

**Un scénario pour**

***la Brigade  
Chimérique***

**par Graou**

## **De Profundis**

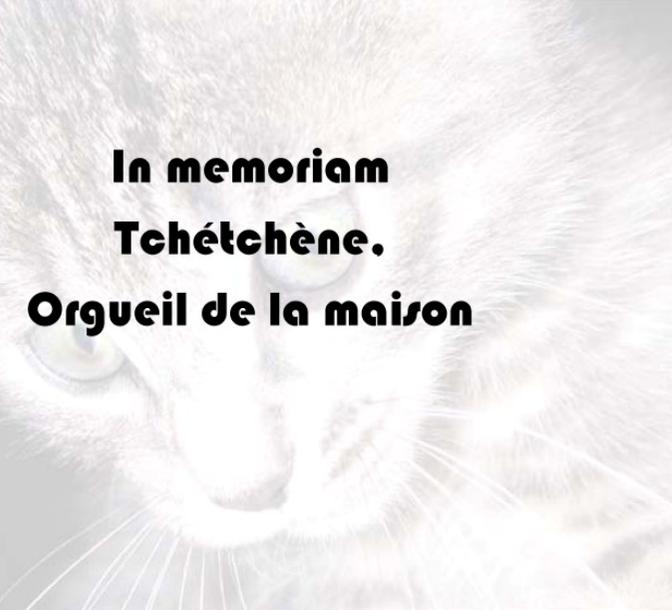
**Il sera perdu le navire archaïque  
Aux mers où baigneront mes rêves éperdus :  
Et ses immenses mâts se seront confondus  
Dans les brouillards d'un ciel de bible et de cantiques**

**Un air jouera, mais non d'antiques bucoliques,  
Mystérieusement parmi les arbres nus :  
Et le navire saint n'aura jamais rendu  
La très rare dentée aux pays exotiques.**

**Il ne sait pas les feux des havres de la terre.  
Il ne connaît que Dieu, et sans fin, solitaire  
Il sépare les flots glorieux de l'infini.**

**Le bout de son beaupré plonge dans le mystère.  
Aux points de ses mâts tremble toutes les nuits  
L'argent mystique et pur de l'étoile polaire.**

**Antonin Artaud**



**In memoriam  
Tchéchéne.  
Orgueil de la maison**

« And now' said Miss Frazier, delightedly, to the captain, « she's a real ship, isn't she? » (...)

« Oh, she's no so bad » the skipper replied cautiously. « But I'm sayin' that it takes more than christenin' to mak' a ship. In the nature o' things, Miss Frazier, if ye follow me, she's just irons and rivets and plates put into the form of a ship. She has to find herself yet ».

« I thought father said she was exceptionnally well found. »

« So she is » said the skipper, with a laugh. « But it's this way wi' ships, Miss Frazier. She's all here, but the parts of her have not learned to work together yet. They've had no chance ».

Rudyard Kipling, *The ship that found herself*

*Attention, en lisant le scénario, vous vous rendrez compte que sa bonne marche, notamment dans sa partie finale, nécessite que certains pouvoirs soient maîtrisés par les personnages. Il faut donc orienter la création des personnages ou utiliser les pré-tirés fournis. Les pouvoirs d'aérokinésie et de téléportation par les fils électriques doivent être attribués absolument. Les affinités et alliances des pré-tirés sont volontairement laissés à définir pour que les joueurs puissent les personnaliser.*

*L'annexe 1 expose brièvement un cadre de jeu, le Groupe de Recherches Anthropologiques et Occultes des Universités, auquel il est aussi fait référence dans le scénario. Toutefois, il n'y a aucune obligation à le retenir et le scénario demeure parfaitement jouable avec n'importe quel autre « club », « ligue », « confrérie » que vous voudrez inventer pour vos Surhommes de joueurs.*

*Certains résultats apparemment secondaires doivent être impérativement acquis en chemin pour qu'il soit possible de survivre sans trop de difficultés au final. On les a marqué en rouge dans le texte.*

*Quelques PSJ, marqués d'un astérisque, sont des personnages historiques ou de personnages de roman, pour lesquels il est aisé de trouver des informations via internet. Ils bénéficient généralement de pages wikipedia. Dans le cas où ils auraient été « chimérisés », ils apparaissent également dans la section dédiée aux PSJ.*

*Les petits plans sont issus du Guide de Bleu de Paris, édition 1937, ainsi que du Dictionnaire Encyclopédique Quillet, édition 1935, ce qui permet de coller au plus prêt des réalités contemporaines du scénario. Tous les plans sont repris à la toute fin du livret. La plupart des lieux évoqués peuvent aussi être retrouvés sur Google map.*

### Enjeux et origines lointaines

*Nous devons être le chaînon mystérieux qui unira la science perdue de l'univers antique à la science vigoureuse, mais brutale et folle du jeune univers*

Gustave Le Rouge, *Le prisonnier de la planète Mars*

À LA FIN TU ES LAS DE CE MONDE ANCIEN

Mort, vieux capitaine, il est temps ! Levons l'ancre !  
Ce pays nous ennuie, ô Mort ! Appareillons !  
Si le ciel et la mer sont noirs comme de l'encre,  
Nos cœurs que tu connais sont remplis de rayons !

Verse-nous ton poison pour qu'il nous réconforte !  
Nous voulons, tant ce feu nous brûle le cerveau,  
Plonger au fond du gouffre, Enfer ou Ciel, qu'importe ?  
Au fond de l'Inconnu pour trouver du nouveau !

Charles Baudelaire

En 1912, rien ne va plus au sein de l'*Hermetic Order of the Golden Dawn in the Outer (HOGDO)* ! Brisée par les schismes à répétition, cette organisation occulte naguère puissante semblait condamnée à mourir. Heureusement, l'*Ipsissimus Frater Lux Ex Septentrionis*, alias **Evelyn Mycroft De Vere**, l'un de ses maîtres secrets, est sur le point de concrétiser son rêve : la fondation d'un royaume nouveau dans l'Ultima Thulé, Hyperborée, la Terre du Vrîl située au seuil de la Porte septentrionale de l'Agartha ! Fort d'environ 1500 membres actifs de par le monde, son groupe occulte, la *Fraternitas ad Septentrionis Regnum Aedificandum*, se camoufle au sein du *Holy Order or the Golden Dawn* d'**Arthur Edward Waite\***,

disciple de De Vere. Le principal appui de De Vere n'est autre que son ancien disciple à l'université de Göttingen, le milliardaire américain **John Pierpont Morgan\***. Sur les directives de son *Ipsissimus*, ce dernier intègre à son *International Mercantile Marine Company*, la *White Star Line*, propriétaire du *Titanic*. Le nom de la compagnie semble en effet de bon augure, renvoyant clairement à l'Étoile du Matin, l'un des symboles de l'*HOGDO*. Des modifications secrètes sont apportées aux plans du paquebot.

En avril 1912, tout est prêt. Sous les prétextes les plus divers, les membres de la secte embarquent à bord du *Titanic*, baptisé le 31 mai de l'année précédente, prêts à rejoindre le royaume nordique promis par l'*Ipsissimus*. **John Pierpont Morgan\*** qui devait initialement être du voyage se résout à la dernière seconde à demeurer en arrière : l'*Ipsissimus* souhaite qu'il soit dorénavant « l'ambassadeur de l'Hyperborée auprès du Cinquième Continent<sup>1</sup> », c'est-à-dire son agent dans le monde profane. Le plan est simple : à un moment précis de la traversée, un système de ballast fera gîter le navire et les mages de l'Ordre se lanceront dans une hypnose de masse, persuadant les « gentils » qu'une collision avec un iceberg fait sombrer le navire. Dès lors, les profanes seront tous embarqués dans les chaloupes et envoyés à attendre les secours. Dès leur éloignement, les pompes assècheront la zone inondée volontairement et les adeptes vogueront sur leur arche vers « l'Ararat du Vrîl<sup>2</sup> » promis par leur *Ipsissimus*.

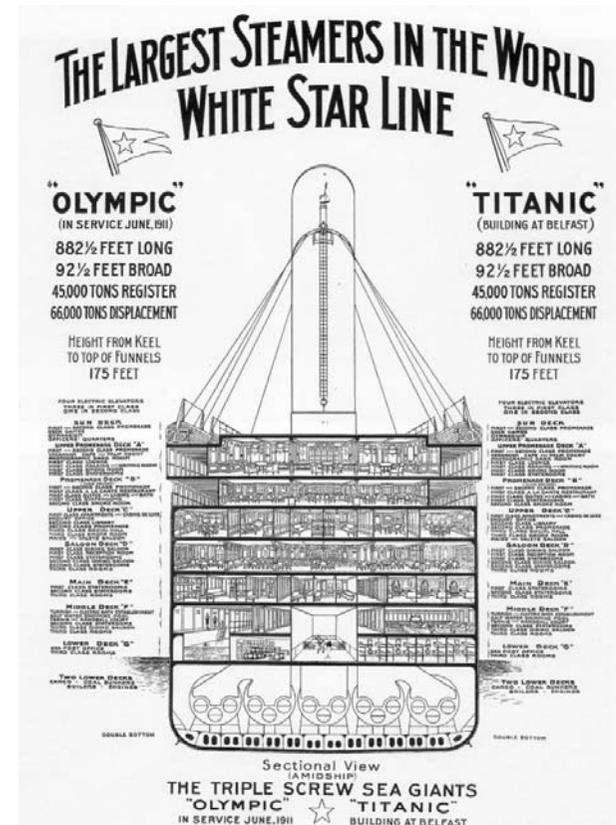
Malheureusement, le 15 avril 1912, le plan tourne au désastre après la mise en place de ses premières phases. En effet, le maître de l'**Ahathöör**, la branche parisienne de l'Ordre, alerté par certaines erreurs des émules de De Vere, s'est

<sup>1</sup> Le Cinquième continent, dans les théories théosophistes, est celui qui accueille l'actuelle race humaine.

<sup>2</sup> L'Ararat est le sommet où se serait échouée l'arche de Noé, lorsque les eaux du Déluge se retirèrent.

embarqué avec quelques agents sur le navire pour surveiller son grand rival. En outre, parmi les passagers figure un jeune et prometteur savant français, **Henri Amédée de la Tour Ponante**. Celui-ci a travaillé sur une intuition du grand **Nikola Tesla\*** relative à la projection à longue distance de l'énergie. Partant du principe parallèle selon laquelle la matière est une forme consolidée d'énergie, il travailla sur la déconstruction de cette matière en énergie pour son expédition à longue distance, suivie de sa reconstruction, mettant ainsi au point une théorie de la téléportation, qu'il nomme « téléphorie lysostatique ». Il se trouve à bord du *Titanic*, afin d'aller montrer son prototype à son maître à penser **Nikolas Tesla\***. Il a préalablement exposé le principe de son invention à **Marie Curie**, qui lui a confié une fraction du précieux gramme de radium pur qu'elle vient de réussir à isoler et qui sert à alimenter le prototype qu'il emporte avec lui. Lorsque l'hypnose persuade **Henri Amédée de la Tour Ponante** de la catastrophe, il résout de tenter de sauver les passagers surnuméraires en activant sa machine pour fournir à tout un chacun un saut vers son laboratoire en France, où se trouve une porte de réception. Ayant monté la machine en toute hâte, il remonte des cales pour tenter de contacter le capitaine. Malheureusement, il tombe d'abord sur les hommes de l'Ahathöör, à qui il explique, au bord de l'hystérie, son plan ! Stupéfaits, ces derniers décident de s'approprier la machine et forcent **Henri-Amédée**, interdit, à les conduire à son prototype dont ils se font expliquer la théorie. C'est alors que les gardes de **De Vere** débouchent dans la cale, le *magus* ayant senti une perturbation dans la réalité lorsque Henri-Amédée a commencé à faire chauffer sa machine ! Les disciples des diverses factions commencent à échanger des coups de feu et les hommes de l'Ahathöör décident de tenter le tout pour le tout : la fuite par la machine ! Celle-ci est mise en route, mais c'est la catastrophe ! Tout un pan de la double coque est immédiatement aspiré, de même que **Henri-Amédée** et les deux agents de l'Ahathöör. Les eaux se précipitent à leur suite et la force de l'aspiration est telle que la quantité d'eau qui s'engouffre

dépasse de loin le débit normal de la brèche. Parallèlement, l'activation de la porte provoque un dérèglement électromagnétique qui fait sauter les turbines électriques alimentant les pompes et les portes étanches... Au bout d'un certain temps, la porte de téléphorie lysostatique surchauffe et se ferme, mais une brèche béante demeure au flanc du *Titanic*... Il sombre après plusieurs heures de lutte, emmenant vers les Abysses, les adeptes de l'Ipsissimus **De Vere** ! Alors que le *Titanic* s'enfonce dans les eaux froides comme le Tartare de l'Atlantique nord, un lac salé, riche en poissons de l'Atlantique envoie brusquement une paisible vallée des Pyrénées...



DE SORMANGEIX A PARIS

Non loin de l'Andorre, l'étang de Naguilles a été doté dès 1905 d'un barrage alimentant la petite station électrique d'Orlu. Quelques années plus tard, en 1912, un nouveau lac apparut dans une étroite vallée proche. On ne déplora aucune victime, bien que les eaux aient submergé le village de Sormangeix. Abandonné par sa population à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, n'était plus qu'un bourg mort où seul résidait parfois le seigneur local, **Henri-Amédée de la Tour Ponante**. On mit l'événement sur le compte de quelque résurgence d'origine sismique, liée à la création du lac de Naguilles et l'affaire fut oubliée d'autant plus aisément que la Grande Guerre approchait. Néanmoins, sous les eaux du lac de Sormangeix dort le laboratoire du génial inventeur de la « téléphorie lysostatique » ! La région ne tarda d'ailleurs pas à être considérée comme maudite, en raison des mystérieux phénomènes dont furent témoins certains guides de haute montagne. L'isolement aidant, le voile du secret retomba sur la vallée.

Finalement, plus de vingt ans après les faits, en avril 1935, un géologue amateur catalan, **Gonçal Dalleres Codina**, intrigué par les étranges récits courant sur ce lieu, s'y rendit depuis sa patrie d'Andorre. Arpentant les bords du lac, il fit une découverte pour le moins étrange : le taux de salinité du lac était incompréhensiblement élevé. De fait, bien que l'eau ait été renouvelée lentement par l'apport des eaux de pluie, l'origine du lac demeure bien les eaux de l'Atlantique Nord... En outre, le jeune homme, ayant décidé de s'adonner à sa passion pour la pêche, retira du lac un poisson qui lui était a priori inconnu. L'ayant ramené à Andorre, il le montra à divers pêcheurs et poissonniers locaux et quelle

ne fut pas sa surprise de l'entendre identifier avec un bel exemplaire de morue franche de l'Atlantique. Bien évidemment, personne ne fut disposé à croire qu'il l'avait pêchée dans les montagnes ! Secoué, il décida alors de « monter à Paris » pour soumettre le problème à son vieux professeur, **Valérie de Kestemar'ch**, du Muséum d'Histoire Naturelle.



Malheureusement, l'enquête de **Gonçal** a attiré l'attention des hommes de main de l'infâme aventurier **Boris I<sup>er</sup>\***, roi d'Andorre. Intrigué par le mystère du lac salé, celui-ci a dépêché sur place des hommes qui ont repéré les traces de radioactivité provenant de l'ancien laboratoire. Une enquête supplémentaire a amené à établir un lien avec les activités scientifique de l'ancien seigneur du lieu, **Henri-Amédée de la Tour Ponante**. **Boris I<sup>er</sup>\*** entend avoir la paix pour enquêter de façon plus approfondie et décide de faire arrêter **Gonçal**. Heureusement, celui-ci parvient à échapper à ses poursuivants et passe en Espagne. Là, fort de ses contacts avec les milieux anarchistes, il obtient des faux-papiers et prend le train pour Paris.

Persuadé d'avoir à faire à davantage qu'un simple géologue, le roi dépêche donc pour l'éliminer son âme damnée, le shaman lithuanien, **Tolimi Shirdies** (alias **Cœur Lointain**), à bord de son appareil personnel. Le maître des animaux reçoit à Paris l'aide de l'ambassadeur d'Andorre, **Jordi Ribas Reig**. Il commence à surveiller la Gare d'Orsay<sup>3</sup> à l'aide des pigeons locaux pour repérer sa cible...

<sup>3</sup> Pour le trafic passager des lignes de la *Compagnie des chemins de fer d'Orléans-Midi*, la gare d'Austerlitz a alors cédé le pas à celle d'Orsay.

**Des morues et des surhommes**

*Des meurtres et des trahisons  
Des gens de plume aux mains crochues  
(...)  
Voilà Paris, que vous en semble ?*

Scarron

OU LE GRAOU SE RETROUVE IMPLIQUE !

Le 12 mai 1935, à son arrivée à Paris, **Gonçal** décide de se mettre immédiatement en contact avec son vieux maître. Par prudence, il confie provisoirement sa malle, contenant sa chère morue, à une consigne de la Gare d'Orsay, ne gardant avec lui que les échantillons d'eau du lac de Sormangeix. Il se rend ensuite au Muséum et demande à rencontrer le professeur **Valérie de Kestemar'ch**. Celui-ci donnant alors cours, le jeune géologue andorran va se promener dans les allées ombragées du Jardin des Plantes en attendant l'heure du rendez-vous. Il voit finalement apparaître au bout d'une allée son vieux maître et se dirige vers lui avec bonheur. Il est alors brutalement agressé par un énorme babouin du Cap. Simultanément, un condor s'abat et ramasse la mallette de Gonçal, avant de reprendre son vol !

Heureusement, les personnages, qui reviennent d'une conférence donnée au Muséum (peut-être par l'un d'entre eux si leur groupe comprend un scientifique de haut vol), assistent à l'agression et il s'agira pour eux de ramener le méchant animal à la raison !! Il leur sera impossible de sauver Gonçal, mais peut-être pourront-ils préserver la vie de l'éminent géologue du Muséum, vers lequel le cynocéphale se précipitera ensuite, les mâchoires rouges du sang du pauvre andorran !

Éventuellement, ils pourront également récupérer la valise de son ancien disciple en interceptant le grand rapace.

**Valérie de Kestemar'ch**, fervent catholique de sensibilité radicale, est un spécialiste renommé de l'arsenic<sup>4</sup>, ce qui devrait éveiller la suspicion maladive de nos braves aventuriers ! De fait, le brave professeur travaille actuellement à la réalisation de « pnictogénophylactes », des composants chimiques permettant de neutraliser l'arsenic et destinés à l'amélioration des filtres des masques à gaz et à la confection de « contre-gaz », des substances destinées à être vaporisées sur le champ de bataille pour contrer l'effet des attaques chimiques. Tout cela n'a rien à voir avec la présente affaire, mais pourrait lancer une fausse piste ou resservir à un scénario ultérieur. **Kestemar'ch** ne sait rien des raisons qui ont poussé son jeune élève espagnol à le recontacter après plus de dix ans. Il sait juste qu'il a pris contact avec sa secrétaire en début d'après-midi et pris rendez-vous pour le soir, le professeur étant occupé durant la journée par son enseignement. Il n'en demeure pas moins reconnaissant aux aventuriers de l'avoir secouru et sera ultérieurement désireux de les aider, notamment en les introduisant auprès de ses collègues du Muséum.

Les personnages pourront sans doute récupérer le portefeuille de Gonçal. Il contient ses papiers et la photographie d'une belle inconnue dans un salon ancien (**Isabel Santure** dans sa maison d'Andorre-la-Vieille). Son faux passeport, d'excellente qualité, l'identifie avec un certain **Javier Perperro**, négociant en vin, résidant à Barcelone. Confronté avec cette information, le vieux professeur sera intraitable : la victime est bien son ancien élève **Gonçal Dalleres Codina**. C'est d'ailleurs bien sous ce nom qu'il a pris contact avec sa secrétaire. Seule une enquête sur le passé de Gonçal dans les archives de police ou de la Brigade des

<sup>4</sup> Élément chimique semi-métallique de la famille des pnictogènes, de symbole As et de numéro atomique 33, présentant des propriétés intermédiaires entre celles des métaux et des non-métaux.

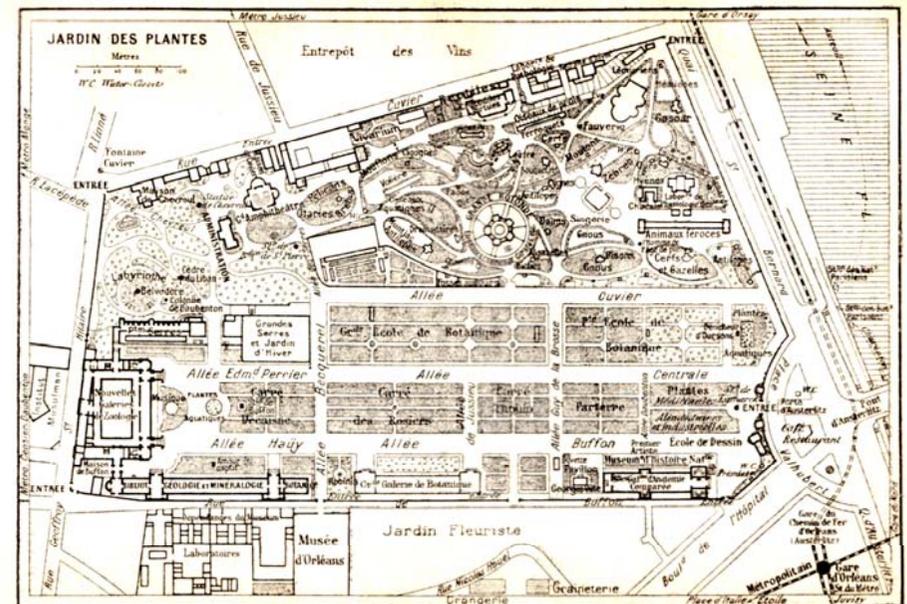
Renseignements Généraux peut fournir plus de renseignements. Citoyen espagnol, **Gonçal Dalleres Codina** étudia à Paris entre 1923 et 1926, avant d'être expulsé du territoire français pour ses sympathies anarchistes (point que ne connaît pas **de Kestemarc'h**, il refuserait d'ailleurs d'y croire). Enfin, il fut interdit de séjour en août 1933, en raison de son implication dans certaines violences en Andorre, aux côtés de **Carles Blasi Santure\***, promoteur de la proclamation du suffrage universel dans la principauté. Le dossier ne contient pas d'indications sur son actuel lieu de résidence. Une autre façon de réaliser ses sympathies anarchistes est d'aller voir son corps à la morgue en prétextant une ancienne relation ou autre excuse. Il porte un tatouage en monogramme « Ni déu, ni amo », soit la version catalane de « Ni Dieu, ni Maître ». À partir de là, un dépouillement des feuilles de chou anarchistes permettraient de trouver trace de son activité aux côtés de **Carles Blasi Santure**, bien que ce dernier ne soit pas pour sa part un anarchiste.

Les personnages peuvent également mettre la main sur le ticket de consigne, cousu dans la doublure de la veste. L'ensemble est détrempé de sang et guère facile à déchiffrer sans un peu de travail en laboratoire. Il est difficile de présenter à la consigne un ticket couvert de sang et il faudra trouver un autre moyen pour obtenir la malle de Gonçal. Une fois ouverte, outre les vêtements et *Voyage au centre de la Terre* de Jules Verne, la malle livre un container métallique fermé d'environ 80 cm de long sur 30 de large et 20 d'épaisseur. Dedans, pris dans le sel, un beau poisson d'environ 4 kg qu'il ne sera pas difficile d'identifier avec un beau représentant des *paracanthopteryges gadiformes*, plus exactement une *Gadus morhua*, c'est-à-dire une de morue de l'Atlantique ! Ne vous privez pas : le nom compliqué va exciter vos joueurs, ça n'en sera que plus drôle quand ils apprendront le nom vulgaire. Le seul point déroutant que des analyses puissent révéler est une salinité faible de ses chairs comme si elle avait vécu dans une mer bien moins salée que son milieu naturel. Si

l'on pense à effectuer ce test particulier, on trouvera le poisson très légèrement radioactif.

Si les personnages ont réussi à sauver la mallette de **Gonçal**, ils mettront aussi la main sur les tubes à essai contenant les échantillons prélevés dans le lac de Sormangeix. Les analyses en seront tout aussi frustrantes : l'eau est de la banale eau de mer assez diluée, mais particulièrement riche en sels minéraux. On observe également une présence importante de particules végétales, trop fragmentaires pour donner prise à une analyse détaillée. Peut-être de l'eau d'estuaire ?

Il n'en reste pas moins qu'un surhomme, qui reste à identifier, tente de tuer pour s'emparer de ces modestes trophées, lesquels doivent bien avoir une signification !!



HARO SUR LE SHAMAN !

Les personnages souhaiteront sans doute se renseigner sur l'origine des animaux sauvages qui ont agressé le géologue. Le parc était alors fermé et les gardiens n'ont rien vu de particulier. Une rapide enquête au sein de la Ménagerie, dirigée par le professeur **Édouard Sicaire Bourdelle**<sup>5</sup>, révélera que le tueur provient bien de la nouvelle Singerie, la cage du babouin chacma ou babouin du Cap (*Papio ursinus*) étant vide. Il en va de même avec la volière du condor des Andes (*Vultur gryphus*). Les serrures en ont été forcées avec habileté. Devant la première, on pourrait éventuellement repérer les empreintes de chaussures masculines du 43 et les remonter jusqu'au muret par dessus lequel est passé le cabrioleur. Au-delà, elles se confondent avec celle des visiteurs du Jardin des Plantes. Seul un pouvoir permettant de voir le passé ou dans l'esprit des animaux permettrait de visualiser le malfrat ayant ouvert les cages pour le compte du shaman. Il s'agit du cambrioleur **Triple Solde** (voir plus bas). Le shaman était alors présent via un pigeon possédé à Vincennes (voir plus bas), ce qui lui a permis de prendre le contrôle des animaux libérés par son complice.

Le shaman, qui surveille à présent les personnages, tentera rapidement d'éliminer ces adversaires malvenus en les attaquant lorsqu'ils quitteront le Jardin des Plantes. Une nuée de pigeons s'abattra soudainement sur leur véhicule, obligeant le conducteur à un exploit pour ne pas avoir un accident et, éventuellement, finir dans la Seine.

À partir du moment où l'agent de **Boris I<sup>er</sup>\*** a échoué à récupérer les affaires de **Gonçal**, il surveille la Gare d'Orsay par l'intermédiaire des pigeons. À terme,

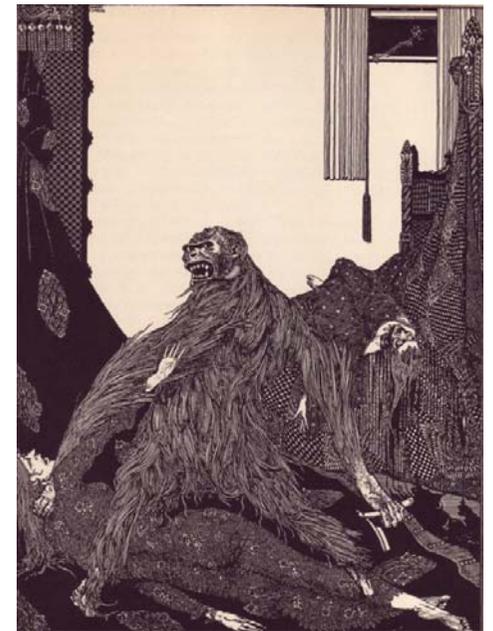
<sup>5</sup> De 1926 à 1936. Titulaire de la chaire de zoologie du Muséum (Mammifères et oiseaux).

notamment si les personnages récupèrent les affaires de **Gonçal** à la consigne, le shaman devra se résoudre à attaquer leur Quartier Général. Pour ce faire, il ordonne à **Marcassin** et à **Le Péchu** de conduire à proximité de la Tour Saint-Jacques une camionnette cachant ses troupes de choc : deux gorilles. Les chauffeurs n'attendent pas sur place, la mort des gorilles étant prévue. Ceux-ci montent ensuite à l'assaut de la Tour Saint Jacques, ce qui fera une scène du plus bel effet !!! Leur objectif est de récupérer les affaires de **Gonçal** et de détruire les preuves en dévastant autant que faire se peut le laboratoire du GRAOU dans l'espoir de détruire le résultat d'éventuelles analyses. S'ils trouvent la morue, ils l'emmèneront au sommet de la tour où la récupéreront le condor.

Massacre à la Tour Saint-Jacques !

Par souci d'équilibrer les choses, cet assaut se fera alors que l'essentiel des autres héros combattants PSJ du GRAOU sont ailleurs en mission, enquêtant sur de mystérieuses manifestations dans les ruines d'une commanderie templière détruite durant la bataille de la Marne... Les savants sont quant à eux à Genève pour une réunion à la SDN, importante pour l'avenir du CICI.

Une telle attaque ne va pas aller sans répercussion dans la presse et vous pourrez utiliser le lendemain la revue de presse fournie en annexe. La *Revue scientifique* publiée également dans la foulée :



## NOUVELLES RECHERCHES SUR LA PSYCHOLOGIE DES SINGES

Par P. HACHET-SOUPLET  
Directeur de l'Institut Zoologique

Malheureusement pour **Cœur Sauvage**, ses exploits ont attiré l'attention d'un autre groupe de malfaisants ! En effet, le surhomme lituanien est bien connu des services de **Nous Autres** et ceux-ci reconnaissent son *modus operandi* à la lecture des articles sortis après les attaques du Jardin des Plantes et des Quais de Seine. Les personnages ont maintenant de sérieux concurrents dans la traque de leur agresseur !! Ils serviront également le cas échéant de fausses pistes. Leur chef est **Jean Lestrade**, officiellement un journaliste aux *Échos de la Bourse*, quotidien radical. Il ne répond de ses actes qu'à **Eugen Fried\***, le **Camarade Clément**. Les agents sont bien armés et dotés d'un sérum améliorant leur résistance. Leur objectif est de capturer le shaman, de le tuer à défaut.

Le principal indice pour retrouver la trace de l'agresseur est son arme elle-même : les gorilles ! En effet, seul le zoo de Vincennes, ouvert au public le 1<sup>er</sup> juin 1934, possède de tels animaux. Quatre d'entre eux ont bien disparu dans la nuit précédant l'attaque, mais le secret a été maintenu par **Achille Joseph Urbain\***<sup>6</sup>, le directeur du parc, en accord avec **Paul Lemoine\***, directeur du Muséum, ainsi qu'avec le ministre de l'Éducation nationale, **André Mallarmé\***<sup>7</sup>. En effet, d'ici un

---

<sup>6</sup> Directeur du parc de 1934 à 1946. Vétérinaire de formation. Auteur de travaux sur la pathologie comparée et sur la psychologie des animaux sauvages. Célèbre pour avoir découvert le Kouprey, bovidé du Cambodge. En 1946, il publiera un *Que sais-je ?* sur les singes anthropoïdes ! Un contre-coup de ses problèmes de mai 1935 ?

<sup>7</sup> Qui s'est substitué en 1932 au Ministre de l'Instruction publique et des Beaux-arts. Il n'existe pas encore de Ministre de la Culture.

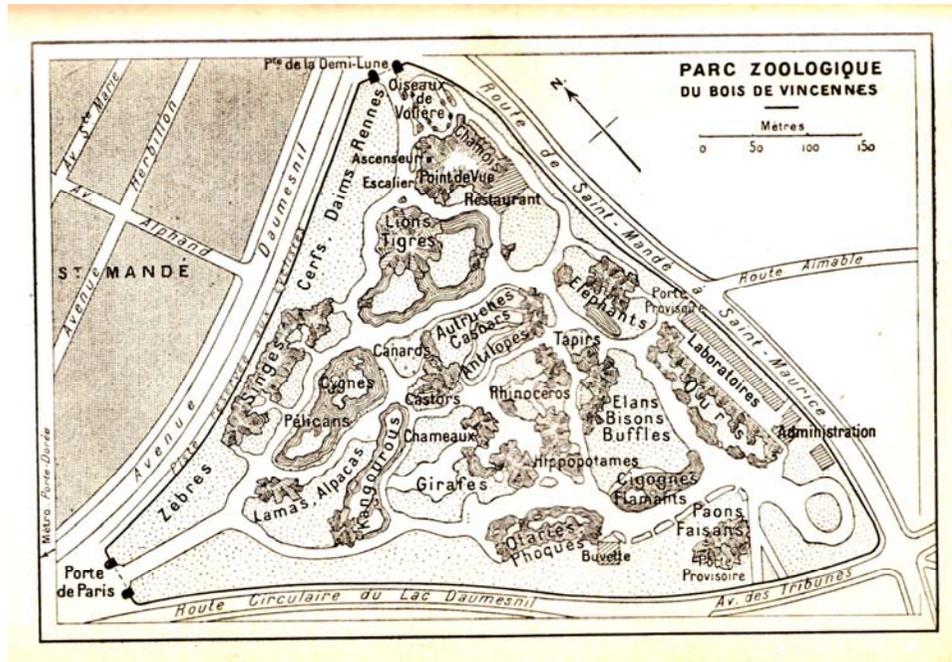
mois aura lieu le premier anniversaire du parc et le tricentenaire du Muséum<sup>8</sup>. Il est donc de la plus haute importance d'éviter tout scandale. Des consignes ont été données aux gardiens d'éviter tout contact avec les journalistes. Officiellement, les animaux sont actuellement en traitement dans les cages intérieures. Celles-ci ne sont pas visitables car on les prépare pour les festivités du Tricentenaire/anniversaire. **Urbain** n'a aucune idée de la façon dont les gorilles ont quitté le Rocher des Singes.

En réalité, le shaman a élu domicile à l'intérieur du Grand Rocher, qui culmine à 68 m. Il s'y est infiltré par un tunnel d'entretien et son condor entre et sort à la nuit tombée par une trappe d'entretien située dans la partie supérieure de la structure. Dans un deuxième temps, aidé par les malfrats à sa solde, il a fait sortir les quatre gorilles de leurs cages du Rocher des Singes et les a forcé à grimper jusqu'à la trappe du Grand Rocher où tous se cachent dans l'infrastructure métallique.

Deux des singes ont depuis été envoyés en mission suicide contre le GRAOU, mais les deux derniers sont toujours de garde aux côtés de leur maître. Ce dernier a également convoqué bon nombre de pigeons et autres volatiles. Il sera sans doute possible à un aventurier surveillant le Grand Rocher de repérer le condor prenant son envol. C'est dans l'obscurité profonde du ventre de cet immense rocher creux soutenu par un entrelacs de poutrelles d'acier et traversé de coursives d'entretien que personnages, singes, shamans et agents de **Nous Autres** s'affronteront ! Notons qu'un escalier traverse la structure amenant à un belvédère sommital et que le rocher contient également un réservoir. Bref, tout ce qu'il faut pour que le combat soit épique et source d'innombrables catastrophes... Le shaman utilisera notamment les nuées de pigeons pour déstabiliser les assaillants grimpan le long des poutrelles de soutènement.

---

<sup>8</sup> Le parc zoologique est une dépendance du Muséum organisée par Paul Lemoine\*.



La meilleure issue possible pour les personnages serait de capturer **Cœur Lointain** ou un agent de **Nous Autres**. Le premier, spécialiste du fait, sera impossible à faire parler. De fait, son esprit se réfugiera dans l'Hypermonde, son corps tombant dans une transe profonde. Pour les agents soviétiques, cela nécessitera l'usage de pouvoirs spéciaux ou d'une certaine dose de violence. À terme, les soviétiques identifient l'homme comme **Tolimi Shirdies**, chef d'un culte païen des forêts baltes, que l'on vit naguère dans l'entourage du moine Raspoutine.

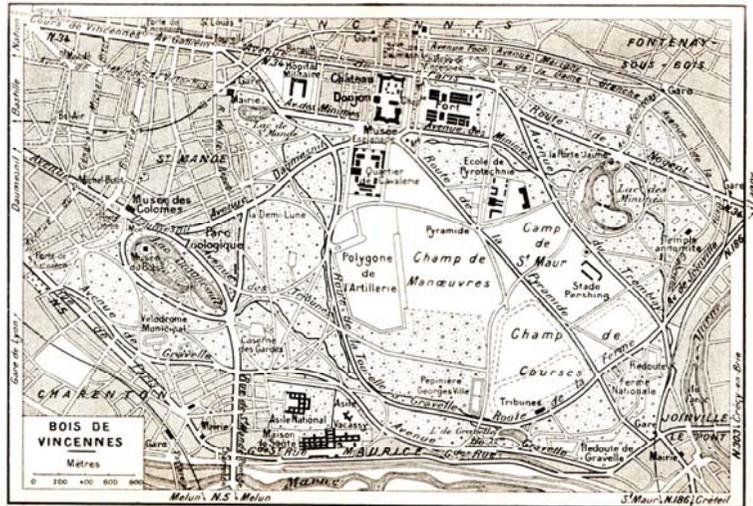
Le repaire du shaman recèle également un peu de nourriture et surtout un étui contenant des papiers français (faux) l'identifiant avec un certain **Michel Konstantiev**, une jolie somme et une liste de 4 noms (**Le Péchu ; Triple Solde ;**

**Marcassin ; Le Donneur**) associés à un numéro de téléphone. Il s'agit de quatre hommes de mains mis à disposition du shaman par l'ambassadeur d'Andorre à Paris, **Jordi Ribas Reig**. Le numéro de téléphone est celui d'un troquet louche de la place de Clichy, le *Vosgien*. En effet, le patron, **Jacques Mafrond** fait office « d'agent » pour divers petits malfrats qui passent leur vie à taper le carton dans son bar. Si l'on y pense et qu'on se montre persuasif, **Mafrond** lâchera le nom de son « expert en anthropométrie », c'est-à-dire celui auquel il s'adresse pour obtenir des faux-papiers. Il s'agit de **Maxime Loiseleur**, « ouvrier typographe » à Pantin... Bien secoué, ce dernier crachera une information utile. Il ignore qui est le type venu faire fabriquer, avec prime de délai extra-court, des papiers pour le shaman, mais il a relevé « à toute fin utile » le numéro de plaque de sa « grosse bagnole de rupin ». Renseignements pris, la voiture appartient à **Ribas Reig**, banquier d'affaire plutôt véreux résidant à Passy, récemment promu ambassadeur d'Andorre par le roi Boris I<sup>er</sup>... Ce « pauvre homme » a juste reçu de son « souverain » l'ordre de tenir faux papiers et hommes de mains à disposition d'un « représentant royal » en passe d'arriver dans la ville lumière... Il n'en sait pas plus, mais sait se montrer rancunier. En outre, il demeure malgré tout ambassadeur, fut-ce d'un minuscule pays, avec les immunités et l'influence qui correspondent au statut

#### L'ATTITUDE DES AUTORITES

Dans ce qui précède les différentes autorités parisiennes vont chacune jouer leur jeu propre. La Police Judiciaire, sitôt reconnue l'intervention d'un Surhomme, ce qui ne sera le cas qu'après l'attaque de la Tour Saint-Jacques, se verra dessaisie du dossier qui passera au CID. Celui-ci choisit alors un traitement « politique » de la chose : faisant traîner sa propre enquête, il incite officieusement le GRAOU à s'en occuper, espérant que ces membres vont se « prendre les pieds dans le tapis ». Cela

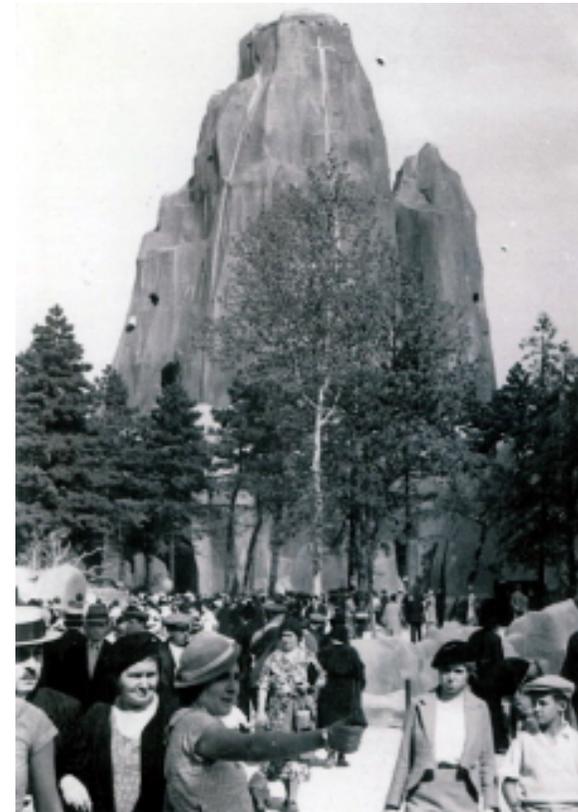
permettrait de dissoudre ce groupe de Surhommes qui échappe au contrôle direct du **Nyctalope**, quitte ensuite à offrir aux meilleurs d'entre eux de travailler pour lui. Les agents du CID chercheront en outre à obtenir une excuse pour intervenir dans la Tour Saint-Jacques, par exemple, pour la sécuriser après l'attaque des gorilles, alors que les personnages sont au Quai des Orfèvres ou à Montmartre à s'expliquer sur l'attaque. Le CID saisira l'occasion pour photographier les archives et mettre sur écoute les téléphones du GRAOU. Toute l'opération est conduite par **Angus Snodgrass**, un agent d'origine écossaise surnommé le Bulldog.



Toutefois, les personnages ne seront pas sans « alliés ». En effet, un officier de la Brigade des Renseignements Généraux, le capitaine **Martial Faugeron** tentera de les utiliser comme appât pour mettre en lumière les agissements du CID. À cette fin, il pourrait leur glisser divers renseignements utiles. Ce preux défenseur de la République n'apprécie pas en effet la sorte d'État dans l'État que le Nyctalope est en

passé d'édifier. Il collabore secrètement avec un ancien héros des Brigades mobiles, dites « du Tigre », le **commissaire Paul Valentin\***.

Les interventions des uns et des autres sont à moduler en fonction des progrès des joueurs. Il s'agit ici de les intégrer peu à peu au jeu politique de la capitale, pas de les manipuler sans vergogne ou au contraire de les étouffer par la multiplication des *dei ex machina*. Il y a bien pire que de rater un scénario, c'est de le voir résolu par un psj.



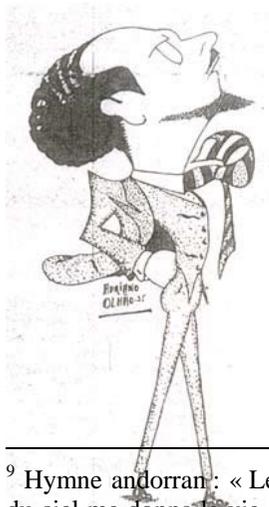
Le Grand Rocher de Vincennes, 1934

### Seuls face à l'Andorre !

Ainsi, tant le casier judiciaire de **Gonçal** que la piste du shaman amène à Andorre. A priori, en savoir plus nécessitera donc de se jeter dans la gueule du loup en allant porter le fer jusqu'en Andorre, le royaume de l'impitoyable **Boris I<sup>er</sup>** !!

Oui, cela peut paraître un peu ironique... d'ailleurs, ça l'est... mais un peu seulement... car l'Andorre de 1935 est davantage qu'une principauté d'opérette aux mains d'un mythomane ! De fait, on est plus proche de la fameuse Latvérie de l'infâme Docteur Fatalis !

#### LA PRINCIPAUTE DES DIX SOURCES



#### El Gran Carlemany

*El gran Carlemany, mon Pare dels àrabs em deslliurà  
I del cel vida em donà de Meritxell, la gran Mare  
Princesa nasquí i Pubilla entre dues nacions neutral  
Sols resto l'única filla de l'Imperi Carlemany.  
Creient i lluire onze segles, creient i lliure vull ser  
Siguin els furs mos tutors i mos Prínceps defensors!  
I mos Prínceps defensors!<sup>9</sup>*

À gauche, caricature d'époque de Boris I<sup>er</sup>.

<sup>9</sup> Hymne andorran : « Le Grand Charlemagne, mon père, nous délivra des arabes et du ciel me donna la vie, Meritxell, notre mère. Je suis née Princesse héritière, neutre entre deux nations. Je reste la seule fille de l'empereur Charlemagne. Croyante et libre onze siècles, croyante et libre je veux demeurer Que les Fueros soient mes tuteurs et mes Princes mes défenseurs ! Et mes Princes mes défenseurs ! ». Pour la musique, <http://www.youtube.com/watch?v=uxHyrgc8rew>.

La petite principauté des Dix Sources, enclavée dans les Pyrénées, se plaît à faire remonter sa fondation à Charlemagne, mais ce n'est qu'en 1278 que fut instauré le système du paréage partageant la souveraineté sur les trois vallées entre l'évêque d'Urgell (à l'époque du scénario, **Justí Guitart i Vilardebó**) et le souverain français (dans notre cas **Albert Lebrun**). Mais bien que chacun d'entre eux soit représenté sur place par un viguier, la principauté jouit d'une autonomie très large, étant presque totalement coupée du monde. Ainsi, la première route moderne la reliant à l'Espagne date de 1913, avec la France de 1933... De même, il faut attendre 1928 et 1933 pour que des liaisons postales régulières avec ces deux pays soient organisées.

En 1868, tous les chefs de famille obtinrent le droit de vote à l'assemblée locale, le *Consell General*. Soixante-cinq ans plus tard, le 17 juin 1933, ses membres, menés notamment par **Carles Blasi Santure\***, octroient le suffrage universel masculin, malgré l'opposition de la cour de justice le *Tribunal des Corts*. Le président **Albert Lebrun** fit alors intervenir la gendarmerie qui rétablit l'ordre ! Mais les troubles demeurèrent endémique et le 6 juillet 1934 fut marqué par un coup de tonnerre. Un aventurier russe, fort de l'appui de **Pere Torres Riba**, président du *Consell General*, fut élu roi sous le nom de **Boris I<sup>er</sup>**, « prince des Vallées de l'Andorre, comte d'Orange, baron de Skossyreff, souverain de l'Andorre et défenseur de la foi » !!

Historiquement, le « règne » de cet aventurier, qui proclama toute une série de libertés, prétendait défendre les droits au trône de France du duc de Guise, Jean d'Orléans, et désirait faire de son royaume un paradis fiscal, ne dura que huit jours. La Garde civile espagnole mit fin à ses rêves de grandeur après qu'il a déclaré la guerre à l'évêque d'Urgell... Le souverain fut expulsé sans ménagement vers le Portugal. Compromis avec les nazi durant la guerre, il purgea 25 ans de camp en Sibérie et mourut en 1989.

Mais tout cela, c'est bon pour notre triste monde... Dans l'Europe superscientifique de la *Brigade Chimérique*, les choses se passent différemment...



Boris I<sup>er</sup>, roi d'Andorre et Défenseur de la Foi

LE BON ROI BORIS I<sup>er</sup>

*Car la nature du prince se tient à mi-chemin entre celle de l'homme et de la bête.*

Machiavel

On peut trouver aisément sur Wikipedia une biographie aussi rapide que stupéfiante de l'éphémère souverain d'Andorre dont le passeport plaçait la naissance en 1896 à Vilnius. En réalité, **Boris\*** est nettement plus vieux, devant sa longévité extraordinaire à la puissance de son ancien maître, le mage **Raspoutine\***. C'est en effet au service de l'ancien maître secret de l'empire des tsars, que le « baron de Skossyref », né à Irkoutsk, dans l'Extrême-Orient russe en 1864, commença sa carrière. Il mit au service de son nouveau maître les pouvoirs que lui avait transmis son père, l'un des maîtres de l'étrange secte russe des Khlytsy, flagellants mystiques persuadés de bénéficier de contacts directs avec le Saint-Esprit au moyen de rituels extatiques aux aspects sexuels fort prononcés... Les congrégations de Khlytsy prenaient le nom « d'arche » et étaient soumises à un couple de leaders appelés Christ et Bogomater (Mère de Dieu). **Boris** hérita de la position de son Christ de père, et s'allia à la Bogomater **Zinaïda Trifonovna Maksakova**.

Après la défaite de son maître face à **Nous Autres**, **Boris** prit la fuite vers l'Occident, menant une vie précaire entre le gigolo et l'escroc, en compagnie de son ancienne alliée **Zinaïda**. Il parvient notamment à séduire **Florence Marmon\***, épouse du milliardaire américain **Howard Marmon\***. Mal lui en prend car celui-ci n'était en réalité que l'homme de paille favori de **Gog** pour ses manœuvres financières en Amérique... **Boris\*** se trouva bientôt en conflit avec le richissime maître de l'Italie. Heureusement, les deux hommes finirent par s'entendre, grâce notamment aux services que put rendre **Boris\*** dans le cadre des fameuses « orgies néo-romaines » de New Parthénon...

Tous deux mettent alors un plan pour favoriser les ambitions espagnoles de **Gog**. La conquête du pouvoir en Andorre permettra de disposer d'une base avancée reconnue par le droit international pour y pré-positionner l'arsenal qui sera mis au

service des Nationalistes de la Phalange<sup>10</sup> lorsqu'ils se soulèveront contre la République. **Boris** et **Zinaïda** reprennent alors contact avec deux autres de leurs anciens frères au service de Raspoutine, **Tolimi Shirdies** et **l'Antchoutka**. Les quatre Surhommes, soutenus par l'argent italien, s'emparent sans coup férir du pouvoir. La diplomatie italienne agit alors en sous-main et obtient la reconnaissance internationale de l'Andorre. Afin de donner des gages de « démocratie », **Boris I<sup>er</sup>** refuse même de signer la paix avec l'Allemagne<sup>11</sup>. Officiellement fervent soutien des prétentions monarchistes en Europe, il défend de façon véhémente les droits au trône de France de Jean d'Orléans, duc de Guise, et ceux de la Maison de Savoie contre les empiètements de Gog, le tout afin évidemment de brouiller les cartes. Ceci dit, pour en revenir au GRAOU, a priori, **Séverien de Saint-Nabor** n'irait pas dans le sens d'une expédition contre lui et il est hors de question que les aventuriers obtiennent des crédits spéciaux en ce sens.

Vu de l'extérieur, l'État « farcesque » d'Andorre, selon l'expression de la presse française, prête surtout à sourire. La vérité est toute autre car **Boris I<sup>er</sup>** exerce un contrôle total sur les quelques cinq milles âmes qui peuplent les trois vallées andorranes.

Afin de donner une caution religieuse à son autorité, **Zinaïda** a revêtu le manteau de la **Vierge de Meritxell** (*Nostra Senyora de Meritxell*), la sainte patronne traditionnelle de la principauté. Elle hante le sanctuaire et s'exprime à travers l'ancestrale statue romane, ralliant les pieux andorrans au roi. Pendant ce temps, **l'Antchoutka**, dit **Sergueï Konstantinovitch Kourishev**, promu « Grand

Connétable », a développé un appareil répressif des plus efficaces. Celui-ci repose notamment sur la présence en Andorre d'un détachement « d'hommes faisceaux » italiens. Parlant un catalan des plus hésitants, ils sont pour l'essentiel cantonnés dans le vieux Palais des Viguiers, devenu la résidence royale, ainsi que dans le nouvel arsenal d'Andorre-la-Vieille. Ces forces d'élite, nommées *Cavallers de les deu fonts* (Chevaliers des Dix Sources), sont identifiables à leur casque qui évoque une « salade » médiévale<sup>12</sup> prolongée d'un masque à gaz et à leur armure blanche frappée du blason andorran.

Quant aux rares résistants qui « prirent le maquis » en partant dans les montagnes, refuges traditionnels des opposants au pouvoir, ils furent traqués et éliminés impitoyablement par les animaux de **Tolimi Shirdies**. Depuis les rapaces sont devenus des oiseaux de mauvais augures pour les quelques démocrates réduits au silence...

À côté de ces surhommes, le roi a récemment reçu l'aide d'un nouveau « ministre des finances », **Alexandre Stavisky\***, qu'il a aidé à fuir en mettant en scène son suicide à Chamonix. Le grand escroc est chargé de la gestion des capitaux que met **Gog** à disposition de **Boris I<sup>er</sup>** via **Florence Marmon\***, veuve et héritière de son défunt milliardaire de mari (un bête accident de chasse : l'attaque inopinée d'un grizzli...).

Enfin, le poste de « Ministre de la santé et des sciences » a été dévolu au **Dr. Gabriele Salispari**, ancien professeur de La Sapienza. Ce brillant chimiste et neurologue a lancé une « campagne générale de vaccination universelle ». La substance éteint la volonté en même temps qu'elle développe la résistance physique. Les habitants sont donc peu à peu conditionnés à une obéissance totale grâce à des messages subliminaux intégrés à *El Grand Carlemany*, l'hymne d'Andorre diffusé en

<sup>10</sup> Je parle ici évidemment du parti politique, pas du Surhomme qui n'est pas encore apparu au moment où se déroule le scénario.

<sup>11</sup> De fait, historiquement, l'Andorre ne signa le traité de Versailles qu'en 1939 et demeura donc jusqu'à la veille de la guerre officiellement en guerre avec la République de Weimar !

<sup>12</sup> Le heaume, pas l'aliment !

permanence dans les rues par des haut-parleurs. Le cas échéant, ces haut-parleurs peuvent diffuser les ordres du roi qui seront alors obéis de façon mécanique par la population. Cette expérience à grande échelle vise à transformer les honnêtes citoyens d'Andorre-la-Vieille en soldats dévoués pour le jour où ils formeront les troupes de choc du putsch nationaliste en Espagne. Bien entendu, l'apparition de la Phalange relativisera leur utilité, mais ce « pauvre » **Gog** ne pouvait pas le savoir.

Dès leur arrivée et après un rapide contrôle d'identité et de visa à la frontière ou à l'aéroport, les personnages seront immédiatement suivis par des espions, mais ceux-ci ne sont pas exactement de grands professionnels. En effet, toutes les tâches délicates de ce type étaient normalement confiées à **Cœur lointain**, lequel est sans doute à ce point de l'histoire mort ou prisonnier à Paris. Les aventuriers seront certainement frappés par l'aspect « éteint » des habitants de la capitale andorrane, qui n'arrangera pas leurs affaires, communiquer devenant une gageure. Ils repéreront également immédiatement (peut-être avant même d'atterrir s'ils viennent par les airs) les grandes structures édifiées par le pouvoir à flanc de montagne, avec notamment une immense plate-forme d'atterrissage sur pilotis longeant des grottes sévèrement gardées. C'est là que les hommes de **Gog** stockent les armes (avion, chars, canons) qui serviront le jour venu à écraser la jeune République espagnole ! Au-dessus de cette piste est amarré un grand dirigeable italien, *Il Principe Doria*, dont le flanc est frappé aux armes du Banco de San Giorgio, une richissime institution bancaire de Gênes. Les personnages pourraient également être témoins de l'arrivée d'émissaires des milieux de l'armée espagnole en passe de se soulever. Et notamment d'un jeune officier promis à un « obscur avenir » sous le nom de la Phalange... Mais n'oublions pas que tout cela n'est que « toile de fond » : ils ne sont pas venus pour ça.

De même, a priori, les surhommes andorrans ne devraient pas affronter directement les aventuriers, mais leurs caractéristiques sont tout de même données en

annexe, car ils pourront ressortir dans le cadre de scénarios ultérieurs, notamment durant la guerre civile.

CARLES BLASI SANTURE ET CONSOL DES ROSARI

Arrivant à Andorre, les personnages ne disposent pas a priori de réelles pistes. De fait, leur seul élément concerne les liens politiques entre **Gonçal** et l'ancien membre du *Consell General*, chef du mouvement pour le suffrage universel, **Carles Blasi Santure**. Celui-ci réside officiellement à Andorre-la-Vieille dans une belle demeure ancienne. Toutefois, il est immédiatement évident que la demeure est sous surveillance, deux policiers montant la garde devant sa porte. Même s'il s'agit d'adversaires dérisoires, il sera sans doute préférable de pénétrer discrètement l'endroit, qui semble abandonné. Rien de bien intéressant ne s'y trouve à un détail près : c'est dans le salon qu'a été prise la photo de la jeune fille que portait **Gonçal** dans son portefeuille... En effet, l'anarchiste est le fiancé secret d'**Isabel Santure**. La maison n'est plus habitée que par la vieille gouvernante **Pilar**. Celle-ci peut apprendre aux personnages que **Carles Blasi** et **Isabel** ont été arrêtés quelques jours auparavant et menés à l'ancien couvent de Consol del Rosari (la consolation du rosaire), la vieille prison de la ville...

Ce vieux couvent du XVII<sup>e</sup> siècle dédié au rosaire a été transformé en prison à l'époque napoléonienne. La structure est toutefois des plus simples, une cour carrée s'étendant autour de l'église avec un corps de bâtiments le long du mur nord et un petit cimetière dans un angle. Les quelques trente prisonniers vivent dans l'ancien lieu de culte. La nef de gauche rassemble les femmes, celle de droite les hommes. L'espace entre les arcades a été muré pour les besoins de la pudeur. Au fond, l'espace du cœur accueille une cellule « VIP ». C'est là que vivent depuis quelques jours **Carles Blasi** et **Isabel**.

Le corps de bâtiment sert de cuisine, de corps de garde (20 personnes) et de bureaux. À l'étage se trouvent les appartements du gouverneur, le gros colonel **Martí Torres Riba**, plus proche du sergent Garcia que du colonel Walter E. Kurtz (*Apocalypse now*). Depuis peu, il partage son logis avec deux *Cavallers de les deu fonts*, véritables remparts de la sécurité.

Les obstacles à franchir ne sont pas des plus terribles. Un mur de 5 mètres de haut hérissé de barbelés protège un chemin de ronde en bois. Le seul « mirador » est le clocher doté d'un puissant projecteur. En bref, tout cela ne devrait pas retenir nos héros très longtemps !! De fait, les prisonniers réellement « problématiques », comme par exemple des espions du CID, sont retenus au Palais des Viguiers, une autre paire de manches...

Une fois libérés, **Carles Santi** et sa fille guideront les personnages vers un minuscule village de montagne où ils ont des intelligences parmi les bergers qui les mèneront en Catalogne espagnole. Les mêmes peuvent également servir de guide aux personnages s'ils désirent se rendre quelque part dans les montagnes, et notamment à Sormangeix... **Isabel** est en effet au courant de la découverte étrange de son fiancé et sait qu'il a péché la morue et effectué ses prélèvements dans la vallée française de Sormangeix, proche de la frontière andorrane. Les deux Andorrans pourront également les informer sur divers aspects de la politique royale et notamment l'alliance secrète avec l'Italie du Nuovo Risorgimento.

Il ne reste plus à nos héros qu'à se rendre sur les terres de feu **Henri Amédée de la Tour Ponante**, baron de Sormangeix.

(Illustrations : timbres andorrans de 1932)



### là haut sur la montagne...

*La science, la nouvelle noblesse ! Le progrès. Le monde marche ! Pourquoi ne tournerait-il pas ?*

Arthur Rimbaud

#### LA VALLEE DE SORMANGEIX

Dans les hautes vallées pyrénéennes, les forces andorranes ont envahi la France !!! Les surhommes gaulois devront défendre l'intégrité du territoire national et accessoirement sauver son patrimoine scientifique !

L'étroite vallée de Sormangeix est un endroit parfaitement isolé, raison pour laquelle **Henri-Amédée** y avait installé, à grands frais, son laboratoire, sachant qu'un accident grave ne menacerait aucune vie. La construction du barrage de l'étang de Naguilles dut d'ailleurs beaucoup à ses appuis politiques et à ses liens familiaux avec les élites ariègeaises. De fait, son laboratoire fut un temps le premier client de la petite centrale d'Orlu et un épais câble électrique relie encore les deux vallées bien qu'il n'y ait plus rien à alimenter. Le câble est pris dans la végétation et difficile à repérer, mais il guiderait inmanquablement les explorateurs au laboratoire à travers les eaux du lac. Cette aide n'est d'ailleurs pas indispensable ! Au milieu de celui-ci, une vue surprenante s'impose au visiteur : le sommet d'un clocher surgit des eaux. Il marque l'aplomb de la chapelle du petit château des seigneurs de Sormangeix, situé au sommet de la grande tour.

L'expédition andorrane est arrivée en hydravion en plusieurs voyages. Elle compte une vingtaine de personnes dont 5 soldats et 5 *Cavallers de les deu fonts* chargés d'éliminer tout témoins pour éviter un incident diplomatique avec la France.

Elle est dirigée par un savant italien, le **Dr Alessandro Ribalta**. Si vos aventuriers se sont faits repérés à Andorre-la-Vieille de telle façon que **Boris I<sup>er</sup>\*** et ses séides ont pu les identifier avec les membres du GRAOU que leur allié **Coeur Lointain** a attaqué à Paris, l'**Antchoutka** fera le déplacement avec quelques cavallers pour aller renforcer l'expédition.

L'exploration du lac repose sur l'utilisation de quatre scaphandres Rouquayrol-Denarouze ultra modernes à détenteurs et donc autonomes ! Le camp de base a été établi sur un replat aux abords du lac, en face de l'hydravion. S'y trouve une station radio, un petit laboratoire de chimie, un dispensaire et du matériel divers. On peut y trouver notamment un peu d'explosif, ainsi que quelques bombonnes d'oxygène liquide et une grande cuve, amené au cas où quelque chose devrait être conservé congelé. **Attention, ce dernier équipement a une importance vitale pour le scénario.**

Lorsque les joueurs arrivent, les analyses préliminaires ont été faites et les plongées ont commencé à partir de deux canots gonflables. Un accident a pourtant rafraîchit les ardeurs des plongeurs de **Boris I<sup>er</sup>\*** : l'un d'entre eux a été brutalement expulsé des eaux par une sorte de geyser et s'est écrasé dans les arbres, se brisant la colonne vertébrale dans sa chute... L'heure est donc à la méfiance et les plongeurs emportent de puissants fusils harpons dotés de petites têtes qui explosent au choc (dg 6).

L'accident est lié au destin extrêmement contrasté des trois voyageurs qui empruntèrent la porte de téléportation depuis le Titanic.

- **Nestor Feizal**, *Frater Zelator Virtutis Templi* mourut sur le coup, écrasé contre le mur du laboratoire par l'eau de mer.
- Son supérieur, **Théophile de Peyrenac**, était l'un des vrais maîtres de l'Aube dorée parisienne, membre d'élite de l'*Ordo Argentum Astrum*,

sous le nom de *Frater Frons Stellatus Potestate Mentis*. Lorsqu'il comprit ce qui passait, il eut le temps d'entrer dans une profonde catalepsie et parvint à survivre au « passage ». Il repose depuis dans les profondeurs du lac, dans le laboratoire. La radioactivité, plus forte ici qu'ailleurs, l'a protégé des outrages des poissons, mais en revanche s'est accumulée dans son corps. Bien que la catalepsie lui ait évité de mourir de ce lent poison, sa chair n'en a pas moins été dévorée lentement, lui donnant l'apparence déconcertante d'un lépreux légèrement fluorescent...

- **Henri Amédée de la Tour Ponante** subit pour sa part une transformation déconcertante : confronté à une irruption brutale de matière, le portail ne parvint pas recomposer correctement ce qui le traversait. Ainsi, le brillant polytechnicien existe-t-il à présent sous la forme d'une créature liquide vaguement humanoïde, dotée d'une conscience rudimentaire et de la capacité à manipuler les liquides. Il hante les eaux du lac sous cette forme, pratiquement invisible, curieux des présences éventuelles qui éveillent en lui une vague réminiscence de son humanité (pensez à l'Homme Chose). Il est toutefois irrationnellement jaloux de son laboratoire.

Les personnages mèneront une course contre les plongeurs de combat de l'infâme Boris pour l'exploration du lac. Bien évidemment, le principal problème pour eux sera d'opérer sous les eaux du lac (à moins que certains d'entre eux ne soient amphibies). Ils devront donc voler au moins l'un des scaphandres de l'expédition. L'autre solution consiste évidemment en une belle attaque avant même d'explorer les eaux, finalement ce sont des surhommes...

Dans un cas comme dans l'autre, les personnages auront à errer au sein d'un village mort dans une eau trouble, où la radioactivité provoque parfois d'étranges effets lumineux, pour s'avancer vers le château... Il n'est pas impossible que les

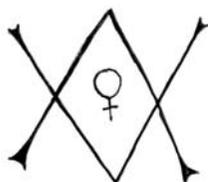
individus dotés de hautes Sensibilités perçoivent un mouvement d'eau subit, alors qu'aucun poisson n'est visible... Il s'agit bien entendu de l'entité liquide qu'est devenu **Henri-Amédée**. Quoi qu'il en soit, ils arrivent bientôt devant le portail surmonté des armes des barons de Sormangeix, une tour flanquée d'un soleil en dextre.

### LE LABORATOIRE D'HENRI-AMEDEE DE LA TOUR PONANTE

Il n'est pas bien difficile de repérer le laboratoire : sitôt entré par le portail ou nagé par-dessus le mur d'enceinte, on constate que l'un des murs du bâtiment principal a été éventré de l'intérieur... les ossements brisée d'un homme sont repérables parmi les gravats (**Nestor Feizal**). La force de l'eau qui jaillit en 1912 de la porte de téléphorie lysothétique lors de son activation est à l'origine des dégâts. S'approcher de l'ouverture béante déclenche inmanquablement l'attaque de l'inventeur... Celle-ci prendra la forme d'un puissant tourbillon désorientant les cibles et les soumettant à un bombardement de débris. Outre les dégâts de l'attaque (5), il y a une chance sur six pour que le casque du scaphandre soit endommagé obligeant le personnage à remonter au plus vite, après s'être débarrassé de sa ceinture et de ses semelles de plomb.

De fait, il est quasiment impossible de triompher d'**Henri-Amédée** dans son élément. La meilleure solution a priori consiste à l'attirer à proximité des bouteilles d'air liquide et à faire éclater celle-ci, ce qui de fait, le rendra matériel en le gelant. Presqu'immobilisé, il devient une proie facile ! Il devient alors possible de l'assommer et de le capturer... **Cette capture est un élément essentiel du scénario pour la bonne marche de la suite, harcelez vos joueurs avec la créature jusqu'ils décident de sa capture.**

Ce n'est qu'une fois ce danger neutralisé que les personnages peuvent pénétrer dans les ruines du laboratoire. Une très légère lueur verte émane d'un corps reposant sur le sol, près d'un mur, les mains croisées sur la poitrine... la peau semble superficiellement décomposée, mais les yeux bleus grands ouverts sont intacts... Il est encore enveloppé de lambeaux de vêtements et il porte autour du cou un lourd médaillon en or ornée d'une belle intaille antique représentant une déesse, sans doute une Minerve d'après son casque. L'arrière est gravé un étrange symbole en argent, flanqué de deux griffons. Si l'on ramène le corps à la surface, aucune signe de vie n'est identifiable, mais les yeux ne sont pas vitreux. En outre, il est clair que la décomposition n'est que superficielle, identifiable aux effets de la radioactivité...



Le second élément immédiatement frappant est une grande structure métallique tordue sous la chute d'une partie du plafond (ce qui a mis fin en 1912 à la connexion avec le fond de l'océan atlantique...). Affectant originellement la forme d'un fer à cheval d'environ 2,5 m de hauteur sur 2 m de plus grande largeur, la structure était relié à deux armoires d'où s'échappent câbles, ressorts et engrenages... Clairement, il n'est pas possible de réparer la chose et même l'étudier est voué à l'échec dans un tel milieu. En revanche, deux éléments sont repérables : le cœur de l'armoire de gauche était centré sur un petit générateur au radium, le container brisé est sans doute la source des traces de radioactivité des eaux du lac, comme le

confirme le fait que les niveaux sont nettement plus élevés ici. L'armoire de gauche était apparemment un panneau de contrôle. En essayant les cadrans, on en trouve au moins un intact. **Il indique quatre séries de chiffres en deux couleurs alternées, rouge et bleue, chacune précédée d'une lettre. Il s'agit évidemment des coordonnées d'ouverture de la porte, la série bleue représentant la soute du *Titanic*, la rouge, le laboratoire.**

**NN.48.42.21.40.05.08.92.20 // OE.50.01.31.55.14.42.38.53**

Le troisième élément d'intérêt découle de l'étude des restes de matériels classiques de laboratoire. À plusieurs reprises, on retrouve des petites plaquettes d'identification de provenance : *Établ. Hadrien Mercœur et fils, Toulouse*. Un excellent *Scientifique* ou *Homme d'affaires* pourra se souvenir que cette firme réputée a malheureusement fait faillite en 1915. Une recherche dans leurs archives (déposées à la Chambre de Commerce de Toulouse) confirmerait au mieux qu'Henri-Amédée de Sormangeix était l'un de leurs bons clients, mais la firme ne lui a livré aucun « matériel sensible ». Le seul intérêt de cet indice est de donner une première idée de la chronologie de l'événement (bien entendu, le savant pouvait utiliser du vieux matériel, mais vu la qualité du laboratoire, ce n'est guère probable) qui a amené la morue dans le lac...

Voilà, il sera alors sans doute temps pour les personnages de faire le point et de repartir pour Paris avec leurs découvertes afin de briller éventuellement auprès des autorités en faisant un rapport détaillé sur les graves événements se déroulant en Andorre ! Le plus simple est certainement d'utiliser pour ce faire l'hydravion banalisé de l'expédition andorrane. **Il est essentiel pour la suite du scénario que les Surhommes repartent avec l'Étrange créature du lac de Sormangeix.** Celle-ci devra

ensuite être installée dans un aquarium. Elle n'est heureuse que si elle a accès à la lumière du soleil, car ce qu'elle aime entre tout est de la voir jouer dans l'eau. Cela peut paraître un détail, mais il se révèlera très important ultérieurement.

Si tout cela semble un peu tranquille et que la situation convient aux pouvoirs/profils de vos héros, il ne faut pas hésiter à faire intervenir un chasseur envoyé d'Andorre-la-Vieille après que le silence radio de l'expédition a alerté l'infâme roi Boris !



*Arrivé à ce point, il sera sans doute temps de faire les comptes : on peut considérer qu'à ce stade, les joueurs peuvent obtenir leurs points de triomphe et régénérer leur stock de radium.*

## Où l'on réalise qu'aucun bienfait ne demeure impuni

(Non, mais des fois !)

LE « MAX PLANCK FRANÇAIS »

*Gott würfelt nicht*

Albert Einstein

Le premier souci des aventuriers, une fois revenu à Paris, sera sans doute d'identifier l'ancien propriétaire du laboratoire pyrénéen où ils ont multiplié les découvertes étonnantes. La piste la plus simple est celle des armes des barons vues sur le mur du château car le champ d'investigation géographique est fort restreint, même si les familles aristocratiques pullulent dans les Pyrénées. On en viendra assez aisément à identifier la famille de la Tour Ponante. Dès lors, un scientifique n'aurait guère de mal à se remémorer la figure du brillantissime **Henri-Amédée de la Tour Ponante**, professeur à l'École polytechnique, que l'on appelait en son temps le « Max Planck français ».

Des extraits de sa correspondance scientifique avec **Marie Curie\***, **Max Planck\***, **Albert Einstein\*** ont fait l'objet de publications dans les revues spécialisées au début du siècle. Le débat est évidemment de haut vol, portant sur la relation entre matière et énergie, la mise en évidence des quanta rapprochant les deux réalités en les plaçant toutes deux en dehors du domaine de l'infiniment « sécable ». Sur certains détails, les deux savants français semblent globalement s'accorder sur l'essentiel et s'opposer aux deux Allemands.

**Henri-Amédée de la Tour Ponante** disparut durant l'été 1912 sans que personne ne sache ce qu'il est devenu. La rumeur veut qu'il ait été enlevée à la veille

de la guerre par des agents allemands, mais lors des négociations de paix il fut impossible d'obtenir des vaincus la moindre information. La délégation française se heurta aux dénégations les plus farouches sur la responsabilité des anciens services secrets du II<sup>e</sup> Reich.

De fait, **Henri-Amédée** s'embarqua sur le *Titanic* en secret car le gouvernement français n'aurait pas manqué de s'opposer au transfert du radium vers l'Amérique. La mort de **Marie Curie\*** rend impossible de percer le secret du voyage d'**Henri-Amédée**, à moins d'obtenir l'autorisation des **Joliot-Curie\*** de fouiller les archives de la mère d'Irène, ce qui semble très peu probable étant donné leur caractère extrêmement sensible. En revanche, il serait éventuellement possible, si le contact est vraiment bon, d'obtenir des précisions sur les contacts d'**Henri-Amédée** avec **Nikola Tesla\*** et notamment leur correspondance sur les travaux de ce dernier sur le transfert à longue distance d'électricité en dehors de toute câblage. Après la visite des personnages **Irène\***, intriguée, fouillera néanmoins les archives et découvrira une lettre d'**Henri-Amédée** mentionnant son voyage futur à bord du *Titanic* et remerciant pour le radium. Si les aventuriers reviennent ultérieurement et réitèrent leurs questions en expliquant leurs soupçons, elle finira par confirmer, mais sans mentionner le don du précieux métal.

Espérons que par un prodige d'intelligence, les joueurs réaliseront qu'un professeur à Paris ne peut avoir vécu en permanence dans une vallée perdue des Pyrénées et qu'ils enquêteront sur son domicile parisien. L'enquête (il suffit de se renseigner à l'École polytechnique ou à consulter le bottin mondain de la fin des années 1910) les amènera à apprendre qu'**Henri-Amédée** vivait normalement dans une belle propriété des environs de Viroflay (Versailles), la *Villa Parménide*<sup>13</sup>. S'ils se renseignent à la mairie, ils apprendront que la villa appartient à présent à un riche

<sup>13</sup> Du nom du Présocratique fondateur de l'école éléatique prônant la distinction entre être et opinion.

banquier parisien, **Arsène Chapiro**. Celui-ci l'a achetée à la sœur et héritière d'**Henri-Amédée** en 1915. La villa sert principalement comme garçonnière occasionnelle du vieux cochon, amateur de « revues exotiques »... En temps normal, elle n'est habitée que par un couple de vieux domestiques, **Gaston** et **Bernadette Berluère**. Il sera évident, si on les rencontre, que le couple est malade. Ils sont tous deux livides, presque dépourvus de cheveux. Lui a une sorte de chancre sur le coup...

De fait, ces deux pauvres gens sont en train de mourir à petit feu, dévorés par la radioactivité qui monte d'une cave secrète. Si les personnages comprennent de quoi il retourne (ils penseront sans doute initialement à quelque chose de plus sinistre encore ! un vieux couple de goules ?), il ne leur sera gère difficile de localiser l'entrée de la cave avec un compteur Geiger. L'espace secret s'ouvre sous une trappe dissimulée dans un petit cabanon où sont stockés des outils, sous un tas de vieilles cagettes disposées là par le savant au moment de partir pour l'Amérique. Une fois ouverte, on a accès à un espace relativement réduit, où trône une porte de métal semblable à celle de Sormangeix, mais en parfait état. Le cadran indique uniquement des zéros et il ne semble pas y avoir de système de réglage, la seule commande servant à la mise sous tension. Elle est actuellement éteinte. De fait, tout comme la porte de Sormangeix, celle-ci n'est qu'une unité de réception. En l'absence des plans, il est quasiment impossible de comprendre comment elle fonctionne et les mécanismes sont assez délicats pour décourager un éventuel démontage. **Pour l'instant, l'intérêt ne semblera pas évident aux personnages, mais ultérieurement cette porte devrait leur sauver la vie. Il est donc impératif qu'ils finissent par la découvrir.**

Enfin, il est possible d'apprendre que la sœur du savant, **Henriette de la Tour Ponante** vit toujours, à Marseille, où elle a épousé **Jean-Jacques Voltaire** (oui, ses parents étaient cruels...), un riche notaire, membre de la haute société. Elle sera évidemment très émue et reconnaissante d'une démarche éventuelle pour percer

le secret de la disparition de son frère. Son plus grand atout pour les personnages tient au fait qu'elle connaît personnellement **Goël Morlax**\*...

Si les aventuriers ont capturé « l'Étrange créature du lac de Sormangeix » en la gelant, il sera possible de tenter d'entrer en contact avec elle une fois revenus à Paris. Elle doit toutefois nécessairement être maintenue dans une cuve ou elle finira pas « sécher » et mourir. Ses capacités à communiquer son évidemment des plus limitées, mais elle peut éventuellement réagir en créant des turbulences dans l'eau, lorsqu'on lui montre des images. Une photo de l'homme qu'elle fut ou du *Titanic* provoque évidemment les réactions les plus fortes. Il est également possible que les personnages puissent faire intervenir un télépathe. Dans ce cas, celui-ci percevra des flashes de la vie passée d'**Henri-Amédée** et notamment de sa dernière expérience d'homme normal. Le tout sera très difficile à comprendre. Il en va de même pour les éventuels « messages automatiques » que recevrait un Surhomme doté de ce genre de pouvoirs qui se tiendrait à proximité de sa cuve. **Il est souhaitable, mais pas absolument indispensable, que les Surhommes parviennent à entrer en contact avec lui, au moins peu avant qu'ils ne partent en expédition vers Terre-Neuve, car « l'Étrange créature du lac de Sormangeix » pourrait leur être alors d'une très grande aide...**

*FRATER FRONS STELLATUS POTESTATE MENTIS*

*Te voilà tombé du ciel, Astre brillant, fils de l'aurore ! Tu es abattu à terre,  
Toi, le vainqueur des nations !  
Tu disais en ton cœur : Je monterai au ciel,  
J'élèverai mon trône au-dessus des étoiles de Dieu ; Je m'assiérai sur la  
montagne de l'assemblée, À l'extrémité du septentrion,  
Je monterai sur le sommet des nues, Je serai semblable au Très Haut.  
Isaïe, 14.12-14*

Le second mystère de la vallée de Sormangeix concerne l'identité de l'homme trouvé sous l'eau. Des examens approfondis confirment qu'il n'est pas mort, mais semble plongé dans une sorte de catalepsie, à la façon de certains fakirs. Les brûlures radioactives laissent peu d'espoirs (hors pouvoirs évidemment) de se faire une idée précise de son apparence initiale, hormis le fait qu'il avait les yeux bleus, ce qui est maigre... Un télépathe pourrait éventuellement entrer en contact avec lui, mais ne recevra que des images confuses d'angoisse, de choc, de froid, d'une sourde douleur. Vingt-trois ans à être brûlé à petit feu par la radioactivité, ça vous marque un homme, même en catalepsie...

La meilleure piste consiste à enquêter sur le médaillon gravé. Il s'agit clairement d'un symbole magique et, dans ce cas, les ressources humaines et livresques du GRAOU sont idéales. **Félicien de Sainte-Lance** s'impose ici comme le meilleur informateur et il avouera d'ailleurs avec une coquetterie rougissante s'y être intéressé dans sa jeunesse en Angleterre. Il fréquenta **Aleister Crowley\***, se hissant jusqu'au rang de *Compagnon de la Sainte Arche Royale d'Enoch* au sein de l'ordre ésotérique de la *Stella Matutina*...

Mais peut-être est-ce la cas qu'il soit initialement absent afin que les joueurs transpirent un peu par eux-mêmes avant qu'il ne revienne... C'est en tous cas certainement la meilleure solution si l'un d'eux a un bon niveau en *Mystique*, afin qu'il ne voit pas un PSJ lui voler la vedette.

Le monogramme est composé de deux A en sens inversé formant un O rhomboïde à leur intersection. Il pourra être identifié avec l'un des symboles de l'*Ordo Astrum Argenteum*, le cercle intérieur de l'*Ordo Rosae Rubrae et Aureae Crucis* qui, lui-même, coiffe l'*Hermetic Order of the Golden Dawn in the Outer*, émanation anglaise de l'*Ordo Templi Orientis*, révélé en Allemagne par **Anna Sprenger\***, fille naturelle de **Louis I<sup>er</sup> de Bavière\*** et de l'actrice d'origine irlandaise **Lola Montès\***...



Anna Sprenger, Monade hypostatique de L'Ainsité

Le symbole « féminin » présent sur la bague renvoie ici à la planète Vénus, la *Stella Matutinis* vénérée dans l'Ordre, d'où le nom de l'un des branches sécessionnistes de la G.D., précisément la *Stella Matutinis*<sup>14</sup>. Toutefois, certains exégètes ont souligné à raison que l'expression *Stella Matutinis* renvoie au *Porteur de lumière* du prophète Isaïe (voir ci-dessus), c'est-à-dire à Lucifer, destiné à régner au septentrion du monde « l'extrémité du septentrion » cité par le verset 14.13. Dans les spéculations des occultistes de l'Ordre, cette extrémité du Septentrion renvoie à l'Hyperborée.

Il semble clair que le détenteur de ce bijou devait appartenir à un membre de l'un des échelons les plus élevés du CSM, le *cursus studiorum magicorum*. Sans

<sup>14</sup> Note pour le meneur de jeu : c'est bien évidemment le symbolisme qui dicta le choix de la compagnie du *Titanic*, la *White Star*.

doute un *Magister Templi*, un *magus* ou, dans la hiérarchie rénovée, un *RSS (Rex Summus Sanctissimus)*. Qui qu'il soit, le mystérieux « dormeur » a eu certainement accès au *TTAFREACT*, le *Thesaurus Thesaurorum A Fraternitate Rosae Et Aureae Crucis Testamento* (1580), le corpus alchimique et théurgique complet de l'Ordre. Quand aux deux griffons, ils renvoient clairement au Temple n°7, l'Ahathöör parisien, contrôlé par l'ORAO, *Ordre Rosicrucien de l'Alpha et de l'Oméga*, une information essentielle.

**Félicien de Sainte-Lance** peut disserter des heures sur les schismes ayant déchirés l'O.T.O., les rivalités entre ses branches anglaises, françaises et allemandes. La branche française du Temple Ahathöör fut fondée en 1893, les « Chefs Secrets du Troisième Ordre » en ayant donné l'ordre à **Stanley Liddle MacGregor Mathers\***. Parmi ceux-ci, le fameux FLET (*Frater Lux Ex Tenebris\**), qui avait été son initiateur dans l'Ordre Intérieur de la *Rosae Rubrae & Aureae Crucis*. Mais le vrai maître secret était censé être une femme, *Soror Sapiens Dominabitur Astris\**. L'Ordre éclate en branches rivales en 1900, suite à un scandale ésotérique, sexuel et financier. En effet, un coup d'escroc, les **Horos\*** parvinrent à abuser de la crédulité de **Mathers\***, le convainquant que la femme n'était autre qu'**Anna Sprenger\***, le maître secret de l'Ordre. Les deux escrocs furent finalement compromis dans un scandale sexuel impliquant une mineure et prirent la fuite, non sans avoir dépouillé plusieurs membres de l'Ordre, trop confiant. Dans le chaos qui s'ensuivit, les rivalités s'exacerbèrent et les rumeurs abondent de guerres magiques, ayant effacé de la surface de la terre des congrégations entières (note pour le meneur : il s'agit d'une rumeur née de la disparition du groupe de **De Vere**).

**Sainte-Lance** soulignera qu'enquêter sur l'A·A·A· (Astrum Argenteum) sera très difficile car à ce niveau chaque membre ne connaît que son supérieur et son inférieur immédiat. Il souligne également qu'il s'agit d'y aller avec doigté. Non seulement ces groupes rassemblent bon nombre de personnages influents

socialement, mais encore une telle enquête remontera aux origines lointaines du GRAOU lui-même... En effet, lorsque **Julien Luchaire\*** cherchait un directeur pour son groupe, il rencontra **Sainte-Lance** chez **Henri Bergson\***, directeur du CICI. Et **Sainte-Lance** avait été introduit auprès du grand philosophe par sa sœur **Moïna Bergson\***. Or, celle-ci n'était autre que l'épouse de **Stanley Liddle MacGregor Mathers\***, le fondateur de la GD. Elle fut la deuxième *Imperatrix* de l'Ahathöör et le second grand maître de l'*Ordre Rosicrucien de l'Alpha et Omega*, héritier parisien de la *Golden Dawn*... Comme on se retrouve...

Au-delà de ces réponses théoriques, il conviendra de prendre contact avec ces charmantes personnes. L'adresse de l'emplacement officiel de l'Ahathöör, 43, rue Ribera à Auteuil, n'est pas du tout difficile à trouver pour quelqu'un doté d'un minimum de compétences en *Mystique* ou *Journaliste*. Il faut se souvenir que l'Ordre a plus ou moins pignon sur rue.

L'AHATHÖÖR

*Je viens dans ton sein accomplir le rite  
Le rythmique retour au pays d'avant-naitre  
Le signe animal de l'extase ancienne  
Je viens dans ton sein déposer l'offrande  
Du baume et du venin  
Aveugle anéanti dans les caves de l'être...*

Roger-Gilbert Lecomte

Le Temple n°7 occupe une charmante villa dans un jardin placé entre trois beaux immeubles du XIX<sup>e</sup> siècle donnant respectivement avenue Mozart, rue Ribéra et rue de la Source. L'entrée officielle est rue Ribéra, une belle porte flanquée de deux griffons de pierre. Le jardin est bien tenu, avec en son centre la statue d'une

femme le regard levé vers les astres, vêtues d'habits fin de siècle discrètement gravés de symboles alchimiques. Il s'agit d'**Anna Sprenger\***, mais la plaque indique seulement *SSDA (Soror Sapiens Dominabitur Astris)*.

De nouveau, l'entrée du Temple est encadrée de deux griffons de pierre blanche avec le symbole de Vénus en argent incrusté dans leur front. La porte s'ouvre sur grand hall voûté autour duquel sont distribuées les pièces. Au fond, un bel escaliers de marbre blanc avec une rampe aux formes alambiquées alliant divers métaux (le cuivre, symbole de Vénus, dominant toutefois) donne accès à l'étage. Dans le sol s'ouvre un petit bassin dans lequel nagent des poissons aux formes compliquées (des poissons combattants chinois) et les murs sont couverts de fresques représentant des dieux égyptiens dans un style étrangement préraphaélite. L'adyton est en sous-sol, l'escalier se trouvant sous le bassin qui se soulève sur des vérins hydrauliques, affectant la forme de colonnes couronnées de chapiteaux papyrifformes. Là se trouve la « Voûte des Adeptes », le saint des saints heptagonal où ont lieu les rituels secrets. Tout au fond sur une estrade, une statue d'Isis s'ouvre comme une sarcophage et son fond s'ouvre également donnant accès à une cave livrant accès aux égouts.

Le rez-de-chaussée accueille également la bibliothèque, un salon et une salle de banquet avec cuisine attenante. L'étage comprend plusieurs chambres et salle de bains, de même qu'un minuscule musée et la salle de composition de la revue *Le Papyrus Isiaque*.

L'accès au Temple n'est évidemment pas ouvert à tous les curieux et il conviendra de prendre rendez-vous. L'*Imperator*, dont l'identité demeure actuellement secrète, sera « indisponible », mais ils seront éventuellement reçus par l'actuel *Praemonstrator*, **Frater Amplius Quaesitor** (F.A.Q. qui répondra à leur questions, comme son nom l'indique). Dans le civil, celui-ci répond au nom moins romantique de **Casimir Hourlant**, un notaire, domicilié à Neuilly. Il n'a rien d'un

foudre de guerre, mais c'est un illuminé entièrement dédié à sa cause, riche et fort d'appuis politiques aussi divers que ses clients et frères du Temple.



*Soror Fons Candida Animarum Nutrix  
Imperatrix de l'Ahathöör*

Drapé dans une robe de soie brodée de symboles cabalistiques et de hiéroglyphes, affublé de bijoux égyptiens et tenant à la main un lotus doré, il accueillera les personnages dans le salon attenant à la salle à manger. Il ne tardera pas à les empuantir en fumant une pipe remplie d'un tabac infect, mêlé de « plantes

sacrées ». Il sera extrêmement affable, donnant des informations générales, mais se réfugiant derrière le « secret de l'initiation », en plissant les yeux d'un air mystérieux, dès qu'une question le gêne, notamment parce qu'il ne connaît pas la réponse ! Il connaît évidemment le professeur **Sainte-Lance**, mais soulignera que la *Stella Matutina* thélémite d'**Aleister Crowley** n'est qu'une forme abâtardie des véritables enseignements des Maîtres Supérieurs du III<sup>e</sup> Cercle. Bref, il est bien casse-pieds... Pour l'interpréter, pensez aux nombreux illuminés que l'on peut voir dans les *Aventures d'Adèle Blanc-Sec*.

Il sera à l'évidence très excité par la description (ou la vision) du médaillon et proposera de « l'analyser par les rituels appropriés » si l'on veut bien le confier à

l'Ordre, auquel il appartient d'ailleurs moralement ! Éventuellement, il pourrait évoquer la possibilité d'un recours en justice, mais bien évidemment, il sera difficile pour lui de prouver les droits de l'Ordre... Sitôt les personnages partis, il appellera l'*Imperatrix* qui ne tardera pas à réagir (voir plus bas) !

Le moyen le plus facile d'identifier **Théophile de Peyrenac** est de fouiller les archives du Temple, grâce à un



profil *Universitaire* ou *Journaliste*. La bibliothèque possède en effet une quantité impressionnante de photographies des représentations des mystères d'Isis au théâtre de la Bodinière vers 1902, époque à laquelle l'ordre tenta de développer un culte public de la déesse égyptienne. Sur trois des clichés, on peut voir le médaillon sur la tenue cérémonielle de l'un des officiants dont la taille correspond à celle recherchée (la morphologie ne sert guère étant donné l'état actuel du corps et les vêtements amples portés sur les clichés). Le visage n'est pas identifiable car l'officiant porte toujours un masque à tête d'ibis. Les photos sont néanmoins accompagnées d'une sorte de registre enregistrant les dates et les officiants : l'homme correspond aux initiales **FFSPM** et son nom intervient toujours en premier. À partir de cette première découverte, en parcourant les numéros du *Papyrus isiaque*, par exemple à la Bibliothèque Nationale, on trouvera l'explication du sigle sous la forme de plusieurs allusions à un membre du Cercle Supérieur, **Frater Frons Stellatus Potestate Mentis**. Les allusions ne dépassent pas le début des années 1910.

Un personnage doté du profil artiste pourrait identifier la salle du théâtre visible sur les photos, qui apparaît bien pleine. Ultérieurement, en interrogeant, le directeur du théâtre de la Bodinière, **Jean Bocqueville**, le fils du précédent en activité à l'époque des Mystères d'isis. On apprendra aisément de lui le nom du prêtre, **Théophile de Peyrenac**. **Jean Bocqueville** s'en souvient en effet très bien, en raison du charisme étonnant de cet homme, qui semblait toujours en retrait de **Mathers\*** et n'apparaissait que rarement sur scène. Il se souvient que **Mathers\*** annonça sa mort à son père à l'été 1912. Le souvenir est précis car sa mort entraîna l'arrêt des cérémonies isiaques et des difficultés pour le théâtre.

Une fois en possession du nom et d'une date approximative de mort, il n'est guère difficile de découvrir en parcourant les rubriques nécrologiques, l'étrange articlelet suivant :

La Société des Amis du Louvre  
s'associe à la douleur de la famille de  
**M. Théophile de Peyrenac**  
Mécène, ami, maître de vie,  
monté au Ciel alors qu'il descendait dans l'Abîme,  
le 15 avril 1912.

Le rapprochement entre la date et l'allusion à l'abîme permettra de comprendre la façon dont « mourut » **FFSPM** et une rencontre avec certains anciens de la *Société des Amis du Louvre* pourra le confirmer, car même à 23 ans de distance une telle mort demeure gravée dans les esprits. On se rappelle de lui comme d'un homme extrêmement charismatique et d'une très vaste culture, mais peu liant. On apprit sa mort par sa... « hum, bonne amie », une danseuse du nom de **Margot Bleycherin**. En revanche, **Théophile de Peyrenac** n'est pas mentionné sur les listes de morts du naufrage puisqu'il voyageait sous un faux nom. De même, il s'avère impossible de trouver une quelconque famille et les informations dans les archives de la Société des amis du Louvre (bulletin d'inscription) qui font de **de Peyrenac** un rentier, actionnaire de compagnie de maison de commerce bordelaise, s'avèrent fausses. Sa véritable identité demeurera un mystère...

DE VERE ET CONTRE TOUS !

Il est également possible d'enquêter plus avant sur le nom d'initié de Théophile, *Frater Frons Stellatus Potestate Mentis*. Dans les milieux autorisés, assez peu enclins à en parler car c'est une sorte de Croquemitaine des occultistes français, il passe pour un « puissant théurge », la véritable autorité derrière la venue en France de **Mathers\***. Il est surtout « connu » pour avoir été une sorte d'inquisiteur des « Maîtres Secrets », veillant à l'unité de l'Ordre. Les rumeurs de décimation de loges « félonnes » au début du siècle font fréquemment référence à ce sinistre

individu. Plus particulièrement, il existe une véritable mythologie occulte sur sa lutte avec son grand rival l'*Ipsissimus Frater Lux Ex Septentrionis*, la force dominante derrière la « rébellion » des loges anglaises, le maître d'un groupe occulte nommé la *Fraternitas ad Septentrionis Regnum Aedificandum*. Il aurait été le commanditaire des époux **Horos\*** et aurait agi derrière le « paravent » de l'*Holy Order or the Golden Dawn* d'**Arthur Edward Waite\***. La rumeur en fait un universitaire d'Oxford.

Les deux rivaux disparurent au début des années 1910. La seule allusion récente à *Frater Lux Ex Septentrionis* qu'il sera possible de trouver apparaît dans les écrits de **Rudolf von Sebottendorf\***, le fondateur en 1918 de la **Thule-Gesellschaft**. Cette société occulte allemande prône la redécouverte de la sagesse secrète des anciens aryens, héritiers du continent perdu de Thulé. Dans une préface à la dernière édition des volumes *Altnordische Dichtung und Prosa*<sup>15</sup>, cet illuminé proche du parti nazi évoque le « Gardien du Seuil » qui découvrit la porte de l'Hyperborée et y conduisit ses disciples « sous le signe de l'étoile blanche » (Note pour le meneur : *The White Star Line*). Il ne donne toutefois ni date, ni contexte. De fait, **Sebottendorf\*** était l'un des disciples de **De Vere**. Il échappa par miracle à la mort dans le naufrage du *Titanic*, dérivant sur un fragment de banquise et finalement récupéré par un morutier anglais.

Il n'y a guère de moyens d'aller plus loin, à moins de mettre la main sur *l'Imperatrix* qui en 1912 recueillit quelques confidences de **Théophile**. Il est notamment possible de remonter à elle en enquêtant sur **Margot Bleycherin** ou en suivant l'*Imperatrix* à travers le passage secret du l'Adyton de l'Athathör. Elle connaît notamment l'identité de **De Vere** et le fait que son amant de l'époque s'embarqua sur le *Titanic* à sa suite. Elle ignore toutefois pourquoi.

<sup>15</sup> *Prose et poésie de l'Antiquité nordique*

Si l'on recoupe la nécrologie des universitaires d'Oxford avec la liste des morts du Titanic, on peut également tomber sur le nom d'**Evelyn Mycroft De Vere**, Esqu., M.A., D.Phil., spécialiste de Vieil Haut Allemand, formé à Göttingen. Il devint, en 1905, le premier titulaire de la chaire de *Dee's Professor in Northern Culture*, fondée à New College par le milliardaire américain **John Pierpont Morgan**\*<sup>16</sup>. La chaire disparut en 1931, lorsque la crise désintégra le portefeuille d'action qui la finançait. Lire les travaux universitaires de **De Vere** permet de réaliser qu'il s'agit d'un spécialiste de mythologie nordique et de religion comparée, auteur d'ouvrages (notamment *Wisdom from of the Deep*, OUP, 1907) sur les mythes antiques relatifs aux continents disparus, Atlantide, Thulé, Hyperborée.

*DJET ! IB ! BA ! KA ! SHOUYT ! REN ! AKH ! SURGE AD VITAM, FRATER !*



Après la visite des personnages, l'O.R.A.O. va toutefois réagir en tentant un rituel pour réveiller leur ancien maître car c'est ainsi que l'a identifié l'actuelle *Imperatrix*. L'ancienne danseuse étoile **Margot Bleycherin**, alias *Soror Fons Candida Animarum Nutrix*, était en effet dans ses jeunes années tout à la fois la disciple et la maîtresse de **Théophile de Peyrenac**. Elle sait vaguement que celui-ci s'embarqua sur le Titanic pour y espionner **De Vere**, *magus* d'une congrégation rivale, basé à Oxford, dont la rumeur disait qu'il avait découvert l'entrée de l'Hyperborée... Elle est donc plus que

<sup>16</sup> Rappelons que Morgan fit aussi ses études dans la célèbre université allemande de Göttingen.

désireuse de reprendre le contact avec son ancien maître, persuadée que celui-ci a rencontré les Maîtres Secrets de la Seconde Race !

Le soir de la visite des personnages (qui pourrait bien être celui choisi par les personnages pour revenir incognito !), les membres du Temple arriveront les uns après les autres et se réuniront dans l'Adyton, affublés de tenues kitsch tenant à la fois de l'Égypte de Péplum et du magicien médiéval d'image d'Épinal.

Au fond de la salle, la statue d'Isis est flanquée de deux grands noirs, portant des masques de carton-pâte à figure de griffons. Ils sont armés de kopesh. Même s'ils ont un rôle cérémoniel, ce sont quand même de redoutables combattants... L'*Imperatrix* sortira de la statue d'Isis et annoncera que la loge a été convoquée :

« pour verser l'eau de la vie du lotus d'or sur les sept sections de l'Être de *Frater Frons Stellatus Potestate Mentis* ! Tout comme Isis redonna vie à Osiris, nous tissons de nos chants pour toi une vie nouvelle, Ô puissant *Rex Summus Sanctissimus* ! ».

Commencera un étrange rituel, six frères (représentant les composants de l'être égyptien : Ib-le Cœur, Bâ-l'âme, Ka-l'âme immortelle, Shouyt-l'Ombre, Ren-le Nom, Akh-la Clarté bienheureuse) entamant une longue danse autour d'un septième (Djet-le Corps) et l'aspergeant du contenu de vases dorés en forme de lotus. Le rituel étant censé recréer l'unité de l'Être de *FFSPM*.

Or, le rituel aura bien l'effet escompté ! Et même plus ! **Théophile de Peyrenac** va se réveiller brusquement là où les personnages l'auront laissé reposer, probablement la Tour Saint-Jacques. Son premier contact avec la vie sera chaotique car il reste sous l'impression de centaines de litres d'eau s'effondrant sur lui ! Il sèmera sans doute pas mal le chaos dans le quartier général du GRAOU avant de s'enfuir. Son premier réflexe sera de rentrer dans son ancien sanctuaire où il aura la

surprise de trouver **Margot Bleycherin**, alias *Soror Fons Candida Animarum Nutrix*. Il n'aura aucun mal à lui faire comprendre que la hiérarchie de l'Ahathöör vient d'être radicalement réformée...

Dorénavant, l'objectif de *FFSPM* va être de comprendre comment il a pu arriver dans la Tour Saint-Jacques et de trouver un moyen d'accéder au secret perdu avec **De Vere**. Il comprend a priori que la porte de Sormangeix a fonctionné et le fait que les hommes de la Tour Saint-Jacques aient enquêté sur son médaillon indique qu'ils n'appartiennent pas à la Loge de **De Vere**. Ils ont donc dû le trouver plus ou moins par hasard. Le problème est de savoir si le trou ouvert dans la coque par la porte mais a bien fait sombré le navire. Dans ce cas, la rouvrir serait catastrophique, mais si les hommes de **De Vere** sont parvenus à isoler la partie de la calle directement menacée, le *Titanic* a très bien pu survivre et atteindre Hyperborée ! Même dans le premier cas de figure, il entend bien étudier l'éventuelle possibilité d'une expédition dans l'épave pour récupérer les secrets de **De Vere**.

Dans un cas comme dans l'autre, il veut connaître les coordonnées enregistrées dans la porte près de laquelle on l'a retrouvée. Il sera dès lors possible de comprendre si la porte a fonctionné ultérieurement à la nuit fatale, prouvant donc que le paquebot a survécu à l'accident. Si les coordonnées sont bloquées sur un lieu proche de Terre Neuve, il y a toujours la possibilité que le navire ait sombré dans un endroit accessible. Le pire cas de figure pour **de Peyrenac** est celui dans lequel le paquebot a survécu, mais la porte n'a plus servie. La piste serait alors coupée. « Heureusement », tel n'est pas le cas !

Le *RSS* va donc s'employer à espionner la Tour Saint-Jacques en s'appuyant sur les réseaux des Frères de la Loge. Lorsque l'occasion s'en présentera, il enlèvera **Félicien de Sainte-Lance**, en faisant intervenir de petits criminels. Le but est de lui arracher le récit de sa découverte et lui faire oublier ensuite leur rencontre. Malheureusement, **Sainte-Lance** n'a pas les coordonnées en tête. Si les risques ne sont pas trop grands, **Théophile** tentera alors de s'emparer de l'un des aventuriers pour sonder sa mémoire avant de

l'éliminer. Sinon, il entreprendra un voyage dans les Pyrénées, visitant grâce à son corps astral le laboratoire d'**Henri-Amédée**. Il décidera alors de monter une expédition vers le *Titanic*.

ET POUR EN REMETTRE UNE COUCHE

La réapparition de *FFSPM* ne plaira pas du tout, du tout à l'ambitieuse *Imperatrix* qui y perd son contrôle sur l'Ahathöör. De fait, il se peut qu'elle aide dorénavant en sous-mains les aventuriers, par l'envoi de lettres anonymes, espérant qu'ils élimineront son ancien amant. Si les aventuriers la contactent personnellement (voir plus haut), il se peut qu'elle noue ouvertement une alliance, mais elle n'hésitera pas à les trahir, c'est avant tout une petite vipère aussi ambitieuse qu'illuminée !



Stanley Liddle MacGregor Mathers\* et sa femme Moina en habits de prêtres d'Isis

**Quand tu aimes, il faut partir**

*Considerate la vostra semenza  
fatti non foste a viver come bruti  
ma per seguir virtute e canoscenza*

Dante

## LES COORDONNEES GEOGRAPHIQUES

Résumons-nous : les personnages ont découvert un lac salé dans une vallée de montagne. Celle-ci recèle un laboratoire abritant un appareil de téléportation et une victime du Titanic, impliquée dans une guerre pour le secret d'Hyperborée. Il ne devrait pas être trop difficile de se faire une vague idée de ce qui se cache derrière l'apparition du lac de Sormangeix et donc de la signification des séries de chiffres retrouvées dans la vallée. Dès lors, ils devraient souhaiter s'élancer sur les traces de l'épave du Titanic !

Ou bien, ils devraient aller jouer à autre chose...

Une petite belotte, peut-être ?

À partir des coordonnées retrouvées dans le laboratoire de Sormangeix (N.48.21.05.92 / O.50.31.14.38.), la meilleure chose à faire est de se rendre rue Saint-Jacques à l'*Institut océanographique de Paris*, fondé par son excellence **Albert I<sup>er</sup> de Monaco\***, où « règne » le grand sédimentologue lorrain, **Julien Vivien Toulet\***, qui réalisa pour le prince de belles cartographies bathymétriques.

Il en ressort que les coordonnées correspondent à un lieu distant d'environ 200 km au large de la côte orientale de Terre-Neuve, caractérisée par une profondeur restreinte aux alentours de 300 mètres. Étrangement l'endroit, en dehors des eaux

territoriales, est fort éloigné de ce que l'on croyait savoir du lieu du naufrage du Titanic...

## L'HERITAGE DU CONCOURS STROËM

Malheureusement, une profondeur d'environ 300 mètres rend des plus délicates l'expédition. Les sous-marins du milieu des années 1930 ne descendent guère au-delà de 100-125 mètres, tandis que les scaphandres blindés individuels atteignent 150-175 (record de 525 pieds).

En réalité, le seul appareil en mesure de descendre à cette profondeur est le bathysphère mis au point par le directeur de département d'études tropicales du **Dr William Beebe\*** Par un hasard extraordinaire (!!), la livraison du 25 mai 1935 de la *Revue Scientifique* comprend précisément un article du Professeur **Louis Roule\*** du Muséum d'histoire naturelle susceptible d'intéresser les personnages :

# REVUE SCIENTIFIQUE

## REVUE ROSE ILLUSTRÉE

DIRECTEUR  
Paul GAULTIER  
Membre de l'Institut

RÉDACTEUR EN CHEF  
Jules BAILLAUD  
Astronome Titulaire de l'Observatoire

SECRÉTAIRE GÉNÉRAL  
Louis FRANCHET

NUMÉRO 10

73<sup>e</sup> ANNÉE

25 MAI 1935

L'EXPLORATION DIRECTE  
DES GRANDES PROFONDEURS DE LA MER  
PAR LA BATHYSPHÈRE, DU D<sup>r</sup> WILLIAM BEEBE

Par LOUIS ROULE  
Professeur au Muséum d'histoire naturelle



La démarche la plus simple sera alors évidemment d'aller discuter avec l'auteur de l'article, le Professeur **Louis Roule\***, du Muséum. Celui-ci donnera les précisions souhaitées sur le bathysphère.

Cet appareil extraordinaire, inventé par **William Beebe\*** et l'ingénieur américain **Otis Barton\***, a permis de descendre le 15 août 1934 à 3028 pieds de profondeur, soit environ un kilomètre ! Pouvant emporter deux personnes accroupies, la sphère d'1,5 m de diamètre est en acier de 25 mm d'épaisseur et pèse 2,25 tonnes, 1,4 sous l'eau. S'y ajoute 1,35 tonnes de câbles d'acier pour la relier au navire. Les trois fenêtres sont protégées par des vitres de quartz fondu de 76 mm, avec une écoutille d'entrée de 200 kg. L'oxygène est fourni par des cylindres sous haute pression, secondé par des pains de chaux sodée et de chlorure de calcium destinés à absorber le CO<sub>2</sub> et l'humidité excessive. La circulation de l'air demande néanmoins l'activation manuelle de ventilateurs. Une lampe et un téléphone fournis par les *Bell Laboratories* complètent cette « merveille d'ingénierie ».

Malheureusement, l'invention n'est pas plus disponible que ses plans exacts et **Roule\*** leur avouera qu'il n'existe, à sa connaissance, personne à l'heure actuelle capable de concevoir un appareil aussi brillant que le bathysphère. Les aventuriers resteront donc sur leur faim ! Toutefois, à terme (lorsque les joueurs patinent un peu trop), **Roule\*** leur enverra un vieil article relatif au concours **Ursen Ströem\*** en 1902 et leur conseillant de tenter de faire sortir de sa longue retraite l'ingénieur **Goël Mordax\***, le génial inventeur du sous-marin *Jules Verne*<sup>17</sup>. Mais, attention pauvres Surhommes ! Ceci fait partie d'un diabolique complot ! En effet, **FFSPM\***, qui continue à les espionner, a exercé ses pouvoirs de sonde mentale sur le professeur **Roule\*** pour connaître le détail de leurs entretiens et il lui a ensuite « rappelé » l'existence de **Goël Morlax\***, lui ordonnant d'envoyer la coupure de journal au GRAOU.



Dr William Beebe, l'intrépide explorateur des Abysses, en Guyane

<sup>17</sup> Personnages du roman de Gustave Le Rouge, *Le sous-marin Jules Verne*.

**Goël Morlax\***, âgé de 58 ans, hérita de l'empire industriel de son milliardaire norvégien de beau-père après le suicide de ce dernier en 1919. Il n'en possédait néanmoins pas les compétences d'homme d'affaires et après que la crise a ruiné l'entreprise familiale, **Goël Morlax\*** est revenu vivre dans les hauteurs de Marseille, à la *Villa des Glycines*. Il sera extrêmement difficile d'obtenir un rendez-vous car le grand ingénieur est plongé dans la neurasthénie depuis le récent décès de son épouse. Il vit en reclus avec ses fidèles serviteurs norvégiens, uniquement visité par son fils, le capitaine **Jules Ursen Morlax**, de la marine française, capitaine du sous-marin l'*Austerlitz*.

La meilleure solution pour l'approcher est d'être recommandés par **Henriette de la Tour Ponante**, épouse Voltaire. En effet, **Goël\*** avait beaucoup de sympathie et d'admiration pour le brillant **Henri-Amédée** et ils se connaissent par le biais de la bonne société marseillaise. Sans une telle introduction (ou une autre de même genre, obtenu par l'usage du profil *Mondain*), **Goël\*** refusera obstinément de recevoir des « gêneurs ».

#### OU LA FAUTE DES PERES RETOMBE SUR LES FILS

Heureusement pour les aventuriers, leurs ennemis vont pour une fois les aider, involontairement bien sûr ! En effet, l'infâme **Boris I<sup>er</sup>\*** n'a pas abandonné ses projets après la défaite de son expédition pyrénéenne. Ayant finalement exploré le laboratoire et réalisé des recherches sur l'inventeur auquel appartenait le château, il a également compris que la porte avait fonctionné et souhaite explorer l'origine du transfert, stupéfait qu'il s'agisse d'un lieu sous-marin. Il n'a pas fait le lien avec le *Titanic*, mais envisage qu'il s'agisse d'une base secrète ou d'une épave. Quoi qu'il en soit, il existe une possibilité que l'autre porte n'ait pas été détruite et qu'il puisse

recupérer l'artefact pour en faire une nouvelle source de puissance pour lui et son allié **Gog**.

S'étant concertés, ils en sont également venus à la conclusion que le génial **Goël Mordax\*** est l'homme qu'il leur faut pour ce projet précis et, plus généralement, pour développer l'arme sous-marine de l'Italie. Sachant combien il serait difficile d'obtenir la collaboration d'un grand patriote neurasthénique, ils ont décidé d'enlever son fils, le valeureux sous-marinier **Jules Ursen Morlax** ! Les infâmes !!! Heureusement, nos aventuriers vont pouvoir s'interposer et, du même coup, gagner la confiance du vieil ingénieur ! C'est-y-pas beau la vie ? Il y a néanmoins un « hic »... En effet, les deux hommes ont chargé de cette mission l'un des pirates les plus craints de l'Atlantique, la **Murène**. Contre toute attente, cette sinistre figure va faire une entorse à ces principes et intervenir en Méditerranée pour diriger le rapt... Vous en saurez davantage ultérieurement sur les motivations de la **Murène** !

Dès qu'ils se sont déjà rendus à la *Villa des Glycines*, les personnages seront repérés par les espions italiens. Toutefois, les Surhommes devraient être capables de repérer la filature et de la contrer. S'il est capturé, l'homme chargé de les espionner (**Angelo Angeli**) n'aura rien de particulier à dire, car ce n'est qu'une petite frappe, un représentant mineur du milieu corse, engagé comme mouchard. Il fait son rapport à un numéro de téléphone international en Suisse correspondant à une librairie, mais de fait, le standard a été piraté par les agents de **Gog**, et l'appel finit à la section renseignements de l'ambassade d'Italie en Suisse, laquelle répercute au centre opérationnel à Marseille. Cette piste est donc fermée. En revanche, un détail devrait attirer l'attention des personnages : le malfrat porte sur lui, outre les photos de certains d'entre eux, celle d'un jeune officier de marine. Convenablement « convaincu », il confessera que celui-ci est une autre cible de la surveillance demandée aux Corses par les mêmes individus, mais il ignore exactement qui il est, car c'est un autre de ses « collègues » qui est finalement parti s'en occuper « sur Toulon ».

Dès lors, les aventuriers voudront sans doute en savoir plus. Il ne sera pas compliqué, grâce à la photo, d'identifier le fils de l'ingénieur en la montrant aux soldats flânant sur le port de Toulon. À l'aide des bons contacts (profil *Militaire* notamment), ils pourront ensuite apprendre auprès de l'amirauté que l'*Austerlitz*, venant de rentrer de mission, le capitaine **Morlax** a obtenu une permission pour aller voir sa famille. Dès lors, les hasards de l'existence feuilletonesque feront bien les choses et nos héros rentrant précipitamment à Marseille interviendront contre la lâche agression.

A priori l'attaque a lieu sur la route alors que **Jules Ursen** roule vers la *Villa des Glycines* dans le train Toulon-Marseille, mais n'hésitez pas adapter les événements aux actions des joueurs. En fait, le train n'a été retenu comme cadre de l'action que pour « coller » à la peinture retenue comme couverture !! **En revanche, il est essentiel pour la suite que les aventuriers sauvent le fils de Morlax\***.

Alors que le train vient de quitter Bandol, il longe la mer au plus près au niveau de la Baie de la Moutte : c'est là que la Murène frappe ! D'ailleurs, le lieu est prédestiné car il y a là un rocher célèbre appelé « le sous-marin de la Moutte » en raison de sa forme partiucière. Vous imaginez déjà sans doute la réaction des gendarmes si les aventuriers tentent de leur faire avaler qu'ils ont vu là un sous-marin... Un véhicule de type stratogyre, mis à disposition par **Gog**, surgit des nuages et dépose sur le toit du train un petit commando de pirates ! Renseignés par le mafrat engagé pour filer le jeune capitaine, ceux-ci pénètrent dans le wagon de première où voyage **Jules Ursen** et ses deux compagnons et les neutralisent avec des fusils hypodermiques. Le fils de Goël Morlax est alors emmené sur la plate-forme du train et tout le monde remonte à l'aide de câbles et de treuils fixés dans des mousquetons. Puis le stratogyre part en direction de la mer où il dépose les pirates dans le *Léviathan*.



Alerte ! Le Léviathan a été vu au large de la Baie de la Moutte

Tel est le plan prévu, mais vos personnages vont bien entendu troubler la chose. Il y a d'ailleurs de fortes chances qu'ils soient dans le même train sans s'en douter ou parce qu'ils ont appris par leur enquête que Jules ursen est dans le train et auront pu le rattraper à Bandol. Selon leur nombre à ce moment, vous pouvez ou non mettre la Murène dans le stratogyre, voir même parmi le commando attaquant le train. L'avantage de cette option est qu'ils auront un premier contact avec leur ennemi de la scène finale. Toutefois, il ne faudrait pas qu'ils en viennent à bout immédiatement. Vous avez deux grandes options : soit aucun personnage ne vole et dans ce cas il convient de faire intervenir les personnages dès le début de l'assaut, obligeant le stratogyre à se replier ; soit au moins un personnage peut engager le

combat avec le stratogyre et le suivre, alors un beau combat aérien est idéal, surtout si les personnages au sol peuvent y contribuer initialement. Le stratogyre endommagé par les tirs/attaques énergétiques sera moins difficile à vaincre pour le personnage volant. Quoi qu'il en soit, le stratogyre repart vers le large. S'il est intact, permettez aux personnages de voir luire la coque du Léviathan dans les eaux au pied de la roue côtière. Décrivez les pseudopodes qui dansent dans la lumière lunaire, tant mieux s'ils croient que Cthulhu est impliqué ! Vous pouvez leur montrer le photomontage fourni, la photo est prise très exactement du talus au-dessous duquel passe la ligne de chemin de fer. Si le stratogyre est endommagé et poursuivit, il s'abîmera dans les eaux ; **Jules Ursen Morlax**, « ranimé par les eaux glaciales » parviendra alors à s'enfuir et sera récupéré par le héros volant, alors que le Léviathan se rapproche à toute vitesse...



Le rocher dit « du sous-marin », dans la Baie de la Moutte

C'est une option évidemment plus « grand spectacle ». La langue de communication des pirates est l'anglais (accent américain), ne l'oubliez pas s'ils s'interpellent pendant le combat, ce sera un indice utile pour les personnages.

Si certains pirates sont capturés, ils se révéleront être un mélange de divers types ethniques. Il ne sera toutefois pas possible de les faire parler grâce à un dispositif de sûreté mis au point par les services secrets italiens : un petit appareil, inséré dans leur casque, provoque une décharge magnétique qui brûle les centres de la mémoire ! Salauds !! Néanmoins, les fichiers anthropométriques de la police pourraient permettre d'identifier certains d'entre eux comme d'anciens bagnards de Guyane, ayant intégré les rangs de l'équipage du plus cruel des pirates de l'Atlantique, la **Murène**...

#### LE TRESOR DES « ARCHIVES LINCOLN »

Après cela bien évidemment, le génial **Goël Morlax\*** ne demandera pas mieux que d'aider les personnages. Il connaît fort bien le bathysphère et, de fait, **Otis Barton\*** fut naguère son disciple. Il se concertera avec son fils puis annoncera aux Surhommes que, désireux de leur prouver sa reconnaissance, il va partager avec eux son grand secret, l'héritage qu'il réservait à **Jules Ursen**. Il commence alors le récit de « l'une de ses plus étranges expéditions ».

« De conserve avec son beau-père, j'entrepris en effet d'explorer les fonds marins à l'aide du *Jules Verne III*. Or, au début de la fatale année 1914, nous reçûmes la visite d'un vieil américain qui nous conta une étrange histoire. Adolescent durant la Guerre de Sécession, il avait été fait prisonnier au siège de Richmond. S'étant

échappé avec plusieurs amis, grâce à un ballon, il fut pris dans un ouragan qui l'emporta lui et ses compagnons et les jeta sur une île en-dehors de toute voie commerciale. L'ayant baptisée Lincoln, ils vécurent là des années, tels de modernes Robinsons. À plusieurs reprises, ils furent sauvés de périls divers par d'étranges interventions qui leurs firent soupçonner une présence sur l'île. Ils apprirent la vérité alors qu'un terrible danger les menaçait. En effet, le volcan qui dominait l'île entra en éruption. Leur protecteur se révéla alors à eux pour leur permettre de fuir, alors que l'île s'abîmait dans les eaux sous la violence des convulsions de la terre.

Il s'agissait d'un prince indien anarchiste, génial inventeur d'un sous-marin unique en son genre, baptisé le *Nautilus*. Oui, celui-là même qui défraya la chronique dans les années 1860 en s'attaquant aux navires anglais !! Le mystérieux capitaine mourut dans la destruction de sa base située dans les entrailles de l'île. Alors que nous écoutions médusés, le vieil homme ne nous proposa pas moins que d'utiliser le *Jules Verne III* pour explorer les fonds marins sur le site même de l'île Lincoln dont il connaissait les coordonnées ! Ce projet nous occupa plusieurs années, durant lesquelles nous vécûmes entièrement coupés du monde par souci de discrétion. Ce que nous découvrîmes sur les fonds de l'océan, je ne tenterai pas même de vous amener à le croire, mais notre retour fut bien moins que triomphal. Nous fûmes en effet confrontés aux horreurs d'une guerre dont nous avions tout ignoré. Mon beau-père et moi-même réalîsâmes l'horreur potentielle de l'arme sous-marine et décidâmes de taire ce que nous avions découverts. C'est

d'ailleurs peu de temps après que le père de ma femme se donna la mort, incapable de survivre à un monde d'où les valeurs humanistes auxquelles il croyait tant étaient bannies. Pour ma part, accusé d'avoir déserté la patrie à l'heure du danger, je fus vilipendé par tous mes anciens collègues et mon nom mis au ban de la République des Sciences ! Je décidai, en accord avec mon épouse, d'attendre que l'humanité, sur les traces du président Wilson, ait effectué des progrès sur le chemin de la Paix, pour lui livrer les terribles secrets dont je suis dépositaire ! Bien m'en pris car les évolutions actuelles me font craindre le pire ! Néanmoins, mes amis, ce que nous nommions, feu mon beau-père et moi, les « archives Lincoln » me mettent en mesure de vous permettre de vous communiquer les moyens scientifiques de réaliser votre audacieux projet, à la condition que vous me prêtiez serment de ne pas communiquer à des puissances étatiques les équipements que vous serez amenés à utiliser pour ce faire ».

Enthousiaste, **Jules Ursen Morlax** proposera aussitôt de mettre au service de l'audacieuse expédition ses talents de sous-marinier !

D'UN JULES VERNES, L'AUTRE : L'*USQUE NON MERGITUR*

L'appareil que projette de réaliser **Morlax\*** est basé sur un « principe fort simple », comme dirait Gustave Le Rouge. La pression s'accroît au fur et à mesure que l'on descend vers les Abysses. Or, cette pression est elle-même assimilable à un formidable piston, déployant une énergie destructrice sans cesse grandissante. C'est précisément cette énergie destructrice qui assurera la protection de ceux qu'il a

décidé d'appeler les « benthonautes » (de benthos, le fond de la mer). En effet, le piston de la pression actionnera un générateur spécial en charge de générer un champ magnétique dont les flux parcourront la coque métallique de la nef en en décuplant la résistance. Ainsi, plus la pression s'accroît, plus la résistance de la coque en fait de même. Ce merveilleux principe, « l'isopascalisme barymagnétique », n'était que l'une des nombreuses découvertes du maître de l'île Lincoln. Sa mise en action nécessitait toutefois une source d'énergie qui lui échappait encore, mais que les travaux de Marie Curie mettent aujourd'hui à disposition de l'Humanité : le radium !

Morlax propose donc de construire pour les aventuriers le premier « magnétoscope » qu'il entend baptiser l'*Usque non mergitur*. Il serait d'ailleurs possible de l'adapter au scaphandre individuel à condition que celui-ci demeure relié au générateur magnétique du navire par un câble transmettant l'énergie magnétique ! Une centaine de mètre d'autonomie autour de l'unité centrale serait ainsi envisageable avant que la diminution d'énergie ne rende la chose dangereuse. Le modèle qu'a a priori en tête Morlax est celui d'une sorte de grande méduse dont la partie supérieure constitue l'habitable, tandis qu'en dessous une série de câbles soutiennent les scaphandres individuels, lesquels peuvent éventuellement remonter dans le cœur, via un sas.

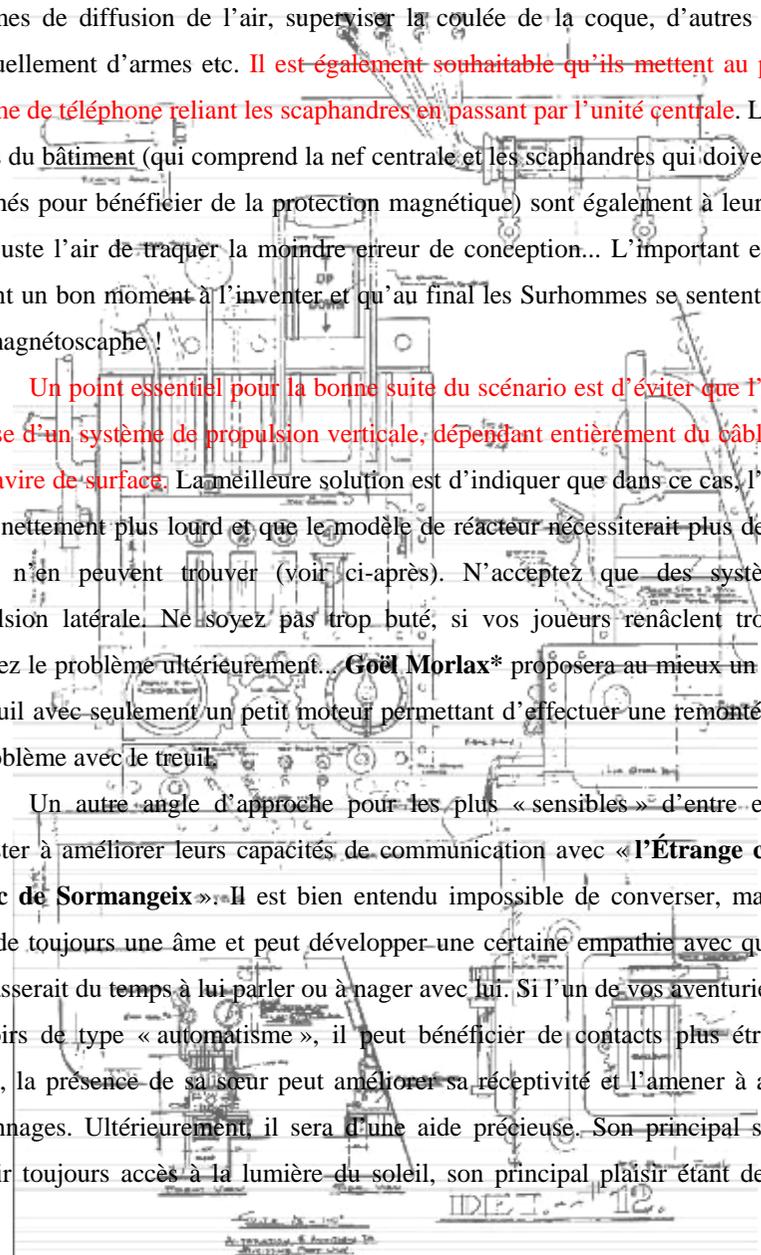
Enfoncé le bathysphère !!!

Il sera bon évidemment de faire participer au plus près à la construction du navire les personnages scientifiques. Des chimistes peuvent préparer, voire améliorer les pains de pains de chaux sodée et de chlorure de calcium, les ingénieurs perfectionner les générateurs électriques ou les adapter pour permettre à un personnage doté de pouvoir générant de l'électricité puisse servir de batterie, les

systèmes de diffusion de l'air, superviser la coulée de la coque, d'autres le doter éventuellement d'armes etc. Il est également souhaitable qu'ils mettent au point un système de téléphone reliant les scaphandres en passant par l'unité centrale. Les plans exacts du bâtiment (qui comprend la nef centrale et les scaphandres qui doivent y être rattachés pour bénéficier de la protection magnétique) sont également à leur charge, ayez juste l'air de traquer la moindre erreur de conception... L'important est qu'ils passent un bon moment à l'inventer et qu'au final les Surhommes se sentent fiers de leur magnétoscope !

Un point essentiel pour la bonne suite du scénario est d'éviter que l'appareil dispose d'un système de propulsion verticale, dépendant entièrement du câble relié à son navire de surface. La meilleure solution est d'indiquer que dans ce cas, l'appareil serait nettement plus lourd et que le modèle de réacteur nécessiterait plus de radium qu'ils n'en peuvent trouver (voir ci-après). N'acceptez que des systèmes de propulsion latérale. Ne soyez pas trop buté, si vos joueurs renâclent trop, vous réglerez le problème ultérieurement... **Goël Morlax\*** proposera au mieux un système de treuil avec seulement un petit moteur permettant d'effectuer une remontée en cas de problème avec le treuil.

Un autre angle d'approche pour les plus « sensibles » d'entre eux peut consister à améliorer leurs capacités de communication avec « l'Étrange créature du lac de Sormangeix ». Il est bien entendu impossible de converser, mais l'être possède toujours une âme et peut développer une certaine empathie avec quelqu'un qui passerait du temps à lui parler ou à nager avec lui. Si l'un de vos aventuriers a des pouvoirs de type « automatisme », il peut bénéficier de contacts plus étroits. De même, la présence de sa sœur peut améliorer sa réceptivité et l'amener à aider les personnages. Ultérieurement, il sera d'une aide précieuse. Son principal souci est d'avoir toujours accès à la lumière du soleil, son principal plaisir étant de la voir





**Si tu regardes dans l'abyme...**

*Oh ! Combien de marins, combien de capitaines  
Qui sont partis joyeux pour des courses lointaines,  
Dans ce morne horizon se sont évanouis*

Victor Hugo

Pendant que les aventuriers tentent ainsi de réunir les capitaux nécessaires à leur folle entreprise, leurs adversaires ne resteront pas inactifs !

## LA MURENE

*Je reviendrai, avec des membres de fer, la peau sombre, l'œil furieux : sur mon masque, on me jugera d'une race forte. J'aurai de l'or : je serai oisif et brutal.*

Arthur Rimbaud

La principale menace qui se dresse contre le succès de l'expédition du GRAOU découle de l'alliance entre l'infâme **Boris I<sup>er</sup>** et son « patron », le richissime **Gog**. Les espions du maître de l'Italie ne tarderont pas à repérer **Morlax\*** à Bergen et à surveiller l'activité du chantier naval.

Parallèlement, **Gog** s'organise pour pouvoir intervenir au large de Terre-Neuve sans impliquer directement la marine italienne. Alors qu'il n'était encore qu'un homme d'affaire particulièrement sans scrupule, le futur dictateur de l'Italie s'allia avec un pirate américain pour déstabiliser ses concurrents commerciaux. La **Murène**, fort de son sous-marin superscientifique, le *Léviathan*, pris systématiquement pour cible les cargaisons ou les navires des rivaux de **Gog**. En provision du prochain conflit espagnol, le dictateur italien a repris contact, comme on

l'a déjà vu, avec son ancien allié. Il entend en effet pouvoir disposer le moment venu d'un moyen de s'attaquer aux éventuels convois de soutiens de **Nous Autres** sans risquer de déclencher une guerre directe entre l'Italie et l'Uninon Soviétique.

L'enthousiasme avec lequel le pirate a accepté la mission qui lui était proposé a surpris les agents italiens. Mais, nos lecteurs ne s'en étonneront plus lorsqu'ils auront contemplé à satiété l'étrange silhouette du requin des mers ! Ces quatre membres remplacés par des prothèses métalliques, ce visage défiguré... Oui, tout concorde...

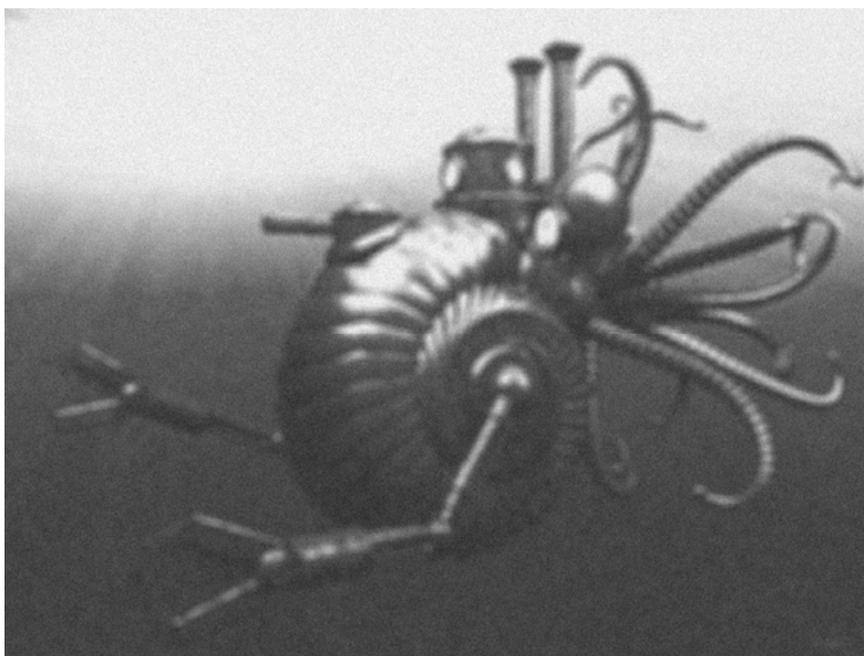
« Un de ses bras et une de ses jambes avaient été emportés par l'explosion. L'autre bras et l'autre jambe étaient littéralement réduits en charpie le visage n'était qu'une plaie ; les dents avaient sauté, les lèvres avaient disparu. À la place des yeux et du nez, il ne restait plus que des trous sanguinolents ; la langue même avait été emportée. Cependant, il vivait, car aucun organe essentiel n'avait été atteint en lui. Le chirurgien du bord le pansa, lui amputa le bras et la jambe restants, et déclara qu'on pouvait espérer le sauver encore ».

On se rappelle à cette lecture là la terrible fin de **Tony Fowler\***, le rival acharné de **Goël Morlax\***<sup>18</sup>. Eh bien, non ! Le traître survécut et, fort des millions de son père, put au fil des ans se doter d'un corps largement mécanique en finançant les travaux du **Dr Anatolij Georgevitch Tchentsov**, futur père des Mécanoïdes soviétiques. Grâce à son nouveau corps et à un nouveau sous-marin, il se lança, sous le nom de la **Murène**, dans une terrible vengeance contre les nations de la terre (oui,

<sup>18</sup> Gustave Le Rouge, *Le sous-marin Jules Vernes*.

c'est un peu mégalomanie, mais pourquoi en faire un petit bourgeois ?). C'est lui qui fut directement derrière la perte de tant et tant des navires de la compagnie Stroëm. Parallèlement, il obtint de Gog que celui-ci intervienne sur les marchés pour pousser à la ruine des *Établissements Stroëm*. Il causa ainsi finalement la perte du père de la femme qui lui avait préféré le génial **Goël Morlax**\* ! Et, non, **Tony Fowler**\* n'a aucun remors : les garces n'ont pas d'âme !

Bien entendu, les objectifs de la **Murène** sont quelque peu différents de ceux que lui a donné son commanditaire officiel : tuer **Julien Ursen Morlax** pour briser moralement son ancien ennemi demeure son principal objectif.



Le Léviathan s'apprête à frapper !!

OU L'ON RETROUVE L'ORAO...

*Attention, tout ce qui suit n'est qu'une proposition, si un joueur doté du profil Homme d'affaires se lance dans de vastes opérations pour trouver les financements, il est bon d'adapter la trame pour que ce soit lui qui « découvre » la possibilité de faire bénéficier l'entreprise des largesses de Robert de Seigneulles.*

En parallèle à ces menées anti-françaises, les aventuriers subiront la concurrence de leur rival ésotérique, **FFSPM**. Celui-ci va à présent agir à travers les riches excentriques membres de l'Athathöor de façon à favoriser le financement des projets des Aventuriers, afin d'avoir l'opportunité de participer secrètement à l'expédition ! Son approche sera aussi indirecte que possible, surnois occultiste qu'il est... Alors que le travail avance, ses appuis financiers vont répandre des rumeurs attaquant la solidité des *Établissements Ströem & Thrane*. L'action commencera alors à chuter, causant de gros soucis à l'honnête **Amund**... Il sera possible de se rendre compte qu'il perd de jour en jour sa bonhomie coutumière, mais, trop fier pour avouer des difficultés, il niera le fait, évoquant « un peu de fatigue »... Si l'on observe les cours de la Bourse d'Oslo, on comprendra bien vite l'origine de son trouble.

Finalement, afin de parer à la ruine, il acceptera l'intervention d'un groupe d'investisseurs du nord de la France, dirigé par le *Crédit Industriel des Acéries de la Meuse*. Une petite enquête menée grâce à *Homme d'affaire* ou *Journaliste* permettra de découvrir que celui-ci appartient, à travers divers hommes de paille, à un riche baron ardennais, **Robert de Seigneulles**. Fouiller son manoir permettrait éventuellement de découvrir son petit temple personnel, riche de tous les symboles égypto-kabbalistiques de son modèle parisien, et de comprendre l'origine de son intérêt : il n'est autre que *Frater Surgens Ad Splendorem*, *Théoricus* de l'O.R.A.O..

Il est également possible que les aventuriers apprennent ce fait par l'intermédiaire de l'*Imperatrix* s'ils ont fait alliance avec elle.

**Amund** accueillera cette offre comme une manne inespérée et **de Seigneulles** aura dès lors accès, via les comptes de la société norvégienne aux progrès des Surhommes. Il ne tardera pas dès lors à les contacter officiellement pour « demander des explications » sur « cette étrange affaire qui, étant donné l'implication de l'ingénieur **Morlax\***, cache certainement quelque exploration des grands fonds... ». L'homme d'affaires proposera alors de financer l'expédition en échange d'un partage des profits matériels qu'elle est censée générer, « après étude de rentabilité, bien entendu »... Celle-ci sera évidemment positive et dès lors les Aventuriers recevront l'aide nécessaire. Notamment, il mettra à leur disposition son imposant yacht, l'*Exotique nature*, ancré en rade de Calais, qu'il enverra à Bergen. Le nom du navire fait référence au célèbre poème de **Stéphane Mallarmé\***, auteur préféré du millionnaire ardennais, qu'il n'hésitera pas à réciter *ad nauseam* aux personnages (texte fourni plus bas). Une semaine après l'accord, le yacht, flambant neuf, entrera dans le port de Bergen et viendra s'amarrer aux quais du chantier *Stroëm-Tharne*.

Les quinze hommes d'équipage du navire, tous des vétérans de la mer peu regardant sur la morale de leur employeur, sont bien entendus à la solde de l'O.R.A.O. et **Robert** s'embarquera également aux côtés des aventuriers. Bien entendu, il en ira de même pour **FFSPM**, caché dans un compartiment secret. La seule façon de le repérer est par compteur Geiger, étant donné qu'il demeure radioactif... Il peut toutefois agir sur le navire grâce à sa forme astrale.

Une fois en mer, il est possible qu'un personnage tombe sur une vieille bouée, marquée *Baris-Calais*. Il s'agit en fait du nom précédent du navire, **Robert\*** ayant tout changé pour l'expédition (d'où l'aspect flambant neuf...). Or, il est possible que l'un des personnages se rappelle que Baris est le nom du bateau de la

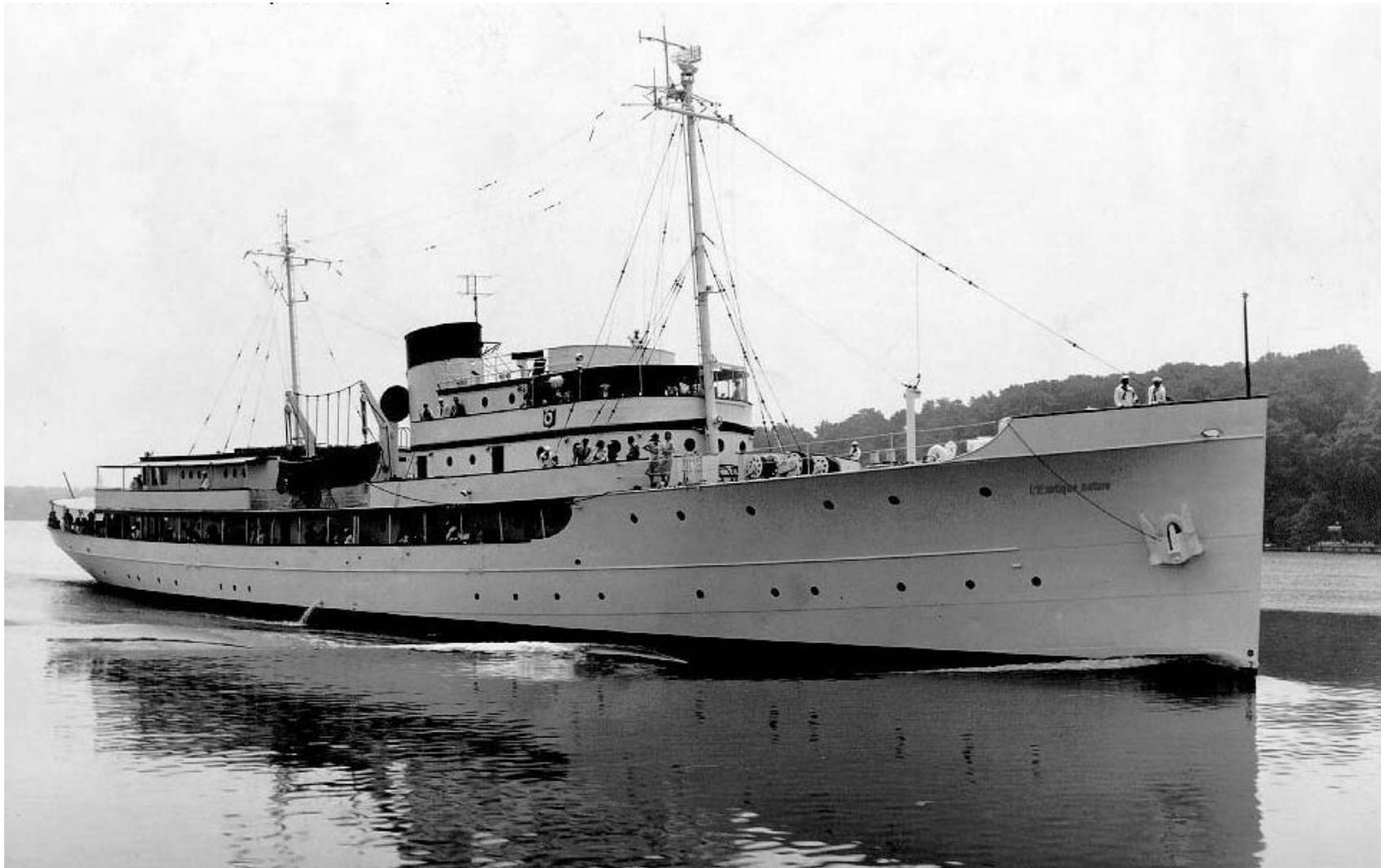
déesse Isis, coïncidence ? Confronté avec ce fait, **Robert\*** jouera les innocents disant que cela devait appartenir au précédent propriétaire, lui ayant tout rénové lors du rachat du yacht, « il y a quatre ans ». Il serait possible de vérifier qu'il s'agit d'un mensonge en contactant la capitainerie de Calais ou les assurances par radio, mais le responsable de la radio de bord préviendra évidemment son chef. Cet indice est là pour créer un peu de saine paranoïa à bord !!

Robert est toutefois un personnage complexe, plus romantique que machiavélique, et il se peut, surtout s'il y a des dames de bonne *Allure* qu'il se retourne contre son maître secret au nom de la « chevalerie ».

### Brise marine

La chair est triste, hélas! et j'ai lu tous les livres.  
Fuir! là-bas fuir! Je sens que des oiseaux sont ivres  
D'être parmi l'écume inconnue et les cieux!  
Rien, ni les vieux jardins reflétés par les yeux  
Ne retiendra ce cœur qui dans la mer se trempe  
O nuits! ni la clarté déserte de ma lampe  
Sur le vide papier que la blancheur défend  
Et ni la jeune femme allaitant son enfant.  
Je partirai! Steamer balançant ta mâture,  
Lève l'ancre pour une exotique nature!  
Un Ennui, désolé par les cruels espoirs,  
Croit encore à l'adieu suprême des mouchoirs!  
Et, peut-être, les mâts, invitant les orages  
Sont-ils de ceux qu'un vent penche sur les naufrages  
Perdus, sans mâts, sans mâts, ni fertiles îlots...  
Mais, ô mon cœur, entends le chant des matelots!

Stéphane Mallarmé



## Où la croisière ne s'amuse pas...

*Je te salue, vieil Océan !*

Lautréamont

Quel que soit les obstacles qu'ils auront rencontrés, les aventuriers finiront pas lever l'ancre de Bergen à bord du yacht flambant neuf de **Robert de Seigneulles**, doté d'une nouvelle grue à même d'immerger l'*Usque non Mergitur*, les cales pleines de douceurs et d'instruments technologiques ! **Un point important l'Étrange créature du lac de Sormangeix dont l'aquarium doit demeurer sur le pont**, celui qui fut Henri-Amédée ne supportant le cumul du confinement et de l'absence de lumière naturelle.

QUALIS ARTIFEX PEREAT !

Si vos surhommes ont des pouvoirs ad hoc, offrez leur le plaisir d'une petite bataille navale avec les infâmes agents de **Gog** ! Le *Nerone*, un petit sous-marin les prendra en filature à leur sortie de Bergen... Il navigue à petite profondeur afin d'utiliser son snorkel<sup>19</sup>. Il sera possible à un personnage doté d'un pouvoir de vol (par exemple **Anne de Romeida** si vous jouez avec les pré-tirés) ou de sonar utilisé sous l'eau de le repérer... À partir de là, il s'avèrera nécessaire de le neutraliser, laissez les s'amuser avec cela. L'idéal étant une attaque concertée depuis le ciel déposant à l'aplomb de l'ennemi un saboteur qui plongera pour coller à sa coque une mine. Gageons que vos héros seront inventifs... N'oubliez pas de prendre un air dépité comme s'ils avaient foutu en l'air vos machinations infâmes. Ce petit épisode a pour

objectif unique de soigner leurs egos et de leur donner une fausse sensation de sécurité avant que ne commencent les véritables ennuis...

DE L'APLOMB A L'APLOMB !

Le voyage ne sera guère problématique et l'itinéraire dépend du degré de paranoïa des personnages qui peuvent souhaiter ou non faire escale dans les îles Shetland, en Islande ou au Groenland. S'ils évitent toutes ces étapes, il sera alors nécessaire, pour refaire les provisions fraîches -notamment l'eau-, de faire escale à Saint-Pierre-et-Miquelon ou à Saint-Johns à Terre-Neuve (mais les aventuriers souhaiteront sans doute avoir affaire aux faibles autorités françaises du petit territoire qu'aux canadiens, nettement mieux organisés). Il sera ensuite temps d'aller à l'aplomb des coordonnées de la seconde porte et de se préparer à l'immersion du magnétoscope...

La **Murène** a placé des espions à Saint-Pierre-et-Miquelon et Saint-John. Ceux-ci préviendront leur cruel chef par radio. Éventuellement, un personnage pourrait intercepter quelques bribes de leur rapport, histoire de faire monter la pression. Il en va de même avec le radio du bord qui préviendra **Robert**, lequel partagera l'information avec les Surhommes puisqu'ils sont, au propre comme au figuré, tous dans le même bateau... Il faut néanmoins éviter que la peur d'une agression ne les amène à suspendre les opérations ou à laisser une trop forte proportion de Surhommes dans l'*Exotique nature* lors de la descente.

La **Murène** attend quant à lui à proximité des coordonnées relevées au fond du lac de Sormangeix par les hommes de **Boris I<sup>er</sup>**, son sous-marin perfectionné évolue assez profond pour ne pas être repéré du ciel... Il attendra patiemment pour intervenir que les explorations commencent, comptant bien sur le fait que les Surhommes descendront dans le magnétoscope ! Son plan consiste à s'emparer du

<sup>19</sup> Normalement inventé en 1936, souhaitons que vous ayez la chance de ne pas avoir d'historien de la marine à votre table !

bateau et à bloquer l'appareil sous l'eau bien au-delà des capacités d'approvisionnement en air, avant de le récupérer. Il n'y aura plus qu'à jeter les cadavres et à remplacer les réserves d'oxygène pour recommencer l'exploration.

Dès que ses plongeurs de combats auront vu descendre le magnétoscope, l'attaque se déchaînera ! On ne s'y intéressera que dans la mesure où un ou plusieurs surhommes seraient demeurés dans l'*Exotique Nature*. Sinon, il suffira de décrire aux personnages présents dans le magnétoscope l'approche du puissant *Léviathan* qui, au-dessus de leur tête, se dirige vers le yacht...

Propulsé par ses puissants moteurs au radium, le *Léviathan* surgira des flots comme un squalo, soulevant une gerbe d'eau qui s'abattra sur le yacht. Ses deux gros bras mécaniques semblables à des pinces de homard s'accrocheront au plat bord, vomissant par leur extrémités les deux sections d'assaut aux ordres de l'immonde **Tony Fowler\*** ! Pendant ce temps, les pseudopodes arrières se dresseront déchaînant depuis les hauteurs le feu de ses mitrailleuses sur l'adversaire. La bataille sera aussi brève que brutale si aucun héros n'y participe. L'équipage sera exécuté et seront seuls épargnés les individus qu'il serait possible de rançonner (donc **Robert de Seigneulles\***), ainsi, bien entendu que **Julien Ursen Morlax\***, au cas où il ne serait pas dans le magnétoscope. La **Murène** entend prendre son temps pour le tuer.

Quoi qu'il en soit, deux événements doivent nécessairement survenir pour le bien de la suite du scénario.

- tout d'abord, le réservoir de l'Étrange créature du lac de Sormangeix doit être brisé et la créature couler du pont dans la mer...
- ensuite, le treuil soutenant le magnétoscope doit également se rompre, projetant le malheureux équipage du magnétoscope vers les profondeurs insondables des abysses !! Quelques instants avant, s'ils n'ont pas vu passer le sous-marin

ennemi, il serait de bon ton qu'ils reçoivent un appel angoissé de la surface... Puis l'abyme s'ouvrira sous leurs pieds !

NB : si vous n'avez pas réussi à éviter que le magnétoscope dispose d'un petit propulseur autonome d'appoint, il est temps d'être cruel, voir infect... Le treuil étant brisé, une partie du lourd câble d'acier tenant le magnétoscope va s'abattre sur celui-ci endommageant... le propulseur ? Oui, bravo !! Soyez impitoyable, asseyez-vous benoîtement sur une éventuelle dépense de points de radium collective pour modifier le scénario sur ce point !

Le problème d'éventuels personnages à bord du yacht se pose à ce stade. Bien entendu, ils peuvent parvenir à repousser la **Murène**, ce qui est tout de même peu probable. Quoi qu'il en soit l'essentiel est que la bataille cause à la fois la rupture de l'aquarium et celle de la grue. Si un ou plusieurs personnages sont capturés dans la bataille, le pirate fou se gaussera de leurs pouvoirs (car en plus d'être méchant, il est mesquin), puis il les fera charger de chaînes et jeter, lestés d'une ancre, par dessus bord... Donnant l'occasion à l'**Étrange créature du lac de Sormangeix** d'être utile... Alors que le(s) héros coulent à pic vers une mort certaine, l'hydrokinète utilisera son pouvoir pour le protéger de la pression grandissante !! Quant à l'ancre, elle assurera que sa vitesse de descente soit assez rapide pour qu'il rattrape le magnétoscope en train de couler... Dès lors, il n'appartiendra qu'à ses passagers de sauver leur compagnon... Télékinésie, utilisation des bras articulés de l'appareil, hydrokinésie, sortir audacieuse en scaphandres, voir utilisation potentiellement meurtrière d'un fusil harpon... Les détails importent peu, l'important est de permettre à la malheureuse victime de la Murène de se brancher sur les réserves d'air des scaphandres du magnétoscope et de bénéficier de la protection de sa coque.

*Il est impératif que vous gardiez en tête la possibilité que vous ayez à maîtriser cet épisode lorsque vous superviserez les travaux de conception de l'Usque non Mergitur. Utilisez **Goël\*** et **Julien Ursen** pour orientez les plans de façon à ce que ce sauvetage soit ensuite possible.*

*Dans tout ce qui va suivre, l'**Étrange créature du lac de Sormangeix** demeure votre atout maître, puisque son talent d'hydrokinésie peut tirer les personnages de bien des mauvais pas... Elle serait d'ailleurs sans doute assez forte pour remonter le magnétoscope à la surface, mais n'hésitez à jouer honteusement du fait qu'elle ne communique pas bien et ne comprends que par intermittence que les personnages sont en danger... En revanche, la créature reste sous l'impression de son dernier souhait en tant qu'être humain : sauver le Titanic des Abysses. Elle serait prête à aider toute tentative des personnages en ce sens pour peu qu'elle la comprenne (voir plus bas). Tout au fond d'elle, elle demeure un scientifique absolument génial. Sinon, elle doit constituer une présence déroutante, quasi invisible dans l'eau, présence qui observe les personnages avec curiosité et peut ponctuellement opérer des miracles en leur faveur, mais ne doit pas être un deus ex machina : elle peut seconder leurs initiatives, mais pas s'y substituer.*

*Votre seconde arme pour aider quelque peu les aventuriers confrontés à des dangers peu communs est **FFSPM**, s'ils ne l'ont pas éliminé durant la traversée. Celui-ci se retrouve bloqué sur un navire aux mains de la **Murène** et pourra utiliser éventuellement sa forme astrale pour descendre « visiter » les personnages. Il ne peut rien faire matériellement, mais peut transmettre des informations (via automatisme ?) et éventuellement agir au bon moment contre les pirates. De nouveau, il peut aider mais ne doit pas se substituer aux héros dans la résolution des problèmes.*



Benedetta Marinetti, *Velocità di motoscafo* (1919-1924)

## Au cœur du Tartare

*Below the thunders of the upper deep;  
Far, far beneath in the abysmal sea*

Alfred, lord Tennyson

Alors que les héros se félicitent éventuellement du sauvetage héroïque de leur(s) compagnon(s) jeté(s) à l'eau par la **Murène**, rappelez leur que leur magnétoscope descend lentement vers les profondeurs... Décrivez leur la silhouette du *Léviathan* qui tente vainement de les rattraper, puis tourne au-dessus d'eux comme un squalo lorsqu'il atteint sa profondeur de plongée maximale... Puis demandez leur ce qu'ils comptent faire pour éviter à terme la mort par asphyxie... Laissez-les élaborer des plans plus ou moins idiots, puis décrivez leur enfin l'apparition de l'épave. La meilleure façon est encore de leur passer à ce moment un petit film récupéré sur youtube...<sup>20</sup>.

Le magnétoscope finira par se poser alors en douceur sur le lit de l'Océan, flanc à flanc avec le titan endormi... La double coque de celui-ci présente une ouverture béante : la déchirure créée précisément par la porte d'**Henri-Amédée**. Oui, ils ont une chance insolente !!

Rappelez aux joueurs qu'ils n'ont alors que X heures d'oxygène (cela dépend de leur prototype, envisagez environ trois ou quatre heures...) et qu'un sous-marin ennemi cerce au-dessus de leur tête...

Peut-être à ce moment un petite suspension de séance s'impose-t-elle pour les laisser maronner...

---

<sup>20</sup> [http://www.youtube.com/watch?v=pun18bi\\_0-g&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=pun18bi_0-g&feature=related) N'hésitez pas utiliser le passage sur les fantômes si l'un de vos personnages est un medium !

Ô MER, NUL NE CONNAIT TES RICHESSES INTIMES

*Là pas d'espérance, Nul orietur.  
Science avec patience,  
Le supplice est sûr*

Arthur Rimbaud

Alors, attention les yeux : ce qui suit pique !!

L'exploration des cales du *Titanic*, par-delà la déchirure dans la coque, aidera finalement les Surhommes à remédier partiellement à leur situation catastrophique, car le hasard va bien faire les choses... On s'intéresse d'abord ici à la façon dont ils vont survivre à l'épuisement de leur réserve d'air. La question de la remontée sera abordée plus bas, car elle constitue le point d'orgue du scénario.

En s'approchant, les scaphandriers constateront que la double coque est percée, l'acier étant dans les deux cas retourné vers l'intérieur. La cale derrière la brèche est un beau chaos et les aventuriers errent rapidement entre des piles de caisses plus ou moins endommagées.

Ils remarqueront notamment parmi les caisses plusieurs petites citernes mobiles d'environ 5 m de long sur 2 de diamètres. Leurs flancs portent la marque *Metallgesellschaft AG (Li 3)*. Un bon chimiste ou géologue peut reconnaître la chose : il s'agit de lithium, certainement transporté dans de l'huile minérale. La production industriel de ce métal alcalin est un monopole, par brevet, de la firme allemande. Celle-ci procède par électrolyse d'un mélange de chlorure de lithium et de chlorure de potassium fondu<sup>21</sup>. La principale utilisation du lithium est comme

---

<sup>21</sup> Normalement seulement depuis 1923, mais grâce aux débuts de la Superscience, cette société a eu douze ans d'avance !! Quelle chance pour nos aventuriers !

électrolyte pour la production d'hydrogène par électrolyse de l'eau... Vous avez dit « électrolyse de l'eau » ? Séparation de l'eau en hydrogène et oxygène ? Mais, là, les Surhommes n'en ont qu'à revendre de l'eau !! Voilà donc la solution pour nos savants surhommes ! Créer un espace étanche, en expulser l'eau avec leur réserve d'oxygène et commencer à produire de l'oxygène par électrolyse !!!

Mais, ma bonne dame, tout cela est bien beau, mais où trouvez de l'électricité en quantité suffisante ? Mais, mon bon monsieur !! Vous oubliez que l'un des héros est un générateur ambulant !! S'il se transforme avec l'énergie du magnétoscope, il pourra ensuite mener à bien la production !! La part d'azote n'étant pas consommée, elle va demeurer constante. Il conviendra juste de bien évacuer l'hydrogène. L'idéal est évidemment d'installer l'opération dans la partie supérieure de l'un des compartiments étanches de la coque afin que la « bulle » créée avec les réserves de l'*Usque non Mergitur* ne s'échappe pas immédiatement vers la surface. Le matériel contenu dans la cale est largement suffisant pour permettre de réunir le nécessaire, anode, cathode et tubes pour évacuer l'hydrogène...

Tout cela est bien évidemment très limite, mais n'hésitez pas !! Ils sont dans un roman !! Qu'ils réalisent leurs rêves de savants fous ! Et l'**Étrange créature du lac de Sormangeix** pourra les aider à créer l'espace étanche en question. Donc, oui, c'est comme ça ! Vos joueurs vont confortablement s'installer par 300 m de fond, avec leur propre petite usine à air montée avec les bouts du *Titanic* ! Bref, mettez vos joueurs sous pression, mais les cales du *Titanic*, contiennent tous ce qu'ils peuvent souhaiter comme matériel.

N'hésitez pas à couronner cet exploit d'un banquet triomphal, les aventuriers ouvrant les bouteilles de champagne du *Titanic* pour trinquer à leur génie ! Pour la nourriture, ils disposent de quelques tonnes de conserves... Et le tout peut être

dégusté dans l'une des vaisselles les plus fines qu'il leur sera donné d'utiliser dans leur vie, s'ils prennent la peine de se hisser vers les ponts supérieurs...

Le second trésor inestimable préparé pour les aventuriers par leur gentil scénariste est là depuis 1858. Cette année-là, le 5 août (soyons précis, on n'est quand même dans un roman de gare !!), **Cyrus Field\***, **Charles Bright\*** et **John Brett\*** envoient l'*Agamemnon* et le *Niagara* déposer au fond des eaux le premier câble transatlantique. Celui-ci s'étend entre Valentia (Irlande) et Trinity Bay (Terre-Neuve). Autant dire que son tracé passe à deux pas de notre cher et infortuné paquebot ! Ô surprise !! Un énorme câble de cuivre est à portée de la main ! Mais, ma bonne dame, à quoi cela peut-il bien servir ? Ils ne vont quand même pas construire un moulinet géant pour pêcher le paquebot !! Non, non, rassurez-vous, mon bon ami !! Mais, n'oubliez pas que l'un d'entre eux (**François Lebraude** si l'on utilise les prêtirés) a le pouvoir de se transporter presque en instantané par les câbles de cuivre... Bien entendu, normalement, la tension doit être forte, mais nous admettons que dans une telle situation de stress, et avec un coût conséquent en point de radium, son pouvoir opérera un miracle... Il arrivera littéralement épuisé et potentiellement affecté dorénavant de claustrophobie si son jet de pouvoir n'a pas été très bon.

Bien entendu, ils ne trouveront le câble que s'ils explorent un peu les alentours et il faudra accumuler sur leurs pauvres têtes les obstacles !! Le principal problème est que dénuder le fil sous l'eau fera sauter le circuit avant le départ du voyageur. La solution tient ici à la collaboration entre l'**Étrange créature du lac de Sormangeix** et **Anne de Romeida**. À eux deux, ils peuvent, à partir des réserves d'air de l'*Usque non Mergitur*, créer une « bulle » à un endroit précis du câble, afin de permettre qu'il soit dénudé et serve de point d'entrée à **Lebraude**. Lui permettre de revenir sera de bien plus difficile, car il faudrait qu'il soit de retour avant que la bulle ne disparaisse, ce qui provoquerait fatalement un court-circuit...

Voilà, c'est-y-pas beau ? Les Surhommes peuvent avoir de l'air et peuvent envoyer l'un d'entre eux en Irlande ou à Terre-Neuve !! Magnifique !

Mais, quand même, ma bonne dame, tous les autres demeurent prisonniers des flots sans espoirs de secours ! L'angoisse est à son comble !

SON L'ULTIMA COSA CREATA ETERNA...

Quel qu'ait été leur succès dans la production d'air, il est une chose que les aventuriers ne peuvent espérer faire : c'est s'atteler à des ballons à même de les ramener en surface. Non seulement, il n'y a nulle part de tel ballon, mais sitôt détachés du générateur magnétique de l'*Usque non Mergitur*, les scaphandres seraient broyés par la pression. A fortiori, s'il n'y a pas de ballon pour les scaphandres, il n'y en a pas pour l'*Usque non mergitur* lui-même.

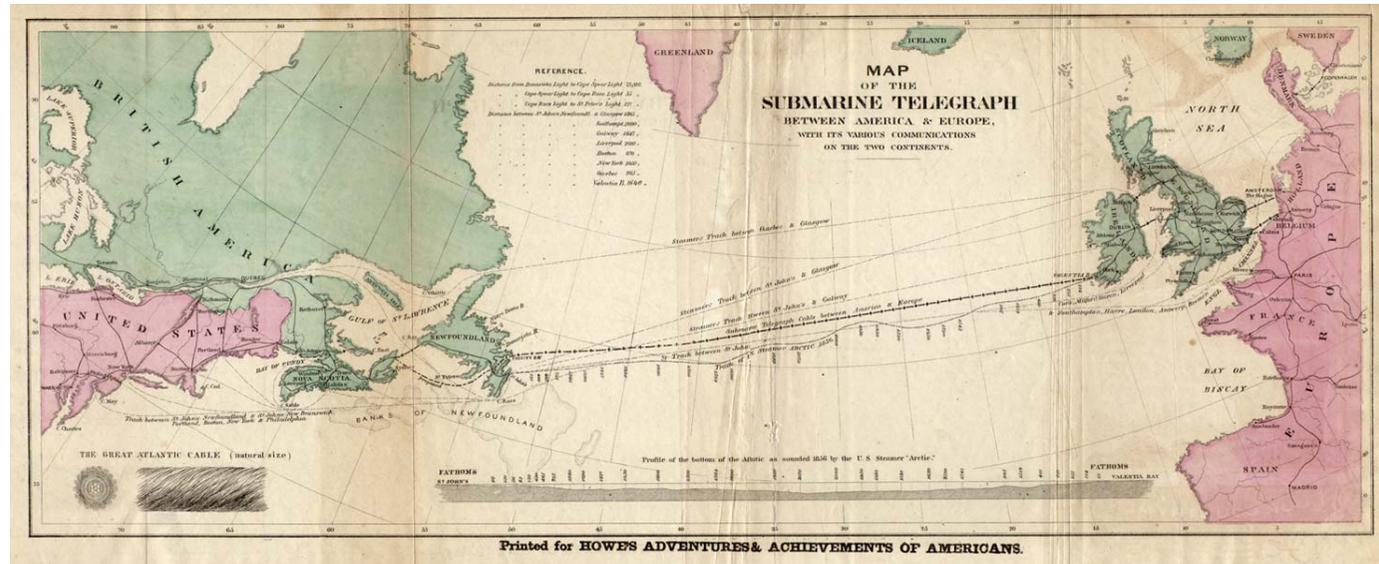
Bref, ils sont bloqués sous l'eau et c'est à ce problème que nous allons nous attacher à présent... Attention, ça va piquer les yeux encore plus !

La chose la plus importante que les personnages vont découvrir dans les calles du *Titanic* est la porte de téléportation principale d'**Henri-Amédée de Sormangeix**. De fait, elle se trouve à proximité immédiate de la déchirure de la coque par laquelle les aventuriers sont entrés dans le paquebot. Ainsi, même si on a d'abord évoqué les éléments dont disposent les joueurs pour survivre au fond de l'eau (lithium et câble océanique), c'est bien la porte qu'ils découvriront en premier.

Leur attention sera attirée par un grand container dont la porte est ouverte et au fond duquel quelque chose luit faiblement... Ceux qui ont exploré le

laboratoire d'Henri-Amédée dans la vallée pyrénéenne de Sormangeix et celui de qu'il a caché dans la cabane de sa belle villa de Viroflay y reconnaîtront sans peine un nouvel modèle de la porte, plus complexe. La leur provient de l'armoire de gauche

qui contient le petit générateur au radium, encore en activité. L'armoire de droite présente les commandes et les écrans. Ceux-ci sont plus nombreux, avec manettes, régulateurs, boutons etc. Les cadrans présentent deux séries de coordonnées géographiques, correspondant aux portes des Pyrénées et de Viroflay. Ils sont globalement en bon état, seul l'un des mécanismes de contrôle semblant avoir fondu.



De fait, cette porte est « l'unité centrale » d'où se contrôlent les portails secondaires. Il est possible d'étudier la machine jusqu'à comprendre comment on doit la régler pour l'activer en l'harmonisant à la seule porte encore intacte, celle de Viroflay. Cela nécessite de longues heures d'études du mécanisme et un jet de *Scientifique+Cognition* de difficulté 24. De même, il serait possible à un scientifique de génie de transférer une partie du radium du réacteur du magnétoscope dans celui de la porte pour accroître sa durée de fonctionnement qu'il n'y a pas moyen d'estimer a priori.

L'utilisation de la machine se heurte toutefois à deux problèmes de taille :

- le premier tient au fait que les portes de réception sont inactives. Celle des Pyrénées a été endommagée dans la chute du plafond du laboratoire et celle de Viroflay, normalement, n'est pas active, à moins que les personnages n'aient pris cette initiative plus tôt dans le scénario. La personne qui aura analysé la machine se rendra compte qu'il n'arrive pas à « contacter » la porte pour cette raison. Les personnages peuvent sembler alors dans une impasse, mais en réalité la solution est toute simple : il suffit que **Lebraude** « s'échappe » par le câble océanique jusqu'à Terre-Neuve et appelle l'un des autres membres du GRAOU pour qu'il aille activer la porte de Viroflay. Après cette manipulation simple, le système sera opérationnel.
- le second problème découle du fait que, comme on l'a vu, le mécanisme détruit par l'accident de 1912 est celui qui réglait la position « expédition » de la porte. Dès lors, la téléportation fonctionne automatiquement en mode « réception » aspirant dans la calle du *Titanic* tout ce qui se trouve à proximité de la structure de Viroflay. Les joueurs peuvent bien ouvrir la porte, mais ils ne pourront s'en servir pour s'enfuir.

Si les aventuriers sont bêtes ou pusillanimes au point de ne pas comprendre l'utilité du câble océanique, il vous reste toujours la possibilité de faire intervenir la forme astrale de **FFSPM** qui, mis au courant pourra se charger de communiquer par radio depuis *l'Exotique nature* en dominant l'un des hommes de la **Murène**. Mais c'est à la fois moins drôle et moins valorisant pour nos chers héros... Or, toutes ces complications ont pour but de flatter leur ego en leur offrant la possibilité de trouver une solution à une situation a priori sans issue !!



Gerardo Dottori, *Forze ascensionali*, (avant 1919)

### De profundis !

« Il y a des choses que l'on ne peut accomplir que si l'on est français. »

Maurice Leblanc, *Les dents du Tigre*

USQUE NON ASCENDAM

*Mais de la fosse tu m'as fait remonter vivant, Oh ! Seigneur, mon Dieu !*

Livre de Jonas, 1,7

L'activation de la porte va avoir pour conséquence l'intrusion brutale d'énormes quantités d'air au fond de l'océan atlantique, car la succion à travers le portail est d'une force extrême. Les personnages vont donc être brutalement rejetés en arrière, aveuglés par des débris de cagettes, suivis par les morceaux désagrégés de la cabane à outil de Viroflay... (voir même le pauvre **Père Berluère** ou le vicieux **Chapiro** !!).

Cet apport peut sembler peu inutile au vu du fait qu'ils ont déjà recours à l'hydrolyse pour se fournir en air. Mais en réalité, ils tiennent là leur planche de salut, car ils ont accès, par activations successives de la porte, à une quantité potentiellement infinie d'air.

Dès lors, rien ne leur interdit d'envisager de renflouer le *Titanic*...

Et ça, ça devrait rester dans les annales des joueurs, même les plus blasés... Ou ce sont des chiens ingrats qu'il convient de noyer ou de livrer à un ban de morues garou en rut.

La possibilité de renflouer le navire découle de certaines spécificités de sa construction, ainsi que de la façon dont il s'abîma dans les flots. **De Vere**, soucieux de se doter d'un navire à même d'affronter les mers arctiques, dicta en effet un certain nombre « d'améliorations » aux ingénieurs de l'Ordre qui conçurent le navire. Éventuellement, les aventuriers auront pu s'en rendre compte plus tôt dans l'aventure au cas où ils auraient décidé d'enquêter dans les chantiers navals *Harland & Wolff* à Queen's Island, Belfast. Cette éventuelle partie de l'aventure n'est pas détaillée, car il n'est guère probable que les joueurs se lancent dans une telle enquête. Vous pouvez la développer ou décider qu'ils ne trouveront rien si vous n'en avez pas le courage ou l'envie, préférant vous concentrer sur la ligne d'événements majeure.

La principale modification prend la forme d'une double coque épaisse tout autour du navire. Celle-ci devait précisément répondre à une collision avec un iceberg. En cas de choc, la coque extérieure aurait pu être percée, mais la seconde aurait sans doute tenu. L'eau se serait engouffrée au sein de la double coque, mais celle-ci est segmentée en compartiments rendus étanches par une succession de portes, en bas et en haut de chaque section, reliées à des passerelles métalliques. Ces ouvertures devaient permettre les interventions de maintenance ou de réparation. Un système perfectionné de pompes était enfin affecté à chacun des compartiments. Malheureusement, l'ouverture mal calibrée de la porte, non seulement déchira les deux parois de la coque, mais encore elle provoqua un accident électromagnétique qui bloqua les pompes et surtout les portes étanches, qu'il fut dès lors impossible de fermer. L'eau inonda donc un à un tous les compartiments à la façon de ballast de sous-marins, finissant par entraîner le navire sous les flots.

Cette séquence particulière offre donc la possibilité d'inverser le processus à la façon des sous-marins avec l'aide du dieu de la cohérence relative feuilletonesque ! Les personnages disposent en effet d'un véritable « canon à air » à même de pulser en continu une petite tornade. En dirigeant le flux vers la double coque, cet air va

peu à peu expulser l'eau et accroître progressivement la flottabilité de l'épave jusqu'à ce qu'elle s'arrache naturellement du fond océanique et remonte lentement à la surface... La « seule difficulté » de ce scénario aussi grandiose qu'in vraisemblable tient à la nécessité de bien canaliser le flux d'air vers les compartiments de la double coque... Mais c'est précisément là qu'entre en jeu nos Surhommes... L'association entre **Anne de Romeida** et l'**Étrange créature du lac de Sormangeix** met à leur disposition aérokinésie et hydrokynésie à niveau 6 avec durée illimitée... Il faut également se souvenir que l'afflux d'air par la porte est beaucoup plus fort que celui éventuel de l'eau par la déchirure de la coque. C'est donc l'air qui s'imposera dans le compartiment.

N'oubliez pas également que s'ils n'arrivent pas l'*Usque non Mergitur* au *Titanic*, les aventuriers ne suivront pas la remontée de celui-ci car la rupture des câbles convoyant le flux magnétique dans leur scaphandre se rompra et ils mourront instantanément écrasés par la pression.

Une fois en surface, il suffira de réparer les portes étanches pour que l'eau n'envahisse que la zone de la calle où se trouve la machine, ce qui ne compromettra pas la flottaison d'ensemble du navire.

Quoi qu'il en soit de ces considérations, n'oublions pas l'essentiel : les aventuriers sont emportés dans les flancs du titan qui se hissent vers le soleil et surgit brutalement à la surface des flots dans un bruit d'apocalypse !! Pour qu'il « visualise » la chose, il serait bon qu'ils revoient la fin de ce bon vieux nanar, *Raise the Titanic* (1980) de Jerry Jameson (sinon lire le roman homonyme de Clive Cussler), notamment via l'un des extraits que l'on trouve aisément sur youtube<sup>22</sup>.

*Elle est retrouvée.  
Quoi ? — L'Éternité.  
C'est la mer allée  
Avec le soleil.*

Arthur Rimbaud

DIES IRAE

*Then once by man and angels to be seen,  
In roaring he shall rise and on the surface die.*

Alfred, lord Tennyson

L'apparition du *Titanic* sera l'occasion pour les aventuriers d'affronter les pirates de la **Murène** ! Par souci du spectaculaire, le paquebot éperonnera lors de sa remontée le *Léviathan* !. Sitôt stabilisé, ce dernier lancera une attaque en règle contre le paquebot afin que l'équipage dispose d'un nouveau navire. Les quelques trente pirates de **Tony Fowler**\* surgissent sur le pont supérieur. Si les aventuriers ont eu maille à partir avec l'un des hommes de **Boris I<sup>er</sup>\***, par exemple, l'**Antchoutka**, rien n'interdit de le faire intervenir maintenant avec quelques *Cavallers de les deu fonts* : ils peuvent très bien avoir embarqué avec la Murène pour représenter les intérêts de l'Andorre.

Quoi qu'il en soit, cette fois, ces crapules auront face à eux, le GRAOU au grand complet, nom de nom !!!

C'est l'occasion d'un affrontement héroïque, le long des coursives, dans le Grand escalier, dans la salle de bal, le gymnase, les calles, les salles des moteurs ! Vous avez un nombre quasi illimité de décors pour l'affrontement qui permettra aux personnages d'être définitivement le maître du grand vaisseau !

<sup>22</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=b4W2veQzd6Q&feature=related>

S'il se voit vaincu, **Tony Fowler**\* tentera de s'enfuir, mais à défaut il enclenchera à distance la séquence de destruction du *Léviathan*<sup>23</sup>. Il est évidemment possible de le capturer. Dans ce cas, il tentera de négocier sa libération en révélant ce qu'il sait sur les visées de **Gog** et de **Boris** en Espagne...

MAIS ME DIREZ-VOUS, A JUSTE TITRE D'AILLEURS,

« QU'EN EST-IL DES TRESORS OCCULTES QUE CONTIENNENT LES CALES DU *TITANIC* ?

LES AVENTURIERS DECOUVRIRONT-ILS LES SECRETS DE L'INFAME ISPISSIMUS DE

VERE ? PERCERONT-ILS LE MYSTERE DE LA DESTINATION INITIALE DU TITANIC ?

ABORDERONT-ILS AUX RIVES DE L'HYPERBOREE ?

ET, MEME, PLUS PROSAÏQUEMENT, QUE VONT-ILS DEVENIR SUR LEUR IMMENSE

VAISSEAU FANTOME AU MILIEU DE L'ATLANTIQUE ? »

ET BIEN VOUS LE SAUREZ EN DECOUVRANT

**AD SEPTENTRIONIS REGNUM AEDIFICANDUM**

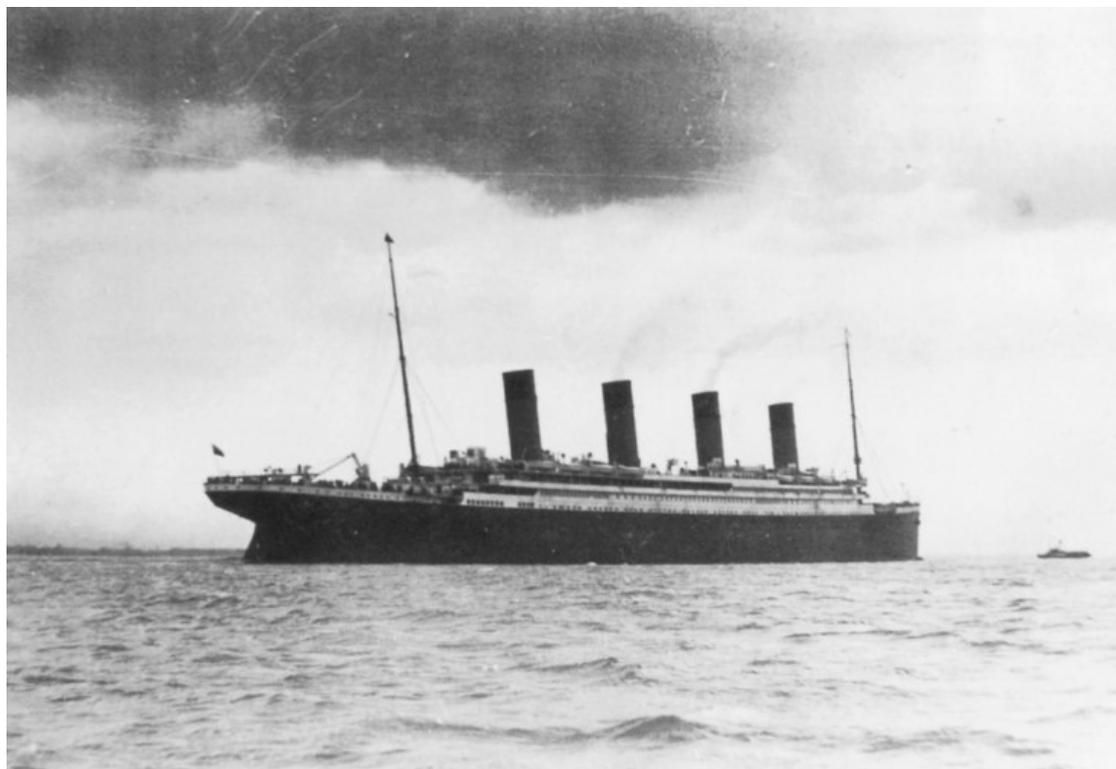
LE PROCHAIN VOLUME DE CETTE TREPIDANTE AVENTURE

---

<sup>23</sup> Ce qui permet en outre d'éviter que le sous-marin superscientifique ne tombe aux mains des personnages, à moins que vous n'en ayez besoin pour une future aventure.

**En ce jour-là, Jéhovah, avec sa dure, grande et forte épée, s'occupera de Léviathan, le serpent glissant, oui de Léviathan, le serpent tortueux, et, à coup sûr, il tuera le monstre marin qui est dans la mer.**

**Isaïe 27.1**



## Annexe 1

### Le Groupe de Recherches Anthropologiques et Occultes des Universités

En 1921, la Société des nations fonda un organisme dédié au développement de la recherche et des arts, la *Commission internationale de coopération intellectuelle* (CICI). Présidée par Henri Bergson, cette institution accueillit parmi les membres de sa commission d'experts Marie Curie, Albert Einstein et Max Planck.

En 1925, la France seconda cette institution en confiant le tout nouvel *Institut international de coopération intellectuelle* à Julien Luchaire. Ce dernier n'était autre que le fondateur de la *Revue des nations latines*, dédiée à la dénonciation des dangers du germanisme pour la science et l'art. Il ne manquait pas une occasion d'y décrier les manœuvres des sociétés occultes allemandes dont le Dr Mabuse n'est pour lui que l'homme de paille.

Luchaire utilisa les capitaux et les contacts de l'Institut pour mettre sur pied un groupe de savants dédié à l'analyse de ces mouvements et à la lutte contre leur infiltration au sein de la communauté scientifique internationale. En 1927, le groupe est prise en charge par Félicien de Sainte-Lance, médiéviste de l'Institut, hérésiologue. Le grand philologue italien, Salvo Garofano, de l'Academia dei Lincei, le seconde. Tous deux réunissent d'illustres savants, souvent exilés de leur pays d'origine, notamment l'Allemagne et l'Italie. En 1928, l'*IICI* obtient du gouvernement français la jouissance de la vieille Tour Saint-Jacques, riche du souvenir de Nicolas Flamel, pour y installer ses locaux : le *Groupe de Recherches Anthropologiques et Occultes* était né.

Avec la montée des tensions politiques qui fit suite à la crise de 1929, le GRAOU en est venu à occuper une place très particulière sur la place de Paris. En effet, alors que l'Institut Curie passe de plus en plus au yeux du public pour une

« succursale de Moscou » et que bien des voix dénoncent les dérives autoritaristes du *Comité d'Information et de Défense* du Nyctalope, le GRAOU, malgré des moyens bien inférieurs, apparaît comme une troisième voix « plus sereine » à certains surhommes venus apporter le concours de leurs pouvoirs au petit cercle d'intellectuels. Selon les mots fameux du Professeur Félicien de Sainte-Lance « Nous laissons l'Œuvre au Rouge aux Curie et l'Œuvre au Noir au Nyctalope, le GRAOU est dédié à l'Œuvre au Blanc, la maîtrise du Mercure, fluide et étincelant symbole d'un Hermétisme qui demeure l'Alma Mater de la science et le réceptacle de sa conscience ! ». Les « petits bourgeois de Saint-Jacques », comme les appellent leurs détracteurs, prêchent ainsi, le plus souvent dans le désert (il faut bien le dire), que « science sans conscience n'est que ruine de l'âme ». Leur cause, alors que montent les périls sur une Europe apeurée, semble bien perdue d'avance, même si ce discours attire également au sein du GRAOU des scientifiques soucieux de la morale de leurs disciplines. Fort bien accueilli par Luchaire, ceux-ci ont fondé au sein de l'Institut de Coopération Intellectuelle, une section particulière, le *Bureau des Applications Scientifiques (ICI-BAS)*, placée sous la direction de Hubert de Roquemaure, célèbre spécialiste de thermodynamique.

Malheureusement, au lendemain de la prise de pouvoir à Berlin du Dr Mabuse, l'Allemagne obtint le renvoi de Julien Luchaire, remplacé par à la tête de la branche française du *CICI* par le Professeur Sévérien de Saint-Nabor, chimiste de renommée internationale, proche du mouvement orléaniste. Les crédits dont jouit le GRAOU s'effondrèrent immédiatement et les hommes de la « Boucherie » (surnom de la Tour Saint-Jacques, ancien clocher de l'église Saint-Jacques-de-la-Boucherie) connurent dès lors des heures sombres... Heureusement, ils disposent encore de l'appui moral et matériel de leurs collègues de l'*ICI-BAS*, scientifiques humanistes, installés dans les locaux de l'École Polytechnique au cœur du V<sup>e</sup> arrondissement.

**Annexe 2**

**Revue de presse au lendemain de l'attaque de  
la Tour Saint-Jacques**

**L'Intransigeant**

*Dans la jungle urbaine !  
Le cosmopolitisme de l'ICI révèle son vrai visage :  
il est simiesque !*

**L'Excelsior**

*Vers une planète des singes ?  
(de notre correspondante au Châtelet, Mlle. Thérèse Boulle)*

**L'Homme enchaîné**

*Boucherie à la Boucherie !*

**La Croix**

*La violence, voix d'un faune aphone !*

**Le Matin**

*Le Châtelet, théâtre d'un drame !*

**L'Écho de Paris**

*Jeux de quatre mains, jeux de Supervilains ?*

**Le Figaro**

*L'Afrique à l'assaut d'un monument historique !*

**L'Humanité**

*Hier au Châtelet, les bourgeois n'étaient pas à l'orchestre !*

**Le Petit Parisien**

*Cynocéphales et anthropoïdes même combat !  
Après le Muséum, la Tour Saint-Jacques !*

**La bonne humeur**

*L'homme descend du singe :*

*celui-ci tente de le descendre !*

**La Conscience universelle**

*Juste rétribution contre la vivisection !*

**L'Action française**

*Trente millions d'ennemis ?*

**Le chasseur français**

*Citoyens, à vos fusils !*

**Le Libéraire**

*De grosses pattes, oui, mais de Tanzanie !  
Le retour de Saturnin Farandoul ?*

**Le canard Enchaîné**

*Saint Panzé, priez pour nous !*

**La Science et la Vie**

*Affaire du Châtelet :  
une interview de John Clayton III, viscount Greystoke, de passage à Paris.*

**Le Journal**

*Sous la coupole du Cirque d'Hiver,  
Sampion Bouglione dénonce la concurrence déloyale du GRAOU !*

**Le Petit Journal**

*Un primate sous les verrous ! Apportez-lui des oranges !*

**La Libre parole**

*Gorilles Rebelles Attaquant Ouvertement l'Université !*

**L'Apostrophe**

*On prend le public parisien pour King Kong !  
En français dans le texte, le roi des cons !*

**Les Beaux-arts**

*Quelle toile le primate tisse ?*

## De profundis

### Annexe 3

#### ⚡⊕⚡⚡⊕

Ce qui suit vise à offrir une pseudo-synthèse de données historiques assez bien connus pour en faire un outil scénaristique mettant en avant un aspect de la nébuleuse des cercles occultistes actifs au tournant des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles. J'ai inventé les éléments nécessaires à donner du lien entre ces éléments disparates. L'objectif est de vous fournir de la matière pour les recherches des personnages lors du retour d'Andorre.

Ne pas oublier que le principal problème avec cette confrérie est le statut social important de l'essentiel de ses initiés, même s'ils n'ont aucun pouvoirs.

L'Ahathöör actuel le sanctuaire de l'*Ordre Rosicrucien de l'Alpha et l'Omega*, né d'une longue série de schismes et de querelles mesquines au sein de l'ancien *Hermetic Order of the Golden Dawn in the Outer*. Ce cercle occulte fut fondé par le mage **Samuel Liddell MacGregor Mathers\*** après qu'il a rencontré la mystérieuse **Anna Sprenger\*** qui aurait été l'héritière des secrets de l'*Ordo Templi Orientis*, l'héritier des ordres de chevalerie médiévaux qui ramenèrent des Croisades les secrets de l'Orient. Ces traditions furent enrichis peu à peu des enseignements inspirés des doctrines orientales, arrivées en Europe par le biais de la Société Théosophiste d'**Helena Petrovna Blavatsky\***.

La *Golden Dawn* fut fondée en 1888, en même temps que d'autres puissantes sociétés occultes comme l'*Ordre Martiniste* de **Gérard d'Encausse\***, dit **Papus\***, qui fut si influent à la cour des tsars, ou encore l'*Ordre Kabbalistique de la Rose+Croix*. Cette date ne devait rien au hasard, correspondant à

l'avènement d'un nouveau cycle, 111 ans après la grande réforme des grades de la *Fraternité de la Rose+Croix d'Or Allemande*, en 1777.

En 1892, **S.L. MacGregor Mathers\*** s'installe à Paris, sous l'identité du comte de Glenstrae, suivant en cela l'ordre des « Chefs Secrets du Troisième Ordre ». L'année suivante, il fonde l'Ahathöör, dont le symbole sera les deux griffons.

À la veille de la Grande Guerre, l'HOGDO possède neuf grands temples :

TEMPLE N° 1 : sa localisation est inconnue ; d'après origine Anne Sprengel, on le place ordinairement en Bavière ou en Irlande.

LOGE HERMANUBIS N°2 : sa localisation est tout aussi inconnue, mais elle se situe certainement en Allemagne.

LOGE ISIS-URANIA N° 3 : la loge fondée par **MacGregor Mathers\*** à Londres, en 1888.

LOGE HERMES N°4 : Bristol. 1889.

LOGE HORUS N° 5 : Bradford, dans les années 1890.

LOGE AMON-RA N°6 : Édimbourg, vers 1900.

LOGE AHATHÖÖR N° 7 : 1893, sis à Autueil. On peut toujours voir la porte au 43, rue Ribeira. Il suffit d'utiliser Google Streetview.

LOGE OSIRIS N°8 : Weston-Uper-Mare, fondé dans les premières années du XX<sup>e</sup> siècle.

TEMPLE THOTH-HERMES N°9: fondé à New York en 1904 par les riches époux **Lockwood\***.

Le départ de **MacGregor Mathers\*** pour la France affaiblit son autorité sur les temples anglais. Elle ne résiste pas au scandale qui éclate en 1900-1901 et

## De profundis

qui fit voler en éclat l'unité de l'ordre. McGregor se laisse alors abuser par deux escrocs, les époux Horos, la femme se faisant passer pour **Anna Sprenger\***. La manoeuvre éclata au grand jour lorsque le couple Horos fut arrêté par la police et condamné à la prison pour le viol d'une mineure. Lors du procès, celle-ci raconta son initiation dans l'*Ordre de la Golden Dawn*, exposant tout l'Ordre à l'opprobre public. Les temples anglais rejettent alors l'autorité du temple français et se scindent en plusieurs courant en désaccord sur l'importance de l'étude de la magie opératoire. En 1905, la Golden Dawn éclate entre la *Stella Matutina* du **Dr Felkin\*** et le *Holy Order of the Golden Dawn* de **Arthur Edward Waite\***. Celle-ci à son tour éclate en 1915 entre *Gnostic Catholic Church* et *Fellowship of the Rosy Cross*.

**MacGregors Mathers\*** prend acte des schismes et rallie ses fidèles. Ayant réussi à organiser au Théâtre de la Bodinière un culte officiel de la déesse Isis à Paris vers la fin des années 1910, il fonde l'*Ordre Rosicrucien de l'Alpha et Omega* dont il parvient à implanter des antennes en Amérique.

TEMPLE NEITH N°10 : fondé à New York

TEMPLE PTAH N°10 : Philadelphie, ca. 1922

TEMPLE ATOUM N°20 : fondé à Los-Angeles.

À sa mort en 1918, il laisse le contrôle de l'ORAO à sa femme **Moina Mathers\***. Elle-même décède 1921 et sa mort marque l'émancipation des temples américains, **Paul Foster Case\*** prenant en 1922 la tête des B.O.T.A. (*Buiders of the Adytum*).

Mais l'évolution la plus importante est la reprise en mains du temple de Londres par le mystérieux **Aleister Crowley\*** qui aurait réorganisé les mages

anglais de Londres dans l'A··A·· ou *Argenteum Astrum*. Mais d'aucuns disent qu'il n'aurait fait que divulguer la nature réelle du cercle intérieur de l'HOGDO...

De fait, un puissant groupe de mages agit dans l'ombre de ses cercles d'occultistes dilettantes qui leur servent de pions pour faire avancer les plans complexes qu'ils tentent de réaliser depuis des siècles... Les initiés sont en effet incités à se fier à l'ange qui les initiera aux mystères supérieurs, leur *daemon*. Or, ceux-ci ne sont rien d'autre que les formes astrales des véritables *magi* de l'Ordre secret. Dans ce scénario, Théophile de Peyrenac est l'un de ses maîtres secrets.

Le seul de ces maîtres secrets à s'être volontairement dévoilé est Aleister Crowley, si toutefois tel est bien son nom... Ce mage prône une forme d'étrange anarchisme occultiste, le Thélémisme.



## De profundis

La hiérarchie de l'Ordre secret de l'*Argenteum Astrum* comprend les degrés suivants, organisés en trois cercles :

### La Triade de l'Empyrée

Homme et Frère / Femme et Soeur  
Zelator

Theoricus de l'Heptuple Gnose  
Practicus compagnon de la Sainte Arche Royale d'Enoch  
Parfait Initié Prince de Jérusalem

### La Triade de l'Apocatastase

Souverain Prince Rose-Croix  
Chevalier du Pélican et de l'Aigle  
Chevalier de l'Aigle Rouge, frère du Sénat des Chevaliers Philosophes  
Hermétiques

Illustre Chevalier Templier de l'Ordre de Kadosch  
Compagnon du Saint-Graal

Commandeur du Grand Tribunal Immaculé  
Prince du Royal Secret

Theoreticus et Très Illustre Souverain du Sénat Hermétique  
Berger de la Gnose Primordiale  
Grand-Maître de la Lumière Incrée

### La Triade de la Parousie homoousienne

Parfait Pontife des Illuminati  
Épopte des Illuminati  
Seuil du Sanctuaire de la Gnose  
Rex Summus Sanctissimus  
Ipsissimus  
Monade hypostatique de L'Ainsité  
Séraphin du Logos

Les initiés portent tous un nom secret en latin, très chic. Comme il n'a très aisé de les improviser en voici une petite liste que vous pourrez utiliser si les actions de vos joueurs vous obligent à improviser d'autres membres de l'Ordre.

Les individus cités dans le scénario sont repris en premier, dans l'ordre hiérarchique connu.

*Soror Sapiens Dominabitur Astris* : Anna Sprenger, Monade hypostatique de L'Ainsité ?

*Frater Lux Ex Septentrionis* : Evelyn Mycroft De Vere, *Ipsissimus* rebelle de la *Fraternitas ad Septentrionis Regnum Aedificancum*.

*Frater Frons Stellatus Potestate Mentis* : Théophile de Peyrenac, *Rex Summus Sanctissimus*.

*Soror Fons Candida Animarum Nutrix* : Margot Bleycherin, Parfaite Initiée Princesse de Jérusalem, *Imperatrix* de l'Ahathöör.

*Frater Amplius Quaesitor* : Casimir Hourlant, Practicus compagnon de la Sainte Arche Royale d'Enoch, *praemonstrator* de l'Ahathöör

*Frater Surgens Ad Splendorem* : Robert de Seigneulles, Theoricus de l'Heptuple Gnose.

*Frater Zelator Virtutis Templi* : Nestor Feizal, décédé dans le naufrage du *Titanic*

*Frater Aequo Animo.*

*Frater Albor Vitae.*

*Frater Amor Lux et Labor*

*Frater Aspis Sapientiae*

*Frater Lux Ex Tenebris.*

*Frater Magus Sidera Regit.*

*Frater Melitzah.*

*Frater Vincit Qui Patitur.*

*Soror Fortiter et Recte.*

*Soror Sapiens Dominabitur Astris.*

*Soror Sapientia Ad Beneficiendum Hominibus.*

*Soror Semper Ascendere.*

## De profundis

### Annexe 4

#### **le concours de 1902<sup>24</sup>**

*Sensationnel Concours  
entre les ingénieurs du monde entier :  
Un milliardaire philanthrope  
Un sous-marin gigantesque  
Un Prix de cinq millions-or*

Jusqu'ici, les sous-marins n'ont été que de coûteux engins destinés surtout à la guerre. Malgré les magnifiques travaux des constructeurs du *Narval*, du *Goubet*, du *Holland*, du *Gymnote* et du *Gustave-Zédé*, les mystérieux abîmes des océans demeuraient inaccessibles aux investigations des savants et des pêcheurs de trésors. L'audacieuse tentative d'un richissime Norvégien, M. Ursen Stroëm, va, d'ici peu, changer tout cela. D'ici quelques années, d'ici quelques mois peut-être, l'on pourra recueillir, sans péril et sans peine, les trésors perdus au fond des mers : il sera facile d'engranger la riche moisson des productions sous-marines, les coraux arborescents, les éponges, les nacres opalines, les blocs d'ambre gris, les perles. On pourra exploiter les riches gisements de houille, d'or, de fer et de nickel, que recèlent les abîmes océaniques.

Le travail des plongeurs qui succombent à l'asphyxie et aux congestions, et qui deviennent la proie des requins, sera désormais sans danger. L'éponge, le corail, le byssus, l'huître perlière seront cultivés et mis en coupe, comme les plantes de nos jardins. Toutes les sciences, de la paléontologie à la zoologie, réaliseront de gigantesques progrès. L'intelligence et le bien-être de l'homme se trouveront tout à coup doublés par la possession des royaumes sub-océaniques.

M. Ursen Stroëm, avec une sagacité vraiment géniale, s'est rendu compte de cette vérité, simple, mais pourtant bien peu comprise, que la lenteur du progrès humain tient surtout à la dispersion de l'effort. Si, chaque fois qu'il se présente, en science, un problème ardu, s'est-il dit, tous les hommes compétents du monde entier s'y attelaient, le problème serait sans doute rapidement résolu. Mais, comment intéresser tous les savants à une même question ?... La tâche eût été difficile pour tout autre que le milliardaire Ursen Stroëm... Car l'appât de l'énorme somme de cinq millions de francs-or, offerte en prime à l'heureux vainqueur du concours, décidera les plus hésitants, et éveillera toutes les convoitises. L'ingénieur qui fournira le plan le plus parfait de sous-marin non militaire, capable de descendre aux plus grandes profondeurs, aura donc à toucher cinq millions de francs-or, soit un million de dollars, soit deux cent mille livres sterling.

Dans un but d'humanité et de civilisation, M. Ursen Stroëm ouvre donc, à ses frais, un concours pour l'élaboration d'un sous-marin, d'une jauge d'au moins huit cents tonneaux, d'une vitesse de dix-huit noeuds, et d'une durée d'immersion aussi longue que possible. Toute latitude est

---

<sup>24</sup> Texte repris de *Le sous-marin Jules Verne*, Gustave Le Rouge

## De profundis

laissée aux concurrents en ce qui concerne les mécanismes de direction, de plongée, d'éclairage, etc.

Chaque concurrent devra faire parvenir à M. Ursen Stroëm une étude complète, comprenant :

- 1° Une note des vues d'ensemble du projet et des conditions qu'il devra réaliser ;
- 2° Un plan des formes du sous-marin ;
- 3° Les diverses coupes définissant la charpente du vaisseau, et permettant de le mettre à exécution ;
- 4° Un devis des échantillons ;
- 5° Des calculs de résistance, établissant l'indéformabilité de la coque ;
- 6° Un devis des poids ;
- 7° Un plan des aménagements ;
- 8° Des plans d'ensemble de l'appareil moteur appuyés du calcul des dimensions principales de cet appareil ;
- 9° Des plans détaillés des appareils de dragage, d'extraction, etc. ;
- 10° Des plans détaillés des appareils spéciaux que l'inventeur croira devoir proposer pour tel ou tel but particulier.
- 11° Les plans d'ensemble à l'échelle de 0 m 05 par mètre, et les plans de détail au dixième.

Les projets devront être adressés à M. Ursen Stroëm, à sa villa des Glycines, à Marseille, dans le délai d'un an à partir de ce jour. Ils ne

devront porter qu'une seule signature, même s'ils sont le résultat de la collaboration de plusieurs savants, et le prix ne pourra être partagé.

Pour présenter toutes garanties aux concurrents, le jury sera choisi parmi les savants les plus illustres du monde entier. Ont déjà accepté d'en faire partie : MM. *Edison, Claude, Holland, Forêt, Romazotti*, ainsi que quelques constructeurs et sportsmen tels que MM. *Ford, Bréguet, Renault, Citroën*.

Nous croyons savoir que la générosité du philanthrope norvégien ne s'arrêtera pas là, et que le vainqueur du concours pourrait bien, du même coup, toucher le prix de cinq millions et hériter plus tard de la fortune colossale d'Ursen Stroëm... On dit, en effet, que Mlle Edda Stroëm, la fille du milliardaire, belle autant qu'originale, consentirait à épouser sans déplaisir le vainqueur de ce concours.

## De profundis

### Annexe 5

#### Par ordre d'apparition à l'écran

#### Paris

LES AGENTS DE NOUS AUTRES			
Robustesse	2	<b>Profils</b>	
Prestesse	3	Militaire	3/2
Ténacité	3	Criminel	2
Cognition	2/4	Homme politique	1/3
Sensibilité	3	Journaliste	0/3
Allure	2/3		
<b>Radium</b>	0/1	<b>Combat</b>	8
Pouvoirs			
Sérum de Stakhanovisation (Ténacité) 2/ Pers./ 1 scène/ Artificiel			
Équipement			
Masque à gaz ; gilet pare-balles ; gaz lacrymogène ; mitraillette ; pistolet automatique			

Pour Jean Lestrade, utiliser la seconde valeur

TOLIMI SHIRDIES CŒUR LOINTAIN			
Robustesse	3	<b>PROFILS</b>	
Prestesse	3	Aventurier	3
Ténacité	4	Mystique	5
Cognition	4	Criminel	2
Sensibilité	5		
Allure	3		
<b>Radium</b>	5	<b>Combat</b>	10
Pouvoirs			
Contrôle des animaux 6/ À vue/ une journée			
Zooptique 4/ illimitée/ une journée/ en transe			
Zoomorphisme 5/ Pers./ une scène/ Partielle/ Animal contrôlé			
Transe 3/Pers./Illimitée			

**Apparence :** corps décharné, lèvres fines, longs cheveux blonds cendrés sales ; yeux gris délavés ; scarifications rituelles sur tout le corps. En pagne et sandales sous un grand imperméable ; amulettes multiples autour du cou.

**Zooptique :** le shaman voit à travers les yeux des animaux qu'il contrôle. Nécessite pour lui d'être en transe, son corps immobile et ses perceptions personnelles « éteintes ».

**Zoomorphisme :** le shaman peut s'approprier certaines particularités physiques des animaux qu'il a à ce moment sous son contrôle. La difficulté du jet dépend de celle de la mutation. Il ne peut opérer de transformation complète. Il se servira a priori de ce pouvoir pour se doter de quatre mains afin de mieux manœuvrer dans les poutrelles de l'intérieur du rocher. S'il doit s'enfuir, il tentera de se doter d'ailes grâce au condor, mais il ne s'en sert pas beaucoup d'habileté (il n'a pas de pouvoir de Déplacement prodigieux). Tout au plus pourra-t-il se laisser glisser sans dommages vers le pied du rocher.

**Transe :** le shaman semble tomber en hibernation. Il ne ressent plus rien et n'a plus besoin de s'alimenter. Ses fonctions vitales sont réduites au minimum. Il peut rester ainsi jusqu'à 4 mois...

GORILLES			
Robustesse	7	<b>Profils</b>	
Prestesse	6	Grand singe	6
Ténacité	5		
Cognition	Animal		
Sensibilité	4		
Allure	Animal		
<b>Radium</b>	0	<b>Combat</b>	10

#### Les hommes de main

Ils n'ont pas de caractéristiques exceptionnelles (2 de base) et partagent un profil de Criminel 3 avec chacun une spécialité. Leur armement et leur motivation sont des plus sommaires...

**Le Péchu :** garde du corps. Robustesse 3. Militaire 2.

**Triple Solde :** cambrioleur. Prestesse 3. Artiste 2.

**Marcassin :** briseur de grève. Ténacité 3. Aventurier 2.

**Le Donneur :** joueur et maquereau à ses heures. Allure 3. Journaliste 2.

**Jacques Mafrond :** « agent ». Cognition 3. Homme d'affaires 2.

**Maxime Loiseleur :** faussaire. Sensibilité 3. Ouvrier 2. Artiste 3.

## De profundis

JORDI RIBAS REIG			
Robustesse	2	<b>Profils</b>	
Prestesse	2	Homme d'affaires	4
Ténacité	3	Homme politique	4
Cognition	3	Journaliste	2
Sensibilité	3		
Allure	4		
<b>Radium</b>	1	<b>Combat</b>	4
Spécial			
Ambassadeur d'Andorre auprès de la République française			

ANGUS SNODGRASS/ LE BULLDOG			
Robustesse	3	<b>Profils</b>	
Prestesse	3	Policier	5
Ténacité	4	Militaire	3
Cognition	4	Scientifique	2
Sensibilité	4	Mystique	3
Allure	3	Criminel	3
<b>Radium</b>	7	<b>Combat</b>	10
Pouvoirs			
Barrière mentale (cognition) 4/Pers./Illim./ seulement contre contrôle mentaux			
Confusion 4/ À vue/ Instant./Déconcentration			
Complexe de Rhadamante 4/Perso./une scène/Une fois par jour/Victimes			
Équipement			
Pistolet lourd ; voiture superscientifique contenant fusil à pompe et grenade ; escouade d'agents du CID subordonnés			

**Confusion :** ce pouvoir n'a pas d'autres effets que l'emprise Déconcertation.

**Complexe de Rhadamante :** ce pouvoir de spiritisme permet au bulldog de prendre contact avec les criminels dont il a provoqué la perte, spécialement ceux qu'il a exécuté lui-même...

Angus Snodgrass est un exilé politique. Il mena conjointement durant des années son activité d'enquêteur de Scotland Yard et ses activités terroristes en

faveur de l'indépendance de l'Écosse. Découvert, il prit la fuite en France où il fut recruté, au mépris des demandes d'extradition anglaises, par le Nyctalope.

**Apparence :** roux ; silhouette lourde ; face épaisse ; bajoues ; favoris ; nez camus ; porte kilt et chapeau melon

## Andorre

BORIS MIHAÏLOVICH SKOSSYREFF-MAWRUSOW BORIS I <sup>er</sup> , ROI D'ANDORRE ET DEFENSEUR DE LA FOI			
Robustesse	5	<b>Profils</b>	
Prestesse	3	Politicien	6
Ténacité	4/9	Mystique	6
Cognition	5	Criminel	4
Sensibilité	4	Policier	2
Allure	5/9		
<b>Radium</b>	8	<b>Combat</b>	10
Pouvoirs			
Danse extatique (automatisme) 5/ Pers./une scène/ 1 x par jour.			
Endurance du flagellant (Ténacité) 5/ Pers./Illimité			
Regard de l'Ancien Serpent 5/ À vue/Illimité			
Beauté du Diable (Allure) 4/ Pers./ Illimité			
Derme d'Amiante (Imm. feu) 5/Pers./ une journée			
Équipement			
Pistolet lourd ; épée ; grenade incendiaire dont il se sert pour s'immoler afin de se protéger de ses adversaires, lui-même étant immunisé au feu			

**Danse extatique :** ce pouvoir ressemble à la danse des derviches tourneurs. Lorsqu'il se perd dans sa danse, l'ancien Christ des Khlysti reçoit des sortes de rêves prémonitoires qu'il met au compte de l'archange saint Michel.

**Regard de l'Ancien Serpent :** à l'image du vieux séducteur biblique, Boris peut exercer un contrôle mental sur les femmes qu'il regarde.

**Apparence :** typiquement un dandy « méphistophélique » de film début de siècle, avec monocle, « impériale » et gomina. On peut revoir aussi sa photo et sa caricature intégrées dans le texte au chapitre sur Andorre.

## De profundis

SERGUEI KONSTANTINOVITCH KOURISHEV ANTCHOUTKA LE GRAND CONNETABLE			
Robustesse	4/7	<b>Profils</b>	
Prestesse	6	Militaire	6
Ténacité	4	Criminel	3
Cognition	2	Mystique	3
Sensibilité	2		
Allure	3		
<b>Radium</b>		<b>Combat</b>	
<b>Pouvoirs</b>			
Force de la terre (Robustesse) 3/Pers./Illim./App. Monstr.			
Derme de roc (Armure) 4/Pers./Illim./App. Monstr.			
Chaînes de chair 3/ Instant./ 1 scène /App. Monstr.			
Bond 3/Pers./ 1 journée/ App. Monstr.			
Peau d'homme 4/Pers./Illim./Articiel			
<b>Équipement</b>			
Hache à deux mains			

L'Antchoutka est un esprit mauvais du folklore russe que dompta le mage Raspoutine. Il boite, ayant été mutilé au talon par l'esprit du loup, ce qui ne l'empêche pas d'être extrêmement rapide. Sous sa forme naturelle, il offre une silhouette difforme et un visage hideux déformé par un groin de porc. Son pouvoir repose sur la manipulation de la masse des personnes et des objets. Il peut ainsi densifier son épiderme pour le rendre plus résistant, ralentir ses adversaires en accroissant leur poids ou au contraire diminuer la sienne, lui permettant de réaliser des bonds prodigieux par l'usage de sa force déjà herculéenne. Il peut panacher ses pouvoirs, maintenant son Derme de Roc en superficie tout en supprimant presque son poids dans les zones internes pour mieux se déplacer.

L'Antchoutka peut adopter une forme humaine grâce à un médaillon offert par Raspoutine. Il apparaît alors comme **Serguei Konstantinovitch Kourishev** un bel homme barbu au nez aquilin et à la longue barbe noire.

**Chaînes de chair** : fonctionne comme un pouvoir de domination, si l'Antchoutka triomphe, son ennemi subit 3 de malus à sa prestesse.

ZINAÏDA TRIFONOVNA MAKSAKOVA NOSTRA SENYORA DE MERITXELL			
Robustesse	2	<b>Profils</b>	
Prestesse	2	Mystique	5
Ténacité	3/8	Criminel	3
Cognition	4	Aventurier	4
Sensibilité	4		
Allure	5		
<b>Radium</b>		<b>Combat</b>	
<b>Pouvoirs</b>			
Ectoplasme (armure) 5/Pers./une journée/Forme altern.			
Passe-muraille 3/Pers./Une scène/Forme altern.			
Rêve éveillé (Camouflage) 4/ Forme altern.			
Oniraurige 5/ Toucher/ Une scène/ Forme altern.			

Zinaïda est l'ancienne Bogomater (Mère de Dieu) de l'arche des Khlysty d'Irkoutsk où elle exerçait son sacerdoce en compagnie de Boris. Soumise à son pouvoir de domination, elle le suivit au service de Raspoutine. Elle se considère à la fois comme sa mère spirituelle et comme sa servante, sur le modèle de Marie et de Jésus. Arrivée à Andorre, elle a été chargée de jouer le rôle de la sainte patronne traditionnelle de la principauté, pénétrant les rêves des hommes importants de la vallée pour les prédisposer à accepter les projets de Boris. Elle apparut aussi à plusieurs reprises aux fidèles rassemblés au vieux sanctuaires, lui assurant l'appui du peuple.

Zinaïda est une vieille femme fripée évoquant davantage la sorcière de contes que la Vierge Marie, mais ses apparitions fantomatiques n'en sont pas moins impressionnantes et dans les rêves elle est à même de choisir son apparence.

**Ectoplasme** : ce pouvoir tend à la rendre immatérielle, lui permettant d'échapper à la plupart des dommages. Elle passe alors pour un fantôme ou une apparition.

**Rêve éveillé** : seconde conséquence de sa forme ectoplasmique, Zinaïda est extrêmement habile à se dissimuler.

**Oniraurige** : il s'agit d'un pouvoir de domination lui permettant d'investir les rêves de ses victimes. Elle doit pour l'utiliser toucher sa victime sous forme ectoplasmique.

## De profundis

CAVALLERS DE LES DEU FONTS			
Robustesse	3	<b>Profils</b>	
Prestesse	4	Militaire	4
Ténacité	3		
Cognition	3		
Sensibilité	4		
Allure	3		
<b>Radium</b>	3	<b>Combat</b>	8
Pouvoirs			
Gant à faisceau laser 4/ À vue/ Instan./ Artificiel			
Réacteur dorsal 3/ Pers./ 1 scène/ Basique/ Artificiel			
Équipement			
Gilet pare-balle ; grenade ; masque à gaz			

DR. GABRIELE SALISPARI MINISTRE DES SCIENCES ET DE LA SANTE			
Robustesse	2	<b>Profils</b>	
Prestesse	3	Scientifique	6
Ténacité	2	Homme politique	3
Cognition	5	Magistrat	2
Sensibilité	5	Criminel	1
Allure	4		
<b>Radium</b>	2	<b>Combat</b>	3
Pouvoirs			
Sérum de domination 3/Toucher/Un an/ Artificiel			
Fréquences d'asservissement 4/ « À ouïe »/ Une scène/ Artificiel			

Brillant scientifique, professeur à l'université romaine de La Sapienza, Salispari est l'inventeur d'un système artificiel de domination mentale que Gog l'a envoyé testé en Andorre. Le sérum, inoculé sous prétexte de vaccination, permet de saper la volonté de la cible (Cognition -3). Si la Cognition passe en dessous de 1, elle devient susceptible à une système de messages subliminaux émis selon un système proche de celui de la radio. L'émetteur principal se trouve dans le laboratoire du Palais des Viguiers, mais Salispari en possède une version miniaturisée logée dans un casque.

Le Dr Salispari est un petit homme maigre au crâne chauve et aux lunettes épaisses à monture d'or. Ses uniques faiblesses humaines sont une

coquetterie étonnante, manifestée surtout par sa collection immense de nœuds papillons et son amour pour son perroquet, Alighieri.

DR ALESSANDRO RIBALTA			
Robustesse	2	<b>Profils</b>	
Prestesse	3	Scientifique	4
Ténacité	2	Aventurier	3
Cognition	4	Militaire	2
Sensibilité	3		
Allure	3		
<b>Radium</b>	1	<b>Combat</b>	5
Équipement			
Pistolet lourd			

Médecin militaire et baroudeur, Ribalta est un bon meneur d'homme. Ce n'est pas un fasciste convaincu mais un opportuniste qui saisit l'occasion de financer ses expéditions en servant le régime.

HENRI AMEEDÉ DE LA TOUR PONANTE L'ÉTRANGE CREATURE DU LAC DE SORMANGÉIX			
Robustesse	2	<b>Profils</b>	
Prestesse	4	Animal	6
Ténacité	4		
Cognition	1		
Sensibilité	1/6		
Allure	1		
<b>Radium</b>	5	<b>Combat</b>	5
Pouvoirs			
Hydrokinésie 6/ À vue/ Illimitée/ Forme inhum.			
Immunité énergie cinétique 5 /Pers./Illim./ Forme inhum.			
Camouflage aquatique 6/Pers./Illim/ Forme inhum.			
Perception aquatique 5/Pers./Illim/ Forme inhum.			

**Perception aquatique :** la créature sent les mouvements dans l'eau autour d'elle à la façon d'un sonar.

## De profundis

### Paris

THEOPHILE DE PEYRENAC FRATER FRONS STELLATUS POTESTATE MENTIS REX SUMMUS SANCTISSIMUS DE L'ORDO ASTRUM ARGENTEUM			
Robustesse	2	<b>Profils</b>	
Prestesse	3	Mystique	6
Ténacité	7	Aventurier	3
Cognition	5	Criminel	3
Sensibilité	4	Universit	2
Allure	4		
<b>Radium</b>	7	<b>Combat</b>	10
<b>Pouvoirs</b>			
Projection astrale 4/ Pers./ Une journée/ Immobilité et absence de perception du corps physique			
Domination 6/ Pers./ Une scène/ Reconstruction mémorielle			
Stase (Immunité biologique) 6/ Pers. Illimité/ Immobilité et absence de perception du corps physique			
Flammes de soufre 4/ À vue/ Instant.			
Anaérobie (vit des radiations) 3/ Pers./ Illim./ Apparence monstrueuse			
Vitalité radiumnique (Ténacité) 4/Pers./Illim./ / Apparence monstrueuse			

Les deux derniers pouvoirs sont le résultat des 23 ans de catalepsie dans une eau irradiée au radium. Ne pas oublier que de Peyrenac est une sorte de lépreux, la chair rongée par les radiations.

CASIMIR HOURLANT FRATER AMPLIUS QUAESITOR PRACTICUS COMPAGNON DE LA SAINTE ARCHE ROYALE D'ENOCH PRAEMONSTRATOR DE L'AHATHÖOR			
Robustesse	2	<b>Profils</b>	
Prestesse	2	Magistrat	3
Ténacité	3	Mystique	3
Cognition	3	Mondain	3
Sensibilité	4		
Allure	3		
<b>Radium</b>	1	<b>Combat</b>	3

MARGOT BLEYCHERIN SOROR FONS CANDIDA ANIMARUM NUTRIX IMPERATRIX DE L'AHATHÖOR			
Robustesse	2	<b>Profils</b>	
Prestesse	3	Artiste (danseuse)	4
Ténacité	2	Mystique	5
Cognition	4	Homme politique	3
Sensibilité	4	Journaliste	3
Allure	4		
<b>Radium</b>	2	<b>Combat</b>	5

ROBERT DE SEIGNEULLES FRATER SURGENS AD SPLENDOREM THEORICUS DE L'HEPTUPLE GNOSE			
Robustesse	3	<b>Profils</b>	
Prestesse	3	Homme d'affaire	3
Ténacité	3	Mystique	3
Cognition	3	Aventurier	2
Sensibilité	2	Mondain	3
Allure	4		
<b>Radium</b>	1	<b>Combat</b>	5

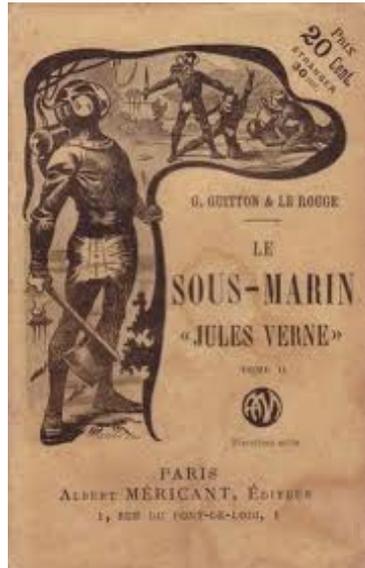
HABTAMU ET MULUGETA			
Robustesse	3	<b>Profils</b>	
Prestesse	3	Militaire	4
Ténacité	3	Mystique	2
Cognition	2		
Sensibilité	2		
Allure	2		
<b>Radium</b>	1	<b>Combat</b>	10
<b>Équipement</b>			
Kopesh			
Pistolets lourds*			

\*Lorsqu'ils sont appelés à opérer en dehors de l'Ahathöor seulement.

## De profundis

Habtamu et Mulugeta sont deux guerriers éthiopiens ramenés d'Afrique par l'*Imperatrix* à laquelle ils vouent un culte craintif. Ils sont prêts à mourir pour celle qu'ils pensent être la réincarnation de la Reine de Saba, fondatrice de la monarchie éthiopienne. Au lendemain de l'invasion italienne de leur pays, Margot, si elle survit à ce scénario, mobilisera les ressources sociales et financières de l'Athathöor en faveur de la patrie de ces serviteurs dévoués.

### Marseille



GOËL MORLAX*			
Robustesse	3	<b>Profils</b>	
Prestesse	2	Scientifique (ingénieur)	6
Ténacité	3	Universitaire (océanographe)	4
Cognition	5	Homme d'affaire	2
Sensibilité	4	Aventurier	3
Allure	4		
<b>Radium</b>	1	<b>Combat</b>	5
Pouvoirs			
Goël bénéficie d'une Cognition de 7 pour tout ce qui concerne les sous-marins			

JULES URSEN MORLAX			
Robustesse	3	<b>Profils</b>	
Prestesse	3	Militaire	3
Ténacité	2	Aventurier	2
Cognition	3	Mondain	2
Sensibilité	2		
Allure	4		
<b>Radium</b>	0	<b>Combat</b>	8

Beau jeune homme blond plein d'entrain et d'avenir, c'est l'archétype du héros positif d'aventures feuilletonesques et le bourreau des cœurs tout trouvés des personnages féminins !

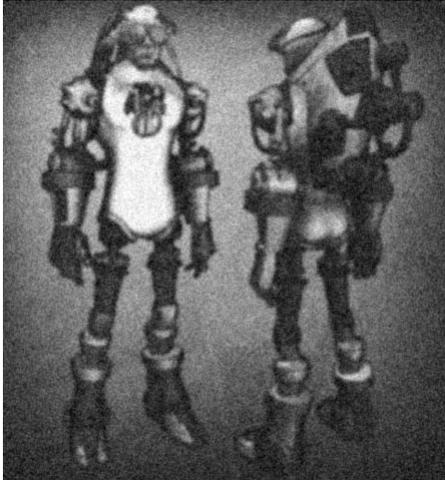
LES PIRATES DE LA MURENE			
Robustesse	3	<b>Profils</b>	
Prestesse	2	Militaire	2
Ténacité	3	Criminel	2
Cognition	2		
Sensibilité	2		
Allure	2		
<b>Radium</b>	0	<b>Combat</b>	7
Équipement			
Gilet pare-balles			
Fusil hypodermique, toxicité 5			
Masque à gaz			
Grenade lacrymogène			
Pistolet lourd			

## De profundis

### L'Atlantique

TIM FOWLER LA MURENE			
Robustesse	3	<b>Profils</b>	
Prestesse	3	Aventurier	3
Ténacité	4	Militaire	4
Cognition	4	Criminel	5
Sensibilité	3	Scientifique	2
Allure	5		
<b>Radium</b>	6	<b>Combat</b>	10
<b>Pouvoirs</b>			
Anaérobie (Imm. biol.) 4/ Pers./ Trois heures/ Artif./ Forme inhum.			
Propulsion aquatique 2/ Pers./ Une scène/ Déplac. basique/ Artif./ Forme inhum.			
Force hydraulique 3/ Pers./ Illim./ Artif./ Forme inhum.			
Carapace 4/ Pers./ Illim/ Artif./ Forme inhum.			
Poigne électrique 3/ Toucher/ Instant./ Artif./ Forme inhum.			

Les prothèses sont réalisées dans une sorte de céramique ultra-résistante inspirée de la composition de certains coraux rarissimes. Elles sont de faible poids, ce qui lui permet de ne pas couler et facilite l'action de son propulseur dorsal.

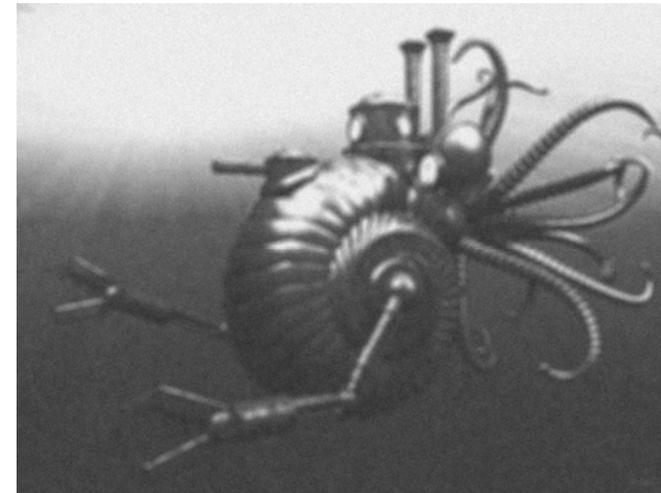


### Le Léviathan

Le grand sous-marin de Tim Fowler évoque un nautille de métal doté d'un canon frontal et de deux grands bras métalliques, le tout surmonté d'un poste de commandement. Une botte de pseudopodes de métal articulés occupe l'arrière. Ils servent pour l'essentiel au pillage des épaves, mais deux d'entre eux se terminent par une mitrailleuse pour soutenir les sections d'abordage. Le sous-marin dispose enfin d'un système de largage de mine et d'un système de propulsion d'une substance noire poisseuse et corrosive dont il se sert pour dissimuler une éventuelle fuite devant d'autres sous-marins. C'est d'ailleurs ainsi qu'il échappa au Surcouf dans la Mer des Antilles en 1932. Cette « encre » colle aux coques ennemies et les ronge lentement.

Lors des abordages, deux sections d'assaut de 15 hommes progressent le long des bras métalliques qui sont creux et se préparent à l'assaut dans les zones plus larges situées au niveau des poignets. Lorsque les pinces s'ancrent dans le plat bord, ces « manchettes » s'ouvrent et les soldats bondissent sur le pont ennemi sous le couvert de gaz toxiques ou lacrymogène émis par l'extrémité des bras. Enfin, les mitrailleuses des pseudopodes s'attaquent aux points d'ancrage de la résistance ennemie.

L'extrême résistance du sous-marin lui permet de descendre jusqu'à 200 mètres, bien au-delà des sous-marins militaires classiques.



## De profundis

### Anne de Romeida

Robustesse 2

Prestesse 3

Ténacité 2

Cognition 3

Sensibilité 5

Allure 3

### Profils

Aventurier (Pilote) 5

Médecin (infirmière) 3

Journaliste 2

### Ressources

Membre du GRAOU 2

Revenu 2

Avion biplace 5

Vit chez Champignac 0

### Pouvoirs

Nom	Niveau	Portée	Durée	Contrainte	Coût
Aerokinésie (Sensib)	6	A vue 3	Illimitée 3		12
Par Zeus !	4	A vue 3	Instant. 0	Qd tempête	3
Chevaucheuse des nuées	3	Pers. 0	Journée 2	Artificielle Qd tempête	3

### Réserve de Radium



### Réserve de Combat

7

### Motivation

### Affinités

### Alliances



Anne de Romeida

## DE PROFUNDIS

Le capitaine Carles de Romeda, aristocrate sévillan, se passionna très tôt pour l'aéronautique. Dans le cadre de cette passion, il rencontra sa future femme, Charlotte de Morcerf. Cette dernière, résolument émancipée, était l'une des disciples de la grande Marie Marvingt\* auprès de laquelle elle travaillait en qualité d'infirmière aéroportée. Leur passion professionnelle commune ayant débouché sur une passion intime, ils firent désormais équipe à la scène comme à la ville. Les deux époux volèrent au secours des blessés dans le sillage de Marie Marvingt\*, lui pilotant, elle soignant.

Après la guerre, leur passion s'étendit à l'exploration des régions arctiques, Carles profitant de ses talents stupéfiants de pilote pour atterrir sur les lacs gelés des sommets scandinaves ou sur la banquise. C'est au cours de l'une de ces expéditions, en 1923, dans les hautes montagnes du nord de la Norvège, dont l'objectif était d'accompagner une expédition de l'anthropologue écossais Simon Guthrie, qu'ils réalisèrent leur dernier rêve : un enfant !

En effet, au sein d'une tribu montagnarde primitive, de race esquimaude, ils découvrirent une charmante enfant aux longs cheveux d'argent. Les primitifs voyaient en elle une sorte de déesse, l'ayant, selon leur dire, trouvée endormie dans une vieille ruine découverte une dizaine d'années plus tôt par l'avancée d'un glacier. Malheureusement, les bons sauvages refusèrent de les mener sur place. Les deux aventuriers, désolés du futur glaciale de cette jolie petite fille, ne purent résister à la tentation et l'enlevèrent, la portant vers un avenir meilleur dans la plus belle ville du monde ! Quelle ne fut pas leur surprise de rencontrer de terribles difficultés lors de leur vol de retour, une succession d'orages terribles semblant s'acharner sur l'*Ange de miséricorde*, l'avion paternel...

En l'honneur de son étrange chevelure, Carles et Charlotte appelèrent leur « fille » Anne et celle-ci reçut de ses parents une excellente éducation, bien qu'un poil viril... Toutefois, lors des leçons de pilotage, il apparut bien vite que le stress de la jeune fille affolait en résonance les instruments de bords !! Quelques tests permirent d'établir que celle-ci constituait une sorte d'anomalie magnétique, semblant interagir avec le champ

magnétique terrestre, comme si sa polarité propre était inversée. L'affaire se corsa à la puberté car ses émotions en vinrent à interagir avec l'électricité de l'air déclenchant des tempêtes lors des crises aigües. Charlotte eut alors l'intuition géniale d'aller ouvrir un dispensaire en Afrique afin de lutter contre la sécheresse en parallèle à l'exercice de la médecine ! Carles, grand admirateur d'Arthur Rimbaud, choisit l'Abyssinie et toute la famille partit pour l'Éthiopie, où ils ouvrirent un dispensaire dédiée à sainte Bona de Pise ! Grande admiratrice d'Albert Londres, Anne commence à rédiger des billets pour les grands journaux européens, relatant sous forme de journal la vie du petit dispensaire.

Au cours d'un vol de ravitaillement, une dispute entre Anne et son père au sujet d'un bel infirmier dégénéra et un éclair frappa l'appareil ! Éjectés, tous deux se préparaient à mourir, lorsque les étranges pouvoirs d'Anne se manifestèrent de nouveau, des interférences magnétiques intermittentes ralentissant leur chute. Ils en furent quitte pour quelques fractures. Au cours des mois qui suivirent, la famille testa cette étrange capacité. Il devint vite évidemment que si la sustentation pouvait être plus ou moins assurée, la direction laisserait singulièrement à désirer... Carles et Charlotte décidèrent alors d'envoyer leur fille en France discuter du problème avec le génial aéronaute Paul Ribecoeur, concepteur de l'*Ange de Miséricorde* et membre de l'ICI-BAS. Tous deux mirent au point une sorte de harnais doté d'ailes déployables et d'un système électromagnétique capable d'interagir avec celui du corps d'Anne pour créer des forces directionnelles. Afin d'éviter la curiosité de ses collègues, le professeur Ribecoeur fit entrer Anne au GRAOU, officiellement en qualité de traductrice pour les dialectes de la Corne de l'Afrique...

## DE PROFUNDIS

### Agatta Vorlian

Robustesse 3

Prestesse 5/9

Ténacité 3

Cognition 1

Sensibilité 4/7

Allure 2

### Profil

Aventurier (archéologue) 5

Militaire (guérilla) 3

Mystique (folklore) 2

### Ressources

Membre du GRAOU  
Pas de revenu

### Pouvoirs

Nom	Niveau	Portée	Durée	Contrainte	Coût
Griffes	3	Pers. 0	Illim. 3	Forme inhumaine	5
Agilité féline	4	Pers. 0	Illim. 3	Forme inhumaine	6
Ouïe	3	Pers. 0	Illim. 3	Forme inhumaine	5
Bond	3	Pers. 0	Illim. 3	Forme inhumaine	5
Cicatrisation	3	Pers. 0	1 heure 1	Forme inhumaine	3

### Réserve de Radium



### Réserve de Combat

9

### Motivation

### Affinités

### Alliances

## DE PROFUNDIS

Ceux qui te voient pour la première fois pensent que tu es un homme chat... Les plus astucieux, que tu es une femme chatte... Mais ils se trompent tous... Tu es une chatte. Et c'est tout.

Mais pas n'importe quelle chatte ! La chatte du Maître, la chatte du Docteur, du Docteur Moreau...

*A lui la main qui blesse,  
A lui la main qui guérit,  
A lui la maison de douleurs !  
Nul n'échappe !*

Tu es donc née deux fois... Une fois des amours d'un Burma et d'une Siamoise et une fois de la table d'opération en inox du Docteur... Lorsqu'il t'a « remodelée », lorsqu'il t'a donné la parole et la conscience...

*Tu ne marcheras pas à quatre pattes,  
Telle est la Loi !  
Tu ne mangeras pas la viande crue,  
Telle est la Loi !  
Tu ne succomberas pas à l'impudeur,  
Telle est la Loi !*

Et tu as appris à craindre la Loi du Docteur car

*A lui la main qui blesse,  
A lui la main qui guérit,  
A lui la maison de douleurs !  
Nul n'échappe !*

Et puis, le Naufragé est arrivé... et tes frères se sont rebellés contre le Docteur, guidé par Frère Hyène-Porc... Et le Docteur est mort, dévoré par ses enfants à qu'il avait donné de marcher debout, de cuire leur viande et de connaître la honte...

Dans l'île abandonnée, la lutte a été terrible pour survivre... Frère Hyène-Porc t'a capturé et a tenté de te brûler les yeux pour avoir osé le défier du regard... ce fut une lutte

pour la survie de tous les instants jusqu'à l'arrivée du navire... des chasseurs... Et ce fut la longue captivité dans l'obscurité des soutes... Jusqu'à ce jour où tu as pu t'enfuir, profitant d'une escale dans une île inconnue où tous marchent debout, comme le Docteur, comme le Naufragé... Ceux qui t'ont vu ont hurlé ! De nouveau, la chasse ! Mais tu es trop maligne ! Ou tu l'étais jusqu'à l'arrivée du Docteur à l'Odeur, cet homme dont l'approche t'a enivrée et fait perdre le contrôle de toi-même...

Il t'a capturée et il t'a ramenée chez lui dans un bateau volant. Mais tu ne l'as pas regretté : tel le Docteur, il sait tout, tel le Docteur, il fait des miracles... Mais il n'a pas de maison de douleurs et ça main ne fait que guérir... Il t'a dit que tu ne dois d'ailleurs pas l'appeler Maître, mais juste « Onoré ». Tu as beaucoup voyagé avec Onoré, chassé, exploré des ruines et des îles innombrables... Il t'a appris tant de choses ! Et puis, il t'a présenté à tous ses amis, qui vivent aussi dans la Tour. Le soir, tu sors, en luttant contre l'impudeur avec les vêtements qu'il t'a donnés... Il t'a dit que si l'on t'arrête, tu dois dire « blésédégheverdin ! » et si on te demande ton nom, que tu t'appelles « Agata ». Mais, ça marche, personne ne t'embête quand tu visites l'immense île pleine de laboratoires et de docteurs qui entourent la Tour et qu'Onoré appelle « Pari ». Onoré part maintenant souvent et tu restes seule dans la tour... Mais ce n'est pas grave... les autres docteurs, là, sont aussi des frères maintenant, des frères docteurs, c'est déroutant... Mais contrairement à tes autres frères, ils n'essayaient pas de tuer à chaque instant...

## DE PROFUNDIS

### Adémar de Champignac

Robustesse 1

Prestesse 4/7

Ténacité 3

Cognition 6/9

Sensibilité 2

Allure 2

### Profils

Scientifique (chimiste) 5

Homme d'affaire 4

Mondain 1

### Ressources

Manoir (Forêt de Fontainebleau) 5  
 Train de vie 3  
 Serviteur 1

### Pouvoirs

Nom	Niveau	Portée	Durée	Contrainte	Coût
Onguent des Cœurs brisés	6	Touché 1	1 heure 1	Artificiel Femmes 1 x / jour	5
Huile d'invisibilité	5	Pers. 0	1 journée 2	Artificiel Nu	5
Panacée (guérison)	3	Touché 1	Inst. 0	Artificiel	3
Cerveau fécondé Cognition	3	Pers.	Illimité 3		6
Huile dans les rouages	3	Pers.	1 scène 1	Artificiel	3

### Réserve de Radium

### Réserve de Combat

4

### Motivation

### Affinités

### Alliances

## DE PROFUNDIS

Adémar de Champignac est un homme hanté... Hanté par le poids de ses crimes, hanté par ses désirs inassouvis de gloire, hanté par d'inavouables pulsions libidineuses...

Tout avait pourtant bien commencé et à la grande loterie de l'existence le petit Adémar pouvait sérieusement se dire qu'il avait tiré bien davantage qu'un lot de consolation ! Né en 1895 dans une famille aristocratique, sinon fortunée, installée aux environs de Fontainebleau, il vécut une enfance heureuse, choyé par des parents qui voyait en lui le sel de la terre. Il ne vécut réellement qu'une seule épreuve lors de ses jeunes années. Perdu de vue par sa nourrice, la bonne Madame Gertrude Loupiat, le jeune Adémar tomba dans le vieux puits du jardin familial. L'usage de ce dernier avait été abandonné en raison de la prolifération d'étranges champignons... L'enfant découvrit que ceux-ci se développaient à partir d'une vaste caverne contiguë au puits, la paroi s'en étant effondrée. Il demeura une journée entière dans cette atmosphère étrange saturée de spores et vaguement éclairée par certaines colonies de bactéries luminescentes... Sauvé par son père, il demeura fasciné par sa découverte, son « royaume » et dès son adolescence, se passionna pour la mycologie. De là, il en vint naturellement à la chimie et, fort d'un doctorat obtenu auprès de la Sorbonne, il entra comme ingénieur auprès de la prestigieuse *Compagnie des Glaces et Produits chimiques de Saint-Gobain*, alors administrée par le grand archéologue et diplomate Melchior de Vogüé\*.

Durant la guerre, il mit son génie au service de la France, une et éternelle, concoctant des gaz de combat sans cesse plus destructeurs et s'enorgueillissant de ces créations. Mais, son patron, le marquis de Vogüé était également l'un des principaux soutiens de la *Société de secours aux blessés militaires*. À sa mort, le 10 novembre 1916, il légua son poste dans cette association à son jeune prodige, le comte de Champignac. Or, au cours d'une tournée caritative dans les hôpitaux du front, celui-ci rencontra Marie Curie avec laquelle il eut une « vigoureuse discussion » au sujet des armes chimiques. La Reine du Radium l'emmena derechef à sa suite dans un dispensaire spécialisé dans les soins aux victimes des gaz de combat. Confronté aux réalités pratiques des armes nouvelles au développement desquelles il contribuait si activement, Adémar s'effondra. Sa crise morale s'aggravant, il dut démissionner et fut interné dans une maison de santé durant plusieurs années. À sa sortie, il résolut de voyager afin de lutter contre la neurasthénie. Visitant les colonies d'Extrême-Orient, il s'y passionna pour la pharmacopée indochinoise, retrouvant ses premières amours dans l'étude des champignons hallucinogènes dont les vertus lui apparaissaient susceptibles de fournir de nouveaux anesthésiques. Soucieux de ne plus mettre en danger de vie, il expérimenta les premières substances sur lui-même et, victime d'une overdose, tomba dans un coma profond, hanté de visions. Quelle ne fut pas sa surprise, après une guérison miraculeuse, de constater que ses facultés intellectuelles semblaient avoir été considérablement aiguisées par l'expérience...

Il ne s'en lança que plus intensément dans l'étude et découvrit peu à peu les propriétés merveilleuses d'espèces rarissimes des hautes terres d'Indochine. Peu à peu son organisme fut saturé des mille et une combinaisons chimiques qu'il expérimenta et en vint à muter, se révélant capable de survivre à des produits qui eussent été fatals pour n'importe quel autre être humain. Ainsi, il put développer à son usage d'extraordinaires sérums à même d'interagir avec la lumière (huile d'invisibilité) et de découpler ses réflexes (Huile dans les rouages). Enfin, l'une de ses découvertes au moins se révéla utile au plus grand nombre : une décoction à même de régénérer les blessures les plus graves (Panacée).

Lorsque moururent ses parents dans un accident d'avion alors qu'ils venaient le visiter à Saïgon, Adémar s'en retourna en France assumer l'héritage paternel. Il pénétra de nouveau avec émotion dans la caverne des champignons et œuvra à y acclimater les essences exotiques qu'il ramenait d'Orient... Il fonda alors la *Société pour l'Exploitation des Panacées Mycologiques (SEPM)*, produisant de formidables médicaments, en quantité malheureusement extrêmement réduites. Il en retira une grande richesse, laquelle malheureusement passe entièrement dans les frais démentiels de confection des élixirs lui conférant ses pouvoirs surhumains. Son orgueil démesuré devait néanmoins l'amener de nouveau à la faute. Il s'éprit en effet violemment de Mlle Adèle de Pleurtuis pour laquelle il conçut un violent désir. Déjà engagée auprès du jeune baron Lucien de Guéméné (dont Adémar aimait à dire qu'il avait hérité tout à la fois du titre et du QI de la spécialité locale), celle-ci repoussa ses avances. Le chimiste fou concocta alors une huile décuplant la puissance de ses phéromones et lui permettant d'exercer un contrôle quasi hypnotique sur la gent féminine (Onguent des Cœurs brisés). Grâce à celle-ci, il ne tarda pas à jouir des faveurs de la belle. Lucien, de désespoir se donna alors la mort, ouvrant les yeux d'Adémar sur la monstruosité de son crime contre l'Amour !

Alors que la neurasthénie menaçait de s'emparer à nouveau de son âme, Adémar rencontra Félicien de Sainte-Lance, grand médiéviste effectuant alors des recherches sur le fameux « onguent des sorcières » des traités médiévaux. Les deux hommes se lièrent d'amitié et Adémar accepta, par souci d'expiation ses trop nombreux crimes, de mettre sa science et ses pouvoirs au service du GRAOU.

# DE PROFUNDIS

## françois lebraude

## Pouvoirs

Robustesse	4
Prestesse	3
Ténacité	3
Cognition	3
Sensibilité	3
Allure	2

Extinguo (Immunité au feu)	5	Toucher	Journée	Douloureux Forme alternative	6
Corps Noir (Immunité électr.)	4	Toucher	Scène	Douloureux Forme alternative	5
Nutrisco (rayonnement feu)	5	Toucher	Instant.	Douloureux Forme alternative	4
Electrocheir (rayonnement électr.)	5	Toucher	Instant.	Douloureux Forme alternative	4
Électrophorie	3	Pers. Lieu connu (2/j)	Instant.	Douloureux Forme alternative Artificiel	2
Mue humaine (régénération)	1	Pers.	1 heure	Forme alternative	1

## Profil

Aventurier	5
Scientifique	2
Militaire	2
Universitaire	1

## Réserve de Radium



## Réserve de Combat

8

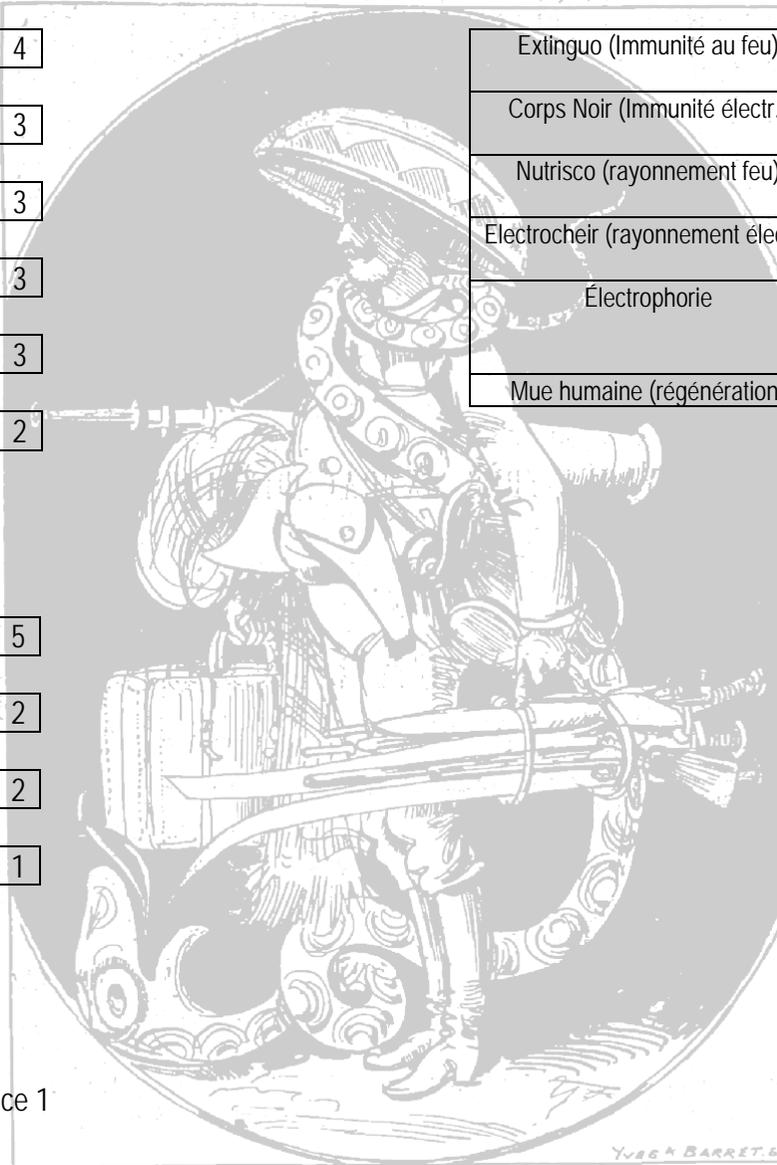
## Motivation

## Affinités

## Alliances

## Ressources

GRAOU (2)  
Train de vie 2  
Logement 2  
Homme de confiance 1



## DE PROFUNDIS

Le pauvre François a eu le malheur de ne pas naître français... Il naquit allemand, dans un petit village lorrain que la Défaite de 70 avait placé sous le joug teuton !! Son prénom même fut choisi comme un défi à la face bestiale de l'occupant !! François vit la lumière le 31 juillet 1894 et a souvent pensé depuis que c'est là précisément l'année où commencèrent les études sur le Corps Noir.

Son père, pasteur protestant, le destinait au séminaire de Strasbourg et François entama d'abord un cursus classique. Malheureusement, son tempérament actif ne put se soumettre aux exigences d'austères études en bibliothèque ! Seul parlait à son âme inquiète et éprise d'aventures, le *Livre de la Genèse* avec ses récits de grandioses catastrophes cosmiques. C'est alors qu'il entendit une conférence du grand météorologue Hanns Hörbiger\*, auteur en 1913 du fameux *Glazialkosmogonie*, bible de la Welteislehre, postulant une création des planètes par la collision entre les étoiles et des masses de glace en suspension dans le cosmos. De loin en loin, d'énormes masses de glace churent ainsi sur la terre anéantissant les civilisations qui précédèrent l'homme actuel et dont les restes alimentèrent au fil des siècles les spéculations sur l'Atlantide, Mû et autres.

Cette conférence fut le chemin de Damas du jeune François : il serait géologue et traquerait aux quatre coins de la terre, les fragments de ces corps célestes qui s'abattirent sur la terre à des âges immémoriaux ! Lorsqu'éclata la guerre, il se refusa (et c'est tout à son honneur !!!) de prêter son concours aux visées hégémoniques du nationalisme prussien ! Alors que son régiment était envoyé vers l'est afin d'être engagé contre un adversaire moins « proche » que les honnêtes poilus, François prit la fuite et passa la frontière danoise. La neutralité de ce pays lui permit d'échapper au conflit et il trouva à s'engager dans l'expédition géologique du Prof. Gustav Kuhn qui se donnait pour but d'explorer les ressources en gaz des volcans de l'Islande, alors terre danoise.

C'est là que devait survenir l'accident qui bouleversa l'existence de l'honnête François ! Alors que lui et ses compagnons progressaient avec difficulté dans une caverne souterraine des flancs du Thordarhyrna, un accident fatal se produisit emplissant la vaste cavité de gaz brûlants ! L'expédition venait tout juste de dégager une immense géode recelant des cristaux inconnus. Terrifié par l'avancée de la bouffée brûlante, le jeune Lebraude se jeta dans l'écrin de la géode, espérant survivre au souffle de l'explosion. Tous périrent consumés par les flammes. Tous ? Non, car la chaleur même libéra certains gaz contenus dans la roche de l'étrange géode, lesquels se combinèrent avec les fragments de cristaux pour produire chez François une étrange transformation qui lui permit de survivre à l'épreuve ! Lorsqu'il se réveilla, son épiderme avait pris une étrange consistance, semblable à celle d'un batracien, et était couvert de marbrures jaunes et noires du plus mauvais effet ! Enfin, il était désormais dépourvu de nez, d'oreilles, de lèvres (et d'un autre appendice que la présence de jeunes filles parmi nos lecteurs nous recommande de passer sous silence). Alors qu'il cédait à la panique, des éclairs jaillirent en outre de tout son être !!

Il parvint malgré tout à rejoindre à la surface et découvrit avec stupéfaction que son épiderme se reconstituait avec rapidité. C'est un homme nu que de braves paysans

découvrirent au soir, évanoui... Lorsqu'il se réveilla dans leur humble demeure, François eut un nouvel accès de panique et ses gestes désordonnés renversèrent la lampe à pétrole de sa chambre déclenchant un incendie ! Et l'incroyable se produisit : une bouffée de chaleur vint du plus profond de son être (ce qu'il nommera plus tard « l'orgasme thermodynamique ») et sa peau éclata, révélant de nouveau la hideur du batracien !

Ayant pris la fuite de nouveau, Lebraude constata que l'étrange processus de régénération recommençait. Il comprit à terme que le contact d'une très forte chaleur lançait cette hideuse métamorphose et que celle-ci s'accompagnait de l'étrange capacité à émettre de l'électricité. Il se lança alors dans l'étude et découvrit les travaux de Max Planck sur l'électromagnétisme et la physique quantique. Il décida donc de profiter de la fin de la guerre pour contacter le grand savant. À ses côtés, il étudia peu à peu ses capacités étranges : soumis à une chaleur intense ou à un fort courant électrique, son corps souffrant revêtait spontanément l'étrange forme « batracienne » largement immunisé à leurs effets. Plus étrange encore, son corps parvenait à convertir un type d'énergie en l'autre, générant de l'électricité lorsqu'il avait été soumis à la flamme et du feu en cas de décharge électrique. Une fois passé le danger, son corps se régénérait rapidement, reconstituant sa forme première. Enfin, il mit au jour le plus étrange de ses pouvoirs, la capacité à se dématérialiser au contact d'un câble électrique pour se rematérialiser presque instantanément à une autre extrémité du circuit et ce sur n'importe quelle distance... Grâce l'électrophorie, Lebraude circula dès lors dans toute l'Europe !

Malheureusement, ces longs travaux ne passèrent pas inaperçus et François fut victime du « Projekt Salamander ». Des savants proches du Dr Mabuse orchestrèrent son enlèvement et le soumièrent à tant et tant d'expérience dans le but d'obtenir d'autres êtres tout aussi doués, à même de donner à l'Allemagne, limitée dans son accès aux armements conventionnels, les Surhommes nécessaires à la restauration de sa force et de son prestige ! Heureusement, Lebraude parvint à les manipuler et à les convaincre de l'opportunité d'organiser une nouvelle expédition dans les flancs du Thordarhyrna, à la recherche des minéraux rares responsables de son état. Un U-boot appareilla donc vers l'Islande dans le plus grand secret et débarqua l'expédition. Jouant de ses pouvoirs et de ses connaissances géologiques, le bon François parvint à guider ses tortionnaires vers un piège dont ils ne revinrent pas vivants ! Lui, en revanche, était libre !! Il décida alors d'éviter l'Europe quelque temps et s'embarqua vers l'Afrique du Sud. Là, il se joignit à diverses expéditions de par le continent noir, en explorant méthodiquement les zones volcaniques en compagnie de divers savants géologues dont les connaissances scientifiques avaient le plus grand besoin d'être secondées par l'expertise d'un homme d'action ! C'est au cours de l'une des entreprises que François fit la connaissance du thermodynamicien Hubert de Roquemaure qui le convainquit de revenir en Europe. Il l'aida même à réaliser son rêve de toujours, devenir français, grâce à ses appuis politiques et à l'amitié des dirigeants du CICI. Lebraude entra donc à l'ICI-BAS avant de rejoindre le GRAOU lorsque Sévérien de Saint-Nabor commença à exercer un contrôle trop rigide à son goût sur la section scientifique de l'Institut International de Coopération Culturelle.