

---

## Les Archives Interdites

---

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu qui voit l'avènement d'un sorcier disparu il y a des millions d'années et révèle les "trucs" du fils de Dieu. Prévus comme une suite et un connectif entre "Le Prince de Nubie" et "Le Projet Dunkelheit", il peut toutefois être joué indépendamment.

*Période 1920, en France*

---

### Au Commencement était l'Hyperborée

---

Le continent mystique abritait des civilisations certes barbares par leurs coutumes mais qui dans les arts occultes avaient progressé à un niveau que les sorcières n'atteignirent jamais même à leur apogée. Cela se passait durant les temps pré-humains, alors que la race intelligente qui régnait sur terre tenait autant de l'homo sapiens que de l'ours et du gorille, il y a deux ou trois millions d'années. Un prêtre-sorcier très puissant et craint de tous ses congénères, Carnamagos, dirigeait des colonnes de guerriers bestiaux qui entre deux batailles sanglantes érigeaient un temple à leur dieu Quachil Uttaus, Celui Qui Foule La Poussière. Carnamagos progressait sans cesse dans son accumulation de connaissances, à tel point qu'il inventa pour lui-même un système d'écriture qui lui permit de consigner ses acquis et de progresser encore plus vite. Alors qu'il parvint au terme de deux vies normales pour un être mortel, il sentit la dégénérescence et la mort l'étreindre, et il décida de préserver son être par de puissants sortilèges, afin que loin dans le futur un sorcier aussi maléfique que lui puisse le ramener d'entre les morts, et rédigea les formules nécessaires sur un parchemin en peau humaine à l'aide d'une encre que le temps n'effacerait pas; il ajouta à ces pages quelques-unes de ses autres connaissances, et des réflexions théologiques sur son dieu, avant de protéger le manuscrit contre la putréfaction par des artifices magiques.

La tribu des pré-humains conserva longtemps le précieux parchemin, jusqu'au jour où elle fut décimée par une épidémie qui semblait changer la peau lentement en poussière. Alors le *Testament de Carnamagos* fut perdu pour longtemps, avant de ressurgir à une période trouble de l'Antiquité.

---

### A propos du Dodecanomicon

---

Jésus de Nazareth avait pour habitude d'enseigner à ses douze disciples six après-midi par semaine, à l'ombre d'une rangée d'oliviers. Peu avant sa mort, il leur confia un lourd secret: la résurrection de Lazare n'était pas réellement son fait et elle avait été accomplie grâce à un ouvrage merveilleux qu'il avait trouvé dans le désert lors de sa longue retraite, dans les ruines d'une mystérieuse cité de pierre noire qu'il appelait la Cité sans Nom. Il possédait toujours le livre, et cependant parlait de disparaître bientôt, ce qui alarmait les apôtres au plus haut point. Il les rassura en leur expliquant que le livre lui assurait une existence éternelle, et confia à chacun des disciples un indice qui permettrait de retrouver le livre quand l'Humanité en aurait besoin. On dit que Jésus est mort et qu'il a ressuscité, mais le livre intitulé *Testament de Carnamagos* a disparu de nouveau.

Toutefois les apôtres écrivirent chacun un cours volume chargé d'énigmes et de symboles, et celui qui parviendrait à réunir les douze chapitres du Dodecanomicon,

le Livre des Douze, saurait comment s'approprier le *Testament*. Ces livres sont aisément reconnaissables à leur couverture de peau de chameau tannée, où est imprimé à chaud à l'argent le prénom de leur auteur; la plupart sont entreposés secrètement au milieu des archives interdites du Vatican, les autres ont été perdus avec l'apôtre qui les portait.

## **La Croix de Mercure**

---

Ce collège ultra-secret, dont les origines sont obscures même pour ses membres mais qui en tout cas est fort ancien, est un observatoire des procédés de résurrection sous toutes leurs formes. Chaque fois qu'un nouveau procédé est découvert ou mis en hypothèse, un responsable est nommé parmi les membres pour mener des expériences et faire toutes les recherches nécessaires jusqu'à l'aboutissement, qui est soit un échec soit un événement qui tient du miracle. Actuellement, trois responsables travaillent sur des procédés, ils ont très peu de contacts entre eux et ne connaissent pas les autres membres susceptibles de devenir un jour responsable de projet. Le recrutement est également un mystère: les membres semblent avoir un potentiel latent et un sixième sens natif qui les conduit vers l'organisation.

## **I- L'Ordre des Compagnons de Lazare**

Cette secte basée en Italie est dirigée par le cardinal Antonio Carlo Semrouni, qui l'a fondée en 1918 après des études théologiques de vingt ans au Moyen-Orient. En 1901, Semrouni alors âgé de vingt-trois ans s'est vu attaqué ainsi que les trente apprentis qui accompagnaient sa caravane par une bande de pillards, à la lisière du désert du Golan. Il fut le seul à parvenir à prendre la fuite, cependant il était sans autre bagage que ses carnets d'études, à marcher sur les dunes brûlantes. Ayant perdu tout espoir, il sentit le sol se dérober sous ses pas, et se retrouva à dévaler dans une chute de sable à l'intérieur de ce qui ressemblait à une cité de basalte, aux angles improbables et anarchiques, et aux dimensions cyclopéennes. Des caractères d'une langue qu'il n'avait jamais vue brillaient en lettres de feu sur les murs. A l'époque Semrouni était encore un homme de foi, et il prit cela pour des paroles divines, qu'il recopia soigneusement dans ses carnets d'études sans les comprendre. Depuis son arrivée dans la mystérieuse cité la fatigue avait quitté son corps et ni la faim ni la soif ne le tenaillaient, c'était un miracle qui décuplait sa volonté, et il resta debout des jours entiers, ayant perdu la notion du temps, à recopier les lettres de feu sans jamais lever le poignet ni s'assoupir. Lorsqu'il eut fini, il s'écroula dans un sommeil comateux, en proie à un cauchemar qui semblait presque tangible.

*Il voit un Arabe courir à travers un bazar comme s'il était traqué, un lourd volume sous son bras. L'homme porte une djellaba noire et de nombreux bijoux d'or ornés de symboles ésotériques. Tandis qu'il parvient à la sortie de son village, il ombrage son regard du revers de la main et aperçoit au loin une cité monumentale qu'il semble reconnaître. Mais soudain ses yeux se révulsent, son corps se soulève du sol et il crache du sang avant d'être déchiqueté. Une masse de chair informe rouge sang, couverte d'yeux et de bouches, apparaît un instant, flottant au-dessus du cadavre, puis se volatilise de nouveau, en même temps que le livre porté par l'Arabe.*

*Dans les rues, les gens sont paniqués et fuient en tous sens en hurlant toujours les mêmes mots.*

Semrouni a étudié l'arabe ancien, et il comprend à son réveil la signification de ces mots, «vampire invisible venu des étoiles». Ce qu'il ne comprend pas, c'est comment il peut se retrouver à la lisière du désert, à côté de la caravane avec laquelle il voyageait avant l'assaut des brigands, à présent renversée et à demi enfouie dans le sable. Il pense d'abord avoir été frappé de délire, empoisonné par ses agresseurs, mais dans ses carnets, il retrouve la langue mystérieuse recopiée dans les murs de la Cité Sans Nom. Très affaibli, il est soigné deux mois au village le plus proche. Lorsqu'il rentre enfin à l'école de théologie où il étudiait, il apprend que sa disparition remonte à près d'un an.

Son obsession première fut dès lors de retourner au désert, hélas chaque fois que ses pas en franchissaient la limite, des voix chuchotantes et innombrables envahissaient son esprit à un point insupportable, et il devait tourner bride avant de sombrer dans la folie. Il se consacra à défaut à élucider la provenance du texte sacré, et entreprit pour cela de mettre la main sur le livre de l'Arabe qu'il avait vu en songe, persuadé que la clef de l'énigme s'y trouvait. A force de recherches acharnées dans toutes les cités du monde arabe, il put consulter un manuscrit vieux de plus de mille ans dans une somptueuse mosquée de Bagdad, et conformément à son intuition, il put décrypter les textes recopiés dans ses carnets d'études, et connut tout de l'ère préhistorique, de la domination de Carnamagos et de son sommeil de millions d'années. Les heures d'examen de textes interdits, comme le *Necronomicon*, avaient eu raison de sa santé mentale, et depuis longtemps il avait perdu la foi, rêvant du jour où les Grands Anciens marcheraient à nouveau sur la Terre et pulvériseraient les impies.

En 1916, Semrouni rentra de Damas, où il s'était installé, et vint vivre à Rome, car il fut promu cardinal auprès du pape. Il eut alors tout le loisir de consulter les archives interdites du Vatican et augmenta considérablement sa somme de connaissances occultes. Il décida pour le meilleur et pour le pire de mettre en oeuvre tous ses pouvoirs magiques afin de ressusciter celui qu'il considérait comme un dieu vivant, le défunt Carnamagos. La première guerre mondiale lui en donna l'occasion: en 1918, il créa une secte appelée "Les Compagnons de Lazare", sans bien sûr dire à ses adorateurs, dont il allait utiliser l'énergie spirituelle, que leurs activités réduiraient le monde à néant. Au lieu de cela, il fit une traduction obscure et embrouillée des textes de la cité interdite, prétendant que le *Testament de Carnamagos* permettrait de ramener le Christ d'entre les morts. La secte a donc officiellement pour but de faire revivre Jésus, jugé seul être capable de réparer le chaos dans le monde, comme lors de la Grande Guerre. Ses fidèles sont des chrétiens fervents, ils ne se doutent pas de leurs activités maléfiques.

Depuis l'Ordre des Compagnons de Lazare agit dans l'ombre secrète du Vatican, à la recherche du *Testament de Carnamagos* et de tous les chapitres du *Dodecanomicon* qui pourraient les aider à le localiser.

## **II– Le cancer de Raglan**

A l'hôpital de la charité à Paris, le professeur Raglan étudie les malades du cancer en phase terminale. Né à Liverpool en 1885, il est appelé sous les drapeaux en 1915 pour combattre en France contre l'ennemi allemand, et devient médecin du front en

1916. Avid de connaissance, il profite de sa situation pour pratiquer sur les soldats blessés des expériences de résistance maximale à la douleur, et de seuil limite avant la mort. Un général finit par avoir des doutes sur ses activités et le réforme en 1918, à la veille de la victoire. N'ayant aucun désir de rentrer en Angleterre, il erre en Brie jusqu'à un château croulant que ses économies lui permettent de racheter. Installé comme médecin de campagne généraliste, il finit par se proposer comme chirurgien pour poursuivre ses expériences en milieu hospitalier et ainsi obtenir une multitude de cobayes. Personne dans son entourage professionnel ne conteste à l'heure actuelle ses compétences et son équilibre moral et mental. Ses patients sont des vétérans de la Grande Guerre qui ont développé des infections suite à un assaut au gaz moutarde, des mineurs dont la silicose a entraîné une dégénérescence des tissus pulmonaires, ou encore des enfants leucémiques. Dans son laboratoire du sous-sol, il cultive en parallèle des cellules cancéreuses et des cellules hépatiques saines; il est en effet fasciné par la faculté des cellules néoplasiques à se diviser encore et encore à l'infinie, tandis que les cellules saines finissent toujours par mourir (Note: le phénomène d'apoptose a été mis en évidence dans les années 1990). Raglan a donc eu l'idée ignoble de créer une forme de cancer intelligente, vivant en symbiose avec son hôte afin de lui procurer la vie éternelle sans le tuer.

En adhérant à la Croix de Mercure, Raglan s'est élevé spirituellement, et des rêves prophétiques lui ont apporté certaines révélations. Il est ainsi l'un des rares être humains sur Terre à savoir que le cancer est un fléau créé par Quachil Uttaus, le Grand Ancien qui commande à la vie et à la mort, pour répondre au désir d'immortalité de ses fidèles à une époque préhistorique. Il sait aussi qu'à l'origine, il n'y avait qu'un seul cancer, qui était effectivement une forme de vie intelligente mais a dégénéré à force de multiplications, pour atteindre son état actuel. C'est ce stade parasitaire que Raglan cherche à obtenir, et peu importe le nombre d'innocents qui périront dans les affres du cancer, il n'arrêtera pas ses travaux avant d'atteindre son objectif.

### **III- La matrice de vie**

Les textes occultes les plus anciens et les plus mystérieux racontent qu'en une grotte froide comme la lune et profonde comme l'enfer, entre le monde des rêves et celui de la réalité, vit un dieu pâle et amorphe qui a donné la vie à toute chose, et ce dieu s'appelle Ubbo-Sathla. Certains sorciers hautement maléfiques pensent qu'en arrachant à la créature un morceau de sa chair putride, ils parviendront à générer et à régénérer la vie à l'infinie; c'est sur cette hypothèse que s'est penché Le Collectionneur, le membre le plus mystérieux et le plus influent de la Croix de Mercure. Il vient récemment de rendre ses conclusions sur un autre projet, la survie après des millénaires d'un scarabée de l'Égypte Antique (voir scénario "Le Prince de Nubie"). Apparemment, l'insecte utilisait du sang et des fibres humains pour régénérer ses tissus gagnés par la sénescence, ce qui après mûre réflexion était un principe déjà archivé par la Croix de Mercure, dans la rubrique "Vampirisme". Le projet avait donc fini d'être étudié, et Le Collectionneur s'est intéressé à cette question plus ardue, localiser la Source Inachevée.

## Première Partie : Société Secrète

---

### Où les Personnages Joueurs entrent en Scène

Un fait divers a récemment défrayé la chronique; le vol au Louvre d'un manuscrit très ancien, exposé parmi une collection d'objets ramenés par des missionnaires du Moyen-Orient. Les investigateurs n'ont pas échappé aux médias et sont tous au courant des faits, dans les grandes lignes du moins car les enquêteurs ont peu d'éléments et les journalistes encore moins. On sait juste qu'au cours de la nuit du 17 au 18 novembre 1924, un individu de sexe masculin et âgé de plus de cinquante ans a pénétré dans le musée par une fenêtre du toit qu'il a brisée, a endormi trois gardiens par un procédé qui reste à éclaircir, probablement à l'aide d'un gaz car il n'a pas eu de contact physique avec eux, et à l'ouverture le lendemain matin on a pu constater la disparition du précieux ouvrage.

Un mois plus tard, le 19 décembre, à l'aube de l'hiver, l'un des investigateurs, résidant à Paris, rentre à son domicile après une journée bien remplie. Le froid est pénétrant, son col est relevé, et il ne croise personne d'autre qu'un chien boiteux aux flancs meurtris dans sa rue qu'on croirait désertée depuis des lustres si quelques poêles ne brillaient pas aux fenêtres crasseuses. Alors qu'il fouille dans son manteau pour trouver sa clef, le vacarme de la rue lui fait relever la tête.

Le bruit semble tout juste s'être calmé quand un homme fait irruption à l'angle de la rue, à deux maisons de son pallier. Haletant, hagard, il ressemble à un homme traqué qui n'a pas mis les pieds chez lui depuis longtemps. Sa barbe poivre et sel revêche et salie, qui n'est arrangée d'aucune façon, a dû pousser anarchiquement depuis plus de trois semaines. Ses yeux pâles rougis et vitreux sont aussi sales aux coins que la commissure écumante de ses lèvres gercées. Rendu méconnaissable par les éraflures, les traces de boue et les plaques de sang séché, son costume noir surmontant un pull irlandais était celui d'un prêtre, à en juger par la croix d'argent fixée sur le côté du col. Courbé en deux, il traîne autant qu'il porte une serviette de cuir marron clair élimée et déchirée qui ne semble pas lourde, mais néanmoins trop lourde pour ce qui reste de forces au malheureux. Dès qu'il aperçoit l'investigateur, l'homme se précipite dans sa direction, jetant un ultime regard apeuré par-dessus son épaule. Dans un murmure essoufflé, il lâche ces dernières paroles :

– Des monstres, tous des monstres ! Ils se disent chrétiens mais ne pensent qu'à piller l'héritage de notre Sauveur pour prolonger leur existence misérable... et satisfaire leurs désirs impies... j'ai tenté de les combattre mais... je me meurs... Monsieur... méfiez-vous des faux prêtres et des mécréants... et surtout ne donnez pas ce trésor à la police, les fanatiques de la Croix le récupéreront aussitôt. »

Jetant sa serviette de cuir dans un buisson qui flanque la maison de l'investigateur, l'homme tourne les talons et prend ses jambes à son cou, ne tardant pas à heurter un groupe de gendarmes qui étaient à sa poursuite. Durement frappé par un coup de matraque, il s'écroule et est passé à tabac. Après un trop long instant, les gendarmes se redressent et contemplent la dépouille mortelle qu'ils sondent du bout de leurs bottes, un sourire satisfait plaqué sous leurs moustaches. Deux d'entre eux se détachent du groupe et s'en vont, probablement pour aller chercher une ambulance, un reste près du cadavre en faction, et deux autres

marchent d'un pas décidé vers l'investigateur.

– Salut, citoyen. L'homme que vous voyez maîtrisé là-bas (quoiqu'il ne faille pas être médecin pour savoir qu'il n'est pas prêt de se relever) a dérobé au Louvre un document de grand prix (c'est à ce moment que le Gardien rappelle à l'investigateur l'actualité du mois précédent). Avez-vous eu un quelconque contact avec lui?

L'investigateur décidera alors de ce qu'il va dire et cacher au gendarme. Celui-ci ne pensera pas à fouiller le buisson et s'en ira si l'investigateur ne parle pas de la serviette. S'il le fait, alors il devra la remettre au gendarme sans pouvoir en connaître le contenu.

## **Les Manuscrits Anciens**

---

L'hypothèse la plus probable est que l'investigateur a gardé la serviette pour lui. Dans le cas contraire, une alternative est proposée plus loin pour continuer le scénario. A l'intérieur se trouvent trois manuscrits à la couverture de peau tannée, qui semblent particulièrement anciens bien qu'en parfait état. Sur les couvertures apparaissent respectivement les noms en caractères hébreux de Mathieu, Jean et Thomas. Le texte aussi est en hébreux, mais comporte en entête des traductions latines des noms des auteurs (Matthieu Levi, Jean, Thomas). Il s'agit de paraboles étranges et apparemment dénuées de tout sens, qui parlent d'une ville sous les sables, de rôdeurs invisibles venus des étoiles, d'un enfant-dieu qui sème dans son pas la poussière (pouvant être identifié comme Quachil Uttaus sur un jet en Mythe de Cthulhu réussi) mais toujours en termes ambigus et mystiques. Certains éléments historiques sur le contexte de l'époque (jet en Histoire) permettent de dater les manuscrits de deux mille ans environ, ce qui est absurde compte tenu de leur état (et pourtant exact). Il est trop tard pour faire la tournée des bibliothèques ou d'un quelconque lieu d'information, l'investigateur restera donc tranquillement chez lui jusqu'au lendemain.

Sur les coups de sept heures du matin, alors qu'il dort encore, quelqu'un frappe à sa porte. Apparemment, ce bonhomme chauve et courtaud, derrière ses lunettes rondes embuées, vend des bibles. Si on lui claque la porte au nez sous prétexte qu'il est trop tôt ou qu'on refuse sa première offre, il propose de faire une donation à la paroisse du quartier (un jet de Psychanalyse permettra de déceler qu'il parle en termes trop vagues, qu'il ne connaît pas plus ce quartier qu'un autre). Pensant impressionner l'investigateur, il parlera ensuite d'une cause exceptionnelle et de la plus haute importance, une occasion de voir enfin le Christ marcher parmi les vivants. Il passera sans doute pour un illuminé, mais semblera dangereux au moment où il déclarera, en murmurant:

– Nous sommes tout près du but... Vous ne voulez pas vous mettre en travers de notre chemin n'est-ce pas?

Il avance alors vers l'investigateur, de plus en plus menaçant.

– Où sont-ils! Où sont-ils! Vous serez un martyr, n'ayez pas peur, vous n'aurez pas mal !

Il se jette alors sur l'investigateur, un cran d'arrêt à la main. Au bout de quelques rounds, ou immédiatement si l'investigateur n'a aucun moyen de se défendre, un roulé-boulé au corps à corps tournera mal pour l'homme chauve qui s'empalera sur sa propre lame.

**Homme chauve** Couteau 35 % 1d6 pts d. (bonus aux dommages nul), PV 10, un point d'armure donné par son épais manteau.

Il ne serait pas très prudent de laisser là un cadavre, ni d'appeler la police alors que l'homme mort semble être un marchand de bibles. Quoi qu'il en soit, l'homme chauve portait sur lui un certain nombre d'indices : une carte d'identité au nom de Geoffroy Robin (résidant au 122, avenue de Boulogne), un carte de visite des compagnons de Lazare, qui figure le Christ en croix au milieu d'un champ de blé et comporte l'adresse d'un lieu de réunion rue de Solferino à Paris, et un prospectus présentant une conférence sur de nouveaux aménagements à l'hôpital de la Charité qui permettront d'accueillir plus de malades du cancer, conférence qui doit se tenir d'ici trois jours. Le reste n'a que peu d'importance, un briquet, un paquet de cigarettes, une publicité pharmaceutique pour des comprimés d'aspirine, une clef de voiture, une image froissée de la Vierge. Paul Leroi, responsable du groupe de travail parisien des compagnons de Lazare, a chargé Geoffroy Robin de rencontrer le professeur Raglan lors de sa prochaine conférence, afin de recevoir une enveloppe scellée qui contient la date et le lieu de la prochaine réunion de la Croix de Mercure. Le journal du matin, que l'investigateur pourra trouver à sa porte, parle du drame de la veille : « *Un prêtre gagné par la folie commet un vol et décède devant les gendarmes.* » Le nom du prêtre, père Grégoire Lartigot, et son adresse, 76, rue François-René de Chateaubriand, figurent dans l'article. L'investigateur aura tout le loisir de réunir ses connaissances pour entamer une enquête. Mieux vaut ne pas prévenir les autorités compétentes qui semblent mouillées dans l'affaire.

*Si l'investigateur a rendu la serviette du père Grégoire aux gendarmes*

Geoffroy Robin rend tout de même visite à l'investigateur, il veut s'assurer que celui-ci n'a rien vu de compromettant. Il propose donc de faire un don à la paroisse du quartier, puis enchaîne très vite en déclamant qu'il vit lui-même dans ce quartier depuis son enfance, et qu'il a été dérangé la veille par des bruits étranges. Il demande à l'investigateur s'il n'a rien vu de suspect, devient hystérique et affirme que réduire l'investigateur au silence est le seul moyen pour les Compagnons d'avoir la paix. Il attaque ensuite comme dans l'autre hypothèse. La voiture de Geoffroy Robin, une Ford T, est garée devant la maison de l'investigateur. Il dispose en principe de la clef du coffre, qui en plus d'une caisse à outils avec pied-de-biche, clef à molette, scie et pelle, contient la serviette de cuir marron.

## **Presbytère du Père Grégoire**

---

Il s'agit d'une classique maison d'habitation prise entre deux maisons plus hautes. La peinture verte de la façade tombe en ruine, les volets de bois sont en partie décrochés, le toit d'ardoise est rafistolé par endroits avec de la tôle. Une pancarte est clouée à la porte : *Enquête. Défense d'entrer.* Il n'y a cependant personne à l'intérieur. Les gendarmes se sont évertués à chercher les manuscrits du Dodecanomicon, et ont laissé toutes les autres affaires du Père Grégoire sur place, dans un état de désordre inconcevable ; tout ce qui était dans les meubles jonche à présent le sol. Il y a quelques vêtements, beaucoup d'ouvrages pieux, quelques uns plus discutables (*Le Marteau des Sorcières, Sociétés Secrètes au Moyen Âge, Unnausprechlichen Kulte, Les Enjeux Cachés des Croisades*), et des carnets de notes éparpillés et sans ordre chronologique apparent. Un court paragraphe sur la

Croix de Mercure apparaît dans *Sociétés Secrètes* (unique édition de 1822), cependant, rien ne pousse les investigateurs à lire celui-ci plutôt qu'un autre, puisqu'ils n'ont jamais entendu le nom de cette organisation, ni celui d'aucune autre que le livre cite.

**Croix de Mercure** répertoriée dès le cinquième siècle, probablement antérieure. Ses membres semblent versés dans les pratiques occultes douteuses et ont des activités proches de la sorcellerie. Leur discipline et leur sens du secret leur permet d'échapper à l'Inquisition. Les hauts dignitaires de cette secte auraient d'après la légende la vie éternelle.

Parmi les carnets de notes, seuls certains passages ont un intérêt pour les investigateurs, ils devront être choisis aléatoirement dans cette liste (lancez 1D6) pour chaque jet en Trouver Objet Caché réussi.

1. Ai terminé mon enquête sur le cardinal Semrouni. Durant sa retraite à Damas, il est probable qu'il ait lu le Livre des Morts. Si sa raison n'a pas basculé, alors je n'ai rien à craindre des Compagnons de Lazare.
2. Ai fini par localiser le Livre des Morts dans la mosquée de l'Etoile Lointaine, à Bagdad. Ignore encore si Semrouni a visité ce lieu avant moi.
3. Ai compris la supercherie utilisée par Jésus pour ressusciter Lazare. Suis infiniment troublé. Toutes mes convictions sont brouillées, je ne sais si j'ai encore la foi.
4. Trois chapitres du Livre des Douze vont bientôt être exposés à Paris. Doit contacter mon ami le rabbin Siméon à L'Ecole de Théologie du quartier des catacombes.
5. Semrouni a trompé ses suivants, il va les utiliser pour retrouver son ouvrage impie. Dois faire vite pour éviter le pire.
6. Suis épuisé par l'étude des nombreux ouvrages occultes. Suis arrivé à la conclusion que le gourou du Dieu qui Foule la Poussière vit encore dans les pages du Testament.

De nombreuses images sont intercalées dans les pages des carnets de note. Il s'agit de gravures, qui ne comportent aucune indication sur l'artiste qui les a réalisées ou l'imprimerie dont elles proviennent. Elles représentent à chaque fois des êtres étranges au corps humanoïdes, aux mains griffues et à la tête de serpent, vêtus de longues tuniques blanches et portant des ailes d'ange. Leurs cous tordus, leurs yeux blanchâtres et leurs nombreuses blessures semblent indiquer qu'ils ont subi d'atroces sévices. Les images font penser à des animaux disséqués cloués sur des planches à étude. Ces images font perdre 1/1D4 pts de SAN.

## **L'Ecole Fundamentaliste Judaïque**

---

Le quartier des Catacombes se trouve au Nord de Paris. Il est appelé ainsi en raison des nombreuses entrées à ciel ouvert qui conduisent aux catacombes romaines. D'octobre à mars, une brume blanchâtre rampe au ras du sol même en pleine journée, formant des cercles tremblants au pied des platanes noirs et tourmentés. Le paysage se partage en long terrains vagues et en bâtiments isolés, comme L'Ecole de Théologie Fundamentaliste Judaïque où enseigne le rabbin

Siméon depuis quarante-cinq ans. Cette bâtisse lugubre, au toit penché et aux fenêtres à barreaux, est souvent victime de vandalisme et présente beaucoup de carreaux brisés ou d'inscriptions antisémites sur sa façade. Il n'y a que dix étudiants inscrits, et deux professeurs, dont un, le rabbin Goldstein, sert de secrétaire au bureau de l'entrée. Il proposera aux investigateurs, s'ils veulent voir Siméon, de patienter dans une salle de méditation pendant qu'il achève son cours.

Au sujet de Grégoire, Siméon dira qu'ils étaient amis depuis trente ans, à la suite d'une rencontre entre représentants des différentes religions à Paris. Grégoire était le prêtre chrétien le plus ouvert qu'il connaisse. Bien sûr il souriait chaque fois que Siméon lui disait que le Christ était un imposteur, mais lorsqu'il comprit lui-même, en se penchant sur les exactions du cardinal Semrouni, que le Christ avait eu la chance de mettre la main sur un ouvrage occulte pour réaliser ses miracles, il avait longuement hésité à se tourner vers la religion juive. Siméon sait seulement de Semrouni qu'il est cardinal à Rome, qu'il a longuement vécu au Moyen-Orient et qu'au cours d'un voyage dans le désert il aurait découvert des textes anciens dans des ruines obscures. Il a également une explication sur les images trouvées dans les carnets de notes : né en Palestine, il y a entendu durant son enfance des légendes sur le peuple Serpent, une mystérieuse race pré-humaine qui aurait dégénéré mais vivrait encore quelque part dans le désert du Golan, gardienne des secrets occultes les plus fantastiques. Il sait que les Compagnons de Lazare sont un ordre fondé par le cardinal Semrouni, à la recherche des chapitres perdus d'un ouvrage occulte disparu pendant l'Antiquité, et qu'il a une branche à Paris, et une au Vatican.

## **Domicile de l'Homme Chauve**

---

Si les investigateurs se sont arrangés pour faire disparaître le corps, ils pourront librement le visiter, sans quoi un gendarme montera la garde et toute approche s'avèrera impossible.

Geoffroy Robin vivait seul dans un petit appartement, et il avait suffisamment confiance dans ses concitoyens pour partir en laissant sa porte ouverte. Il faut dire qu'il possède un redoutable berger allemand, rendu affamé par son absence prolongée.

**Berger allemand** Morsure 55 % 1D6 pts d. + 1D4 (bd), 11 PV

Le chien a éventré les deux fauteuils du salon, fatigué de tourner en rond, et de la mousse jonche tout l'appartement. Sur le vaisselier, on trouvera un fusil de chasse cal. 12 (deux canons sciés). Sur le bureau, des cartes d'état major qui détaillent la topographie du quartier des catacombes. Sur la bibliothèque, une vingtaine de livres d'histoire et de géographie. Le premier a, caché dans sa couverture, une lettre du cardinal Semrouni, sans enveloppe et sans date.

*M. Robin,*

*J'ai une nouvelle mission à vous confier. Veuillez-vous rendre à la conférence du professeur Raglan qui se tiendra prochainement à Paris. Après la conférence, vous irez le voir et lui direz que vous venez d'En-Haut et que vous attendez un signe. Il vous remettra une enveloppe sous scellés que vous n'ouvrirez sous aucun prétexte, et me remettra en main propre lors de votre prochaine visite au Vatican.*

## Les Compagnons de Lazare

---

Trois configurations sont possibles : soit les investigateurs se rendent au 55, rue de Solferino de 8h à 14h ou de 17h à 20h, et ils trouveront dans le hall d'entrée en verre Paul Leroi travaillant à une table, soit ils s'y rendent de 14h à 17h, les membres seront en réunion et le hall sera fermé à clef mais les couloirs à l'intérieur du bâtiment seront ouverts, soient ils y vont de nuit et ils trouveront tout le lieu clos et désert.

Parmi les manières de procéder, il y a l'interrogatoire pur et simple de Paul Leroi sous un prétexte quelconque, l'inscription comme nouveau membre des Compagnons de Lazare, ou bien un cambriolage en règles. Paul Leroi est de bonne foi, il pense que les Compagnons de Lazare n'ont rien à se reprocher et agissent pour le bien de l'humanité. Il prêtera volontiers aux investigateurs le livre de Semrouni *Le Retour du Christ* s'ils désirent faire partie de l'organisation (contre un certificat de baptême, dix francs, et un serment de fidélité sur la Bible) ou juste en savoir plus. Interrogé sur Robin en particulier, il deviendra méfiant, ne voulant rien divulguer si on ne lui donne les raisons exactes de ces questions. C'est parce qu'il se méfie lui-même de Robin, il a écrit un dossier sur lui qu'il cache dans son bureau (Trouver Objet Caché s'il y a cambriolage) avec une photo de l'intéressé et des passages comme :

*Geoffroy Robin est un membre tout à fait à part du cercle [...] Apparemment c'est le cardinal qui nous l'aurait envoyé dans les pattes pour nous surveiller. Je suis un peu outré de ce manque de confiance, après tout, nous faisons correctement notre travail. [...] Hélas ça n'est pas tout, j'ai l'impression que Robin est un individu des plus zélé et qu'il lui arrive de commettre des fautes à la limite de la légalité pour progresser dans nos recherches. J'ose espérer que le cardinal, ce saint homme, n'est pour rien dans ces agissements et qu'il agit pour son propre compte. [...] Que cherche-t-il alors ? A doubler le cardinal pour s'appropriier tout le mérite des recherches ?*

Paul Leroi serait sans doute troublé si on lui présentait la lettre de Semrouni à Robin, cependant, il serait prêt à coopérer par la suite. Les investigateurs en apprendraient peu s'ils assistaient à une réunion des Compagnons, dont voici la version officielle :

*A la suite de nombreuses négociations au sein du Diocèse, les pères missionnaires découvreurs des chapitres 5, 8 et 9 du Dodecanomicon ont accepté de céder aux Compagnons de Lazare leurs précieux manuscrits. Malheureusement, ils furent dérobés au Louvre par un prêtre dissident, sans doute un ami des missionnaires pensant accomplir la volonté divine. Malgré l'arrestation de cet homme (ou son décès prématuré...) les manuscrits ont de nouveau été volés et la tâche des Compagnons consiste à remettre la main dessus.*

Des tensions importantes existent actuellement au sein du groupe, certains dont Paul Leroi en première ligne soupçonnant Geoffroy Robin, qui ne paraît plus aux réunions, d'avoir volé les manuscrits pour doubler tout le monde. Le cardinal en

revanche n'est jamais mis en cause. Mis à part Robin, aucun des membres du groupe n'a quoi que ce soit à se reprocher, ce sont tous de fervents chrétiens qui s'investissent beaucoup dans la recherche des passages perdus du Dodecanomicon. Apparemment, le groupe aurait en sa possession les chapitres 3, 4, 6, et 12 (Philippe, Jacques fils d'Alphée, Jude, Nathanaëlle) conservés dans les archives interdites du Vatican, sous la responsabilité du cardinal Semrouni. Des expéditions sont en cours de projet pour retrouver le livre Judas ou chapitre 11, enterré d'après des sources historiques au pied de l'arbre auquel Judas s'est pendu, ainsi que le septième chapitre, celui d'André, caché sur l'île de Mykonos où l'apôtre fut torturé et tué. Pour l'instant, aucune trace des chapitres 1, 2 et 10 (Pierre, Jacques Le Grand, Simon le Zélote).

Les investigateurs pourraient gagner la confiance du groupe s'ils font semblant d'enquêter quelques jours et reviennent en possession des trois manuscrits. De toute façon, s'ils les gardent indéfiniment, ils finiront par être repérés et seront traqués comme des bêtes par les hommes de main fanatiques du cardinal. Ce geste permettrait de faire progresser considérablement la quête des Compagnons de Lazare, rencontrer Semrouni et mettre plus vite fin à ses plans.

## **Seconde Partie : L'Hôpital du Cauchemar**

---

### **La Conférence du Professeur Raglan**

---

Comme prévu, la professeur Raglan tient une conférence à la faculté de médecine attenante à l'hôpital de la Charité, le 23 décembre 1924, à 18h00. Il commence par dresser son bilan des dix dernières années et estime avoir fait des progrès considérable dans le traitement du cancer au sein de son service. Certes les patients ne guérissent que sporadiquement, mais ils ne souffrent plus guère. Le nombre de patients semblant augmenter chaque année, il deviendra bientôt nécessaire d'agrandir l'hôpital, du moins l'aile consacrée à son service. Pour cela, il a besoin de capitaux qui lui seront partiellement versés par les grands laboratoires, le ministère de la Santé et des dons privés. La conférence décrit ensuite les possibilités qu'offrirait un service plus grand, nouveau matériel d'auscultation, utilisation de la radioactivité en thérapie, division consacrée à la recherche qui accueillera un groupe de vingt savants venant de toute l'Europe, séparation des enfants et des adultes, etc.

A la fin de la conférence, Raglan se retire dans un laboratoire jouxtant l'amphithéâtre. Il est tout à fait possible de venir lui poser des questions, quoi que personne ne s'y risque. C'est l'occasion pour les investigateurs de parler au professeur. Lorsqu'ils entrent dans le laboratoire, celui-ci est très concentré sur un manuscrit qu'il corrige apparemment, raturant une ligne sur deux, et il ne semble pas les entendre. De plus près, le fichier qu'il tient en main est un dossier médical ; si l'on s'approche à moins d'un mètre de lui, il consentira à lever les yeux. Il suffit de lui donner le code convenu pour qu'il remette une enveloppe blanche de la meilleure qualité, épaisse et scellée d'un cachet rouge figurant une croix de Malte portant sur ses branches un coeur, un scarabée, un serpent qui se mord la queue et un crâne. Aucun jet ni aucun manuel ne permettra d'identifier la Croix de Mercure. Le professeur ajoute que la prochaine fois il aimerait que Semrouni s'occupe lui-même

d'obtenir son invitation en main propre, et que ce procédé est totalement contraire aux Lois. D'autre part, un de ses collaborateurs a pu par hasard localiser un chapitre du Dodecanomicon nécessaire à son oeuvre, quelque part à Damas, il voudrait donc que Semrouni se rende à Paris ou envoie l'un de ses acolytes à l'Hôpital pour approfondir le sujet, Raglan refusant de traiter ce genre d'affaire par téléphone ou télégramme. Les investigateurs pourront ouvrir l'invitation une fois sortis du champ de vision du professeur :

*Nos membres illustres se rencontreront cette cession au Club des Entomologistes Amateurs (cf. scénario "Le Prince de Nubie"), à vingt-et-une heures, le 16 mai 1925. Rapports des maîtres Raglan, Semrouni et XXX attendus.*

Toutefois, ils pourraient également la laisser fermée et la remettre au cardinal s'ils décident une association temporaire pour progresser dans leur enquête (cf. troisième partie).

Le professeur Raglan porte avec lui un attaché caisse qu'il sera impossible de toucher à moins de l'assommer et de le voler, ce qui n'est pas très prudent. Il contient toutes les clefs nécessaires pour visiter l'hôpital, un traité d'anatomie marqué d'une croix gammée, qui détaille toutes les expériences que les nazis comptent pratiquer sur des sujets humains dès que possible, et une fiole contenant un morceau de chair noircie flottant dans de l'eau saumâtre. Il s'agit d'un premier prototype de cancer isolé, pouvant être greffé à un patient et doté de volonté propre. Ces objets sont ceux que Raglan craint par-dessus tout de se faire voler, c'est pourquoi il les emporte toujours avec lui.

## **L'Hôpital et ses Fantômes**

---

Après avoir rencontré le mystérieux professeur Raglan, les investigateurs pourraient être tentés de le suivre et d'enquêter dans l'hôpital où il travaille. Pour plus d'informations sur le chapitre 2 du Dodecanomicon, les investigateurs devront prendre rendez-vous officiellement avec le professeur en se rendant au bureau des admissions, qui peut aussi fournir l'adresse de Raglan. Un rendez-vous leur permettra seulement de visiter le bureau, 1D6+1 jours plus tard. Ce bureau exigu fait deux mètres par quatre, il comporte un fauteuil pour le patient, un pour Raglan qui ne le quitte pas des yeux et ruine tous ses espoirs de fouille, un yucca, un bureau métallique, et au mur des schémas compliqués de la cellule humaine telle qu'on la connaît à l'époque, une planche d'anatomie générale, et une photo de Raglan en compagnie du docteur Wolf, devant un manoir qui n'est pas sans rappeler la propriété de Wolf en Allemagne (cf. le scénario "Le Projet Dunkelheit") que les investigateurs pourront immédiatement identifier s'ils y sont déjà allés. Raglan expliquera aux investigateurs qu'un ami à lui, le professeur Wolf, s'est intéressé à une secte vivant au coeur d'un sordide quartier souterrain de Damas, qui entre autres secrets possède le manuscrit de Simon et le conserve dans des catacombes situés sous le centre exact de la ville, sous la protection de gardiens d'âge très avancé mais redoutables guerriers. Wolf, sur les traces du professeur Grünbaum afin d'élucider le mystère des Sombres Séides, s'est penché sur la kabbale basée en Syrie, et après des études ethnologiques poussées, il a compris que les membres de la kabbale, apparue au neuvième siècle, étaient des émigrés de la secte des Zélotes,

dont on perdit la trace sous l'Antiquité, qui fuyaient l'oppression romaine. Simon était un Zélate, et l'on croyait son livre perdu avec une secte disparue depuis deux millénaires, alors que celle-ci a survécu sous une autre forme.

Une fouille du secrétaire, qui n'est pas possible légalement, permettra de trouver soixante-dix fichiers médicaux, bien que quarante patients seulement soient inscrits au service. Raglan a glissé des notes à l'intérieur de certains dossiers, de différents types :

*Apte à la greffe.*

*Trop faible pour envisager une greffe, doit quitter le service rapidement.*

*Greffe pratiquée et échouée, mort du patient.*

*Greffe pratiquée et échouée, patient en expérimentation au laboratoire.*

*Greffe pratiquée, état stable.*

Mis à part le bureau des admissions et celui de Raglan, le rez-de-chaussée comporte les pièces suivantes :

**Chambres des patients** – les quarante patients sont répartis dans huit chambres spartiates, avec cinq lits et un poste de T.S.F. Ils reçoivent peu de soins mis à part des calmants sous perfusion, ou un appareillage compliqué d'assistance respiratoire, toutefois aucun ne se plaint. Ils n'ont aucune idée des expériences horribles qu'ils approvisionnent. Les chambres sont ouvertes en journée de 9h00 à 18h00.

**Bureau des admissions et salle du personnel** – rien d'intéressant, les effets personnels des agents d'entretien, des six infirmières et renseignements généraux sur eux et le professeur.

*1<sup>er</sup> étage*

**Salle d'opération** – le matériel est assez impressionnant pour l'époque. Le professeur dispose d'une table d'opération, d'un projecteur, d'un masque à gaz soporifique, d'une centaine d'outils chirurgicaux incluant seringues hypodermiques, scalpels, scies à os et pinces, et d'une cabine à rayons X. La porte est blindée et verrouillée en permanence, seul le professeur possède les clés.

**Morgue** – c'est ici que finissent les patients sur lesquels les opérations du professeur ont échouées. Il s'agit d'un congélateur géant, de cinq mètres par huit, où règne une température de  $\sim 4$  C. Des étagères métalliques recouvrent tous les murs, qui supportent une douzaine de sacs synthétiques à fermeture éclair. A l'intérieur des sacs, des cadavres d'hommes, de femmes et d'enfants atrocement mutilés par des formes mutantes de cancer, qui a pu se développer en masse noire bubonique couverte de tentacule sous la gorge, en plaques filamenteuses sur le tronc, en excroissance ramifiée sous la calotte crânienne avec énucléation des yeux ou autres horreurs indicibles. Voir ce lot de cadavres coûtera 1D4/3D6 pts de SAN. La porte de la morgue est très lourde, fermée par des ventouses et comporte l'inscription DANGER DE MORT – CONTAMINATION – NE PAS APPROCHER, mais elle n'est pas verrouillée...

**Laboratoire secret** – le vivier cancéreux du professeur Raglan, dans lequel il pratique ses expériences de biologie cellulaire et conserve dans des bocaux des cancers vivants à implanter. Ceux-ci sont noirs parsemés de veinules rouge sombre, ils ont une forme d'étoile à quatre branches, une plus longue pendant vers le fond de leur tube de protection. La première salle du laboratoire contient une trentaine de ces tubes, du matériel de culture cellulaire, des livres d'anatomie, du matériel de chirurgie de première nécessité, et quelques ouvrages douteux de médecine

expérimentale. Cette vision fait perdre 1/1D8 pts de SAN. Une autre salle, nettement plus impressionnante, qui se trouve au fond de la première, abrite les lits de quinze patients humains, ou ce qu'il en reste. Les malheureux sont dévorés jusqu'à la moelle par leurs symbiotes mutants, et ceux qui sont encore capable de parler gémissent et appellent faiblement à l'aide, la gorge emprisonnée par une immonde gangue viscérale. Une fille d'une dizaine d'années, aux bouclettes blondes abondantes, présente à son front un énorme abcès pulsatile, prolongé par des tentacules noirs luisants qui trouent sa peau pour plonger dans ses narines et ses oreilles ; sa voix enrouée supplie les investigateurs de mettre fin à son calvaire, tandis qu'elle désigne du regard un scalpel posé sur une table. Cette somme d'horreurs cauchemardesques cause une perte de 1D6/1D20 pts de SAN. Le laboratoire est fermé à clef même quand Raglan travaille à l'intérieur, mais la serrure n'est pas très difficile à forcer (jet de Serrurerie).

## La Maison du Diable

---

Les investigateurs pourront visiter le domicile de Raglan en deux occasions : soit ils décident de discuter du manuscrit de Simon là-bas, soit ils font une fouille en l'absence du professeur. Il s'agit d'une vieille maison de ville dans le quartier de la Défense, dissimulée par une rangée de sycomores. La façade est peinte dans un bleu sombre qui s'écaille, le toit de tuiles noirs et parcouru par des tuyaux rouillés, rappelant les ignobles cancers du laboratoire. Il n'y a pas de sécurité impressionnante, la porte n'a qu'une serrure simple. L'étage inférieur comporte un vestibule, un bureau, un salon et une cuisine exiguë, la cave est aménagée en salle de projection, attenante à un atelier, le premier étage a une grande chambre, une salle de bain et des toilettes.

### *Rez-de-chaussée*

**Vestibule** – Un portemanteaux soutient les quelque dix chapeaux mous du professeur, ses imperméables fatigués et un vieux parapluie. Une petite bibliothèque à porte vitrée, fermée à clef, renferme la bible, le coran, le talmud et un livre de contemplation bouddhique. Invisible lorsque la bibliothèque est fermée, on y trouve également *Zohar* (voir livre de règles), des livres sur l'inquisition, l'enfer de Dante, et tout Edgar Allan Poe, relié en cuir (perte de SAN 1/1D4, Mythe de Cthulhu +1%, Occultisme +3%, multiplicateur de sorts x2 si le Gardien le désire). Rangés dans un carton, on trouve des magazines américains de mauvaise qualité comme *Weird Tales*, qui publient les premières nouvelles d'H.P. Lovecraft (perte de SAN 1/1D8, Mythe de Cthulhu +5%, multiplicateur de sorts x3).

**Salon** – Le vaisselier supporte vingt-quatre assiettes de porcelaine, une soupière, une passoire en émail, une saucière, douze verres à bière, et les tiroirs contiennent tout un service en argent de seize couverts. La grande table rustique, recouverte d'un napperon en dentelle, peut accueillir six invités sur des chaises hautes en bois sombre et travaillé dans le style gothique. Le lustre de cristal présente des ferronneries en pointes ou en satyres.

**Cuisine** – Rien d'intéressant là-dedans, il y a en conserves ou en viande pendue à des crochets des vivres pour deux semaines.

**Bureau** – Un petit meuble à l'entrée est recouvert de bibelots asiatiques. Son unique tiroir contient une bouteille de whisky en argent à moitié vide, une boîte de bons cigare, un briquet en or, et la clef de la bibliothèque du vestibule. Une gravure au mur représente une procession de squelettes encapuchonnés, à côté d'une reproduction des *Mangeurs de Pommes de Terre* de Van Gogh. Le grand bureau, assorti d'un confortable fauteuil de cuir, est encombré de paperasse et de nécessaire à écrire. Parmi ces papiers, on trouve l'invitation personnelle de Raglan à la cession de la Croix de Mercure du 16 mai 1925, ainsi qu'un manuscrit en Allemand au titre évocateur, *La Douleur Exquise*, écrit en collaboration avec le professeur Wolf, qui détaille tous les points névralgiques de l'être humain afin de lui faire connaître les souffrances les plus atroces et un accès à un état semi-inconscient et extatique. Dans le grand tiroir central, on trouvera deux albums de timbres de tous les pays, un presse-papiers, une liasse de Deutschemark, du papier carbone, et un paquet de lettres. La plupart n'ont aucun intérêt, il s'agit d'invitations à des congrès de l'ordre des médecins, des factures, des lettres de correspondants médecins ou philatélistes. Cependant, les lettres du professeur Wolf, dont le coin porte un aigle impérial rouge tamponné, peuvent attirer l'attention. La mention Bakerlai, Deutschland, 1924 figure toujours en entête. Voici en substance les informations qu'elles contiennent :

1<sup>ère</sup> lettre – J'ai lu votre lettre avec le plus grand intérêt. Ainsi vous voudriez user de la puissance phénoménale de ces êtres ? Hitler m'a recommandé la plus grande discrétion sur cette affaire, qui le fait virer à la psychose. Il ne voit dans ces habitants de l'ombre qu'un instrument de sa suprématie militaire, alors qu'il n'est encore qu'un bouffon prisonnier de ses chaînes. Comment un tel homme pourrait nous diriger ? J'accepte votre requête, je vous aiderai en souvenir du bon vieux temps, cependant il me faudra quelques semaines pour préparer l'invocation, je ne voudrais pas en effet que cette expérience perturbe les créatures et les rende incontrôlables. Ces êtres n'ont pas d'âme, ce sont des démons impies, et la loyauté est un concept qui leur échappe.

2<sup>ème</sup> lettre – Vous connaissez à présent la formule qui amènera à vous les Sombres Séides. Surtout ne les touchez pas, ne leur faites aucune autre concession que les malheureux que vous leur donnerez en pâture. Vous ne devez pactiser avec ces monstres sous aucun prétexte. Lorsque vos expériences auront abouties et que vous souhaiterez anéantir vos cobayes et supprimer tous les témoins, vous n'aurez qu'à vous placer dans un coin sombre de l'hôpital, réciter la formule et utiliser le Sextant. Alors l'enfer déferlera des étoiles, derrière son masque de douleur et d'obscurité. Le Signe des Anciens vous protégera contre les Sombres Séides, ainsi pourrez-vous librement assister au carnage qui se prépare. Ce que je vous envie !

3<sup>ème</sup> lettre – L'heure est proche, et vous ne devez pas perdre courage. J'ai pu parler avec Eux au moyen de drogues qui permettent à l'inconscient de voyager entre les mondes de la lumière et des ténèbres. Ils sont affamés et se meurent de leur oisiveté dans la bouche de ténèbres qu'ils habitent, ils donneraient beaucoup pour parcourir à nouveau notre Terre et massacrer les mortels qui s'offriront à Eux en suppliant. J'ignore pourquoi vous voulez détruire votre travail et toutes les preuves qu'il a existé, car je n'imagine pas déjà la fin de votre brillante carrière. Cependant je sais que je touche là à un sujet que le secret vous interdit d'aborder, c'est pourquoi je ne vous importunerai pas plus longtemps par mes questions.

## Cave

**Salle de projection** – Un écran blanc souillé et moucheté d'araignées, une dizaine de chaises rembourrées, un projecteur cinématographique en état de marche et une armoire métallique constituent le mobilier de cette salle. A l'intérieur de l'armoire, on trouve toutes les bandes de film empilées que Raglan possède ; il y a cinq films pornographiques, une curieuse oeuvre expérimentale tendance *snuff* dans laquelle un homme ligoté à une chaise est lacéré au poignard puis livré à un énorme chien affamé (perte de SAN 0/1D4), un documentaire de propagande en allemand qui prétend que les Juifs sont le fléau de la nation et que la discipline doit régner sur l'Allemagne, et enfin un montage d'archives où des enfants monstrueux sont filmés juste après leur naissance (perte de SAN 0/1D4). Il n'y a aucune inscription sur les bandes, elles ne sont pas rangées dans un ordre précis.

**Atelier** – Il n'est pas séparé de l'autre pièce par une porte, mais simplement un encadrement vide. Sur l'établi se trouvent un étau et une enclume, tous les outils que l'on peut désirer sont rangés au-dessous dans une longue caisse en bois. Sur le mur juste au-dessus, une gravure sur peau tannée d'un mètre par cinquante centimètres est fixée à l'aide de clous dorés. Elle pourrait être datée du dixième siècle par un expert (jet en Histoire + jet en Archéologie), et représente un personnage maigre, desséché, le corps entièrement recouvert de bandelettes, les bras et les jambes raides terminés par des griffes grossières. Un nom est écrit en arabe ancien avec du sang, sur le côté droit, *Quachil Uttaus*. Ce Dieu qui commande à la vie et à la mort est un symbole sacré pour les membres de la Croix de Mercure.

## 1<sup>er</sup> étage

**Toilettes, salle de bains** – Le constat le plus évident est que le professeur ne fait pas le ménage très souvent. Des toiles d'araignées et des amas de poussière emplissent tous les coins. A part ça, la robinetterie est en laiton, les lavabos et la baignoire de marbre, il reste donc certaines marques d'opulence sous la crasse.

**Chambre** – Cette chambre de dix mètres par quatre est meublée d'un grand lit à baldaquins, au centre de la pièce, d'une coiffeuse, de deux commodes, et d'une bibliothèque. Ce qui est apparent n'a aucun intérêt, les commodes contenant des vêtements, la coiffeuse des affaires de toilette, et la bibliothèque des livres de médecine et des romans classiques. Le plus intéressant est dissimulé par un des trois tableaux accrochés au mur, celui qui figure un chevalier de la renaissance levant les yeux vers une lumière qui perce les nuages (les autres représentent une cathédrale dans le plus pur style gothique encerclée par des créatures noires qui la survolent – un jet en Mythe de Cthulhu permet d'identifier des Maigres Bêtes de la Nuit, et un scène de la vie quotidienne dans un marché vénitien). Derrière le tableau au chevalier se trouve un coffre-fort qu'il sera impossible d'ouvrir sauf avec la combinaison ou un jet en Serrurerie avec pénalité de 25% et le matériel adéquate. Il contient un lourd livre de comptes tenu depuis 1915, où sont insérées plusieurs feuilles volantes comme l'acte de vente d'un château en Brie en 1920 pour une somme dérisoire, et l'acte de propriété de la maison à la Défense qui suit immédiatement dans les dates. Le médecin a une importante fortune en économies, il a récemment dépensé cinquante mille francs (d'époque !) pour acquérir des livres

très rares, même si son appartement n'en contient aucune trace. Il est probable qu'il ait un pied-à-terre ailleurs, hélas le livre de comptes n'en fait pas mention. Le coffre contient trois choses très précieuses ; la première est un sceptre royal en or massif incrusté de rubis dont un de trois centimètres de diamètre à une extrémité, l'autre supportant une main en ivoire pointant l'index, le tout faisant environ cinquante centimètres. Ce sceptre fut trouvé par Raglan dans un coffre enterré au milieu des ruines de son château, et le reste du trésor qu'il contenait lui a largement permis de s'installer. On trouvera également un pot de grès d'une capacité d'un litre, qui contient des vertèbres fossilisées d'animaux divers, chaque pièce faisant quelques centimètres de large, et étant gravée d'un oeil enflammé, et de quelques symboles cabalistiques (ce pot contient une vingtaine de Signes des Anciens puissamment enchantés). Enfin, on trouvera le Rapport Officiel de Raglan, marqué sur sa couverture du même sceau de cire que les invitations officielles. Ce rapport rédigé pour la Croix de Mercure, Raglan n'a plus aucune raison de maintenir en vie ses cobayes et de risquer la prison, c'est pourquoi il a fait appel à Wolf. C'est un moyen radical, cependant les circonstances du drame seront si étranges que les autorités ne pousseront pas leur enquête. D'après le rapport, Raglan a réussi, il peut donner l'immortalité par symbiose avec un cancer mutant, sans défiguration ou mutilation importante. Le rapport s'achève sur la mention *Procédé concluant – A archiver n°226*.

## **Le Retour des Sombres Séides**

---

Les investigateurs pourraient avoir la mauvaise idée de retourner à l'hôpital après leurs découvertes dans la maison de Raglan. Ils connaîtraient alors la scène la plus monstrueuse et la plus traumatisante de tout ce qu'ils pourront voir dans ce scénario. A leur arrivée l'hôpital semble désert, et quelle que soit l'heure de la journée, des nuages noirs s'amoncelleront jusqu'à une obscurité presque impénétrable, avec une visibilité de deux mètres à peine. Les torches et lampes électriques n'y changeront rien. Seuls le portique de l'hôpital et ses corridors sont éclairés comme pour appeler les investigateurs à y entrer et prendre part au cauchemar qui se prépare. La voiture refusera de démarrer pour rebrousser chemin, et toute tentative de fuir à pieds est vaine, les investigateurs se perdant systématiquement dans le dédale d'arbres noirs et tordus du parc qui les ramène sans cesse à leur point de départ. Une fois entrés à l'intérieur, les portes se referment et il sera totalement impossible de sortir, les portes et les vitres étant bloquées par une substance noire plus dure que l'obsidienne. Les Sombres Séides contrôlent cette partie du monde. Aucune transmission radio ne peut en sortir, car durant ces instants l'hôpital flotte au-delà de la réalité, dans la dimension infernale des Soldats de l'Ombre où il a été happé. Les boussoles et les montres se briseront toutes les unes après les autres après que les aiguilles se soient affolées, car le temps et l'espace n'ont ici aucune emprise. Des cris de terreur résonneront dans les étages supérieurs, rendant la progression plus effrayante encore. Puis le cauchemar survient, palpable et odieux : la lumière vacille, s'éteint et se rallume avec une régularité métronomique, condamnant les investigateurs à assister à une scène détestable. Dans les périodes éclairées, ils voient les patients de l'hôpital et le personnel sortir dans les couloirs en hurlant, gagnés par l'hystérie la plus totale, puis se donner la mort eux-mêmes en se dévorant, en s'arrachant les yeux, en se griffant jusqu'à s'arracher les chairs. S'ils ne portent aucun Signe des

Anciens sur eux, ils se déchiquèteront de la même manière. Dans les périodes d'obscurité, ils verront les Sombres Séides en procession lente dans ces mêmes corridors, invisibles à la lumière, leurs tentacules ventraux s'agitant frénétiquement de délectation, leurs yeux révoltés d'ivresse jouissive. Assister au carnage coûte 1D10/1D100 points de SAN. Toutes les portes intérieures de l'hôpital sont alors ouvertes. Si les investigateurs se dirigent vers le laboratoire, ils y trouveront Raglan occupé à détruire toutes ses archives et dossiers médicaux dans un brasier. Celui-ci sera décontenancé qu'ils aient pu parvenir jusqu'ici, cependant il ne sera que plus déterminé à les éliminer, car leur présence signifie qu'ils ont tout découvert.

**Professeur Raglan** FOR 14 CON 11 TAI 13 INT 19 POU 25 DEX 10 APP 09 EDU 21 SAN 10 (presque jamais de perte, car Raglan est blasé sur tout ce qui se fait de plus horrible, à moins de lui servir Azathoth en hors d'oeuvre) Bd. +1D4 PV 12 Armes : Lutte 35%, dommages spéciaux, Revolver 8 coups cal. 22 65%, 1D8+1 pts d., Tentacules buccaux 90%, 1D6 pts d. + Bd. + Absorption d'un point de CON, portée 1m. Armure : 8 pts de cancer répugnant, si au cours d'une Lutte (voir règles de combat) les investigateurs peuvent arracher le Signe des Anciens qu'il porte en médaillon, il sera la proie des Sombres Séides instantanément ; Raglan peut lui aussi arracher aux investigateurs leurs symboles s'ils sont apparents. Sortilèges : une dizaine ayant trait à la mort et à la vie, au choix du gardien ; les sorts réservés aux contrées du rêve fonctionnent dans la dimension des ombres. Compétences : Bibliothèque 85%, Médecine 95%, Premiers Soins 80%, Psychologie 55%, Psychanalyse 45%, Chimie 80%, Biologie 80%, Pharmacologie 70%, Mythe de Cthulhu 52%, Occultisme 20%.

Si Raglan est tué, la Croix de Mercure le saura immédiatement, et des sbires seront envoyés pour récupérer à tout prix le rapport dans le coffre. S'il est absent, alors les investigateurs seront pourchassés dans tous les coins du monde jusqu'à ce qu'ils l'aient récupéré.

Les journaux du lendemain parleront d'un fléau impossible à identifier qui a coûté la vie à tous les patients et le personnel de l'hôpital de la Charité. L'article évoquera ou non la présence d'un seul survivant, à savoir le professeur. Si Raglan a été tué, les investigateurs ont droit à un bonus de SAN de 2D6+4.

#### **Rappel sur les caractéristiques des Sombres Séides** (extrait du scénario "Le Projet Dunkelheit")

D'après la légende, ils auraient été créés par Satan lui-même et n'ont d'autre but que de provoquer la peur, dont ils se nourrissent, et ainsi accomplir leur Prophétie. Ce sont en réalité des créatures proches des humains, venues de dimensions obscures et adoratrices de Daoloth, Celui qui lève les Voiles, un Dieu Extérieur dont la forme est si obscène qu'elle provoque la folie. Craignant que leur maître ne se manifeste, et ne dévoile son aspect insupportable pour les acolytes humains, les Sombres Séides ne se déplacent que dans l'obscurité la plus totale, d'où leur nom.

Dans les ténèbres absolues, les Soldats de l'Ombre peuvent disparaître et réapparaître instantanément en tout point de la même zone obscure. S'il leur faut couvrir de plus grandes distances, ils peuvent comme le font certaines créatures du Mythe se glisser à travers les angles des dimensions, ce qui ne nécessite que deux surfaces formant entre elles un angle de moins de 90°. Quelle que soit la distance, un tel voyage prendra alors une trentaine de secondes. En revanche, les Soldats de l'Ombre contrairement à Yog-Sothoth ou aux Chiens de Tindalos ne peuvent par cette méthode voyager dans le temps.

Physiquement, les Sombres Séides sont de forme vaguement humanoïde. Ils ont pu être observés car dans les ténèbres ils apparaissent pour des raisons de constitution comme en pleine lumière, baignés d'un halo flou et dansant. Leurs petits yeux fixes et noirs comme le néant voient parfaitement dans l'obscurité. Leur peau est livide et granuleuse, d'aspect caoutchouteux, et comporte de

nombreuses blessures ouvertes et sanglantes, témoins d'auto-mutilations fréquentes. Ils portent peu de vêtements, généralement un drap noir flottant ou rien du tout. Au milieu de l'abdomen, ces monstres possèdent une protubérance caractéristique, dont peut jaillir un long pseudopode visqueux rouge délavé, celui-là même qui entre dans le crâne des victimes quand ils se nourrissent ; en effet, la peur extrême stimule la sécrétion de divers messagers chimiques, notamment l'adrénaline, dont ils sont friands.

Les Sombres Séides ont quelques pouvoirs de nature magique. Tout d'abord, ils peuvent générer spontanément une substance noirâtre et pâteuse qui leur sert à colmater toutes les brèches par lesquelles de la lumière pourrait entrer dans une pièce, dessous de portes, interstices des volets, etc. Ensuite, ils disposent d'une forme limitée de télékinésie, qui leur permet de développer à distance la faible énergie nécessaire pour fermer une porte, soulever une verre. Enfin, ils sont capables de démultiplier les phobies des êtres humains jusqu'à les rendre insupportables et causer la folie, qui les mène à l'extase. Ils ne peuvent causer cette excitation qu'à des individus instables, cependant, si leur pouvoir augmente, ils deviennent capables de torturer une personne parfaitement saine d'esprit. Chaque victime leur rapporte un point de POU.

La Prophétie des Sombres Séides dit qu'il existe un moyen d'invoquer Daoloth leur maître de manière définitive, et que le rituel à accomplir leur apparaîtra par bribes sous forme de visions à chaque fois qu'ils détruisent un esprit ; l'adrénaline a sur le cerveau de ces monstres un effet hallucinogène, d'où leur impression de fantasmer tandis qu'ils se repaissent d'un innocent. Plus ils susciteront la peur dans la race humaine, plus ils auront d'éléments pour accomplir la cérémonie de leur Prophétie, qu'ils nomment l'Invocation Finale.

#### **Sombres Séides, les Maîtres de la Peur**

**FOR 4D6 CON 5D6 TAI 2D6+6 INT 6D6 POU 4D6 DEX 3D6**

**Armes : Domination 35+POU%, la victime tente un jet de POU contre POU sur la table de résistance, en cas d'échec elle succombe à ses angoisses et n'est plus capable de se défendre.**

**Trompe 100%, sur victime immobilisée, perte de 2D6 PV, 2 FOR et 2 CON par rd.**

**Griffes 60% 1D8 pts d. + bd.**

**Armure : quelle que soit l'attaque dont ils sont la cible, ils ne subiront qu'un point de dommages, qu'ils accueilleront avec délectation. Pour eux la douleur est raffinement. Un empalement signifiera que l'arme employée leur inflige des dégâts normaux.**

## **Troisième Partie : Méditerranée**

---

### **Les Machinations du Cardinal**

---

**Note Historique** : L'Italie fasciste est dirigée d'une main de fer par Benito Mussolini depuis 1922. Au Vatican, le pape, que les investigateurs pourraient rencontrer, est Achille Ratti ou Pie XI, qui succède à Saint Pie X (1922) ; il se présente comme un réformateur qui favorise la communication avec les politiciens et les scientifiques pour qui il a beaucoup d'estime ; ses encycliques mélangent d'ailleurs considérations théologiques et problèmes modernes : il aime se tenir au courant de l'actualité et des grandes découvertes et est fort érudit. Fin diplomate, il a passé avec Mussolini les accords de respect mutuel de Latran qui garantissent son indépendance.

Les chapitres manquants du Dodecanomicon sont dispersés autour de la Méditerranée, là où les apôtres ont vécu leurs derniers jours. Un voyage en Grèce et en Palestine, avec escale à Rome pour rendre compte au cardinal Semrouni, est donc organisé par les Compagnons de Lazare, auquel les investigateurs pourront participer de différentes manières : soit ils sont eux-mêmes membres de la Fraternité et alors ils devront participer de quarante francs, soit ils décident de rencontrer Semrouni eux-mêmes pour lui remettre les manuscrits et lui faire comprendre qu'ils remplacent Geoffroy Robin pour les missions de choc (ce qui nécessite un jet de Persuasion) et tous leurs frais seront couverts par l'Eglise, soit

enfin ils restent indépendants et ils se débrouillent pour financer leur séjour.

Leur point de départ est donc le Vatican, où ils rencontreront Semrouni en personne à moins de tout faire pour l'éviter. Bien qu'agé de moins de cinquante ans, le cardinal paraît infiniment plus vieux. Ses cheveux blancs abondants recouvrent sa nuque et ses omoplates, sa peau parcheminée est tannée par le soleil, ses yeux sont oranges et profondément enfoncés dans leurs orbites. Il se tient toujours courbé, son énorme bedaine posée sur les cuisses, et s'aide d'une canne d'ivoire à pommeau de malachite pour marcher. Il porte de grosses pierres précieuses à chaque main, ses ongles sont longs et pointus et paraissent extrêmement durs. Sa voix rocailleuse traîne sur les voyelles et siffle sur les s, ce qui glace systématiquement son auditoire d'effroi.

**Cardinal Semrouni** FOR 16 CON 20 TAI 16 INT 18 POU 25 DEX 07 APP 06 EDU 19 SAN 0 Bd. +1D6 PV 18 Armes : Canne magique 65% 1D6 pts d. +Bd. +perte de mémoire qui revient 1D6 jours plus tard, Dague enchantée 40% 1D4 pts d. +Bd. +perte d'un point d'INT. Armure : aucune. Sortilèges : une dizaine ayant trait à l'invocation et au contrôle, au choix du gardien. Compétences : Diriger un culte 80%, Bibliothèque 100%, Histoire 80%, Théologie 90%, Occultisme 55%, Rêver 60%, Mythe de Cthulhu 61%.

Lorsqu'il n'est pas dans sa chambre, c'est-à-dire en journée, le cardinal se trouve dans un fauteuil de velours rouge dans la cour intérieure de la Bibliothèque du Vatican, au quartier des Archives Interdites qu'il administre ; il est assis à l'ombre d'un parasol richement décoré dans le style oriental, généralement occupé à lire des livres anciens ou à prendre des notes. Les Compagnons de Lazare ont libre accès à cette mine d'informations, le public doit payer un droit de consultation valable une journée de dix francs, et tout ce qu'ils touchent sera scrupuleusement vérifié et consigné. Si les investigateurs désirent remplacer Robin comme âme damnée du cardinal, celui-ci les sondera mentalement (jet d'INT contre INT sur la table de résistance). Si le cardinal réussit et que les investigateurs ont l'intention de le doubler, ils les fera assassiner. S'il échoue ou que les investigateurs décident de se ranger du côté des forces maléfiques, alors il leur expliquera en détail son plan, les circonstances de sa découverte des manuscrits et le but réel des Compagnons de Lazare.

Rester proche des Compagnons peut servir à obtenir des informations pour localiser les manuscrits manquants, cependant, les investigateurs peuvent travailler à la bibliothèque du Vatican pour déterminer eux-mêmes leur position. Une journée de travail, un jet en Histoire et un jet en Bibliothèque donne l'une des informations suivantes (lancer 1D4) :

1. Aucune information.
2. Néron a personnellement assisté à l'exécution de l'apôtre Pierre. Il a gardé son manuscrit dans l'espoir de vivre éternellement, mais l'a perdu dans l'incendie de Rome. S'il n'a pas été détruit dans les flammes, il est dans les ruines calcinées d'un ancien temple dédié à Pluton, au Sud-Est de la ville.
3. Jacques le Grand fut mis à mort par Hérode Agrippa 1<sup>er</sup>, alors roi de Judée. Ayant soutiré à l'apôtre tous les secrets de son manuscrit, il se mit à rêver d'être un despote éternel, et il envoya son armée partout en Méditerranée pour trouver les onze autres. Après deux ans de recherches infructueuses, l'armée est rentrée

bredouille. Hérode fit jeter le manuscrit dans un coffre au Jourdain. Le coffre a été repêché par des archéologues, qui ne l'ont jamais ouvert. Il est dans le musée royal de Jordanie depuis plus de vingt ans.

4. Les successeurs des Zélotes, la Kabbale, conserve le manuscrit de Simon dans une crypte située au centre exact de Damas.

Les Compagnons eux-mêmes mettront trois jours à déterminer chacune de ces informations. Ensuite, ils visiteront toutes les villes où dort un manuscrit ancien, dans l'ordre suggéré par le scénario, mais rien n'empêche les investigateurs s'ils sont indépendants de visiter ces lieux dans un autre ordre.

## **Les Fondations de Rome**

---

Le texte trouvé par les investigateurs est suffisamment précis pour déterminer exactement la position du temple de Pluton qui abriterait le manuscrit de Pierre. Un magasin d'antiquités a été bâti à cet emplacement, dont le nom italien traduit donnerait *Les Armes Dorées de nos Pères*. A l'intérieur, une impressionnante collection d'armes et d'armures romaines rutilent sous le plumeau du propriétaire, un commerçant courtaud et habile du nom de Giovanni Illy. Il possède une cave à vins mais refuse qu'on la lui attaque à coups de pelle et de pioches à moins d'obtenir une autorisation de l'Eglise ou de la mairie. La première ferait du manuscrit la propriété des Archives Interdites, la seconde celle de la ville, et dans les deux cas les investigateurs y auraient libre accès. Il faut une journée de travail à cinq hommes de FOR égale ou supérieure à 14 pour mettre à jour les premiers vestiges du temple, des pierres noircies gravées de symboles ésotériques représentant des portes ou des passages vers le monde des Morts. Une équipe peut facilement être engagée sur place pour effectuer ce travail parmi les jeunes du quartier, au prix de 5 francs la journée par personne. Après trois jours, un tunnel suffisamment gros pour laisser entrer des personnes de TAI inférieure à 15 sera dégagé, et les investigateurs pourront pénétrer dans le temple. Ceux qui feront un score supérieur à 95 sur 1D100 manqueront cruellement de chance et mourront ensevelis, le travail d'excavation sera alors à recommencer.

Le plafond des ruines est très bas, un mètre vingt environ, est l'entrée se présente comme un couloir d'une profondeur de six mètres en pente douce, pour une largeur d'un mètre. Des spirales sont dessinées sur les murs à l'aide d'une peinture rougeâtre, probablement à base de sang. Au bout du couloir, on trouve à droite un tas de gravats de toutes les tailles, dans lequel gît le manuscrit de Pierre en mauvaise état (jet en Trouver Objet Caché). Il est resté plié dans les décombres pendant deux mille ans, la plupart des pages sont recouvertes de boue, et un traitement trop agressif risquerait de les détruire compte tenu de leur âge avancé. Seul un jet en Archéologie et un jet sous x3 DEX permettra de restaurer le manuscrit après vingt heures de travail, pour le rendre lisible. A gauche, on trouvera une cavité contenant des restes de colonnes brisées, des fragments de statues incluant bras, morceau de visage, sabot de satyre, etc. Si les investigateurs remarquent la tête étrange de divinité octopoïde (jet en Trouver Objet Caché pour la remarquer), ils éprouveront immédiatement le besoin irrésistible de poser la main dessus. Ils font alors un jet de SAN. Ceux qui réussissent n'ont aucun effet particulier, ceux qui échouent perdent 1D6 pts de SAN et ont une vision du passé. Un grand homme, les

cheveux noirs en bataille, les yeux injectés de sang et les pupilles agitées comme celles d'un fou, avance au milieu d'une série de colonnes, les bras écartés, sa toge blanche maculée de sang. Il ricane nerveusement.

– Ô Grand Cthulhu ! s'exclame-t-il en latin, moi Néron, empereur incontesté de Rome et du monde, accomplirai ta volonté jusqu'à la mort ! Envoie-moi un signe et je serai ton bras de nouveau! »

Il arrive au pied d'une monstrueuse statue représentant un être octopode abjecte, assis en tailleur, mains posées sur les genoux et paumes tournées vers le haut. Des flammes rouges jaillissent alors des mains, tandis qu'un rire caverneux s'échappe de la statue.

– Si telle est ta volonté, Bourreau des Etoiles, alors Rome brûlera avant ce soir ! »

La vision se rapproche du visage tentaculaire de la statue jusqu'à s'y confondre, et se brouille enfin, laissant les investigateurs en état de choc. Si par hasard ils engageaient une équipe pour compléter les fouilles et dégager totalement le temple impie, une mystérieuse série d'accidents coûterait la vie à plusieurs ouvriers avant que le projet ne soit abandonné, ses artisans étant la proie d'atroces cauchemars. Il est un vieux secret ici qu'il vaut mieux ne pas réveiller.

## **Le Baiser de Judas**

---

**Note Historique :** Le territoire de Palestine est sous mandat britannique (1919) et est le terrain d'affrontements entre les forces de l'ordre de la Couronne, les juifs qui immigrent en masse depuis le début du siècle et les arabes qui demandent à les voir partir car ils se sentent envahis.

Le jardin de Gethsémani et l'arbre auquel Judas s'est pendu est un site connu à Jérusalem, l'office du tourisme peut l'indiquer sans problème. Cependant, creuser autour de l'arbre, qui n'est plus qu'une souche pourrie d'à peine un mètre de haut, est formellement interdit, et non seulement tout policier, mais tout passant qui verrait les investigateurs se livrer à une fouille de cette terre lui jetterait des pierres jusqu'à ce qu'elle remette tout en ordre. Il est donc exclu de s'attaquer à cette tâche en journée. La nuit le site n'est jamais fréquenté, toutefois il y a 3 chances sur 100 que quelqu'un passe et déclenche l'alarme, transformant les fouilles en bataille rangée en cinq minutes.

De la mandragore pousse en rectangle d'un mètre quatre-vingts sur cinquante centimètres juste devant la souche, marquant l'emplacement de la sépulture. Judas est enterré à trois bons mètres de profondeur, et il est simplement emballé dans un linceul, il faut donc mieux être patient pour le mettre à jour sans totalement le détruire. Dans le linceul, le corps est tombé en poussière, mais le crâne, la toge, une écuelle de bois et un rouleau de parchemin sont intacts. Nulle trace du manuscrit. Le parchemin est un poème en hébreux que l'on peut traduire par :

*Pour prix de ma mort et de ma trahison  
Du métal brillant et impur  
A nouveau mon tribut sera payé  
Et alors j'aurai tout perdu  
Car le secret de la vie éternelle  
Me sera arraché par un moins cupide que moi*

En creusant les investigateurs auront pu trouver 1D20 pièces d'argent. Il suffit d'en trouver trente, et de les placer dans l'écuelle, car c'est le prix pour lequel Judas a vendu la Christ, et un éclair frappera la souche, la faisant éclater dans une gerbe de sang noir. Le manuscrit éjecté tombera dans la fosse de Judas dont les orbites vides déverseront de l'eau impure qui marquera profondément la couverture comme de l'acide, sans abîmer le texte. Il ne reste qu'à boucher le trou et à fuir ce lieu malsain avant le lever du jour.

## **Le Dédale de Mykonos**

---

**Note Historique :** La république grecque a été proclamée le 25 mars 1924, et son président l'amiral Koundouriotis plébiscité en avril. Le pays a traversé une grave série de troubles avec la crise des Balkans déclenchée en 1909, et la tentative de Venizelios pour unifier le pays au début du siècle, sous la monarchie.

Aller jusqu'à l'île nécessite un voyage à Athènes, puis la location d'un bateau de pêche ou l'emprunt d'une navette qui vogue dans les deux sens à 6h, 12h et 18h, solution plus économique mais limitée dans la liberté de déplacement. Les textes anciens situent le manuscrit sur une plage de la côte Sud, un endroit désert et protégé par un amoncellement de fils barbelés enchevêtrés et totalement rouillés, où sont accrochées des pancartes dissuasives. Les autorités grecques essaient d'interdire l'accès au site, quoi qu'aucun soldat ne soit sur place. Au-delà, dans le sable noir volcanique, gisent dans la vase au premier contact de l'eau des centaines, peut-être des milliers de tablettes de pierre blanche de vingt centimètres par quinze, toutes gravées d'un symbole, le visage d'un dieu oublié, celui d'un héros, une lettre grecque, un idéogramme quelconque.

Pour chaque heure passée les pieds dans l'eau à retourner et à contempler les tablettes, les investigateurs tentent un jet de pourcentage sous leur POU. Celui qui réussira perdra complètement le contrôle de lui-même et se mettra à marcher sur les eaux en direction du large. La mer sera alors déchaînée, et toute tentative de le suivre à la nage ou en barque sera annihilée par le ressac. Une heure après que ses amis l'aient perdu de vue, l'investigateur miraculé se retrouvera à errer dans les dunes de sable derrière eux, tenant serré dans ses bras le manuscrit d'André, parfaitement sec. Il n'a aucun souvenir de ce qui lui est arrivé.

Un jet de Psychanalyse peut être tenté sur lui, afin de lui rappeler son étrange voyage ; il perd alors 1D4 pts de SAN et raconte les images floues qui lui traversent l'esprit, un vieillard chevauchant un bénié géant tiré par des hippocampes et des dauphins (jet en Mythe de Cthulhu pour identifier Nodens), une tombe sous-marine gardée par des spectres de noyés, un ange doré portant le manuscrit, et autres affabulations délirantes.

## **Les Gardiens de la Kabbale**

---

**Note Historique :** La Syrie est un pachalik sous mandat français depuis 1860 ; le pacha n'a aucune autorité et n'a qu'une fonction symbolique. Il y a eu beaucoup d'affrontements entre les autorités françaises et ottomanes pour le contrôle du territoire qui a été plusieurs fois envahi.

Il n'est pas difficile de voyager en Syrie pour ceux qui savent faire miroiter des liasses de livres Sterling ou de dollars. Les autres monnaies ne sont pas acceptées

par les autochtones. Damas et l'une des plus vieilles villes du monde encore debout, et le tourisme y est important, c'est pourquoi toutes les infrastructures, hôtels, minibus, guides, sont bien développées.

Au centre de Damas se trouve une école coranique très stricte encadrée de quatre minarets, dans laquelle les non musulmans n'ont pas le droit d'entrer. Il faudra donc passer par les égouts, dont les entrées sont nombreuses dans la cité. Sous les grilles, l'odeur est insoutenable, et toutes les demi-heures un jet de pourcentage sous 5x CON est nécessaire pour ne pas être pris de nausées et vomissements. Les tunnels sont assez larges et il n'est pas difficile de s'orienter à l'intérieur pourvu que l'on dispose de lumière et que l'on ne craigne pas les rats. Si les investigateurs ont de la nourriture sur eux, une horde de cent rats pourrait les attaquer (voir livre de règles). Plus on se rapproche du centre et plus les égouts changent, des bustes barbus et des symboles religieux sont sculptés à même la paroi.

L'école coranique en surface est directement liée à la Kabbale dont cette branche s'est convertie à l'Islam en même temps qu'elle s'implantait à Damas. C'est pourquoi les signes religieux sont empruntés à la religion juive et à la religion musulmane (jet en Anthropologie). Les autres groupuscules kabbalistes, basés en Palestine, sont restés purement judaïques. Les investigateurs finiront par atteindre une grande cavité en forme d'anneau de trente mètres de diamètre où se connectent de nombreux tunnels sur le bord extérieur, et où s'ouvre une grande porte de cuivre sur le bord intérieur. Elle est gardée par cinq hommes en djellaba pourpre, armés de cimenterres. Ceux-ci ne parlent qu'arabe. Ils ne sont pas agressifs mais veulent savoir ce que les intrus font là, et inutile de leur dire qu'ils se sont perdus. Si on leur explique calmement que les investigateurs recherchent le manuscrit de Simon et qu'on leur montre au moins un des autres manuscrits, alors ils laisseront les intrus entrer s'ils enlèvent leurs chaussures. Sinon, il faudra leur passer sur le corps.

**Gardien (novice) x5** FOR 16 CON 12 TAI 12 INT 10 POU 14 DEX 18 APP 12 EDU 12 SAN 80 Bd. +1D4 PV 12 Arme : Cimenterre (deux attaques par round) 85% 1D8 pts d. +Bd.

A l'intérieur, l'espace circulaire est divisé en quatre grandes pièces, une salle de prière, une salle de contemplation pleine de pupitres et de livres anciens, une fumerie de haschisch encombrée par des narguilés et des coussins de soie, et la salle des Anciens, couverte de tentures, où vivent les trois Gardiens du manuscrit. Ils sont tous centenaires au moins, et ont des signes ésotériques tatoués partout sur la figure. Ils céderont leur précieux trésor en déclarant que tel est le destin et qu'il ne faut pas le contrecarrer. Cependant, si on leur manque de respect ou qu'on se montre agressif, ils tueront sans pitié.

**Gardien (vénérable) x3** FOR 12 CON 10 TAI 10 INT 20 POU 22 DEX 20 APP 06 EDU 21 SAN 95 Bd. +0 PV 10 Arme : Epée sacrée (trois attaques par round) 100% 1D10 pts d. +Bd. Sortilèges : au moins huit sorts du grimoire inférieur, et deux du supérieur.

## **La Dernière Croisade**

---

Les douze manuscrits sont enfin réunis, et seul le cardinal aura la patience et le savoir pour donner un sens à l'ensemble. Il faut donc retourner au Vatican pour lui

soumettre la lecture du Dodecanomicon. Surexcité, il passera jour et nuit plongé dans le texte obscur, jusqu'à ce qu'1D100 + 100 heures de travail plus tard, il saisisse la clef de l'énigme. Il ne prendra pas la peine de l'expliquer à de simples profanes. Quoi qu'il en soit, le Testament de Carnamagos est caché dans la Cité Sans Nom, au beau milieu du désert de Golan, à l'endroit même où sa quête a commencé il y a plus de vingt ans. Il enrage de ne pas avoir mis la main dessus alors, cependant une série de rituels compliqués et décrits dans le Livre des Douze était nécessaire pour faire apparaître le grimoire maudit. Son indignation décuple quand il réalise que le désert lui est interdit d'accès par ses étranges maux de tête et qu'il va devoir déléguer la mission la plus importante de sa vie à un autre.

Les Compagnons de Lazare vont réaliser leur ultime mission pour le cardinal, que les investigateurs les suivent ou pas. Un voyage pour le désert de Golan est donc organisé, avec achat de matériel de survie et de camping. La participation est de trente francs. En principe, un ami du cardinal devrait se trouver sur place pour superviser les fouilles.

L'expédition chevauchera des chameaux une demi-journée dans le désert avant de pouvoir atteindre la mythique cité. Celle-ci est enterrée sous les sables, et rien n'indique son entrée si ce n'est un point rouge situé sur la carte de la région par le cardinal. Par ailleurs, les observateurs mentionnés par Semrouni sont déjà sur place. Ils sont trois, un anthropologue allemand du nom de Karl Ferrheineke, un archéologue hongrois nommé Magnus N. Bradowski, et un curieux personnage portant casque colonialiste sur la tête et fusil à éléphants en bandoulière, que ses comparses appellent *Le Sud-Africain* mais que les investigateurs ayant joué "Le Prince de Nubie" pourront immédiatement identifier comme étant *Le Collectionneur*. Le groupe sera épuisé par son voyage, et une nuit de sommeil s'impose avant d'entamer la prochaine étape, la mise à jour de la cité des sables. A leur réveil, les investigateurs se retrouvent ainsi que les Compagnons de Lazare vêtus de djellabas qu'ils ne portaient pas la veille, dans un tissu soyeux et pourpre. Aucune trace des trois scientifiques qui devaient les accompagner. Ils n'ont pas d'autre matériel que des dagues courbées, des vivres séchés accrochés à la ceinture, et une bourse contenant 1D20+10 pièces d'or, et leur tente militaire s'est transformée en hutte de velours et de peaux richement décorée. Ils n'en croiront sûrement pas leurs yeux s'ils sortent : un grand village se dessine à quelques centaines de mètres à l'Est de leur campement, et une immense cité de basalte au Nord. Il semblerait qu'ils aient été transportés dans le passé, aux alentours du VIII<sup>ème</sup> siècle après Jésus-Christ. Toute tentative pour parler aux villageois nécessite un jet en Arabe pénalisé de 50%, les dialectes locaux ayant beaucoup évolué.

### *Village*

Malgré leur peau pâle, les investigateurs ne semblent pas attirer l'attention des autochtones. Apparemment cet endroit rassemble un important brassage de populations. Seule leur étrange façon de parler pourrait provoquer des regards hostiles. L'entrée se fait par un portique de pierre bleue argileuse, gravé de symboles que les érudits (jet en Occultisme) pourront identifier comme des runes de protection contre les djinns et autres démons mauvais du désert. Il est possible d'insérer un Signe des Anciens dans l'un de ces glyphes (jet d'Idée). Celui-ci se mettra alors à scintiller, émettant une faible lueur bleue froide. Tous les Signes des Anciens en possession des investigateurs peuvent être traités de cette manière.

Juste derrière, assis dans la poussière, un groupe de six formes drapées, pas plus grande que des enfants, semblent avoir une discussion animée dans une langue inconnue et gutturale. Leurs vêtements les dissimulent entièrement malgré leur état déplorable de haillons souillés. Tout autour d'eux, plantées dans le sable, des baguettes desséchées soutiennent des clochettes de cuivre, des plumes, des fétiches et de petits animaux empalés. A l'approche des investigateurs, ils semblent encore plus excités, ils se lèvent en sautillant et agitent dans leur direction des pots de fer contenant quelques piécettes, dans l'espoir probable d'en récolter d'autres. Si les investigateurs ne mettent pas la main à leur bourse, ils deviennent agressifs, et 1D3 d'entre eux enlèvent leur capuche pour se précipiter sur eux les crocs dehors. Ce sont des **Habitants des Sables** (v. livre de règles). Aucun des villageois humains ne lèvera le petit doigt pour les aider, les monstres paraissent faire partie du paysage habituel.

Le village compte une rue principale et de nombreux bazars qui la bordent. Les bâtiments construits en briques de terre cuite recouverte de boue et de paille sont soit des maisons d'habitation, soit un des établissements suivants :

**Temple de Nyarlathotep** – Ce temple de pierre noire présente sur sa façade une myriade de visages humains hurlants comme sous l'effet d'une douleur atroce, certains partiellement monstrueux. L'entrée est une porte métallique ronde, gravée du nom du Dieu Extérieur en cartouche de hiéroglyphes (jet en Hiéroglyphes pour traduire « *Il n'y a aucune trêve sur le Seuil* », c'est la signification de Nyarlathotep en égyptien, voir section *In Rerum Supernatura* du livre de règles 5<sup>ème</sup> édition). Les adorateurs sont une vingtaine à l'intérieur, sans qu'il y ait de leader spirituel. En transe, ils s'infligent des châtiments corporels et des mutilations à coups de couteaux en hoquetant dans leur propre sang. Ils ne prêtent aucune attention aux intrus et ne répondront à aucune question ou provocation de leur part.

**Hammam** – C'est le lieu idéal pour faire la conversation, les promeneurs étant extrêmement détendus. Interrogés sur la cité de basalte, ils parleront à voix basse d'être difformes à moitié reptiliens, le **Peuple Serpent**. Ceux-ci approchent parfois le village pour l'observer, mais n'y entrent jamais ni ne causent aucun préjudice. Ils posséderaient un savoir ancien et dévastateur, une grande aptitude à la magie noire, et consignent toutes leurs découvertes dans des grimoires.

**Bibliothèque** – Celle-ci est incroyablement prestigieuse, rehaussée d'or et de pierreries. L'affluence y est particulièrement intense. Les trente pupitres sont occupés par des scribes ou des scientifiques. Les investigateurs et les Compagnons de Lazare ne pourront toutefois toucher aucun livre, car on leur expliquera qu'une accréditation spéciale est nécessaire. S'ils regardent au bon endroit, les investigateurs verront dans un coin de la grande salle (jet en Trouver Objet Caché) un vieillard agité aux yeux injectés de sang qui écrit d'une main tremblante. Il serre souvent contre lui le lourd grimoire posé sur ses genoux, le *Necronomicon* encore inachevé, sa couverture de cuir montrant des squelettes en relief. Si on tente de lui parler, il devient hystérique, saisit son livre et se sauve le plus vite possible en hurlant de terreur. Il vaut mieux ne pas l'empêcher de partir, car alors il s'exclamera que « *Les monstres sont après moi et ne me laisseront jamais tant que je n'aurai pas achevé mon ouvrage maléfique !* », et alors un vampire stellaire attaquera les

investigateurs dans le dos.

### *La Cité Sans Nom*

Elle a de loin la forme d'une couronne, la structure étant composée d'une hémisphère lisse entourée de pics rocheux courbés vers l'intérieur. Des plaques rutilantes, peut-être du sel cristallisé, parsèment sa surface. Son diamètre est d'environ trois cent mètres, pour une hauteur de plus de quarante mètres, soixante au sommet des pics de basalte. Des silhouettes maigrelettes, aux faces ophidiennes, sont sculptées sur les aspérités, comme si elles essayaient de les escalader.

Une entrée circulaire, entourée de symboles ésotériques sur feuille d'or, s'ouvre dans chaque pic, douze au total. Il n'y a pas de gardes. A l'intérieur, un véritable labyrinthe de couloirs, d'escaliers et de murs coulissants anéantira tout sens de l'orientation. Pour chaque dix minutes passées à explorer, les investigateurs font un jet de pourcentage sous x2 INT ; s'ils échouent, ils continuent à errer sans but, sinon, ils découvrent l'une des salles suivantes, déterminées aléatoirement. S'ils font plusieurs fois le même score, ils sont revenus à leur point de départ.

1. **Sortie !** Une volée de marches apparaît en contrebas du ponton où les investigateurs avancent prudemment. Une lumière chaude et rassurante, qui fait apparaître les milliers de grains de sable dorés en suspension dans l'air, baigne l'escalier. Empruntant les marches, les investigateurs se retrouvent à l'intérieur d'un pic de basalte, et le désert infini s'étend devant eux.
2. **Quartier des Alchimistes.** Derrière une grille de fer forgé, figurant des étoiles autour desquels des serpents se lovent, les investigateurs trouvent une grande salle à la voûte élevée, toute de marbre blanc. Des autels d'obsidienne, gravés d'yeux inquiétant, occupent tout l'espace. Ils sont recouverts d'alambics, d'éprouvettes et de fioles au contenu incertain. Des hommes du Peuple Serpent vaquent à leurs occupations dans ce laboratoire, effectuant à toute vitesse des expériences chimiques. Ils portent des robes de velours rouge liseré d'or, et leurs mains sont couvertes de bandelettes. Quand les investigateurs font irruption dans la salle, ils suspendent leurs actions et se tournent tous en direction de l'entrée, leurs petits yeux oranges enflammés et leurs langues frénétiques. Cela dit, ils ne font pas un mouvement, jusqu'à ce que les intrus soient partis. S'ils sont agressés, ils se battront à l'aide de baguettes d'argent qu'ils sortent de leurs robes.

**Homme Serpent** FOR 2D6+6 CON 1D6+6 TAI 1D6+6 INT 1D10+20 POU 5D6 DEX 3D6+3 Arme : Baguette d'Argent 70% 2D6 pts de dégâts sous forme d'éclairs. Armure : 2 pts de peau. Sortilèges : ceux dont l'INT est égale ou supérieure à 25 connaissent 1D8 sortilèges du grimoire inférieur ou 1D4 du grimoire supérieur.

3. **Salle d'incubation.** Il faut entrer en rampant dans cette salle, le couloir d'accès circulaire faisant cinquante centimètres de diamètre. Il est décoré par des veinules noires à travers lesquelles on peut sentir une chaleur violente qui augmente crescendo puis chute brusquement, tandis qu'une lueur rouge intense suit le labyrinthe tortueux des vaisseaux. Au bout, les investigateurs se retrouveront sur un pont métallique suspendu à quatre mètres du sol dans une

immense salle ovoïde, le pont aboutissant au même genre de couloir circulaire que l'accès. En contrebas, un entrelacs grouillant de cobras royaux se prélassent autour d'une monstrueuse masse de chair gélatineuse et frémissante. Régulièrement, le tas d'entrailles s'ouvre dans un immonde bruit de succion pour éjecter 1D3 oeufs jaunes, de la taille d'un oeuf d'autruche. Une infinité de niches s'ouvrent dans la paroi de pierre brune et gravée de symboles indéchiffrables, chacune accueillant un oeuf. Au milieu du pont, dix Hommes Serpents nus, armés de machettes et de lances, surveillent la salle. Ils font signe de reculer mais n'attaquent que s'ils sont agressés. La visite de cette salle coûte 0/1D4 pts de SAN.

4. **Laboratoire d'anatomie.** Des dalles rectangulaires d'obsidienne tapissent les murs et le sol de cette salle, le plafond étant de marbre blanc où sont pyrogravés des dizaines de modèles anatomiques de différentes races, toujours représentés disséqués. Une quinzaine de chevalets l'occupent, sur lesquels sont menottés des Habitants des Sables, généralement éventrés et leur peau écartée, maintenue aux chevalets par des clous. Les appareils comportent fixés tout autour de leur cadre des bras métalliques articulés munis d'outils chirurgicaux. Sur les étagères le long des murs, des dizaines de bocaux renferment tous les organes possibles et imaginables, yeux, coeurs, foies, embryons, qu'ils soient humains, animaux ou issus d'habitants des sables. Des scribes travaillent à leurs pupitres à dessiner de nouvelles planches ; ils ont l'air de craindre les nouveaux venus, car ils ne savent pas se défendre. Le spectacle macabre coûtera 1/1D8 pts de SAN, et rappellera aux esprits les expériences cruelles de Raglan.
5. **Etude d'astronomie.** Une immense carte du ciel nocturne brille au plafond de cette salle hémisphérique, grâce à un dispositif très avancé de projecteur d'hologrammes au centre de la salle. Outre ses lentilles de projection, le projecteur constitué de nombreux tubes de cuivre rugueux, coudés et ouverts en trompette, permet de voir le ciel au-dessus de la cité par certains tubes. Les astronomes présents disparaissent dans leurs épaisses robes noires décorées d'étoiles, de lunes. Ils ont l'air extrêmement sages et vénérables, ils ne regardent même pas les investigateurs, excepté s'ils gênent leur travail. L'un des sages est installé dans un fauteuil face au *Collectionneur*, qui paraît tout à fait à l'aise et détendu. Il est toujours vêtu de son costume moderne, et parle couramment la langue du Peuple Serpent. Si on tente de lui parler, il s'emportera, déclarant qu'une conversation avec un astronome Serpent est mille fois plus enrichissante que les stupides babillements des mortels. Les investigateurs doivent se contenter de trouver où est caché le *Testament*, et de lui faire leur rapport ensuite. Il se charge de ramener tout le monde en 1924.
6. **Temple de Yig.** Une lourde porte de pierre à double battant, portant des boucliers métalliques frappés de l'Ouroboros, permettent d'accéder au temple. Elle est gardée par un Homme Serpent particulièrement grand et gras, dans une armure de plates et un grand casque d'or orné de plumes bleues. Ils laissent passer ceux qui s'inclinent respectueusement en serrant leur poing gauche dans leur paume droite (les investigateurs réussissant un jet d'Idée ou d'Anthropologie observeront à distance les adeptes serpents qui affluent pour copier leur geste). A

l'intérieur, une série de piédestal autour desquels se lovent des serpents sacrés mènent à l'autel, un amas de crânes humains ensanglantés. Derrière, une statue de Yig grandeur nature (dont la vue est aussi éprouvante pour la SAN que le dieu lui-même) brandit deux cimenterres, la bouche largement ouverte dans une attitude menaçante. Tous les Hommes Serpents présents se prosternent devant lui en murmurant une clameur funèbre. Si un personnage audacieux s'approche de la statue jusqu'à pouvoir la toucher, celle-ci s'animera et ceinturera le malheureux pendant quelques minutes. Une atroce brûlure lui parcourra alors l'échine, tandis qu'un serpent tatoué se dessine sur toute la surface de son dos. Il perd 1D4 PV et un point de POU définitivement, cependant il lui est possible de lancer à volonté les sorts de *Mains de Colubra*, de *Bâton en Serpent* et d'*Enchanter une Lame* après cette mystique expérience.

7. **Salle des archives.** La salle hexagonale fait un bon trente mètres de diamètres. Des tiges métalliques de cinquante centimètres sont profondément ancrées dans le sol, elles supportent chacune des dizaines de triangles de platine recouverts d'inscriptions indéchiffrables. C'est ici que le Peuple Serpent entrepose tout son savoir. En conversation animée, Bradowski et Ferrheineke vont et viennent dans la salle, remuant parfois quelques triangles et les remettant en place bruyamment. Ils prendront les investigateurs de haut, estimant n'avoir aucun compte à leur rendre. Eux aussi portent leurs vêtements modernes, ils n'ont pas envie d'expliquer cet étrange voyage dans le temps. Les attaquer serait de la folie, ils disposent d'un savoir ésotérique suffisant pour défier des monstres du Mythe. Tout ce qu'on peut tirer d'eux et une description substantielle de l'agencement de la cité, qui permettra ensuite de s'orienter sans problème et d'accéder aux pièces souhaitées.
8. **Dortoir.** Des grottes naturelles abritent le gros de la population des Hommes Serpents. Ils sont soit endormis dans des coussins de soie au centre des pièces, soit en stase dans des cylindres pleins de liquide physiologique, contre les parois, pour les plus âgés. On peut estimer la population à deux milliers. Se promener dans ce coin est dangereux, les Hommes Serpents pouvant décider n'importe quand de tuer les intrus pour les manger, encouragés par leur nombre.
9. **Salle des sortilèges.** Les investigateurs peuvent contempler cette salle à travers des fenêtres hexagonales teintées en jaune qui font tout le tour ; la porte et ces fenêtres sont protégées par des enchantements puissants qui interdisent l'accès aux humains. A l'intérieur, des Hommes Serpents en robe rouge s'entraînent à lancer des sortilèges spectaculaires, parfois sur des cibles vivantes comme des Habitants des Sables déjà agonisants. Des grimoires et des parchemins encombrant les plans de travail, des scribes y sont parfois attablés pour noter leurs observations.
10. **Salle du Texte.** Cette grande salle aux murs de pierre naturelle est recouverte de runes enflammées, celles-là mêmes que Semrouni a copié dans ses carnets d'études. Le sol de sable rouge se change en sables mouvants au centre. Le *Testament de Carnamagos* se trouve très probablement dans cette pièce, et il serait bon d'avertir les trois scientifiques qui accompagnent le groupe. Seul Le

*Collectionneur* a les capacités requises pour mettre à jour le manuel à l'aide d'un rituel mystique. Malgré l'enjeu, il paraîtra importuné qu'on interrompe son entretien avec le sage. Une fois sur place, il tombe à genoux, les paumes à plat sur le sol, les yeux révulsés, et entre dans un état de concentration intense. Son chant devient de plus en plus grave, comme celui des bonzes, avant d'être complètement inaudible, et que l'air ne se mette en vibration. Des éclairs crépitent autour de son corps, un son de flûte strident et venu de nulle part envahi la pièce d'une sinistre cacophonie. Après vingt minutes d'invocation, un cocon de cristal s'extirpe des sables mouvants et lévite au centre de la pièce. A l'intérieur, emballé dans des chiffons, l'ouvrage interdit attend ses lecteurs impies. *Le Collectionneur* marche sans crainte sur le tourbillon boueux, et s'empare du grimoire. Il ne l'a pas plutôt touché que les murs autour des investigateurs se mettent à tourner comme les sables mouvants, étourdissants jusqu'à la démente.

Les investigateurs et les Compagnons de Lazare retrouvent leurs esprits et leur campement. Rien n'a changé, pas un élément de leur matériel ne manque. La seule différence est que *Le Collectionneur* brandit le *Testament* comme un trophée ; il tend juste assez le bras pour laisser sa manchette découvrir le tatouage qu'il porte au poignet, une étrange croix, celle que les investigateurs ont observée sur l'invitation de Semrouni à un mystérieux colloque. Il est temps de retourner à Rome pour assister à la résurrection de l'ignoble Carnamagos. *Le Collectionneur* sera du voyage mais pas les deux scientifiques qui l'accompagnaient.

## **Poussière Bleue**

---

Le cardinal était si impatient qu'il a guetté le retour de ses envoyés toute la journée, et que malgré son état physique il accourt à leur rencontre, au milieu d'un jardin qui entoure la bibliothèque et ses appartements. Il veut immédiatement toucher le *Testament*, cependant *Le Collectionneur* le toise d'un air réprobateur et au moment où il fait mine de le saisir, le tire hors de sa portée.

« Sais-tu seulement ce que tu fais, Antonio ?

– Fiche-moi la paix ! J'attends ce moment depuis si longtemps !

– Je voudrais m'entretenir avec toi auparavant.

– Comme tu voudras. »

Les deux collègues se dirigent d'un pas décidé vers la chambre de Semrouni. C'est *Le Collectionneur* qui porte le livre. Un investigateur peut décider de les suivre s'il réussit un jet en Discrétion ; il ne serait pas prudent d'y aller à plusieurs, cette absence soudaine interpellerait les Compagnons de Lazare. A travers la porte de la chambre, pourvu qu'on réussisse un jet en Ecouter, on peut entendre la conversation suivante :

« Antonio, je ne te dois rien. En principe, nos lois nous interdisent d'intervenir personnellement sur le projet d'un collègue. Je l'ai fait parce que j'avais une occasion de rencontrer le Peuple Serpent, pas pour te faciliter la tâche, alors écoute au moins mes conseils !

– De quoi as-tu peur ?

– Je serais bien fou si je n'avais pas peur. Comment est-il possible de savoir si nous avons les moyens de contenir Carnamagos ? Nous ne soupçonnons pas le pouvoir

des sorciers hyperboréens, peut-être ont-ils des talents mille fois supérieurs aux nôtres.

– De toute façon, nous n'avons pas ses cendres. Tu as entendu parlé comme moi du rituel de la résurrection magique, tu sais qu'il faut disposer de tous les fragments de son corps. *Le Testament* nous dira où ils sont. Je n'ai pas encore décidé si j'allais le ramener d'entre les morts ou pas.

– Si tu ne le contrôles pas et qu'il menace notre collègue, je te jure que tu le paieras !  
– D'après les règles élémentaires de magie, Carnamagos n'a pu inscrire de sort de résurrection dans ces pages sans donner le contresort qui le renverra en enfer. Avec ce moyen de pression sur lui, il nous obéira. Tu peux même assister à la traduction avec moi, si ça te rassure.

– Hors de question. J'ai moi aussi un projet à réaliser, je te rappelle, et il me faut partir le plus vite possible pour la Mongolie.

– Alors bon voyage, et rendez-vous à la prochaine session de la Croix.

– Silence ! Tu n'as pas le droit de la nommer ! Tu manques à tous tes devoirs. »

A ces mots, *Le Collectionneur* semble renverser de rage quelque chose, le miroir de la coiffeuse probablement, et quitte la chambre d'un bon pas. Mieux vaut réussir alors un jet en Esquiver pour ne pas se retrouver nez à nez avec lui ; il est capable d'arracher le cœur de l'indiscret à mains nues s'il est repéré (succès automatique sans jet et mort instantanée de l'investigateur). En outre, il enverrait des sbires quelques heures plus tard pour interroger ses amis sous la torture, soupçonnant un complot.

Semrouni reste dans sa chambre et se poste à la fenêtre pour appeler les Compagnons. Il doit les rejoindre à la bibliothèque pour commencer la traduction de l'ouvrage. Tous sont très excités, ils s'imaginent déjà recevant la bénédiction des propres mains du Christ, et poussent des cris de joie enthousiasmés. Le cardinal revêt une robe blanche cérémonielle, pose le Testament sur un autel de bois précieux et entame son invocation, penché sur les pages jaunies. Sa voix devient un hululement affreux, ses pupilles s'effacent, une rumeur craintive commence à courir les rangs des Compagnons. Certains font mine de s'en aller, puis se résignent, prenant leur courage à deux mains. Les portes de la salle qui étaient grandes ouvertes claquent violemment, il est maintenant trop tard pour s'enfuir.

« Iä Iä Shub-Niggurath! La Chèvre Noire aux Mille Chevreaux ! Maîtresse de la Nuit ! s'écrie le cardinal. Donne l'humeur de ton noir sein pour que Carnamagos marchent parmi nous à nouveau ! Iä Iä Cthulhu fhtagn R'lyeh, il n'est pas mort celui qui dort à jamais ! Tekêli-li ! Chaugnar Faugn ! Iä Iä Grands Anciens, maîtres des éons, que Carnamagos soit ressuscité !! »

Le grimoire lévite de quelques pouces dans les airs, et s'incline vers l'assemblée. Le texte semble s'effacer lentement. En fait, l'encre pulvérulente glisse vers la rainure centrale des pages et s'écoule au sol comme dans un sablier.

« Non ! NON ! hurle Semrouni. La formule du contresort ! Nous sommes perdus !  
»

Les Compagnons de Lazare affolés se ruent sur la porte qui refuse de s'ouvrir. Semrouni a compris trop tard que l'encre du *Testament* était la poussière bleue en question qui sert aux sortilèges de résurrection. Ce n'est donc pas Carnamagos qui l'a écrit mais l'un des ses disciples ; cela a peu d'importance à présent que le sorcier hyperboréen se dresse au milieu de la salle, libre après des milliers d'années et sans doute peu enclin au dialogue. Morphologiquement, il pourrait passer pour un gorille,

mesurant deux mètres trente et se tenant sur ses avant-bras démesurés autant que ses jambes. Son crâne allongé et glabre, contrairement à son corps velu, se termine en pointe à l'arrière et est doté de redoutables mâchoires débordantes de crocs. Les yeux fous sont oranges, la peau mordorée et le poil anthracite. Des peaux de bêtes le recouvrent partiellement, il porte également une ceinture à laquelle des fioles et des bourses sont suspendues. Beaucoup de Compagnons se jettent à genoux pour prier, implorant la grâce de Dieu et le pardon d'avoir participé aveuglément à cette entreprise satanique. Carnamagos rit de leur attitude, un rire bestial et cruel, avant de les décapiter d'un revers de main (le monstre provoque une perte de 1D4/1D20 pts de SAN). Contre le mur, les bras en croix, le cardinal est tétanisé par la peur, et sue à grosses gouttes. Le sorcier préhistorique ne comprend pas les langues modernes et il serait inutile de lui expliquer quoi que ce soit. Il se met à réciter des formules dans une langue inconnue et horrible, ressemblant à des aboiements de molosse mêlés aux hurlements furieux d'un babouin, tandis que la lumière dans la pièce décline progressivement. Des cônes de lumière grise apparaissent sur 1D4+4 personnes présentes, déterminées aléatoirement, Semrouni étant inclus d'office. Puis un petit être momifié, Quachil Uttaus (perte de 1D6/1D20 pts de SAN) descend sur une première victime, la réduisant instantanément en poussière, et marche vers la deuxième, jusqu'à ce qu'il ait détruit toutes les personnes marquées par la lumière grise. Il ne laisse dans la salle que de funestes petites empreintes au milieu d'os carbonisés. Les survivants sont presque tous devenus fous. Il existe trois moyens de quitter cet endroit :

- 1) Les investigateurs possèdent tous des Signes des Anciens activés au portique du village dans la passé. Dans ce cas, Carnamagos n'a aucun pouvoir sur eux (ni eux aucun sur lui) et ils peuvent quitter la salle. Ils sont exclus des victimes potentielles de Quachil Uttaus, également
- 2) Les investigateurs ont appris le sort de Résurrection au cours d'un précédent scénario, ils savent que réciter la formule à l'envers inversera le processus
- 3) Les investigateurs éliminent physiquement le sorcier, ce qui n'est pas la solution la plus simple

### **Carnamagos, grand prêtre hyperboréen de Quachil Uttaus.**

FOR 26 CON 65 TAI 25 INT 27 POU 41 DEX 12 PV 45 Bd. +2D6

Armes : Main 55% 1D6 pts d. + Bd.

Morsure 20% 1D4 pts d. rend la victime inconsciente et en proie à des cauchemars

Armure : 2 pts de fourrure et de chitine sur le corps (tête 0)

Sortilèges : tous ceux ayant trait à la mort, à la vie, au temps. Sorts de contact de Quachil Uttaus, d'Atlach-Nacha, de Chaugnar Faugn, de Cthulhu et d'autres Grands Anciens au choix du gardien.

Fuir sera une solution provisoire ; en effet le sorcier libre pourra causer des dégâts pendant longtemps sans que personne ne l'arrête, et les investigateurs finiront par être à nouveau à sa merci. Il n'est pas envisageable de le laisser détruire toute la région... Carnamagos sera tué si un Signe des Anciens lui traverse la peau. Les investigateurs gagneront alors 2D6+4 pts de SAN.

## Quatrième partie : Les Contrées du Rêve

---

### Les Révélations du Passager Mystérieux

---

Les investigateurs ont eu un aperçu de la démenche des membres de la Croix de Mercure, il est probable qu'ils ne se sentiront pas en sécurité tant qu'ils n'auront pas détruit *Le Collectionneur* et ses semblables, ou au moins tant qu'ils n'en sauront pas plus sur l'organisation à laquelle ils appartiennent. Les pistes qui leur restent sont minces : ils savent peut-être que *Le Collectionneur* s'apprêtait à partir pour la Mongolie, cependant ils ne connaissent ni la destination exacte ni la raison de ce voyage.

En se creusant la cervelle, ils se rappelleront peut-être des noms de l'archéologue Magnus N. Bradowski et de l'anthropologue allemand Karl Ferrheineke. Une recherche sur le premier s'avèrera infructueuse, en revanche, un annuaire ou une autre source de renseignements apprendra que Ferrheineke est professeur de civilisations anciennes à l'Institut J. F. Champollion de Paris, que les investigateurs ont peut-être déjà visité (dans le scénario "Le Prince de Nubie"). En passant un coup de téléphone à la faculté, ou bien en demandant des informations par télégramme, on apprendra que Ferrheineke est injoignable pour l'instant, car il participe à une expédition sur le plateau de Lamïn Hayrhan, à l'extrême Nord-Est de la Mongolie, jusqu'au mois de mai. Il n'a pas souhaité communiquer à l'administration la liste des membres du corps expéditionnaire, ni la source de financement de l'opération.

Voyager jusqu'en Mongolie n'est pas très simple, il faut prendre l'Orient-Express jusqu'à Bucarest, en Roumanie, puis monter dans un train bulgare qui traverse la Russie vers Vladivostok. Un arrêt a lieu dans des steppes glacées, au milieu de nulle part, et c'est alors qu'il faut louer une camionnette pour atteindre les premières crêtes mongoles. Arrivé au pied du Lamïn Hayrhan, seuls des yacks peuvent accomplir le parcours vers les hauteurs. Ce voyage coûte cent francs, il dure au bas mot trente jours. Aucun avion ne vole à l'époque dans cette direction, quant à un voyage en automobile, aucune ne serait assez solide pour parcourir une telle distance.

Peu de voyageurs se pressent sur le quai de Bucarest, et les rares s'engouffrent pour la plupart dans d'autres trains que celui des investigateurs. Une femme en costume yougoslave traditionnel et ses quatre enfants, et une douzaine de paysans moustachus seront les seuls passagers en partance pour la Sibérie. Pourtant, une fois assis, les investigateurs se trouveront dans le même compartiment qu'un individu qu'ils n'avaient pas remarqué sur le quai. Celui-ci porte un manteau de cocher noir, une chemise de flanelle blanche aux manches en trompette, un pantalon de peau noir bouclé par une ceinture d'argent, des lunettes noires totalement opaques qui tranchent sur sa peau pâle presque translucide, et des cheveux longs aile de corbeau qui lui tombent en cascade sur les épaules. Ses traits fins et longs font penser qu'il n'est pas originaire la région. D'un français impeccable ou transparaît à peine un léger accent slave, il salue poliment les investigateurs avant de se plonger dans la lecture d'un petit livre à couverture de cuir, un roman de Stendhal. Il restera muet les premiers temps du voyage, cependant, dès que le train approchera des Carpates, une série de tours menaçantes en ruines se découpant sur l'horizon, il

laissera tomber son livre et se mettra debout à la fenêtre, la mine assombrie de nostalgie.

« Ma patrie, les Carpates, dit-il. Êtes-vous de ceux qui pourront m'aider ? »

Si les investigateurs acquiescent, il poursuit son récit.

« Je me nomme Unwyl Victor Jordanov. Je sais quel être malfaisant et perfide vous poursuivez, et je souhaite moi aussi le voir rejoindre en enfer les créatures démoniaques qu'il sert. Il s'appelle *Le Collectionneur*, et son véritable nom s'est perdu au fil des siècles. Car en effet il est vieux de plusieurs centaines d'années. »

Un jet en Psychologie confirmera qu'il dit la vérité, ou du moins qu'il est persuadé de ce qu'il dit.

« C'est un membre éminent de la Croix de Mercure, une organisation secrète dont l'origine se perd dans l'Histoire ; elle vise à découvrir tous les procédés de l'immortalité et à les consigner dans des archives que ses membres nomment *Les Clefs du Devenir*. Personne ne sait où elles sont conservées. Ferrheineke est l'un d'entre eux, tout comme Raglan et Semrouni, ces monstres auxquels vous avez eu affaire. J'ai suivi votre enquête avec le plus grand intérêt, ne me demandez pas comment. Quoi qu'il en soit, nous avons un ennemi commun, et je tiens à vous assister autant que faire se peut. Je ne peux vous suivre au bout du monde car je suis attaché à ma terre, littéralement, aussi je descendrai au prochain arrêt et me contenterai de vous donner quelques conseils. Voilà ce qui va se passer à présent : *Le Collectionneur* et quelques uns de ses comparses ont découvert sur le Lamīn Hayrhan un passage secret vers le Plateau de Leng, dans les Contrées du Rêve terrestres. En s'infiltrant dans cette faille dimensionnelle, ils iront à la recherche de la grotte putride d'Ubbo-Sathla, l'entité mère de toute chose, dont la masse informe retient les tablettes de pierre venues des étoiles où sont inscrits tous les secrets de la création et de la vie. S'ils y parviennent, ils seront non seulement immortels, mais pourront à loisir générer des armées infinies de créatures formées *ex nihilo*. Des questions ? »

Si on demande à Unwyl qui il est ou comment il connaît si bien l'organisation, il dira :

« J'étais l'un d'eux autrefois. Je travaillais sur un projet aux côtés de cet homme, *Le Collectionneur*, en 1844. Nous visitâmes ensemble les châteaux transylvaniens à la recherche d'un tombeau de vampire, où d'après la légende survivaient les larves qui changent les humains en morts-vivants. Au fond d'un mausolée de marbre décoré de loups polaires et de crânes, une nuit torride de juillet, nous trouvâmes un cadavre desséché, dont le coeur renfermait l'une des créatures que nous cherchions ; ce vers était rougeâtre, aveugle, gras et armé de ses seules dents pointues, qui aurait pu soupçonner sa malveillance et son potentiel ? *Le Collectionneur* voulait s'accaparer tout le mérite de notre succès, aussi il décida de se débarrasser de moi en m'implantant la larve durant mon sommeil. Je peux vivre pour toute l'éternité, mais je suis prisonnier de la Transylvanie, et ne puis m'éloigner de plus de cent lieues des ruines dont j'ai fait ma demeure. Car chaque jour je dois reposer dans la terre maudite de cette région. Et... j'ai cruellement besoin de sang ! (Unwyl serre les dents en remontant la manche de sa chemise, découvrant un réseau de veines malades et violacées qui pulsent sous sa peau ; il semble souffrir le martyr, ses lèvres se retroussent sur de longues canines blanches). Mon existence est un calvaire. Je ne vis que pour la vengeance... »

Les investigateurs pourraient également demander ce qui les attend dans les Contrées du Rêve :

« Il ne doit jamais connaître les secrets du texte venu des étoiles, aussi vous devez le poursuivre où qu'il aille, y compris s'il quitte la Terre. J'ai moi-même visité les Contrées du Rêve une fois, mais c'était très différent, c'était de manière conventionnelle, en explorant la grotte des prêtres Nasht et Kaman-Thah, au bas des soixante-dix marches du sommeil léger. J'ai rencontré le roi Kuranès à Celephaïs, j'ai cueilli des fruits merveilleux dans le Bois Enchanté... Vous ne vous aventurerez que dans les endroits les plus ténébreux et les plus périlleux de cette terre merveilleuse. Le Plateau de Leng est habité par des êtres ignobles, au front cornu et aux pieds fourchus tels des satyres. Et bien d'autres dangers vous guettent jusqu'à la fosse de la Source Inachevée. On dit que des goules assoiffées de sang infestent cette partie de l'autre monde... »

A moins que les investigateurs aient d'autres questions, Unwyl conclura de la manière suivante :

« Dès votre retour en France, il vous faudra joindre le professeur Laban Shrewsbury, à l'Université Miskatonic d'Arkham. Il saura vous aider, il s'est battu toute sa vie contre des créatures surnaturelles. Il a baptisé son groupe de travail le *Projet Miskatonic*, chargé d'éliminer tous les rejetons d'extra-terrestres. Récemment, ils ont recruté un type fou, H.P. Lovecraft, c'est un écrivain ; il est capable de voir ces monstres en rêve, et fait des romans là-dessus. Trouvez ses écrits et vous trouverez une partie de la vérité, vous saurez ce qui sommeille dans les profondeurs cauchemardesques de notre monde, ce qui était là bien avant nous. Mon Dieu, nous sommes déjà loin des Carpates, je dois vous laisser à présent. »

Unwyl s'évapore alors sous forme de brumes rouges, ne laissant que son petit livre sur son siège. Si à un quelconque moment de l'entretien, il a été agressé ou violemment traité de menteur, il se sera immédiatement évaporé de la même façon, à la différence près que quelques secondes plus tard le train aura eu une mystérieuse panne et aura été incapable de redémarrer avant le lendemain. Au cours de la nuit, dès qu'ils dorment dans le wagon paralysé, les investigateurs indéliçats auraient été attaqués par le vampire qui de rage combat jusqu'à la mort (voir section Animaux et Monstres du livre de règles). Si l'entretien s'est déroulé normalement, aucun incident ne les ralentira jusqu'à leur entrée en Mongolie.

## **La Tribu Dégénérée**

---

Il y a très peu de villages au pied du Lamīn Hayrhan, mais tous louent des yacks et vendent du matériel de campement sous rudes conditions. En revanche, aucun guide ne s'aventurera sur les hauteurs du plateau, les habitants racontent qu'il est habité par des sous-hommes monstrueux aux pratiques de sorcellerie immondes. Le plateau est désert à l'exception d'un temple de pierre en forme d'igloo, entouré de structures semblables plus petites et de hautes statues dorées figurant des bouddha étrangement déformés, avec des tentacules faciaux pour certains, des gueules béantes au crocs pointues s'ouvrant dans les paumes pour d'autres. Beaucoup de pierres sont marquées d'une flèche qui indique le temple en contrebas, aussi n'est-t-il pas dur à trouver.

Aux abords du temple, des rouleaux de prière sont disposés en ligne, ainsi que des bols à offrandes vides. Sur un jet en Idée, les investigateurs essaieront de faire tourner les rouleaux et se rendront compte qu'ils sont bloqués, totalement rouillés faute d'utilisation et d'entretien. Puis, en se promenant près du temple, ils finiront par

rencontrer les habitants, de curieux bonzes pas plus grands que des nains, dans des robes jaunes qui traînent au sol et coiffés de mitres de la même couleur. Leur faciès est bouffi, leurs traits déformés, et ils semblent traîner sur leur corps plutôt que de marcher. Des petits rires gras ponctuent toutes leurs phrases. Ils ne parlent que mongole et mandarin. Ces humanoïdes sont les descendants du peuple Tcho–Tchos, toutefois ils ne sont pas agressifs à moins d'être attaqués.

### **Miri Nigris, forme abâtardie**

FOR 2D6 CON 2D6 TAI 2D6 INT 1D4+4 POU 4D6 DEX 2D6 Armes : Bâton 40% 1D4 pts d. +Bd. Tentacules 35% 1D6 pts d. + absorption d'1 pt de CON. Armure : 3 pts de graisse et de gelée gluante. Sortilèges : aucun. Perte de SAN : 0/1D2 si leur nature monstrueuse apparaît.

Un seul individu se détache physiquement de l'horrible défilé ; grand, vêtu d'une tunique grise qui descend jusqu'à ses pieds, il porte également un haut turban rouge et de petites chaussures qui paraissent infiniment trop serrées pour lui. Ce spécimen, qui parle également russe et anglais, est un **Homme de Leng** déguisé de manière à passer pour un être humain, et qui se fait appeler Baitang. Il se montre compréhensif et cordial, mais rêverait de dévorer le foie des investigateurs.

**Homme de Leng** FOR 17 CON 13 TAI 12 INT 10 POU 14 DEX 16 APP 07 EDU 14 SAN 0 Bd. +1D4 PV 13 Arme : Cimeterre 60% 1D6 pts d. +Bd. Armure : aucune. Sortilèges : Invoquer / Contrôler une Horreur Chasseresse, Contacter Chaugnar Faugn, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth. Perte de SAN : 0/1D2 s'il enlève ses vêtements.

Les investigateurs sont libres de visiter le monastère, tant qu'ils ne tournent pas le dos à l'homme de Leng et ne sont pas seuls avec lui dans une pièce. Le dôme le plus important renferme le corps inerte et hideux de Chaugnar Faugn, attendant suffisamment de sacrifices pour s'animer à nouveau. Passer une nuit aux abords de la statue provoquerait d'affreux cauchemars dans lesquels les investigateurs ont un faciès déformé, les oreilles allongées et membraneuses, et le nez changé en longue trompe visqueuse terminée par une ventouse. Si le moindre mal est fait à la statue, les bonzes accourent en hurlant, tentant d'assassiner les investigateurs, puis se donner la mort avec des cris de joie pour éclabousser de sang la statue qui deviendra vivante : mieux vaut ne pas en arriver là.

Dans les bâtiments plus petits, on trouvera :

- 1) Une salle de repos. Des sortes de sièges en forme de coquilles d'oeuf, dans lesquels certains bonzes dorment profondément, alternent avec des tas de petits coussins de soie fort confortables. D'après le nombre de sièges, trente moines vivent ici. Des diffuseurs d'ambiance au centre de la salle distillent une atmosphère nauséabonde et lourde de drogues diverses. Au-dessous, un grand tapis en laine de Chine dissimule de profondes fissures dans le sol de pierre dallé. Il s'agit du passage extra dimensionnel vers les Contrées du Rêve.
- 2) Un atelier d'enluminures. Les moines présents dans cette salle travaillent à illustrer de longs parchemins ésotériques qui remplissent les bibliothèques murales. Pour quelqu'un qui parle chinois, trois heures d'études et un jet en Bibliothèque réussi permettent de gagner 1% en Mythe de Cthulhu, 5% en Rêver, et 5% en Occultisme.

- 3) Un potager. Dans le sol de terre de cet abri poussent des légumes aux formes et aux couleurs étranges, tels que les investigateurs n'en ont jamais vus. Un de ces légumes pourrait se revendre cher en Occident où ils sont inconnus, cependant les moines interdisent qu'on en emporte. Le personnage qui voudra goûter un légume fera un jet contre TOX 8. S'il échoue, il sera pris de violentes nausées et aura des hallucinations colorées pendant 1D4 heures. Sinon, il trouvera au légume une saveur sucrée exceptionnelle et délicieuse, et regagnera un PV perdu. Des carcasses faisandées d'animaux sont pendues au plafond, partiellement rongées. Les quartiers de viande restants n'ont pas l'air vraiment consommables. Un examen approfondi (jet en Trouver Objet Caché) permet d'identifier un corps humain parmi les bêtes abattues. Les moines expliqueront qu'ils ont trouvé un guide de haute montagne mort dans les environs et qu'un tel cadeau de la nature ne peut pas être gâché.
- 4) Une fabrique. Les moines fabriquent eux-mêmes tous les objets qu'ils utilisent. Cet atelier comprend des métiers à tisser pour faire les robes, une forge, des outils pour travailler le bois, la pierre, etc. Une statue de lion stylisée à la mode chinoise surplombe la salle sur son piédestal de marbre. Si on plonge un bras dans sa gueule, on trouvera un tas de petites clefs d'argent ; chacune permet à une personne se tenant au-dessus des fissures de la salle de repos de rapetisser jusqu'à se glisser dedans et passer de l'autre côté. Ce sont les moines qui fabriquent ces clefs magiques, dont l'usage peut être déterminé par un jet en Rêver réussi, ou un jet en Occultisme. Tout autre moyen pour traverser l'interface dimensionnelle (pioches, outils de forage) fera gicler des gerbes d'étincelles et coûtera des vies humaines, sans compter les paillements affolés des moines hystériques.

En parlant avec les autochtones, les investigateurs apprendront les informations suivantes : un groupe de six occidentaux est passé au monastère il y a deux jours, et ils se sont évanouis une nuit ; bien qu'ayant collaboré à leur voyage au pays des rêves, les moines refusent de l'admettre – Les Dieux célébrés ici sont Chagnar Faugn, Zoth-Omog et Zhar ; les moines les craignent autant qu'ils les respectent – Des petits êtres cruels semblables à des satyres s'introduisent parfois dans le monastère ; ils dansent autour de feux qu'ils allument partout, et s'enfuient au matin sans que les moines les dérangent ; ce sont des **Hommes de Leng**, et ils le savent très bien, mais diront qu'il s'agit des esprits du Lamïn Hayrhan – Les moines prétendent qu'ils n'ont jamais entendu parlé des Contrées du Rêve, il faudra se contenter d'une enquête personnelle pour en trouver l'accès.

Dès que les investigateurs seront en possession des clefs magiques en entrant dans la salle de repos, les moines révéleront leur vraie nature, ils retireront leurs robes qui dissimulent leurs jambes changées en amas de tentacules, tandis que Baitang retirera ses chaussures et son turban. Ils n'auront que le temps de s'enfuir, perdant 1D4/1D10 pts de SAN, avant d'être dévorés.

## **La Trace de Pickmann**

---

En entrant dans la fissure, les investigateurs ont l'impression de sombrer dans le néant. Lorsqu'ils se réveillent, c'est allongés sur une surface de pierre froide, au-dessous d'un ciel nocturne fabuleux où flotte une aurore boréale. En tournant leurs cous ankylosés, les investigateurs verront quelques morceaux de roc bleu

épars sur le sol quasiment lisse, parfois crevé par une touffe d'herbe aux couleurs étranges, ou une fleur inconnue sur Terre. L'air est frais, quelques degrés, et incroyablement statique. Malgré l'apparence paisible du décor, ils se trouvent dans un haut lieu du Mal. Tout près de là, les **Hommes de Leng** guettent, fouettant leurs esclaves humains mutilés dans leurs villages de pierre, élevant leurs animaux de bât monstrueux, cultivant leurs plantes malades et vénéneuses. Dès qu'ils s'éloigneront un peu de leur point de chute, les investigateurs tomberont nez à nez avec ces êtres repoussants. Et s'ils savent comment ils sont arrivés, rien ne leur indique comme *partir* des Contrées du Rêve. Note : il est temps d'attribuer aux personnages des scores en Rêver et en Savoir Onirique, comme l'indique le livre de règles, et d'appliquer les règles de SAN en vigueur.

Après ce qu'ils ont affronté dans le temple mongole, les investigateurs ne perdront pas de SAN à la vue des **Hommes de Leng**, toutefois, leur instinct de survie leur indiquera de fuir cet endroit le plus vite possible. C'est impossible pour l'instant, les **Hommes de Leng** les encerclant et entament leur horrible danse macabre. La ronde se resserre de plus en plus, tandis que les monstres émettent de petits rires stridents, et paraissent de plus en plus nombreux. C'est alors que l'un d'eux s'écroule, une bête énorme lui ayant bondi sur l'échine. Les **Hommes de Leng** ne comprennent pas immédiatement ce qui se passe, des créatures de la taille de gorilles, aux mâchoires canines énormes et aux faciès écrasés surgissent de partout et fondent sur eux. Ce sont des **Goules** affamées qui contre toute attente viennent en aide aux investigateurs. Effrayés, les derniers **Hommes de Leng** s'enfuient, bientôt rattrapés et mis en pièce par les **Goules** sauvages. La vue de ces monstres éprouve la SAN des investigateurs (0/1D6), même s'ils sont sauvés. La plus monstrueuse se détache du groupe et s'avance vers les personnages en sautillant. Une voix d'outre-tombe, entrecoupée d'aboiements, leur dit alors :

« Bonjour, Rêveurs de la Terre. Vous êtes à la poursuite d'autres Rêveurs qui ont pactisé avec cette race impie, et que nous voulons voir quitter notre monde, c'est pourquoi nous vous porterons secours et nous les traquerons à vos côtés. »

Cette alliance inattendue en territoire inconnu rassure les investigateurs, ils regagnent tous 2D10 pts de SAN. Les **Goules** vivent dans un réseau de cavernes à quelques minutes au Sud de leur point d'arrivée. Là-bas, une galerie d'art hors du commun les attend. Pendues aux voûtes par des chaînes, au inachevées sur des chevalets, et faiblement éclairées par des feux magiques aux reflets bleus allumés dans des bols enchantés, toutes les oeuvres de Richard U. Pickmann décorent le site. Elles représentent des enfants en bas âges kidnappés par des **Goules**, ou bien des humains en cours de métamorphose, ou encore des scènes de festin macabre dans des cimetières. Pickmann, qui pourra être reconnu ainsi que son travail par un jet en Art (peinture contemporaine) semble être le leader de cette colonie. Son visage est déformé par sa mâchoire proéminente débordante de dents pointues, son torse est devenu musculéux et translucide, on peut voir ses viscères palpiter sous l'épiderme jaunâtre, et il n'est vêtu que d'un pagne en chair humaine. Disparu au début des années 20, créant une effervescence dans le milieu new-yorkais de l'art, il a donc trouvé sa retraite dans ce monde de cauchemars. Il est en principe l'heureux possesseur d'un exemplaire de l'édition espagnole du XVII<sup>ème</sup> siècle du *Necronomicon*, quoiqu'il n'y fasse pas allusion et ne laissera pas les investigateurs s'y plonger à moins qu'ils soient extrêmement persuasifs. Se sentant maître sur son territoire, Pickmann refuse que des êtres aussi dangereux que les hauts dignitaires

de la Croix de Mercure l'envahissent, c'est pourquoi il dresse aux investigateurs un plan de la région et organise une véritable chasse à l'homme. Les paragraphes suivants indiquent les différents lieux que les investigateurs pourront visiter pour retrouver *Le Collectionneur*, escortés à chaque fois d'1D4 **Goules**.

La carte suivante pourra être dressée : au Sud et à l'Est de la base des **Goules** s'étendent les Etangs de Cristal, à l'Ouest, comme une improbable tache de verdure et de chaleur dans le froid paysage de Leng s'épanouissent les arbres centenaires de la Clairière Enchantée, et au Nord scintille le Lac aux Cent Miroirs, appelé ainsi en raison des bandes de banquise qui flottent à sa surface. Ce lac a cinquante kilomètres de long pour vingt-huit de large, et deux îles en émergent, l'Isle aux Sirènes, assez grande et au climat tropical des plus surprenants pour sa latitude, et la petite Île du Poète, rocher noir perdu au milieu des eaux. Sur la première, un triste-en-ciel mène au-dessus du bord septentrional du lac, une vertigineuse chute d'eau et une coupure brutale des terres, qui ferait passer la planète pour plate. Peu de gens savent ce qu'est un triste-en-ciel ou en ont vu, aussi les investigateurs devront satisfaire leur curiosité en les voyant d'eux-mêmes.

## Les Etangs de Cristal

---

Avant d'être anéantis par les **Goules**, des **Hommes de Leng** ont longtemps habité ces étangs de sel lisses comme des miroirs, et de nombreux éléments dans le décor en témoignent : des crânes humains empalés sur des pics vermoulus, des cadavres crucifiés, des cercles de pierres gravées de symboles magiques, et même l'énorme cadavre putréfié d'une **Bête Lunaire** venue en éclaireur et tuée par les satyres, couchée sur le flanc, percée d'une demi-douzaine de sagaies. Sur les berges des étangs figés, des arbres noirs et torturés renferment dans leur tronc différentes créatures humanoïdes qu'ils ont dévoré, et l'on voit parfois un visage déformé par la terreur, une main recroquevillée prise dans l'écorce. Nul ne sait comment les corps sont arrivés là, et les arbres ne semblent pas animés, sauf peut-être la nuit lorsqu'on leur tourne le dos et qu'on a l'impression en les quittant des yeux quelques secondes qu'ils se sont déplacés d'un mètre ou deux. Mis à part ces troncs lugubres, les seuls habitants de cette contrée sont des corbeaux, amassés par centaines sur leurs branches nues couvertes d'épines.

La terre très dure, constituée de boue gelée et de sable rouge, n'est pas l'idéal pour conserver des empreintes, aussi les chasseurs les plus avisés n'en trouveront pas. Les **Goules** qui escortent les investigateurs peuvent tenter un jet en Flairer (compétence de base 55%) et ne sentiront aucune présence humaine en cas de succès, cependant, une vague effluve d'**Homme de Leng** leur titille les narines, pas plus d'un individu si l'on se fie à la légèreté de l'odeur. Un jet en Suivre une Piste sera nécessaire pour aboutir à une cache dissimulée par des buissons épineux, un long corridor de pierre sous-terrain desservi par une volée de marches. Des torches éclairent ce couloir, peints d'innombrables mains ensanglantées. Le cartouche en hiéroglyphes de Nyarlathotep apparaît aussi sur ces murs, flanqué de deux ibis à chaque fois. L'un d'eux est en réalité un panneau coulissant (jet en Trouver Objet Caché et en Mécanique pour ouvrir le passage) qui permet d'accéder à un temple secret de la divinité. C'est une pièce ronde dans laquelle des tas de crânes humains dégoulinent de sang en permanence. Une statue du Dieu Extérieur,

sous sa forme d'Homme Noir à la Trompe, collecte ce sang par un système de gouttières, irradiant une faible lueur rouge. Allongé sur le sol, un **Homme de Leng** blessé et probablement seul survivant du massacre, gémit à l'approche des investigateurs ; une seule **Goule** suffit largement à le tenir en respect. S'il est interrogé sur une éventuelle visite de rêveurs terrestres, il déclarera qu'en effet six hommes sont venus au temple il y a un peu moins de deux jours, prier Nyarlathotep de les aider dans leur quête. L'un d'eux, dont le nom sur Terre est *Le Collectionneur*, est connu comme *L'Adepté* dans les Contrées du Rêve, qu'il visite souvent. Ce doit être un sorcier aguerri, car il a bu le sang de la divinité, ce qui aurait tué n'importe quel mortel. Il y a bien longtemps, il a rendu visite aux **Grands Maîtres**, les pacifistes délégués des Dieux Extérieurs, dans leur château, et ceux-ci l'ont prié de ne jamais revenir en raison de sa nature infiniment maléfique ; puisqu'il ne pouvait plus accéder aux Contrées par la Caverne de la Flamme, il a cherché pendant des années un autre passage sur Terre, et a fini par le trouver. Les cinq hommes qui l'accompagnaient venaient probablement dans les Contrées pour la première fois, en tout cas, ils étaient inconnus de l'**Homme de Leng**. Où sont-ils allés ensuite, il l'ignore complètement. Tout ce qu'il sait et qu'ils parlaient dans leurs prières d'un lieu appelé Fosse de la Source Inachevée, et que la statue leur a répondu de chercher ce lieu en eux-mêmes, car la Source avait donné la vie à toutes choses.

Si les investigateurs s'en vont sans achever le misérable, celui-ci ouvre un passage secret dans le temple pour s'enfuir tandis que quatre **Squelettes** émergent des tas de crânes pour bloquer leur progression (voir caractéristiques dans la section Animaux et Monstres). Le passage reste ouvert et une fois les morts-vivants anéantis, les investigateurs pourront s'engouffrer à sa suite. Des versets du Coran sont inscrits sur les murs en arabe ancien : *Il est dit que celui qui abandonne l'humanité est Satan. Celui-là dort dans une cité de pierre noire au plus profond des abysses, dans une faille de l'Atlantique. Ceux qu'il a engendrés l'accompagnent dans sa léthargie, et lorsque les astres seront propices, ils marcheront avec lui sur les étendues émergées, remodelant l'univers de leurs pattes griffues et de leurs visages grouillants de serpents putrides.* Le passage mène à une petite salle secrète en forme de cube, renfermant apparemment les objets sacrés du culte. L'**Homme de Leng** est ramassé dans un coin, et cette fois, quelles que soient les intentions des investigateurs, les **Goules** le mettront en pièces. On pourra trouver une dague sacrificielle enchantée, qui permet de blesser même les créatures surnaturelles (compétence en Couteau de Boucher, dégâts 1D6+1), des jarres contenant 2D10+10 pommes noires (toute personne les croquant regagne 1D4 pts de vie et 1D4 pts de Magie), et d'autres contenant 1D6+6 kg de sel d'embaumement. Un jet en Savoir Onirique permet de savoir que ce sel magique est utilisé pour dévorer l'essence de cauchemar qui s'infiltré parfois dans les Contrées du Rêve. Sur un jet en Idée, les investigateurs penseront à l'utiliser pour détruire les arbres carnivores.

Revenus en surface, les investigateurs pourraient purifier ce lieu avant de le quitter. Un kilo de sel d'embaumement permet de tuer un arbre, ce qui rapportera 1D3 pts de SAN à son bourreau. Pour chaque arbre tué, les investigateurs ont 5% de chance cumulables de libérer l'un des êtres suivants (un jet pour chaque prisonnier, les arbres ne peuvent en contenir plus d'un) :

1. Chat. Cet animal aux couleurs chatoyantes, de la taille d'une panthère, semble constitué de plaques fluorescentes de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, et de

pierres précieuses scintillantes. Reculant craintivement à l'approche de ses sauveurs, il file d'un bond vers la voûte céleste, ne laissant d'autre trace qu'une grosse perle noire aux reflets bleus.

2. Goule blessée. Cette **Goule** avait disparu de sa tribu il y a près d'une semaine, elle sera très reconnaissante de retrouver les siens. Après une journée de repos, et si un cadavre lui est donné en pâture, elle renforcera l'escorte des investigateurs.
3. Pêcheur. Un vieil homme à la tunique grise brodée d'étoiles, Gilbert Thorne, portant dans ses mains des filets et une canne à pêche, sortira de cet arbre. Il est surpris de revenir à lui, ayant sombré dans cet endroit il y a environ un an. En remerciement, il donne aux investigateurs un grand coquillage rose en forme de cornes. S'ils soufflent à l'intérieur, des nuages sortent pour former une grande barque pouvant flotter dans les airs à la vitesse d'un voilier et accueillir à son bord six personnes. La barque peut être mangée lorsqu'elle ne sert plus, constituant douze repas complets ; de nouveaux nuages peuvent être tirés de la corne ensuite. Cet objet ne fonctionne que dans les Contrées du Rêve, et devient un mousquet dans le monde réel.

## Clairière Enchantée

---

Au milieu des étendues désertiques de Leng, ce bosquet de gigantesques chênes verts et bien pourvus peut surprendre. Des écureuils roux sautent dans les branches, du lierre pourpre court le long des troncs. Au centre d'une clairière, de grosses limaces rouges à bandes longitudinales blanches, de la taille d'une chaussure et munies de deux bras, sont confortablement vautrées sur la mousse, une pipe en os enfoncée dans la bouche. Elles sont en grande conversation, car elles parlent un excellent français, et ne s'arrêtent pas à l'arrivée des investigateurs. Elles leur proposent en revanche de se joindre à leur partie de cartes. De toute façon, ils n'ont rien d'autre à faire pour l'instant. Pour battre les limaces, il faut qu'un d'eux réussisse un jet de POU contre POU (les limaces ont un score de 2D6+6) sur la table de résistance.

Après une défaite, les limaces paraissent exténuées et se mettent à boire de la bière contenue dans de petits tonnelets éparpillés dans l'herbe. Elles commencent ensuite à chanter, afin disent-elles d'appeler le maître des lieux. Celui ressemble à un tarsier grassouillet au museau couvert de fins tentacules roses, il s'agit d'un zoog qui a appris le langage des humains. De ses arbres, il prétend avoir vue sur toute la région, d'autant qu'il a des talents divinatoires. En paiement de ses services, il veut soit la perle noire du chat, soit qu'on réponde à son énigme :

*Sachant que j'aime la chair des volatiles qui ne volent pas et les fruits poilus, quel est mon met préféré ?* (réponse : le Kiwi).

Le zoog, qui tient à être appelé Sa Majesté Ventraterre, a repéré six rêveurs terrestres dans la région il y a quelques jours. Ils sont allés en pèlerinage aux Etangs de Cristal, qui dissimulent un temple de Nyarlathotep, puis ont pris la direction du Nord pour ne plus en dévier. Ils ont prestement campé sur la rive du lac aux Cent Miroirs, avant de débarquer sur l'Isle aux Sirènes. Là, ils ont emprunté le triste-en-ciel vers le Bord du Monde, et avec une vue très perçante, prétend-il, on peut les apercevoir actuellement en train de l'escalader.

Si une pincée de sel d'embaumement magique lui est soufflée dans les bronches,

il tombera dans un profond sommeil, à plat ventre au milieu de la clairière. Puis, somnambule, il se relève et raconte tout ce qu'il sait en riant.

## **Le Jardin d'Eden et d'Hadès**

---

Terre de magie par excellence, l'Isle aux Sirènes apparaît toujours de loin comme un mirage aux marins qui tentent de l'accoster. Pour les investigateurs, ce mirage prendra l'apparence de l'île de Mykonos qu'ils ont déjà visitée. Arrivés à une demi lieue du rivage en revanche, ils distingueront les récifs coralliens rouge vif et les stomatolithes verts mousseux de cette île brûlante. L'esquif utilisé pourra être le bateau de nuages offert par le pêcheur des Etangs de Cristal, ou une pirogue décorée de têtes réduites affrétée par les **Goules**.

Des buissons aux couleurs automnales, des palmiers et des ruines rappelant la grandeur de la Grèce Antique recouvrent toute sa surface. Il suffit de s'enfoncer quelques minutes dans les terres pour rencontrer les premiers autochtones, des nymphes aux yeux de biche vêtues de pagnes de feuilles et de coquillages, pas du tout farouches. Les investigateurs dont le score en APP est égal ou supérieur à 14 devront immédiatement effectuer un jet de POU contre POU avec ces créatures (score de 1D8+10) à moins de succomber immédiatement à leurs charmes en perdant 1D6 pts de Magie et de faire ensuite tout ce qu'elles exigeront d'eux. Le porteur de la perle noire du chat est immunisé contre ces effets.

Les nymphes proposent toutes sortes de services aux investigateurs, massages érotiques, dégustation de fruits au goût divin ou de liqueurs délicieuses, et sont les seules à pouvoir les mener au triste-en-ciel. Il est impossible de refuser quoi que ce soit à moins de réussir un jet de POU contre l'APP des nymphes (score de 4D6+6), et à chaque fois qu'ils acceptent, ils ont 10% de chance cumulables d'être irrémédiablement sous leur emprise. Les personnages charmés sont conduits à un labyrinthe végétal à moins que leurs camarades lucides réussissent sur eux un jet de Persuasion avec un malus de 50%. Après quelques heures d'errance, ils parviendront au centre, dans une clairière où gît une énorme tête de marbre reposant sur le côté, aux traits d'éphèbe. Il s'agit d'**Hypnos**, dieu du sommeil dont cette île est le sanctuaire, et ceux qui le rencontreront verront leur SAN se consumer jusqu'à ce qu'ils soient des loques perdues à jamais dans le labyrinthe... Il existe une arme magique efficace contre les nymphes : dès que le dédale est en vue, elles relâchent leur attention qui garantit leurs capacités magiques pour se concentrer sur la volonté d'**Hypnos** ; leur déguisement n'est alors plus qu'une illusion mineure, et il suffit d'approcher la perle noire du chat de leur visage pour révéler son apparence véritable, celle d'une tête de poisson bouffie et huileuse munie de dents pointues et effilées. Toute personne voyant ce changement se tire de l'influence des nymphes et perd 1/1D6 pts de SAN.

Le triste-en-ciel se trouve sur la seule partie nue de l'île, une plage de galets au Nord-Est. Cela ressemble à un arc-en-ciel, excepté que seules les nuances de gris sont représentées, et surtout qu'il est tangible bien que vaporeux d'aspect. Il faut réussir un jet en Grimper pour commencer l'ascension, car le début est glissant, et la suite se fait sans problème. Une chute entraîne une entorse, une vilaine bosse ou un autre désagrément peu important déterminé par le Gardien. D'autres triste-en-ciel existaient autrefois, un peu partout dans les Contrées, ils furent construits on ne sait comment par les **Êtres d'Ib** descendus de la Lune afin de leur faciliter leur conquête

du monde. Toutefois après la destruction de Sarnath, les tristes-en-ciel furent démolis et celui-là seul subsiste. Au-delà, alors qu'en contrebas le monde semble brusquement coupé, on trouve le Seuil d'Origine, une brèche entre la Terre et ses Contrées du Rêve dont elles ont toutes deux émergé (voir paragraphe *Le Texte des Etoiles* ci-après).

## **Le Poète d'Outre-Tombe**

---

L'Île du Poète est un gros rocher noir partiellement recouvert de neige, battu par des vagues violentes. Il est difficile de l'aborder sans briser son embarcation, les bateaux de nuages étant bien sûr à l'abri d'un tel sort. Dans le brouillard marin à sa surface quasiment plate, on distingue toujours un homme qui arpente l'île d'un bout à l'autre, les mains malmenant sa tignasse de cheveux hirsutes, les yeux fous profondément marqués par des cernes, et déclamant sans cesse de passionnantes chroniques épiques en vers. Il s'agit bel et bien de François-René de Chateaubriand, grand rêveur de son vivant qui au moment de sa mort a décidé de vivre dans les Contrées pour l'éternité.

Bien qu'il supporte difficilement d'être interrompu dans ses tirades interminables, il sera heureux d'avoir un peu de visite. Après qu'il se soit présenté, le traiter de menteur le mettrait dans un état de rage indescriptible, il criera au complot de Napoléon qui envoie des ignares jusque dans les Contrées pour lui pourrir l'existence. En revanche, discuter posément avec lui rapporte 10% en Histoire, 10% en Savoir Onirique et 15% en Politique/Diplomatie. Une telle discussion nécessite un score d'au moins 70% en Bibliothèque.

Chateaubriand voudrait également savoir quelle place il a dans la postérité, s'il est plus lu et plus apprécié que Victor Hugo. Si on lui dit que oui, il se fendra d'un large sourire, une larme perlera sur sa joue et se changera aussitôt en un diamant qu'il offrira aux investigateurs. Cet objet magique se comporte comme une muse : si on lui consacre 1D6 pts de Magie, la larme permet de discourir deux heures sans que l'inspiration ne faiblisse, et de captiver instantanément l'attention des badauds. Si on lui dit en revanche que peu de gens s'intéressent à son oeuvre, il jettera une poignée de graviers à l'eau qui se changeront en barque de pierre, sautera dedans et s'en ira sans se retourner. Il criera depuis sa barque qu'il va chercher un moyen de revenir sur Terre pour entériner une bonne fois pour toutes l'admiration qu'on porte à cette canaille de Victor Hugo. Les investigateurs sont libres de fouiller l'île une fois le poète parti ; sur un jet en Trouver Objet Caché, il trouveront une trappe dans le sol où il rangeait tous ses souvenirs de voyage, des sabres de cavalerie, des uniformes d'époque, des mousquets, des portraits, de nombreux livres de poésie, et une Lampe d'Alhazred (voir livre de règles p. 147).

## **Le Texte des Etoiles**

---

Le triste-en-ciel n'a pas exactement la forme d'un arc mais celle d'un demi-arc dont le point culminant disparaît dans les nuages et n'a plus été atteint par personne depuis des lustres. L'à-pic de cinq cents mètres et les flots qui vrombissent en contrebas excluent toute fuite dans cette direction, pourtant, il n'y a aucune trace du *Collectionneur* ou de son équipée là-haut. Tout ce qu'on peut voir est une large

souche fossilisée, dont les racines pendent en dessous du vestige de pierre, gravée de nombreux symboles occultes. Les investigateurs ayant visité le temple de Nyarlathotep se souviendront des paroles de la divinité : *Cherchez la Fosse de la Source Inachevée en vous-mêmes, car elle a donné la vie à toutes choses*. Sur un jet en Idée, ils se trancheront les veines du poignet et arroseront de leur sang la souche, donnant ainsi un peu d'eux-mêmes. Les investigateurs n'ayant pas entendu ces paroles seront quant à eux livrés à leur instinct.

Au moment où le rituel sanglant est parachevé, la masse nuageuse semble s'élever jusqu'à toucher le sommet du triste-en-ciel, laissant les investigateurs au milieu d'une mer de nuages. Puis ils se dissipent et laissent apparaître un nouveau paysage, celui d'un marais nauséabond parsemé de petites îles qui supportent toutes sortes de constructions hétéroclites. Tous les personnages voient ce paysage différemment, car les bâtiments sont tous ceux de leurs souvenirs, de la petite enfance à récemment. Il n'y a qu'un point commun dans leurs visions, un trou au loin, une fosse gigantesque d'où irradie une lumière dorée dansant dans les cieux comme une armée de spectres. Il s'agit de la Fosse de la Source Inachevée. Il est possible de parvenir là-bas à pieds mais cela prendra un temps infiniment long, hélas il n'y a pas d'autre solution si les investigateurs ne possèdent pas la barque de nuages. Ceux qui parcourront la distance à pieds auront besoin d'un jet de Chance pour ne pas mourir embourbés, de plus, ils arriveront trop tard à moins d'être allés directement de la caverne des **Goules** à l'Isle aux Sirènes, sans avoir visité les autres lieux. Ceux qui ont la barque auront eu le temps de tout explorer.

Juste au bord du gouffre, *Le Collectionneur* est agenouillé, les bras tendus au-dessus du vide, chantant une clameur funeste. Ses collègues sont allongés autour de lui, la gorge tranchée, un rejeton d'Ubbo-Sathla achevant de dévorer leurs corps. Il les a offerts en pâture à la divinité. Ceux qui contempleront la Source Inachevée perdront 1D8/5D10 pts de SAN, et verront une cinquantaine de tablettes de pierre, le Texte des Etoiles, graviter au-dessus de sa masse fangeuse, gagnant de la hauteur lentement, comme si *Le Collectionneur* les attirait à lui. Lui planter une hache dans la tête ou lui loger une balle dans la nuque n'y changera rien, sa transe l'immunise aux dommages physiques, même si elle ne lui permet pas de se défendre. Le seul moyen valable pour se débarrasser de lui et de l'empoigner par les deux épaules et de le jeter dans la Fosse. Il poussera un long hurlement terrorisé tout au long de sa chute. Les investigateurs ayant enfin triomphé de cet ennemi surnaturel regagneront 3D10 pts de SAN.

*Si les investigateurs sont arrivés trop tard*

La lumière au-dessus du gouffre est très faible. Ubbo-Sathla est mal en point, toutes ses tablettes ont disparu, et sa couleur a viré au gris foncé, tandis qu'il adopte l'aspect de la lave séchée. Le contempler ainsi fait perdre seulement 1D4/2D10 pts de SAN. Il n'y a plus de traces du *Collectionneur*, mais les squelettes de ses camarades gisent au bord de la Fosse. Les investigateurs ont échoué, le Texte des Etoiles est passé à l'ennemi.

## **Le Voyage de Retour**

---

D'après les **Goules** – mais elles n'en parleront pas avant le retour des investigateurs – il est possible de quitter les Contrées du Rêve par un passage

appelé Grotte du Temps, pour ceux qui n'y ont pas accédé de manière conventionnelle et ne peuvent donc pas se réveiller. S'ils ont éliminé *Le Collectionneur*, ils recevront en remerciement l'enseignement d'1D3 sorts propres aux Contrées parmi ceux-ci : *Chanson de Glissande*, *Cauchemar*, *Animer les Cadavres* (cf. livre de règles p. 148–149).

La Grotte du Temps est perdue au milieu d'un réseau de galeries sombres, loin au Sud des Etangs de Cristal, et il est possible d'y rencontrer une bande d'1D4 **Ghasts** sautillants (30% de chance) ou pire, un **Gug** affamé (2% de chance). Un jet en Suivre une Piste est nécessaire pour ne pas se perdre, les risques de rencontre augmentant de 5% toutes les heures (temps nécessaire pour tenter un nouvel essai). Il est possible d'échapper aux monstres en réussissant un jet en Se Cacher, car les galeries regorgent de recoins et de stalagmites, à condition d'avoir réussi un jet en Ecouter au préalable, pour ne pas être surpris. Cette Grotte du temps n'est pas naturelle, elle est parfaitement circulaire est pavée du sol au plafond de rectangles de marbre blanc. Des rails de chemin de fer courent tout du long. Au bout de quelques minutes d'attente, s'ils réussissent tous un jet en Rêver (essai à retenter toutes les heures, en pensant aux bandes de monstres errants), les investigateurs verront un train arriver à quai, ressemblant beaucoup à celui–qui les z menés en Mongolie, excepté qu'il est rouillé et recouvert de plaques de mousses et de lierre. A l'intérieur des rames, les investigateurs rencontrent des visages familiers, Unwyl Victor Jordanov, Bradowski, Ferrheineke, le professeur Fougère (cf. "Le Prince de Nubie"), le professeur Wolf, *Le Collectionneur*, un groupe de marchands arabes sortis du passé, des **Hommes Serpents** encapuchonnés, des mendiants **Habitants des Sables**, le professeur Raglan, Semrouni, Carnamagos, des proches disparus, etc. Tous ont une expression neutre peinte sur le visage, n'ont aucune couleur, et seront traversés s'ils sont touchés. Ils se contentent de rester assis, regardant dans le vague, et se serrant juste assez pour laisser les investigateurs s'asseoir.

L'aspect du tunnel change peu à peu. Il s'estompe, ainsi que les rails, comme si le train flottait dans le vide. De temps à autres, une pendule géante est dépassée, ou un cadran fondu aux aiguilles labiles, comme les montres de Dali. Plus le temps passe et plus les horloges sont nombreuses, il n'y a plus que ça autour du train au bout d'un moment. Enfin, une lumière paraît au bout du tunnel. Le train sort à l'oblique d'une montagne et monte lentement vers les cieux. En–dessous, dans une plaine d'herbe rouge, le dieu du temps **Yibb–Tstll** danse au son de flutes cacophoniques venus de nulle part ; ses yeux mobiles roulent sur son visage et dardent le train, qui n'a rien à faire sur son territoire, alors il ouvre sa cape et les innombrables **Maigres Bêtes de la Nuit** qui étaient pendues à ses mamelles se lancent à l'assaut du vaisseau. N'effectuer que deux tests de SAN, un pour le dieu (1D6/1D20) et un pour un de ses serviteurs (0/1D6), sauf en cas d'échec critique ou la perte sera portée à 1D100. Les monstres se collent aux vitres et les griffes avec acharnement sans réussir à les briser. Lorsque le train a pris une bonne altitude, elles finissent par abandonner et s'en détacher. Les cieux s'obscurcissent, des centaines d'étoiles s'allument un peu partout. Puis les investigateurs sombrent dans un profond sommeil.

Ils se réveilleront un jour plus tard, couchés sur les bancs d'un quai de la gare de Bucarest. Le train est parti depuis longtemps, et personne à la gare ne peut dire qu'il avait quoi que ce soit d'anormal. Ils feraient mieux de prendre un train pour la France à présent.

## Cinquième Partie : Chasse aux Sorcières

---

### Les Archives Interdites : Epilogue

---

Les investigateurs pourraient avoir envie d'assister à la session de la Croix de Mercure du 16 mai 1925, à la Société des Entomologistes Amateurs. Quelle que soit l'heure à laquelle ils approchent du bâtiment, des vigiles leur tomberont dessus et les maîtriseront avant qu'ils aient esquissé le moindre mouvement. Ils sont bousculés à l'intérieur vers le bureau du *Collectionneur*, occupé comme il se doit à épingler des papillons sur une planche, que les investigateurs l'aient tué ou pas.

« Vous êtes surpris de me voir n'est-ce pas ? La session n'aura pas lieu aujourd'hui. Vos minables manigances nous ont obligé à la reporter. Disparaissez à présent ! »

Ils sont reconduits sans ménagements à l'extérieur. Rien de ce qu'ils peuvent faire n'arrangera la situation, et s'ils s'en prennent au bâtiment c'est la police qui viendra les chercher.

En contactant le professeur Laban Shrewsbury, du projet Miskatonic, les investigateurs obtiendront des crédits et auront accès à une mine d'informations pour combattre les créatures du Mythe ; eux-mêmes ont beaucoup à apporter à l'organisation. Leurs premières missions consisteront à interrompre des projets de la Croix de Mercure, et les paragraphes suivants sont des synopsis de scénarii qui pourront être rapidement montés par des Gardiens désireux de poursuivre dans cette voie.

### La Malédiction de Goatswood

---

A Goatswood, dans le Nord de l'Angleterre tout proche de l'Ecosse, les familles comptent huit à vingt enfants, et les adultes ont sur le menton d'étranges traces violacées. Même si le médecin local, le seul étranger du coin, pense à une tare congénitale due à la consanguinité, le professeur Shrewsbury a une toute autre théorie : d'après lui, les villageois font tous partie d'une secte adoratrice de la fertilité, qui pratique des sacrifices sanglants dans la forêt voisine pour invoquer Shub-Niggurath la Chèvre Noire, et boire à son sein le lait obscur qui donne la vie éternelle et laisse au menton une trace de sa corruption.

La Croix de Mercure s'intéresse depuis longtemps à cette substance, aussi elle dépêche sur place l'un de ses maîtres. Le problème est que personne ne semble exceptionnellement âgé à Goatswood. Il semblerait au terme de son enquête que ceux qui ont passé leur vie à boire le lait de la déesse se métamorphosent en arbres vivants, ils deviennent des Sombres Rejetons et la rejoignent dans la forêt...

### Le Lien Noir

---

A Cuba, Romano Charvez travaille pour le parrain local Gustavo I Hallana. Celui-ci fait fabriquer de l'alcool de tout ce qui lui tombe sous la main, et l'exporte frauduleusement aux Etats-Unis sous la Prohibition. Romano joue bien son rôle

d'intermédiaire jusqu'au jour où il ne s'estime pas assez bien payé, et prend plus que sa part. Deux hommes débarquent chez lui pour lui mettre une balle dans la tête, l'emmènent en bateau jusqu'en Jamaïque et l'enterrent sur une plage déserte. Quelques semaines plus tard, Romano Charvez fait des apparitions dans le milieu cubain, en pleine santé, et ses ennemis le craignent autant qu'ils le respectent pour ce miracle. D'autant que ceux qui l'ont assassiné, puis leurs proches, disparaissent la nuit et ne sont jamais retrouvés. Romano, qui a été bombardé *Charvez Christi*, a été ressuscité par les Fils de Jah, un groupuscule de sorciers jamaïcains qui pratiquent la magie vaudoue, et sont bien décidés à supprimer la mafia cubaine pour mieux vendre leur marijuana et leur liqueur de banane. A l'aide d'un sortilège, ils contrôlent à volonté Romano qui n'a aucun souvenir des crimes qu'il commet. Cette histoire de mort qui marche parmi les vivants a de quoi intéresser la Croix de Mercure, une fois encore en mission.

## **Retour dans les Contrées du Rêve**

---

*Le Collectionneur*, qui s'avère avoir la peau dure, a saisi des bribes d'une histoire qui l'a beaucoup intéressé durant son dernier voyage dans les Contrées. Apparemment, il est possible à certains rêveurs de basculer dans les Contrées au moment de leur mort terrestre pour y vivre éternellement. Parti en expédition pour la très hospitalière ville de Celephais, il va emprisonner le roi Kuranès, ancien vagabond mort de froid dans les rues de Londres, dans son palais pour lui soutirer son secret. Ainsi ce paradis idyllique va être le théâtre d'une guerre sanglante, *Le Collectionneur* faisant exécuter ses sujets, et détruisant la magnifique cité, tandis que Kuranès au bord du désespoir ne peut se résoudre à trahir le privilège des rêveurs les plus illustres.