Une fois la lumière faite (lampe, torche de fortune ou bougie), les Investigateurs découvrent que

*chère amie,*

*maintenant que vous m'égalez en tout et que vous êtes plus proche de mon cœur que je ne l'aurais cru possible, je vois qu'un grand dessein nous est promis. Je vous vois lire les livres avec autant de fébrilité et d'enthousiasme que j'en avais avant de perdre mon demi-frère. grâce à vous je retrouve, chaque jour, un peu de vie.*

*ma vengeance m'obsédait. maintenant qu'elle est accomplie, il ne me restait plus rien. merci d'avoir donné un nouveau sens à ma vie.*

*les recherches que vous effectuez me laissent parfois quant à votre but ultime mais je ne vous poserez pas de questions tant je sais que vous œuvrez pour un retour qui nous verra à notre juste place.*

*vous serez l'impératrice de la terre la plus délicieuse et votre éternelle jeunesse ravira mon cœur (et mon corps) jusqu'à satiété...*

*éternellement votre  
charles*



divers choses encombrant l'autel. Un parchemin, un récipient contenant une poudre blanche, un couteau tâché de sang, une branche de houx et divers autres objets occultes.

L'objet qui est destiné à brûler des ingrédients est couvert de runes et de dessins bizarres. Il a l'apparence d'un petit pot carré évasé en haut et avec une poignée incurvée sur un côté. Si l'un des Investigateurs lit les notes écrites par Joubert, il apprend que le récipient permet de voir des scènes du passé. Pour se faire, il faut ingurgiter de la poudre d'Amon-Thêt (la poudre blanche dans le récipient), se concentrer sur un événement et allumer la mèche à l'aide de la branche de houx enflammée. Des vapeurs se dégagent aussitôt qui ne sont visibles que par celui ou ceux qui ont ingurgité la poudre d'Amon-Thêt. Cela crée un sortilège qui plonge l'esprit de celui ou ceux qui ont fait l'enchantement dans une extase et il(s) peu(ven)t voir des scènes du passé.

Sur le parchemin est inscrit la méthode pour favoriser l'enchantement. Il s'agit du Chant de Thoth (p 216 du livre de règles).

Si les Investigateurs se plient au rituel, ils plongent dans une extase d'où émergent des scènes d'un passé récent. Abasourdis, ils découvrent ce que Rolande a fait. Comment elle a découvert le livre occulte chez son tuteur et comment elle a commencé à s'intéresser au Mythe. (1/1D4 de SAN)

Une autre scène la montre en train de faire l'amour avec Joubert comme une folle et avec une obscénité que l'on peut difficilement imaginer d'une fille de son âge. (1/1D6 de SAN)

Une scène se superpose bientôt où l'on voit la jeune fille se livrer à un rituel compliqué. A un moment du rituel on la voit se déshabiller et accueillir un bel homme au teint cuivré qui semble sortir du mur où était dessiné un pentacle du même genre que les essais trouvés au domicile de Joubert. Soudain, l'homme se jette sur la jeune fille pour lui faire l'amour et les Investigateurs, horrifiés, peuvent voir que l'homme se transforme peu à peu pour devenir un monstre couvert de tentacules (1D4/1D10 de SAN). Le monstre enserre la jeune Rolande qui hurle de plaisir et de douleur. C'est à ce moment que les Investigateurs comprennent qu'un avatar de Nyarlathotep est en train de féconder la jeune fille. (1D4/1D10 de SAN + Gain de 5% en Mythe) (*Le film Possession de A. Zulawski avec I. Adjani peut permettre au gardien de visualiser la scène d'amour d'une humaine et d'une entité extra-terrestre pleine de tentacules*)

## RESURRECTION

Malades, nauséux et complètement horrifiés, les Investigateurs savent à présent qu'ils n'ont plus guère de temps. Mais par où commencer? Le plus simple est de voir au domicile du tuteur de Rolande. La maison de l'Investigateur est éclairée. Rolande ne doit pas s'attendre à la visite de Investigateurs et doit continuer ses "expériences".

Lorsque les PJ pénètrent dans la maison c'est pour voir que le ménage n'a pas été fait depuis des lustres. Un odeur pestilentielle trône dans la maison. Des livres occultes sont disséminés un peu partout. Un jet en Ecouter permet d'entendre des suites ininterrompues de cris, de gémissements, de hurlements venant de la cave. Lorsque les Investigateurs se rendent dans la cave, ils découvrent un spectacle pire que tout ce qu'il avaient pu imaginer. Rolande est là, nue, allongée sur le sol au milieu d'un pentacle tracé avec du sang. Des runes bizarres ont été écrites partout sur les murs. Le ventre distendu de la jeune femme est prêt à exploser. Rolande délire et, au milieu des paroles incompréhensibles qu'elle prononce, on peut de temps en temps entendre: "La Porte... Un Fils pour la Porte... Je règnerai... La Porte sera bientôt ouverte... Les astres seront alignés quand Il sera suffisamment grand... Mon fils... Ugg-Naach... Mon fils"

Soudain du sang s'écoule en abondance de son corps et ses hurlements redoublent. Un tentacule visqueux et d'une couleur rouge carmin sort de son sexe (1D4/1D10 de SAN) et les Investigateurs voient avec incrédulité le ventre de la jeune femme se déchirer comme sous

l'effet d'une énorme pression intérieure. Tétanisés, les Investigateurs ne peuvent pénétrer le pentacle pour porter assistance à la jeune femme et ne peuvent sortir de la cave dont la porte semble s'éloigner au fur et à mesure qu'ils tentent de s'en approcher.

Au bout de quelques minutes, les Investigateurs comprennent que la jeune femme n'a pas résisté à son "accouchement". Ils découvrent alors le fruit des amours coupables de Rolande avec le Dieu Noir. Un homuncule d'environ 1,50m de haut à la belle peau bronzée et au corps relativement bien proportionné. Mais en lieu et place de la tête un grand tentacule rouge carmin ressemblant à une immense langue brillante de mucosités. Au milieu du tentacule à hauteur de ce qui pourrait être le cou, on peut apercevoir une bouche toujours en mouvement et remplie de crocs verdâtres. Toujours immobilisés, les Investigateurs voient alors le monstre prendre doucement la jambe de sa mère avec son tentacule et la porter délicatement à sa bouche pour s'en nourrir (1D6/1D20 de SAN).

Si les Investigateurs ne réagissent pas très vite, ils s'exposent rapidement à finir sous les dents voraces de la créature qui grandit à chaque partie du corps qu'il ingurgite. Le seul moyen pour eux de détruire la créature est de se rappeler qu'ils sont des Enfants de Yig. S'ils effectuent le rituel qu'ils ont vu faire en Guyane, ils peuvent être sauvés. Rolande leur a donné le nom de la créature et les Investigateurs n'ont qu'à le répéter cinq fois l'invocation.

"Yig, père des Serpents,

Aide ton Serviteur.

Ugga-Nach, la Porte doit mourir

Pique et tue." (ou quelque chose d'approchant au gré des PJ. En tout cas une réplique de ce qu'il ont vu faire en Guyane par Papa Mogambo)

Une gigantesque vipère aspic surgit par le soupirail de la cave et vient piquer plusieurs fois la créature qui s'écroule au bout de quelques secondes. Son côté humain n'a pas résisté au poison magique de l'Enfant Sacré de Yig. Sans doute que les visées du Père des Serpents étaient différentes de celles du Dieu Noir...

Les Investigateurs qui ne sont pas définitivement fous ou mangés par la créature retrouvent le bon air iodé de La Rochelle dans les lueurs d'un soleil levant. Encore une fois les plans des Grands Anciens ont été déjoués mais le combat doit continuer. SHOW MUST GO ON!

Je remercie chaleureusement C. Picaud de m'avoir laissé utiliser à titre gracieux les photos du bain de l'île de Ré et vous conseille de visiter son site à: [perso.club-internet.fr/ee117/](http://perso.club-internet.fr/ee117/)