

# TEMPUS FUGIT

UN SCÉNARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU



Conception : Ankou - <https://le-labo-dankou.blogspot.com>

**NOTA BENE**

Ce document est un travail personnel et n'est pas destiné à être distribué. À ce titre, je n'ai pas eu à m'inquiéter des droits d'auteurs, et il me paraît donc nécessaire de signaler que certaines ressources graphiques utilisées (notamment les illustrations) ne m'appartiennent pas.

D'autres sont cependant des créations propres, comme par exemple la carte de la ville d'Ulthar.

# TEMPUS FUGIT

D'après le scénario original de Tristan Lhomme. Mise en page inspirée de la 6ème Édition de «L'Appel de Cthulhu» des Éditions Sans Détours.

Les investigateurs, projetés dans les Contrées du Rêve dès le lancement du scénario, voyagent jusqu'à Céléphaïs où ils croisent la route d'un homme qui n'a visiblement aucune idée de ce qu'il fait là, avant de disparaître sous leurs yeux. Ils vont devoir enquêter dans le monde de l'Éveil pour comprendre ce qu'il se passe, et empêcher le Temps de faire une entrée fracassante dans la ville éternelle.

## 1 - DE RETOUR DANS LES CONTRÉES DU RÊVE

### • UN DRÔLE DE RÉVEIL

L'un des investigateurs se réveille, et comprend rapidement que quelque chose ne va pas : ce n'est pas son lit, et il ne se trouve pas dans sa chambre. Il porte vraisemblablement une longue chemise de nuit, mais ce n'est pas la sienne non plus ! La pièce est plongée dans l'obscurité, mais dehors il semble faire jour, à en croire les faibles rayons de lumière qui percent au travers des volets d'une fenêtre, non loin.

Pourtant, l'investigateur se souvient bien qu'hier soir, après avoir passé sa journée au bureau et avoir pris une bonne douche, il s'est couché dans SON lit, dans SA chambre !

- S'il tend l'oreille, il peut entendre de faibles respirations... il y a d'autres personnes dans la pièce. Si un test d'ÉCOUTER est réussi, on perçoit de faibles éclats de voix et de légers tintements de verre, qui proviennent d'assez loin,
- S'il parle, cela réveillera ses deux compagnons.
- S'il se lève, au moment où il met le pied par terre, un ronflement sonore le fait sursauter.

Il n'y a pas de lampe sur la table de chevet, le meilleur moyen d'y voir plus clair est d'ouvrir les volets. Le plancher est en bois, il craque à chaque pas. Avant d'atteindre la fenêtre, il sent passer quelque chose entre ses jambes. Quelque chose de petit, couvert de poils. Test de VOLONTÉ pour ne pas laisser échapper un petit cri tandis qu'un chat lui passe entre les jambes.

L'investigateur qui ouvre le volet se retrouve quelques instants ébloui par la lumière du soleil. Devant lui s'étendent

les étroites ruelles pavées, les maisons à colombage et les toits pointus d'une ville perdue dans le temps. Il met quelque secondes à la reconnaître, mais il est déjà venu ici : Ulthar. En baissant les yeux, il reconnaît la grand place circulaire avec ses étals de marché, et un peu plus loin, l'hôtel de ville et son clocher. En fouillant dans ses souvenirs, il se dit qu'il doit se trouver à la taverne, déjà visitée lors du précédent passage en ville. Il doit être encore tôt, d'après la position du soleil, encore bas mais déjà éclatant : l'air est frais et transporte un parfum d'épices sucrés, le ciel est orange, et l'horloge d'en face indique 6h30. Les maraîchers s'installent à leurs étals, qu'ils recouvrent de fruits et de légumes exotiques de toutes formes et de toutes couleurs, de pièces de viandes fumées, de poissons frais (certains minuscules et d'autres énormes) sur des lits de glace pillée, d'oeufs parfaitement ronds ou plats et allongés, etc. Des animaux - moutons, chèvres, vaches et poules - se promènent librement sur la place, mais parmi eux, on en distingue un encore jamais vu : une sorte de gros bison au museau aplati, couvert d'un long pelage doré et muni de deux épaisses cornes entortillées sur elles-mêmes. Le veilleur de nuit, habillé d'une cape noire et muni d'un long bâton, éteint les derniers lampadaires à huile. Les passants sont encore rares, les chats les dépassent largement en nombre, de toutes races, tailles et couleur. La plupart sont encore endormis sur le pas des portes, à côté de la fontaine ou sur les toits ; d'autres se promènent tranquillement ou font leur toilette.

Il s'en trouve une bonne douzaine dans la chambre : au pied des lits, sur les étagères, au-dessus des commodes. Ils baillent mollement, s'étirent ou se frottent contre les jambes des investigateurs. Venu d'on ne sait où, il y en a même un qui tombe sur la tête de

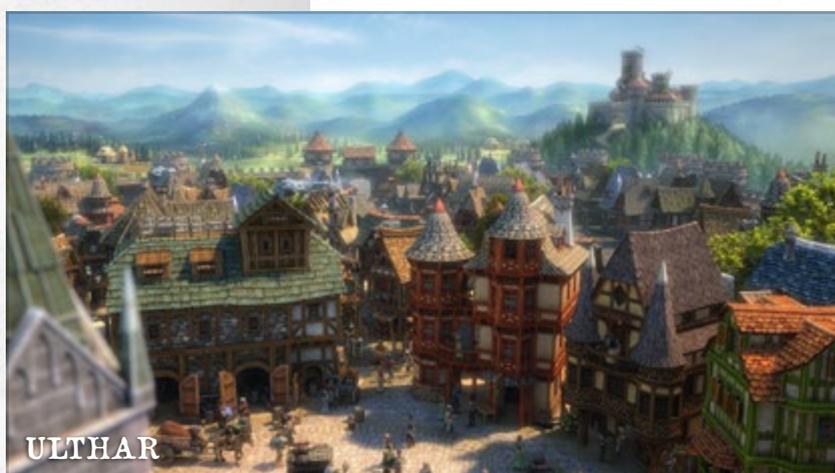


### LES COMPÉTENCES RÊVER ET SAVOIR ONIRIQUE

**RÊVER** : permet de modifier à son avantage la réalité onirique : transformer un objet en un autre, faire s'effacer des briques dans un mur, faire apparaître un morceau de sucre dans une tasse de thé, donner la vie à un lapin en peluche, etc. Il faut dépenser un certain nombre de points de magie pour utiliser cette compétence. Si les points de MAGIE d'un investigateur sont insuffisants, il est possible de créer/faire apparaître un objet en plusieurs fois, ou de combiner les points de MAGIE de plusieurs investigateurs. Son pourcentage de départ est égale aux points de POUx2, et il est possible d'augmenter cette compétence avec des points d'expérience (comme toute autre compétence).

**LES POINTS DE MAGIE** : leur total ne peut pas dépasser le score de POUVOIR. Ils se régénèrent automatiquement : 1/4 des points de MAGIE toutes les 6 heures (donc en intégralité en 24h).

**SAVOIR ONIRIQUE** : c'est l'équivalent de la compétence MYTHE DE CTHULHU dans les contrées, et représente le savoir relatif au monde du rêve que possèdent les investigateurs. Son total est toujours égal aux points en MYTHE DE CTHULHU divisé par deux.



Cette découverte lui fait ressentir un mélange de joie et de profonde tristesse.

### • UN BON PETIT DÉJEUNER

Au rez-de-chaussé, le groupe est accueillie par Mira, une serveuse. Les cheveux dorés, l'œil pétillant, habillée d'une longue robe à tablier, elle les salue, se dit très heureuse qu'ils soient réveillés, et les invite à se mettre à table, elle va leur apporter leur petit-déjeuner. Les clients ne sont pas encore très nombreux à cette heure : certains arrivent de leurs chambres, le regard encore endormi, d'autres arrivent du dehors, habillés de belles tenus de voyage colorées ou de simples vêtements de lin, et esquivent les chats qui ont pris possession des lieux pour s'installer à table. Un bon feu crépite dans le cheminée, et une bonne odeur s'échappe des cuisines pour venir titiller l'appétit des clients.

Brunild, il pousse un petit miaulement à moitié endormi, se roule sur le dos et se rendort. Les trois investigateurs sont donc en chemise de nuit, mais ils découvrent chacun leurs affaires posées sur une chaise à côté de leurs lits. Ils y trouvent leurs vêtements, et toutes leurs possessions.

Le bras d'Émile est parfaitement intacte, aucune douleur, aucune cicatrice, aucune gêne. Vassily se rend compte avec effroi qu'il flotte un peu dans ses vêtements trop grands pour lui, et se souvient avec amertume qu'il a perdu quelques précieux centimètres. Le choc est encore plus grand lorsque, passant devant un miroir, il remarque son ancien nez. Lisse, parfait.

Mira revient au bout de quelques minutes, tenant entre ses mains un plateau couvert de victuailles. Des bonnes de café, de thé, de bière douce et de lait frais, des saucisses grillées, du poisson frit, du pain grillé, du beurre, des confitures, du fromage et des fruits.

**Quand vous aurez terminé, le Capi-**

taine des Gardes Cybald a demandé que vous alliez la voir, à la garnison, pour parler de ce qu'il s'est passé. Les investigateurs vont sans doute se poser quelques questions : comment ça, ce qu'il s'est passé ? Mira peut leur raconter.

Hier soir, le soleil venait de se coucher lorsqu'un garde, aux grandes portes, a aperçu un attelage, au loin. L'homme qui tenait les rênes tirait derrière lui une carriole, où vous étiez tous les trois allongés, inconscients. Vous n'aviez pas l'air blessé, on vous a donc ramené ici. L'homme a discuté avec le Capitaine, et s'est en-aller. Je n'en sais pas plus, on m'a simplement dit de vous demander d'aller à la caserne, lorsque vous serez réveillés.

Mira n'en sait effectivement pas plus, n'ayant pas croisé « l'homme » et n'ayant pas entendu la discussion entre lui et Cybald.

## • LA GARNISON

Arrivés à la caserne, les investigateurs sont escortés par un garde jusqu'au bureau du Capitaine Cybald. En entrant, ils la reconnaissent immédiatement : c'est une femme d'une trentaine d'années au visage sévère. Ses sourcils sont constamment froncés, ses pommettes sont saillantes et une vilaine cicatrice lui barre le visage. Elle porte une lourde armure, et une longue épée à sa ceinture.

Cybald salue les investigateurs et se dit très heureuse qu'ils aillent bien. Elle peut donner davantage de détails sur ce qu'il s'est passé hier soir, et demandera des explications.

**Aux alentours de 22h, un garde a aperçu un attelage, au loin. On m'a tout de suite fait appeler. Ça n'a rien de courant, vous comprenez ? La nuit, les scorpions sortent de leurs tanières, autour d'Ulthar, et mieux vaut éviter de croiser leur chemin. Les voyageurs de nuit sont donc rares. L'homme qui vous transportait sur sa carriole a visiblement eu de la chance, et n'a rien croisé de trop dangereux. C'est d'ailleurs assez étonnant, vu la raffut que faisaient ses quatre chevaux et la vitesse à laquelle il est arrivé. Enfin bref.**

**Je vous ai rapidement reconnu - bien que vous étiez un peu plus grand dans mes souvenirs, Monsieur. J'ai demandé des explications au cocher (ce devait être un bossu ou un malade, quelque chose comme ça, il portait une longue robe et une capuche). Il a dit que vous arriviez du monde d'en-bas, où vous aviez retrouvé la piste du Magicien. Cela faisait longtemps que nous n'avions pas entendu**

parler de Salomon Lazare, mais je me souvenais que vous vous intéressiez à lui.

**Pour tout vous dire, il y a quelques semaines, nous avons surpris une goule traîner autour de sa résidence. Nous avons réussi à la maîtriser, et après un interrogatoire en bonne et due forme, elle nous a raconté des choses terribles sur le Magicien. Qu'il n'était pas celui que nous pensions, qu'il retenait un homme captif dans sa cave et le torturait allègrement, qu'il avait pactisé avec un groupe de goules et s'en servait pour mener à bien de sordides expériences. Elle n'avait à priori aucune raison de mentir, nous avons donc fouillé de fond en comble la résidence de Lazare, et avons mis la main sur plusieurs talismans de magie impie, des grimoires de rituels sordides, et quelques pages de journal qui confirmaient l'histoire de la goule. Atal, le grand prêtre, a confisqué les objets maudits pour les détruire.**

**Et donc, le cocher a continué en disant que le Magicien était mort grâce à vous, et que la moindre des choses serait que l'on vous offre une bonne nuit de sommeil. Puis, il est reparti sans demander son reste.**

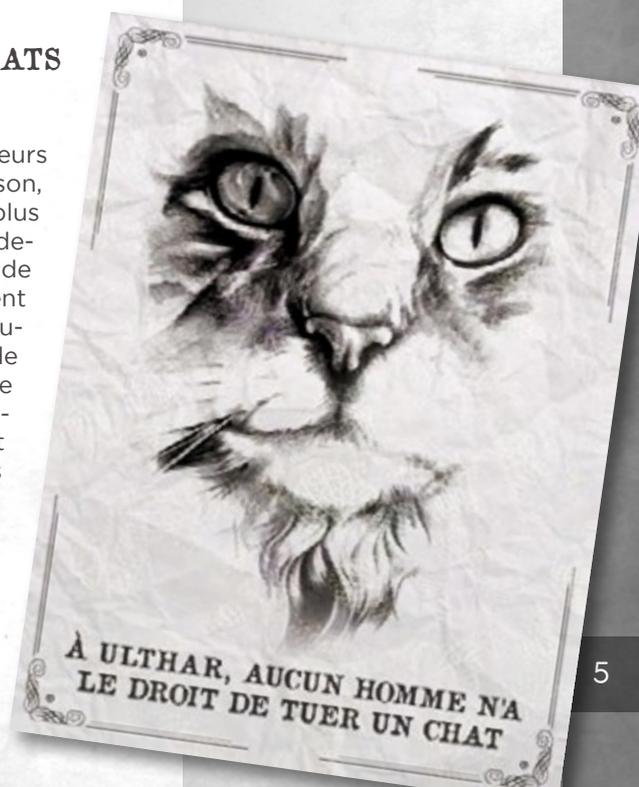
**Qu'avez-vous donc à me dire sur toute cette histoire ?**

Une fois qu'ils se seront expliqués, Cybald remerciera les investigateurs pour avoir réussi à arrêter ce traître de Magicien, et se dira sincèrement désolé de ce qui est arrivé à leur ami. Elle n'a rien à leur offrir, mais leur promet qu'ils pourront compter sur son aide s'ils en ont un jour besoin.

Avant qu'ils ne s'en aillent, elle les arrête, et leur signale qu'avant de partir, le Général aimerait les voir.

## • LE GÉNÉRAL DES CHATS D'ULTHAR

Cybald conduit les investigateurs dans les couloirs de la garnison, jusqu'à une porte un peu plus loin. Elle toque, entre, et demande aux investigateurs de la suivre. Il s'agit visiblement d'une sorte de salle de réunion : une demi-douzaine de bancs en bois font face à une estrade surmontée d'un pupitre. Des armes d'apparat et de longues tentures rouges décorent les murs. Deux fenêtres ouvertes encadrent l'estrade et offrent une belle vue sur les toits de la ville. Mais il n'y a personne dans la pièce. Personne... si ce n'est un chat. Un vieux matou gris, maigre, au pelage



ras, assis sur le pupitre. L'une de ses grandes oreilles est déchirée, sa queue est raccourcie et il porte des traces de griffes sur le flanc gauche. Cybald s'avance, et incline légèrement la tête.

**Général, voici les trois personnes que vous souhaitez voir. Ce sont elles qui reviennent du monde d'en-dessous, et qui nous ont débarrassé du Magicien.**

Le chat fixe intensément Cybald de ses yeux d'émeraude, et tourne la tête en direction des investigateurs. Il leur lance ce regard de jugement hautain dont tous les chats ont le secret : les yeux plissés, le menton légèrement relevé, et sa queue qui se balance lentement dans son dos. Au bout de quelques secondes, il détourne le regard, hoche la tête en direction de Cybald, puis pointe son museau en direction d'une commode, de l'autre côté de la pièce, où sont posés, sur un petit coussin de velours, trois bracelets argentés. Cybald indiquera que ce sont des cadeaux. Une fois que les investigateurs auront réagi en conséquence, le chat se redresse et saute jusqu'à l'une des fenêtres, par laquelle il disparaît.

S'ils posent des questions sur le chat, elle explique qu'il s'agit du Général des Chats d'Ulthar. Lorsque les chats partent au combat, c'est lui qui commande les troupes. Non, ce n'est pas son supérieur, quelle drôle de question, mais il y a une confiance et un respect mutuel entre les hommes et les chats, à Ulthar. Les chats ne parlent aux humains que s'ils ont quelque chose de réellement important à leur dire. Le Général n'avait vraisemblablement pas grand-chose à dire concernant les investigateurs.

Quant aux cadeaux, ce sont des bracelets de pouvoir. Ils augmentent, comme leur nom l'indique, le pouvoir de leurs porteurs. Elle n'en a pas souvent vu, on ne se les procure pas facilement. Leur magie s'estompe, avec le temps, mais cela reste un très beau cadeau.

**Les bracelets offrent +30 % en compétence RÊVER et +10 points de magie lors d'un premier scénario, +15 % en RÊVER et +5 points de magie lors du deuxième scénario, puis deviennent inutiles.**

Une fois que tout est en ordre, le capitaine Cybald indique aux investigateurs qu'ils peuvent partir, elle ne les retient pas plus longtemps.

## • UNE JOURNÉE À ULTHAR

Les investigateurs sont donc désormais libres de profiter de leur journée comme ils le souhaitent, avant que l'aventure ne leur tombe dessus.

C'est peut-être l'occasion de faire les boutiques. Effectivement, ils ont pu constater que la température avait sensiblement baissé depuis leur dernière visite. Ce n'est pas l'hiver, loin de là, mais un petit vent frais souffle dans les rues de la ville et les arbres commencent à se colorer d'orange. Une cape épaisse pourrait s'avérer utile (et c'est l'occasion pour les investigateurs de faire le compte de leur argent restant).

### COMMERCES :

- **Apothicaire** : Une trousse de soins pour 10 Couronnes.
- **Armurier** : Diverses armes et armures
- **Tailleur** : Divers vêtements
- **Artisans et Commerçants** : forgeron, travailleur du cuir, joaillier, épicier, boucher, poissonnier, fleuriste, etc. on trouve de tout à Ulthar).

### SERVICES ET LIEUX NOTABLES :

- **Hospice** : Maric le barbier chirurgien, Ebbon le médecin, et deux infirmières.
- **Banque** : Adalard délivre des bons au porteur.
- **École et Bibliothèque communale** : Sancy l'institutrice, Keren la bibliothécaire.
- **Parc de la cité** : la troupe des Chahuteurs est installée au théâtre en plein air, en représentation demain soir.
- **Hotel de Ville et Tribunal** : Kranon est le bourgmestre et le juge.
- **Garnison et Prison** : le quartier général des gardes (de nombreux postes sont répartis sur le mur d'enceinte)
- **Le Temple des Dieux Très Anciens** : le jeune moine Anselin propose la visite.
- **La bibliothèque du Temple** : au premier étage du temple, on y accède que sur autorisation du grand prêtre Atal (avec qui on peut prendre rendez-vous, mais il faudra patienter au moins deux semaines).
- **Temple des Chats d'Ulthar** : accès strictement interdit aux humains, il s'agit d'un bâtiment carré d'où entrent et sortent des dizaines de chats, mais nul ne sait réellement ce qu'ils y font.



## • KIRA ENTRE EN SCÈNE

Un peu plus tard dans la journée, les investigateurs seront accostés par Kira.

### Alors c'est vous... ?

Les investigateurs se trouvent face à une femme d'1m50 environ, pas vraiment grosse, mais plutôt trapue. Son visage est carré, son nez est en bec d'aigle et ses yeux pétillent de malice. Une longue et épaisse tignasse de cheveux bruns emmêlés lui tombe jusqu'au niveau du bassin, et deux mèches lui encadrent le visage, comme des sortes de favoris, assez étonnant pour une femme. Elle est habillée d'une longue robe verte et blanche surmontée d'un corset en cuir, et porte des protections - de cuir également - au niveau des bras. Une cape grise et usée pend dans son dos, et elle tient un épais bâton de marche dans sa main. Elle doit avoir entre 40 et 50 ans, c'est difficile à dire, et observe les investigateurs d'un air intéressé.

**Je vous imaginai plus... comment dire... costauds ? Ho, mais pardonnez-moi, j'en oublie mes bonnes manières !**

Elle essuie sa main sur sa hanche, et la tend aux investigateurs.

**Je suis Kira, Kira Dé Maya, très heureuse de faire votre connaissance ! Mon petit doigt m'a dit que trois valeureux aventuriers venus de l'Éveil étaient revenus du monde d'En-Bas après s'être débarrassés d'un mage noir et de sa cohorte de goules ! C'est bien vous ? Écoutez, ça ne peut pas mieux tomber, il faudra que je pense à déposer une petite offrande au Dieu de la Providence qui vous a mis sur mon chemin. Voyez-vous, je suis marchande, et je fais chaque mois le trajet par bateau entre Celephais l'éternelle, au pays d'Ooth-Nargai, et Ulthar pour y vendre mes marchandises. Malheureusement, moi et les gars, on s'est fait attaquer par des pirates lors de notre dernier voyage. On a réussi à nous échapper de justesse, mais non sans perdre un nombre conséquent de matelots, et les survivants refusent catégoriquement de reprendre leurs postes... Vous voyez où je veux en venir ? J'aurais besoin de vous, mes amis. Au cas où les choses tourneraient mal... Je paye bien, et si ça peut vous rassurer, les risques de sa faire à nouveau attaquer sont très faibles. J'ai fait la bêtise d'emprunter une voie très peu fréquentée à l'aller, mais je ne referai pas la même erreur au retour. Et puis, si vous n'avez pas encore eu l'occa-**

**sion de visiter Celephais, croyez-moi, ça vaut le détour. Alors, ça vous intéresse ?**

Les investigateurs auront sans doute de nombreuses questions à poser à Kira.

• **Que vend-elle ?** Kira fait principalement commerce d'objets d'artisanat. Paniers tressés, pots en terre cuite, tapis, bougeoirs, etc. Parfois, si l'occasion se présente, quelques marchandises de luxe : vins, épices, etc.

• **Combien paye-t-elle ?** Elle propose 60 Couronnes, mais peut monter jusqu'à 100 avec un test de Négociation réussi (ou si les investigateurs ne se montrent pas très enthousiastes). La moitié au départ, le reste à l'arrivée, plus une belle prime de risques de 50 Couronnes au cas où il y ait du grabuge durant la traversée.

• **Combien de temps dure le voyage ?** Il y en a environ pour 2 jours de voyage, un peu moins si les vents sont favorables.

• **Pourquoi a-t-elle fait un détour lors de son précédent voyage ?** Les eft-lampes, des créatures fabuleuses, étaient alors en pleine période de migration, et elle espérait pouvoir capturer quelques spécimens en chemin, pour les revendre à Ulthar. Malheureusement, elle n'a croisé que des pirates.

• **Des eft-lampes ?** De sublimes créatures flottantes, qui se nourrissent de magie, et vive dans la stratosphère. À la nuit tombée, et en des périodes bien précises, elles descendent à la surface. Ce sont des bêtes très dociles, et les forains adorent les montrer en spectacle (et payent le prix fort pour en acquérir). En plus, leurs yeux émettent de la lumière, elles sont donc doublement utiles !

• **Leur faut-il quelque chose de particulier pour le voyage ?** Elle dispose de quelques armes à bord, mais ils devraient quand même prendre les leurs. Pour les repas, ils n'ont pas à s'en faire. Ils doivent juste veiller à prendre des vêtements chauds : la nuit, la mer est glaciale en cette période de l'année.

Le départ est prévu le lendemain à 6h. Elle attendra les investigateurs au port, à l'Est de la ville, et leur demande de ne pas être en retard. Puis elle les salue, et s'en va d'un air satisfait.

## • SE RENSEIGNER SUR KIRA

Les investigateurs voudront peut-être en profiter pour se renseigner un peu sur Kira. Pour ce faire, le meilleur moyen est de se rendre au marché et de questionner les vendeurs. Ils apprendront que Kira est effectivement très connue, sur le marché : adorée des clients pour la qualité de ses marchandises et ses prix justes, peu estimée de ses pairs à cause de



KIRA DE MAYA



LE PORT D'ULTHAR

sa grande gueule, et redoutée de tous pour son sens des affaires. Quand Kira veut quelque chose, elle finit toujours par l'obtenir, et se débrouille toujours pour dépenser le moins possible ! Cela fait plusieurs dizaines d'années qu'elle est dans le métier : elle passe environ deux semaines par mois à Ulthar, et les deux autres à Céléphais pour y re-faire son stock. Bon nombre d'artisans des deux villes la connaissent, et tous s'accordent à dire que c'est une sacrée bonne femme. Elle n'a donc pas vraiment mauvaise réputation, et aucune rumeur étrange la concernant n'arrive aux oreilles des investigateurs.

Si les investigateurs veulent se renseigner sur l'équipage de Kira et en apprendre plus sur cette attaque de pirate, ils doivent se rendre à l'Auberge de la Botte dans le quartier du port. Les habitués leur signalent qu'effectivement, ils ont eu vent d'une attaque de pirates : la dernière fois que Kira a accosté, il ne lui restait plus que 2 membres d'équipage sur les six habituels. Mais tout le monde ignore où ces deux survivants se trouvent actuellement (ils ont tout simplement quitté la ville).

### • EN ROUTE POUR CELEPHAIS

Le lendemain, donc, aux alentours de 6 heures alors que le soleil commence à se lever, Kira - équipée d'un gros sac à dos - attend les investigateurs sur le pont qui enjambe la rivière Skai, et mène au port d'Ulthar. Kira les salue chaleureusement, et les guide au travers du port, déjà très animé à cette heure. De nombreux bateaux sont à quai, d'autres s'éloignent ou s'approchent sur le fleuve tranquille, et tout autour s'active une foule de marins, de marchands et de dockers. Le groupe ne fait pas cinq mètres sans que Kira s'arrête pour saluer quelqu'un, elle a visiblement bonne réputation

ici. Étrangement, Kira ne guide pas les investigateurs en direction des quais, mais s'en éloigne. Le groupe finit par contourner un mur d'enceinte, puis Kira lève un doigt en l'air et dit d'un air très satisfait « Voici mon bâtiment ! Je vous présente L'Impérieuse ! ».

Ce que Kira désigne du doigt est un aéronef, qui flotte tranquillement à une dizaine de mètres du sol. D'une taille respectable, il semble pouvoir accueillir une dizaine de personnes. La coque en bois clair ressemble à celle d'un bateau classique, si ce n'est la grosse hélice située à l'arrière, et les deux paires d'ailettes amovibles situées sur les flancs à l'avant et à l'arrière du vaisseau. La coque est surmontée d'un gros ballon parfaitement rond, enveloppé d'une bâche blanche et relié au reste du vaisseau par des cordages. Une grosse cheminée à l'arrière semble indiquer la présence d'un moteur à charbon. Plusieurs gros tonneaux en bois, rattachés par des cordes, pendent sous la coque.

Plus loin dans ce quartier du port, auparavant cachés par le mur d'enceinte qu'ils viennent de contourner, les investigateurs aperçoivent deux autres aéronefs, l'un beaucoup plus petit aux airs de ballon dirigeable, et l'autre beaucoup plus massif à la coque sculptée d'ornements couverts de dorures. Bien plus loin dans le ciel, en direction du Nord, un troisième s'éloigne lentement. Mais ce dernier a ceci de particulier qu'il n'est porté par aucun ballon, et semble avancer au gré des coups de nombreuses rames situées de part et d'autres de sa coque. Kira peut expliquer que les aéronefs sont un moyen de locomotion extrêmement pratique, mais pas encore très conventionnels : la plupart des habitants des Contrées ont peur de s'élever trop haut dans le ciel et de provoquer la colère des dieux. Mais que les investigateurs se rassurent, ils ne monteront jamais trop haut et ne dépasseront pas le sommet des mon-

tagnes (un tabou dans les Contrées des Rêves : c'est au sommet des montagnes que les Dieux ont l'habitude de se rendre pour festoyer, et ils n'apprécieraient pas de voir débarquer des humains).

Kira les invite à la suivre à bord, en empruntant l'échelle de corde, qu'elle monte d'une facilité déconcertante. C'est un exercice assez périlleux pour ceux qui n'y sont pas habitués. Une fois à mi-hauteur (4/5m), les investigateurs doivent effectuer un Test d'Athlétisme à +20. S'il est raté, l'investigateur glisse et doit réussir un nouveau Test d'Athlétisme à +20 (la personne derrière lui peut l'aider, ce qui lui donne un bonus de +10). Si encore raté, l'investigateur tombe (dégâts : 1D6 si TAI entre 5 et 10 ; 2D6 si TAI entre 10 et 20).

## • L'IMPÉRIEUSE

La hauteur offre une belle vue sur Ulthar, ses maisons à colombages et ses toits colorés. Kira propose aux investigateurs de faire le tour de son navire. Le pont est entouré d'une rambarde sur tout son périmètre. À l'avant, situé de part et d'autre du pont, se trouvent deux scorpions, des arbalètes géantes. Plus au centre, toujours de part et d'autre du pont, deux canons qui, selon Kira, peuvent tirer aussi bien des boulets que des filets ou des fusées éclairantes. Une large toile de tissu tendue protège la moitié du pont des intempéries et du soleil.

On pénètre à l'intérieur du navire à proprement parler en passant par une porte située à l'arrière du pont. À ce niveau se trouvent une petite cuisine, un réfectoire et, au fond, la cabine du capitaine.

On passe à l'étage inférieur en passant soit par l'escalier situé dans le réfectoire, soit par l'une des trappes situées sur le pont. À ce niveau, on entrepose une partie du stock des marchandises, mais cet étage est principalement réservé aux couchettes de l'équipage. Il y a deux cabines privées, ainsi qu'un espace « dortoir » avec 6 hamacs.

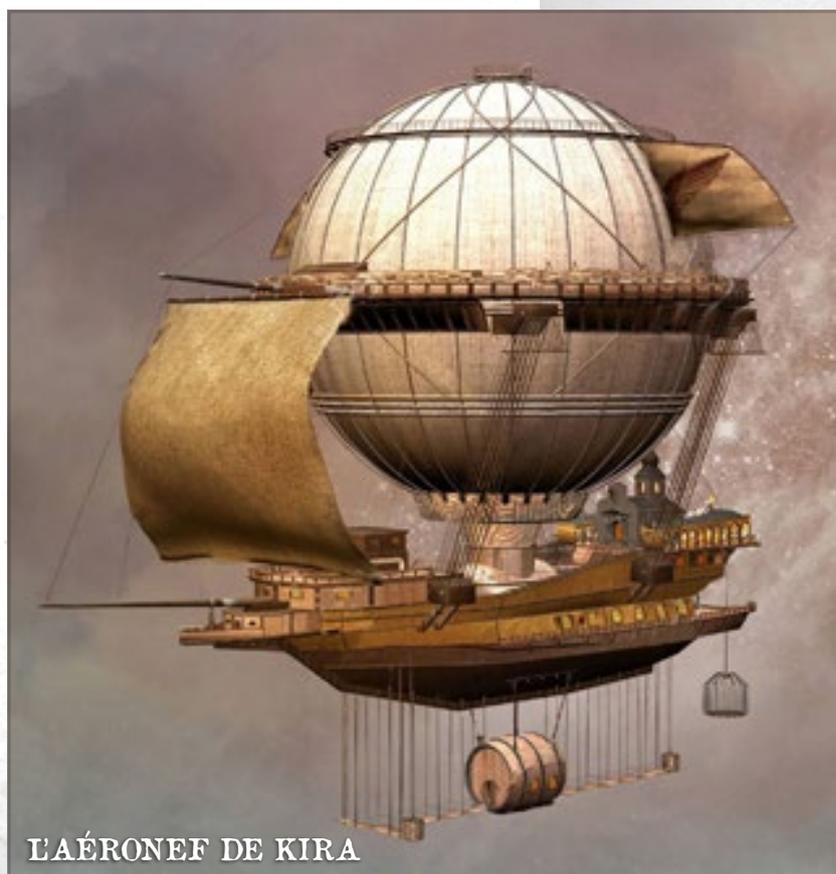
C'est dans les cales qu'on entrepose le gros des marchandises. Elles ne contiennent actuellement qu'une douzaine de gros tonneaux en bois, mais pourrait facilement en contenir le triple. Enfin, tout à l'arrière des cales, se trouvent la salle des machines, qui se résume en vérité à un gros tas de charbon et à une chaudière qui a sans doute connu des jours meilleurs. Kira explique que son aéronef n'a en vérité besoin que de très peu d'énergie, le vent fait quasiment tout. Mais le moteur permet d'actionner les deux

paires d'ailettes - à l'avant et à l'arrière du vaisseau - pour pouvoir le faire tourner et lui faire prendre (ou perdre) de l'altitude. Et les jours où le vent est calme, il est également possible d'actionner la grande hélice qui permet de ne pas rester bloqué.

Une fois la visite terminée, Kira explique qu'il lui faut retourner à terre pour signer divers documents avant le départ. Elle laisse donc les investigateurs s'installer tranquillement. Elle sera de retour dans une petite demi-heure, et ils pourront lever l'ancre. Le groupe est donc libre de discuter et, éventuellement, de fouiller d'avantage le bateau. Il n'y a que la cabine du capitaine qui est verrouillée, les autres pièces sont libres d'accès, et il n'y a rien de très intéressant à trouver. Il est possible de forcer la porte de la cabine de Kira, mais elle s'en rendra sans doute compte, et elle ne cache de toute manière aucun secret.

## • LARGUEZ LES AMARRES, MATELOTS !

Kira revient, et c'est maintenant l'heure de partir. Elle se place au gouvernail, demande à Brunhild de se poster à l'avant du bateau pour hisser la voile en tirant sur une série de cordes, et à Émile et Vassily de se poster au cabestan (treuil) pour lever l'ancre (Test de Puissance). Une fois la lourde chaîne remontée et la voile avant hissée, l'Impérieuse prend lentement de



L'AÉRONEF DE KIRA

la hauteur et de la vitesse, et quitte tranquillement le port d'Ulthar. La vue est spectaculaire. Au sol, quelques groupes de curieux et des enfants font des signes et souhaitent une bonne traversée aux voyageurs, tandis qu'à l'horizon le soleil est maintenant bien levé dans le ciel bleu. Les rues d'Ulthar sont de plus en plus animées et les investigateurs prennent à nouveau pleinement conscience du nombre exorbitant de chats qui hantent la ville, bien supérieur en nombre aux humains.

Kira manœuvre lentement pour ne pas heurter les toits de la cité et bientôt, l'aéronef a pris suffisamment de hauteur pour ne plus s'en inquiéter. Elle jette de nombreux coups d'œil à sa boussole, et après une petite demi-heure, loin de la ville, elle bloque le gouvernail et rejoint les investigateurs sur le pont.

• **JETONS UN ŒIL À LA CARTE**

Kira propose de jeter un œil à la carte, qu'elle déplie sur une table. Leur itinéraire est le suivant : traverser les collines de Karth pour rejoindre la rivière Zuro. Puis, longer la côte jusqu'à la ville de Lhosk (où ils n'auront, à priori, pas besoin de s'arrêter). Et enfin, traverser la Mer Cérénerienne directement jusqu'au port de Céléphais. Si tout va bien, ils y seront dans une cin-

quantaine d'heures.

Kira peut également expliquer que lors de son dernier voyage, elle a pris le risque de passer par Teloth, puis au travers des montagnes... Elle n'a pas froissé les dieux, elle a eu de la chance : seulement une bande de pirates qui s'étaient installés dans un escarpement, et n'ont eu aucun mal à les aborder depuis la terre en jouant de leurs grapins.

Si les investigateurs veulent en savoir plus sur la région, c'est le moment où jamais de poser leurs questions !

- **Collines de Karth** : succession de vallées verdoyantes où paissent de nombreux troupeaux d'animaux (sauvages ou domestiqués) sur lesquelles quelques fermiers ont installé leurs vignobles. Le vin de Karth est très apprécié et a excellente réputation.

- **Rivière Zuro** : rivière étroite aux eaux vert-sombre et froides, et au courant puissant. Elle prend sa source au Mont Sidrak, passe par la ville de Teloth et se jette dans la mer Cérénerienne.

- **Lhosk** : ville portuaire aux larges tours, aux maisons aux toits pentus, et aux ruelles venteuses. La plupart des habitants y ont la peau caramel et portent des turbans. Ses plages sont de sable blanc, l'eau y est turquoise, et ses navires portent généralement des voiles roses. On y vit principalement du commerce avec les pays du Sud, et



de la pêche.

• **Celephaïs** : il serait impossible pour Kira de trouver les mots justes pour décrire la cité de Celephaïs... elle préfère laisser la surprise aux investigateurs.

#### AUTRES LIEUX :

• **Mont Sidrak** : mont principal de l'imposante chaîne de montagnes qui marque la frontière entre Ulthar et Teloth. Le Mont Sidrak est si haut qu'il plonge une partie des collines de Karth dans l'obscurité jusqu'à la mi-journée. Il est rigoureusement interdit d'escalader le Mont Sidrak, car c'est à son sommet qu'ont l'habitude de se rendre les dieux, à bord de leurs navires, pour y danser. Trop s'en approcher pourrait les offenser et les dissuader de revenir. Et les habitants de la région attendent ces rencontres avec impatience, car les larmes que versent les divinités en partant sont les seules pluies qui arrosent ces terres arides. C'est pour cette raison que Kira évite de longer les montagnes de trop près.

• **Teloth** : une sinistre ville de pierre grise. C'est une cité ouvrière où personne ne rit, personne ne chante, personne ne s'amuse, les gens de là-bas n'aiment pas les frivolités. Aucune taverne ! Tout ce qu'on y fait, c'est travailler. Même les voyageurs qui y résident plus d'une journée sont obligés de travailler s'ils souhaitent poursuivre leurs séjours. Une vie triste attend ceux qui s'y installent.

• **Dylath-Leen** : S'il y a bien un endroit à éviter, et où Kira compte ne plus jamais mettre les pieds, c'est Dylath-Leen. À sa connaissance, c'est la plus grande ville portuaire des Contrées : on la surnomme la Baie des Quais. Il doit y avoir plus d'une centaine de ports et d'embarcadères, de toutes tailles. Ses murs sont de basalte, ses centaines de tours fines et pointues transpercent le ciel, où un nuage de fumée plane en permanence. Les habitants y sont renfrognés et portent des robes étranges. Les milliers de bateaux qui y accostent chaque année déversent un flot continu de voleurs, de coupes jarrets et d'assassins dans ses rues mal-famées. Kira conseille de s'y rendre uniquement si on a pas le choix.

• **Cornouailles-sur-Mer** : c'est un petit village de pêcheur installé aux portes de Céléphaïs. Il s'agit du lieu de villégiature du Roi Kuranès. Un embarcadère, quelques maisons, une belle église et son cimetière, une école, et le manoir du Roi : c'est un endroit paisible, mais il n'y a pas grand-chose à y faire.

## • LE ROI KURANÈS ET CELEPHAÏS

Kira ne veut rien révéler de la beauté de Céléphaïs, elle ne voudrait pas gâ-

cher la découverte aux investigateurs. Toutefois, elle a plusieurs choses à en dire.

**Savez-vous pourquoi on appelle Céléphaïs la Cité Éternelle ? Parce qu'à Céléphaïs, le temps n'existe pas. Au sens propre du terme. Les routes et les maisons ne s'abîment pas, les saisons ne passent pas, les gens ne vieillissent pas et ne meurent pas. Je sais, ce n'est pas forcément évident à comprendre. Les journées s'enchaînent, les gens mangent et dorment, des charrettes de nourriture arrivent des champs et sont vendues au marché, des bateaux et des caravanes vont et viennent, mais Céléphaïs et ses habitants restent les mêmes. Ils restent toujours les mêmes.**

**Certaines choses changent, bien sûr, l'homme peut influencer sur la ville : on peut construire une maison, cuisiner, tuer des ennemis ou couper des arbres. Mais, par exemple, les fleurs ne fanent pas, et elles ne produisent pas non plus de nouvelles pousses. Les blessures, du corps ou du cœur, ne guérissent pas, si ce n'est par magie. Aucun enfant ne peut venir au monde entre les murs de la cité. Il y a des enfants en ville, mais ils sont forcément nés ailleurs, et ils ne grandissent pas tant qu'ils y restent. Si des parents veulent que leurs enfants grandissent et deviennent adultes, ils les envoient généralement à Cornouailles-sur-Mer. On ne peut pas non plus faire de vin, car la fermentation ne peut avoir lieu ! Enfin bref, vous avez compris le tableau. Regardez, j'y ai moi-même passé la moitié de ma vie... vous ne me donnez pas 83 ans, hein ? Haha !**

**Le Roi Kuranès ? C'est un Rêveur... oui, il vient de votre monde ! C'est d'ailleurs sans doute le plus grand rêveur de tous les temps. Il a créé seul la ville de Céléphaïs, et tout le pays de l'Ooth-Nargai, même Serranian, la cité dans les nuages. Je ne connais pas vraiment sa biographie, je ne pourrais pas vous en dire beaucoup sur qui il est, ou d'où il vient. Mais d'après ce qu'on raconte, il ne peut plus quitter les Contrées, et sa terre natale lui manque. On dit aussi qu'avant de s'installer définitivement à Céléphaïs, il a fait d'extraordinaires voyages. Pas seulement dans les Contrées du Rêves, mais dans d'autres mondes encore ! Oui, ce doit être un homme fascinant. Mais je n'ai jamais eu l'occasion de le rencontrer. Il reste la plupart du temps cloîtré dans son palais, ou dans son manoir de Cornouailles-sur-Mer.**

**D'où vient-il précisément dans le monde de l'Éveil ? Je ne me souviens pas bien du nom... La Terre des Anges, quelque chose comme ça, dans un Royaume d'Îles... Ça vous dit**



quelque chose ?

## • LA TRAVERSÉE

Le voyage se passe plutôt bien. Les investigateurs comprennent assez rapidement que manœuvrer l'Impérieuse ne demande pas beaucoup de travail, mais surtout de la vigilance. Kira jette régulièrement des coups d'œil entre sa boussole et l'horizon, mouille son doigt pour s'assurer du sens du vent, déploie sa longue vue pour regarder à l'horizon, et réajuste de temps à autre la trajectoire en faisant tourner le gouvernail dans un sens ou dans l'autre. Parfois, elle tire une série de levier qui actionnent les ailettes amovibles, et font prendre ou font perdre de l'altitude au vaisseau. L'impérieuse n'avance pas très vite, pas vite du tout même, mais ça n'en rend le voyage que plus agréable.

La première journée se déroule donc paisiblement. Kira rejoint régulièrement les investigateurs sur le pont pour discuter, jouer aux cartes. Elle est très curieuse, pose de nombreuses questions sur leur monde, et se fait une joie de répondre si on lui en pose en retour. De temps en temps, elle leur demande de l'aider à effectuer quelques tâches sommaires, et vers midi et 19h, elle s'éclipse en cuisine pour rapporter de quoi manger.

Toute la journée durant, le navire survole tranquillement les collines de Karth qui sont à l'image de la description de Kira : des vallées luxuriantes de plaines vertes, de massifs boisés et de vignes, et ça et là, des petites habitations et des domaines vicicoles.

Si l'un des investigateurs prend le temps de profiter du p a y -



sage, il peut lancer un Test de Vigilance.

**Ton regard vagabonde d'un bout à l'autre de ce paysage onirique. Un soleil chaud, une douce brise, le chant des cigales et des oiseaux... tout est calme et paisible. Les animaux doivent avoir une vie heureuse, sur ces collines. Tu aperçoit des vaches, des chevaux, des chèvres et des moutons, qui paissent tranquillement... Et ton regard s'arrête sur un troupeau de moutons, justement. Ils sont loin, tu ne distingues pas les détails, mais ils ont l'air agité. Oui, il y en a une vingtaine, ils courent dans tous les sens, comme pour échapper à quelque chose. Ce quelque chose, c'est une imposante forme brun-orangé, qui sème la pagaille dans le troupeau, probablement un animal sauvage entraîné d'attaquer, mais tu n'arrives pas à le distinguer précisément, il faudrait se rapprocher, ou... (utiliser la longue-vue de Kira).**

**L'animal en question n'est pas un loup, ni même un ours, c'est... un lion. Un gros lion, massif, à la crinière sombre et au pelage doré. Il a réussi à attraper un mouton et s'est installé pour le déguster tranquillement, tandis que le reste du troupeau s'échappe en bêlant. Très vite, le fauve est rejoint par un autre animal... un cheval, d'un blanc immaculé, sorti d'un fourré où il s'était visiblement caché. Non, attends ! Maintenant qu'il ne te fait plus face, tu comprends que ce n'est pas un cheval... une longue corne en spirale et dorée lui traverse le sommet du crâne. Une licorne ! Elle trotte vers le lion... s'installe à ses côtés, dans l'herbe... et partage son repas. C'est assez dérangent de voir ce sang rouge vif empourprer le museau blanc du bel animal. Le lion paraît aux aguets... tout en mangeant, il regarde tout autour de lui, jusqu'à croiser ton regard. Tu en es sûr, il t'observe. Après être resté immobile quelques secondes, tu vois sa mâchoire ruisselante de sang s'ouvrir et se refermer, et c'est maintenant la licorne qui te dévisage. Les deux animaux se relèvent, le lion attrape le mouton dans sa gueule, et ils se dirigent vers un bosquet, où ils disparaissent derrière une rangée d'arbres.**

Si Kira entend ça, elle veut bien croire qu'on a vu une licorne. C'est assez rare, mais ça arrive, elle a déjà entendu dire qu'il y en a quelques spécimens dans les collines de Karth. Mais carnivore ? Et accompagnée d'un lion ? Cela paraît improbable. L'investigateur aurait-il abusé de vin ? Un coup de soleil ?

Les investigateurs peuvent tenter un Test d'HISTOIRE à +10 ou de CONNAISSANCE. Si réussi, on se souvient que le lion et la licorne figurent


**CÉLÉPHAÏS**

sur les armoiries royales du Royaume-Uni, et sur celles du Canada. Ils font également une apparition dans le roman *Alice au Pays des Merveilles*, de Lewis Carrol, où les deux combattent pour obtenir la couronne du Roi Blanc.

### • LE RESTE DU VOYAGE

Le reste du voyage se déroule sans incident notable. La nuit, Kira ne dort pas, elle se contente de courtes siestes au cours de la journée. Cela permet de ne pas être obligé de jeter l'ancre chaque nuit, et d'éviter de perdre trop de temps. La nuit, donc, elle met en place un tour de garde, de façon à ce qu'au moins l'un des trois investigateurs soit toujours avec elle pour l'aider à manœuvrer si besoin est, mais surtout à ne pas s'endormir ! Au matin du deuxième jour de voyage, on peut apercevoir la ville de Lhosk au loin, sur la côte. Elle est telle que Kira l'a décrite : de hautes et larges tours, des plages de sable blanc, et une mer turquoise qui semble irradier de lumière.

C'est à ce moment que l'Impérieuse entame la traversée de la Mer Cérénière. Le groupe croise de nombreux bateaux, et même quelques aéronefs. Et le lendemain, aux alentours de 9h, ils aperçoivent, au loin, les contours de Céléphaïs, baignée dans la lumière du soleil levant.

### • CÉLÉPHAÏS

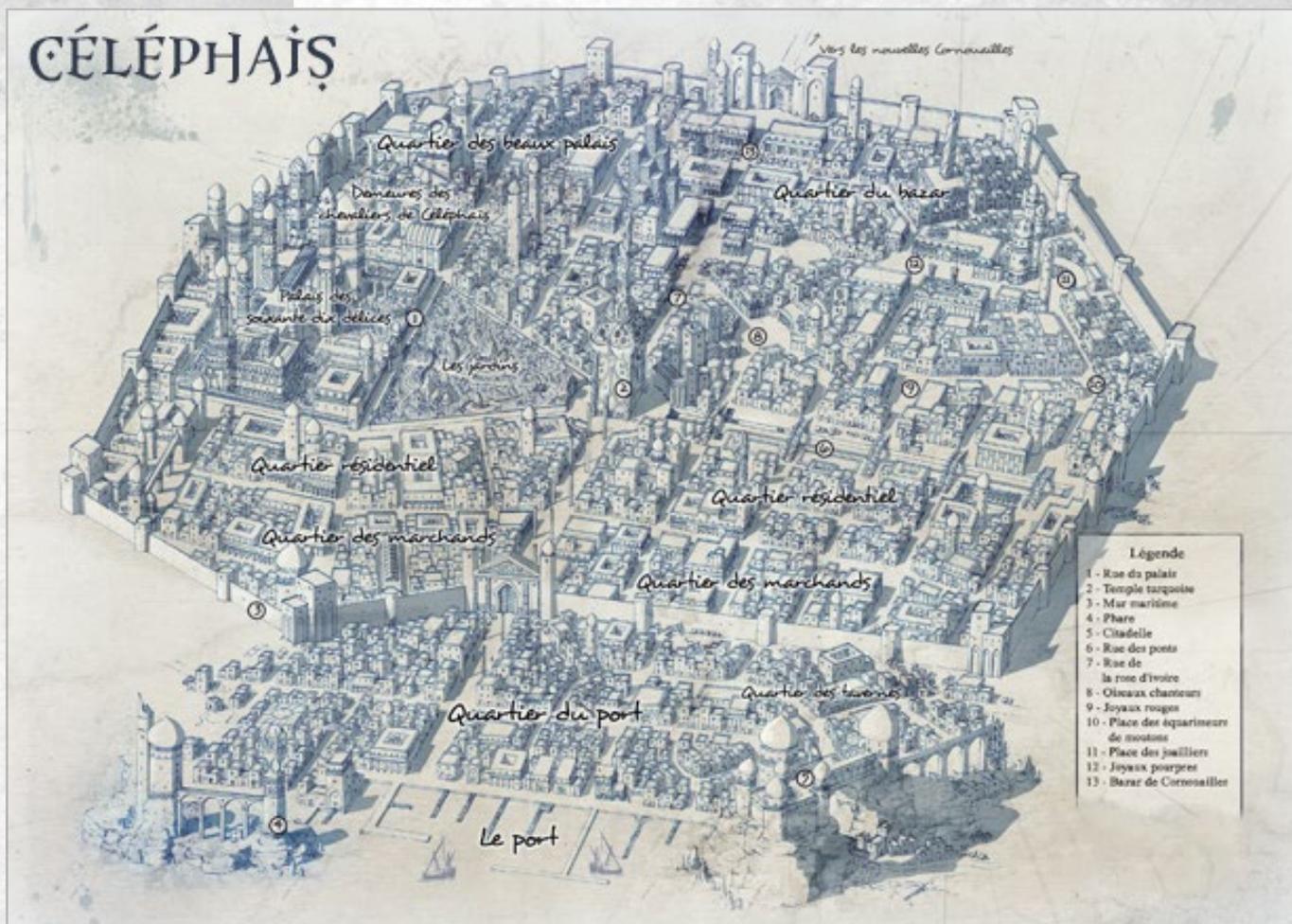
Céléphaïs, c'est un rêve dans le rêve. La cité est la perle d'un Orient qui n'a jamais existé, une version des Mille et Une Nuits magnifiée par l'imagination débordante du Roi Kuranès, son créateur et souverain. De là où vous vous trouvez, la ville semble s'étendre

jusqu'à l'horizon, et paraît aussi haute que large. Vous apercevez les ruelles interminables, tantôt larges, tantôt étroites, toutes pavées d'onyx. Les maisons les plus simples, aux murs d'argile blanchi à la chaux, prennent des allures de palais. De hauts temples incrustés de pierres précieuses et des milliers de tours surmontées de minarets dorés transpercent un ciel pourpre sans nuages. Des tentures colorées flottent au travers de toute la ville, et la plupart des édifices arborent en leurs sommets des fanions de couleurs vives qui claquent au vent. Au loin, le bâtiment le plus imposant est un gigantesque palais de cristal rose semblant irradier de lumière, qui abrite les tours les plus hautes et les plus fines de la ville. Il s'agit, comme vous l'explique Kira, de la demeure du Roi : le Palais des Soixante-Dix Délices. De hautes murailles en quartz poli et sculptées de splendides arabesques entourent la cité.

Plus bas, le port est en véritable ébullition. et des centaines de personnes s'activent autour des bateaux de toutes tailles, formes et couleurs. Kira dirige l'Impérieuse vers une plateforme surélevée, réservée aux aéronefs, et bientôt, vous mettez pied à terre. Elle vous guide au travers d'une foule aux traits très disparates : des asiatiques parés de soie, des orientaux coiffés de turbans à plumes, des noirs portant de longues robes colorés, des occidentaux, des amérindiens, etc. Kira vous fait passer les grandes portes du port, et vous pénétrez enfin dans l'enceinte de la ville. Vous traversez des bazars monumentaux, où des marchands vous alpaguent pour acheter des épices aux noms inconnus dont l'odeur vous enivre les sens, ou des soieries que l'on vous dit tissées de rayons de lune. Vous croisez des processions de prêtres couronnés d'orchidées qui



# CÉLÉPHAÏS



chantent dans une langue que vous ne comprenez pas. À quelques reprises, vous êtes arrêtés par des soit-disant mendiants aux sourires étincelants et vêtus de tuniques simples mais étonnamment propres, qui vous demandent quelques pièces. Mais Kira vous met en garde, ce ne sont que des princes déguisés, en quête de sensations fortes ! Enfin, vous arrivez dans un quartier un peu plus tranquille, où il n'est plus nécessaire de crier pour se faire entendre.

On arrive chez moi, dit Kira. La traversée s'est plutôt bien passée, on a eu de la chance ! Je vais vous remettre votre paye, et on pourra se reposer autour d'un bon verre !

## • CHEZ KIRA : L'HOMME QUI NE DEVRAIT PAS ÊTRE LÀ

Kira fait entrer les investigateurs chez elle, une belle et grande maison aux murs d'argile, dans une rue calme. En passant la porte, on se retrouve dans un splendide jardin intérieur, à la marocaine, richement décoré, avec son dallage blanc, ses colonnes de marbre, sa fontaine, ses plantes exotiques et son vieillard semi-inconscient qui gît dans un fourré...

Kira s'arrête, bouche bée. Elle ignore

qui est cet homme et ce qu'il fait ici. L'homme a les traits profondément marqués, avec un bouc et des sourcils hirsutes. Il porte une blouse grise élimée, les poches pleines de pinces, de petits tournevis et d'outils étranges. Roulé en boule, couvert de terre, il tremble comme s'il était au pôle, alors que le climat ici est semi-tropical. Vite, il faut l'emmener à l'intérieur et l'ausculter !

L'homme est en état de choc, mais hormis le fait que sa blouse soit toute déchirée dans son dos, il n'est pas blessé. Il faut tout simplement l'inviter à se calmer, à bien respirer, et peut-être lui proposer un thé bien chaud, ou une bonne rasade d'eau-de-vie. Après quelques minutes, il reprend un peu ses moyens et peut répondre aux questions, mais son récit est assez décousu.

**Un matin, je me suis réveillé dans une grande cave, ou non, même un immense hangar souterrain, avec d'autres prisonniers comme moi ! Et il y avait ces choses, ces petites créatures hideuses, elles sont les contremaîtres ! Elle m'ont obligé à travailler sur la... Machine ! La Machine ! Heureusement, on était pas attachés, non, on pouvait se promener librement ! Un jour, je me promenais dans le parc - oui, il y a un parc à la surface**



HENRI DORNIER

- j'ai été attaqué, attaqué oui, et enlevé, par un monstre affreux, hideux ! Il me tenait dans sa bouche, comme si j'étais une saucisse, et il m'a traîné au travers de la forêt, et ensuite, j'ai décidé de perdre connaissance. En me réveillant, j'étais dans la cour, et je pense avoir égaré mes lunettes, et je ne comprends rien à ce qui m'arrive ! Mais je ne suis pas fou, ça non ! Dornier, Henri Dornier ! 20 rue de la Sablière, Paris ! Henri Dornier, 20 rue de la Sablière, Paris !

Les investigateurs peuvent lui poser d'avantage de questions, mais il est difficile d'en tirer plus. Non, il ne se drogue pas, n'a jamais lu de traité de magie noire, et n'a pas croisé la route d'un sinistre lama tibétain. Il est sans aucun doute un rêveur, mais vit toute l'expérience des Contrées comme une très déplaisante plongée dans le délire. Puis, au bout d'un moment, Henry se détend subitement, et il s'affaisse. Son corps devient flou, et il disparaît petit à petit, ce qui ne manque pas de faire réagir Kira, qui pousse un HO d'étonnement. Alors c'est comme ça que ça fait quand vous vous réveillez ?, demande-t-elle. Mais les investigateurs n'ont pas le temps de répondre, une sonnerie tonitruante retentit dans la pièce. Ils se regardent, et se rendent compte qu'ils disparaissent eux-aussi, et s'éveillent alors chacun dans leurs lits respectifs. Il est 6h30, d'après le réveil qui sonne sur leurs tables de chevet.

## 2 - ENQUÊTE DANS L'ÉVEIL

### • HENRY DORNIER, HORLOGER

La rue de la Sablière se situe dans le 14ème arrondissement. Une rue étroite et un peu miteuse, aux hauts immeubles qui mériteraient un bon coup de peinture. Il fait froid, il y a du vent et une légère pluie, tout est gris... après toutes les splendeurs des Contrées du rêve et de Céléphais en particulier, c'est assez déprimant de se retrouver ici, entouré de béton et de briques.

Le numéro 20 de la rue abrite l'Horlogerie Dornier, une modeste boutique. Au travers de la vitre un peu crasseuse, on peut apercevoir le vieil homme, occupé travailler à son comptoir. S'ils entrent, le vieil homme lève la tête vers eux, et s'interrompt en leur souhaitant la bienvenue. Il les regarde en silence quelques secondes, l'air hagard, et s'écroule comme une masse derrière son comptoir.

À l'arrière de sa boutique, une porte donne sur un escalier, qui mène à son appartement au premier étage. C'est un petit deux-pièces très modeste. Le mieux est de l'installer sur son lit, il se réveillera après quelques minutes. Les investigateurs peuvent en profiter pour fouiner un peu.

Fouiller l'appartement ne révèle rien de suspect : deux pièces assez miteuses et mal rangées qui sentent le renfermé : l'ancre du parfait célibataire. Un détail peut toutefois attirer l'attention d'un médecin (ou de ceux qui demandent à effectuer un test de TOC) : sur la table de nuit est posée une petite boîte en carton, à moitié-pleine de poudre blanche. L'étiquette, rédigée à la main, indique « Bicarbonate de soude ». Un test de Médecine ou Pharmacologie (sauf si l'on est médecin) révèle que le bicarbonate de soude aide généralement les digestions difficiles. Mais un examen plus attentif révèle que la poudre contient des petits cristaux colorés qui n'ont rien à faire là, et il est impossible d'en deviner la nature sans faire des tests en laboratoire.

Lorsque Dornier reprend connaissance quelques minutes plus tard, il prend peur et demande des explications. Les investigateurs vont avoir du travail pour lui expliquer le pourquoi du comment, mais Dornier finit par accepter la réalité, et les remercie pour leur aide et leur assistance. Mais il ne comprend pas ce qu'il lui est arrivé, ni comment il a bien pu arriver là-bas. Si





LEOPOLD KLERNER

on lui demande de parler du bicarbonate (ou si on lui demande de décrire les événements qui ont précédé son rêve), il explique qu'il en prend deux cuillerées dans un verre d'eau chaque soir pour apaiser ses digestions difficiles. Si on évoque les cristaux colorés, il s'étonne : il achète le bicarbonate à la pharmacie du quartier depuis plusieurs années et il n'a jamais eu de problèmes. M. Klerner, le propriétaire, est un bien brave homme.

### • LA PHARMACIE KLERNER

La pharmacie se situe dans une petite rue latérale, à 5 minutes à pied de chez Dornier. Il s'agit d'une petite boutique qui ne paye pas de mine, à l'image du quartier. De dehors, on ne voit personne, mais ouvrir la porte déclenche la sonnette et un petit homme malin gre aux yeux de crapaud apparaît derrière le comptoir. Il se ferme comme une huître si on prononce les mots « bicarbonate » et « Dornier » dans la même phrase, et se contente de répéter qu'il ne sait pas de quoi on lui parle, niant tout en bloc, mais ses mains se mettent à trembler légèrement... Les investigateurs vont devoir trouver un moyen de le faire parler.

• **Le bousculer** : Si on en vient aux mains, il signale que sa boutique est sans cesse fréquentée par tous les gens du quartier et qu'il a bonne réputation, et il se met alors à hurler, ce qui ne manque pas d'alerter les passants qui entrent et n'hésitent pas à prendre son parti.

• **Le cambrioler** : Il est possible d'entrer par effraction la nuit, mais il faudra se montrer prudent, car tout comme Dornier, Klerner vit au-dessus de son magasin. Il faudra donc réussir une série de tests de Discretion pour ne pas le réveiller. Sans quoi, il appelle la police. Un test de TOC réussi permet de trouver, sous son comptoir, un sachet à moitié-plein d'une poudre multicolore qui signe sa culpabilité.

• **L'acheter** : Si les investigateurs se montrent trop insistants, Klerner explique qu'il a peut-être quelques infos pour eux, moyennant un petit dédommagement financier de 500 francs (les investigateurs peuvent également proposer d'eux-même un pot-de-vin, Klerner y répondra favorablement). Une fois payé, Klerner se contentera de dire que les investigateurs devraient aller poser quelques questions à M. Perrin Sartre-Blanc, le gros industriel de quartier, qui est res-

ponsable de toute cette histoire. Et qu'ils devraient peut-être également s'assurer que M. Apfelmeyer, horloger lui-aussi, va bien, car personne ne l'a croisé depuis plusieurs jours... Ils donne volontiers les deux adresses aux investigateurs.

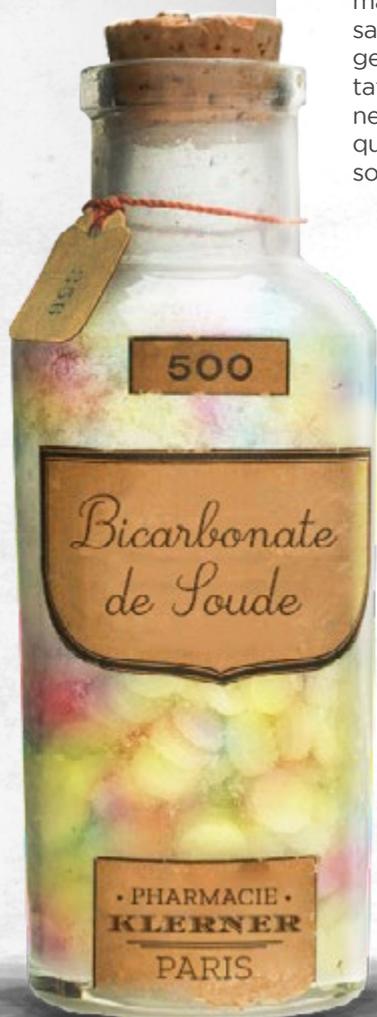
• **Le convaincre** : Le moyen le moins risqué pour les investigateurs est de convaincre Klerner qu'ils s'est mis dans de très mauvais draps et de lui faire peur en lui faisant comprendre qu'il a beaucoup à perdre dans cette histoire. Un test de Persuasion réussi le fait parler. Pleurnichant d'avance sur son sort il commence par préciser qu'il n'y ait pour rien, qu'il est une victime, lui aussi ! Sa sœur a épousé M. Perrin Sartre-Blanc, le gros industriel du quartier, qui possède une tôlerie à quelques rues d'ici. Son beau-frère est venu le voir en prétendant avoir inventé un nouveau somnifère et qu'il aurait voulu le tester discrètement sur des clients de Klerner. Ce dernier aurait d'abord refusé, mais Sartre-Blanc l'aurait menacé de faire du mal à sa sœur s'il n'acceptait pas (C'est faux, un test de Psychologie réussi le révèle assez facilement, Klerner n'est pas bon menteur : en vérité, il a accepté un bon gros chèque). Bref, Sartre-Blanc a insisté pour mélanger sa poudre aux médicaments de deux horlogers du quartier : Henri Dornier et Gunther Apfelmeyer. Pourquoi ces deux personnes en particulier ? Aucune idée. C'était il y a quatre jours, et Klerner n'a eu de nouvelles de personne depuis. Klerner fourni volontiers les adresses aux investigateurs : l'horlogerie et la tôlerie se trouvent à 20 minutes de marche environ.

Klerner ne sait pas grand-chose de Perrin Sartre-Blanc, il ne le fréquente pas beaucoup. Oui, c'est son beau-frère, mais Klerner n'est pas trop « famille ». Les rares occasions où il l'a rencontré, il lui a donné l'impression d'être un homme assez aimable, mais un peu trop snob et ampoulé. Apfelmeyer, quant à lui, est donc horloger et client de la boutique depuis de longues années, mais Klerner ne le connaît pas plus que ça.

Si les investigateurs ne la réclame pas, c'est Klerner lui-même qui demande aux investigateurs de prendre ce qu'il lui reste de poudre : il ne veut plus rien avoir à faire dans cette histoire !

### • HORLOGERIE APFELMEYER

Apfelmeyer est horloger-bijoutier, et son magasin se trouve à 20 minutes environ de la pharmacie, là où le quartier modeste s'améliore de quelques crans : il y a un peu plus de verdure, les maisons sont mieux entretenues et



on croise même quelques voitures.

Malheureusement, la boutique est fermée et le rideau de fer est baissé. Les passants ou les voisins peuvent indiquer que cela fait plusieurs jours – trois ou quatre – qu'ils n'ont pas vu Apfelmeyer, et peuvent préciser qu'il habite à quelques rues de là.

La porte de son immeuble n'est pas verrouillée, mais celle de son appartement l'est. Aucune réponse, que l'on sonne ou que l'on toque. Si on enfonce ou crochète sa porte, on pénètre dans un appartement un peu similaire à celui de Dornier, si ce n'est qu'il est un peu plus grand et mieux entretenu. En entrant dans la chambre, les investigateurs vont être profondément dérangé par une forte odeur d'excréments et d'urine (un test de Volonté est nécessaire pour ne pas vomir). Un homme se trouve dans le lit, profondément endormi, et c'est clairement de lui qu'émane cette odeur répugnante. Il doit avoir une quarantaine d'années, baigne (au sens propre) dans ses déjections, et paraît ne pas s'être levé depuis plusieurs jours. Au sol, un journal datant d'il y a quatre jours semble le confirmer.

C'est dans la salle de bain que les investigateurs pourront mettre la main sur un pot de poudre dentifrice qui contient les mêmes cristaux colorés que ceux présents dans la bicarbonate de soude.

Réveiller Apfelmeyer s'avère impossible. Le mieux à faire est d'appeler une ambulance et le faire hospitaliser. Apfelmeyer reprendra laborieusement ses esprits le lendemain, et assurera à qui veut l'entendre qu'il se sent parfaitement bien, et souhaite rentrer chez lui, quitte à signer une décharge de responsabilité à l'hôpital. Si on le laisse

faire, il reprendra un dose de poudre à rêver et « retourne travailler ».

Apfelmeyer n'a strictement aucune envie de discuter de son séjour dans les Contrées avec les investigateurs, et si ces derniers se montrent trop insistants, il contactera la police. Le fait est qu'il conçoit cette excursion onirique comme l'occasion de réaliser un chef-d'œuvre.

### • PERRIN SARTRE-BLANC, INDUSTRIEL

La tôlerie Sartre-Blanc se trouve au nord du quartier, où l'ambiance est beaucoup plus industrielle. C'est une immense usine de briques et de pierre sombre, où des machines de métal rugissent en permanence et crachent des feuilles de tôle de toutes formes et de toutes tailles. Perrin Sartre-Blanc y passe ses journées, et assez fréquemment ses nuits.



G. APFELMEYER

**AU DOMICILE DES SARTRE-BLANC :** Perrin passe le reste de son temps dans appartement du 16ème arrondissement. Si les investigateurs décident de s'y rendre (ils peuvent prendre connaissance de l'adresse en consultant le bottin mondain), ils sont accueillis par une épouse effacée, ses deux enfants et un couple de domestiques. Mais aucun d'eux n'a rien de très intéressant à révéler sur Perrin, bien qu'il soit clair que sa femme est profondément malheureuse en mariage : son mari a toujours la tête ailleurs, passe sa vie à l'usine, ne la regarde même plus. Si les investigateurs réussissent à fouiner dans son bureau, ils découvrent sur la bibliothèque un bric-à-brac de manuels d'ésotérisme, dont un traité d'alchimie qui a visiblement été beaucoup compulsé. Les manuels ne sont pas très intéressants, ce sont des exemplaires bas-de-gamme que l'on trouve dans n'importe quelle librairie, comme les investigateurs en ont déjà croisé par le passé. Le traité d'alchimie (c'est le nom de l'ouvrage) paraît être un peu plus intéressant, mais il est rédigé dans un langage tellement obscure qu'il rend sa lecture compliqué au profane. On y parle de doctrine, d'hermétisme, de planètes et de métaux, de philosophie, etc. Un passage (aux pages particulièrement cornées) semble faire référence à une sorte de monde onirique, mais il est très difficile de réussir à comprendre si cet imbroglio de mots cache éventuellement la recette d'une poudre « magique ».



TÔLERIE SARTRE-BLANC



P. SARTRE-BLANC

Les investigateurs n'auront aucun mal à rencontrer Perrin à l'usine. À l'accueil, une secrétaire leur souhaite la bienvenue, et va voir si M. Sartre-Blanc est disposé à le recevoir, ce qui sera le cas. Perrin les accueille donc dans son bureau. C'est un homme assez élégant de 45 ans environ, poli et assez aimable, mais qui donne toujours l'impression d'avoir la tête ailleurs. Il écoute poliment ce qu'ont à lui dire les investigateurs et répond à leurs questions, mais sans jamais se montrer réellement intéressé par leur affaire.

Au moment où il se prépare à les éconduire, un contremaître entre en trombe dans son bureau. **Monsieur, le directeur, il y a eu un grave accident ! C'est Louis, il s'est fait happer par une machine, son bras a été arraché !**

Perrin se lève d'un bon. Après s'être assuré qu'on a appelé une ambulance, il fonce vers le lieu de l'accident. À moins que les investigateurs ne demandent à le suivre, il les laisse seul dans son bureau.

Un médecin peut donc en profiter pour aider le pauvre Louis, en profond état de choc, et ses camarades autour de lui ne valent pas

mieux, tout le monde est très agité. Louis est couché au sol dans un mare de sang, et il ne lui reste plus qu'un moignon déchiqueté en guise de bras. La machine sur laquelle il travaillait est maculée de sang et les feuilles de tôle couvertes de morceaux de son bras. Tout ce qu'un médecin peut faire en-dehors d'une salle d'opération, c'est de vider une bouteille de désinfectant sur la plaie et faire un garrot pour contenir l'hémorragie. Cela nécessite un test de Médecine à -20, vu la gravité de la blessure. L'ambulance arrivera peu de temps après. Si on interroge les ouvriers, ils expliquent que Louis paraissait assez fatigué et somnolent depuis le début de la matinée : il a suffit d'une seconde inattention... Après l'indigent, Perrin, visiblement très perturbé, cherchera à mettre les investigateurs à la porte dès que cela sera humainement possible.

Une partie du groupe peut évidemment profiter de cette diversion pour explorer l'usine :

- Une porte dans le bureau de Perrin donne sur une salle de bain (la porte est fermée, mais il suffit de fouiller son bureau pour trouver la clé). Cette

TRAITÉ D'ALCHIMIE



TRAITÉ D'ALCHIMIE

## LES TABLES D'ÉMERAUDE

Il est vrai, sans mensonge, certain, & très véritable : Ce qui est en bas, est comme ce qui est en haut ; et ce qui est en haut est comme ce qui est en bas, pour faire les miracles d'une seule chose. Et comme toutes les choses ont été, & sont venues d'un, par la médiation d'un : ainsi toutes les choses ont été nées de cette chose unique, par adaptation. Le soleil en est le père, la lune est sa mère, le vent l'a porté dans son ventre ; la Terre est sa nourrice. Le père de tout le telesme de tout le monde est ici. Sa force ou puissance est entière, si elle est convertie en terre. Tu sépareras la terre du feu, le subtil de l'épais doucement, avec grande industrie. Il monte de la terre au ciel, et derechef il descend en terre, & il reçoit la force des choses supérieures et inférieures. Tu auras par ce moyen la gloire de tout le monde ; et pour cela toute obscurité s'enfuira de toi. C'est la force forte de toute force : car elle vaincra toute chose subtile, et pénétrera toute chose solide. Ainsi le monde a été créé. De ceci seront & sortiront d'admirables adaptations, desquelles le moyen en est ici. C'est pourquoi j'ai été appelé Hermès Trismégiste, ayant les trois parties de la philosophie de tout le monde. Ce que j'ai dit de l'opération du Soleil est accompli, et parachevé.

salle de bain, cependant, renferme un étrange four en brique et en terre cuite (un athanor) qui ressemble à celui qui apparaît en gravure dans le traité alchimique, ainsi que divers bocaux d'ingrédients chimiques. Une petite bonbonne en verre contient un fond de cristaux colorés, similaires à ceux retrouvés chez Klerner.

• Au réfectoire, les salières contiennent un mélange de sel et de drogue à rêver, mais en très infime quantité. Louis a sans doute dû, sans s'en rendre compte, en abuser.

### • CONFRONTER SARTRE-BLANC

À ce moment là du scénario, l'opinion des investigateurs devrait être faite : Perrin S-B est responsable de la situation. Mais pourquoi ? C'est le moment de le confronter pour obtenir des réponses. L'ennui, c'est que Perrin se laisse coincer, mais ne parle pas. Si on évoque les Contrées du Rêve en sa présence, il cherche avant tout à ce que les investigateurs lui racontent leurs aventures plutôt que de parler de ses projets actuels.

**Je ne suis pas allé qu'à Céléphais, loin de là ! J'ai visité nombre d'endroits fascinants ! Connaissez-vous Serranian, la cité merveilleuse qui flotte dans les nuages ? C'est le Roi Kurannès qui l'a rêvé, voyez-vous. Pour s'y rendre, il faut naviguer jusqu'au lieu où la mer rejoint le ciel. Il faut compter plusieurs jours de bateau depuis Céléphais, mais le voyage peut prendre plusieurs semaines, selon les conditions. Moi j'ai eu de la chance, je m'y suis rendu avec Anorion, qui est Chevalier-Garde du Roi, un homme exceptionnel et mon meilleur ami, vous devriez le rencontrer ! Bref, une fois arrivé sur place, le bateau s'élève dans les airs, et flotte jusqu'à Serranian, c'est une chose à vivre, je ne vous raconte pas les sensations que j'ai éprouvées à ce moment là. La ville en elle-même est entourée de hauts murs de marbre, équipés de canons, et les bâtiments sont de marbre mauve, dans un style qui n'a pas été sans me rappeler celui de la Grèce antique. Lorsqu'il est de passage, le Roi séjourne dans son château, en plein cœur de la ville, et dont le dôme doré resplendit comme un deuxième soleil. Ho, j'ai tellement hâte d'y retourner...**

Lorsque Perrin se rendra compte que les investigateurs ne sont pas là pour discuter mais pour lui parler de ses agissements, il sortira négligemment une petite bouteille de verre de sa poche et en avalera le contenu d'une traite. Avant de tomber inconscient, il se contentera de dire « Vous ne comprendriez pas ».

## 3 - RETOUR AU RÊVE

### • COMMENT SE RENDORMIR ?

Maintenant qu'il paraît nécessaire de retourner dans les Contrées pour poursuivre et arrêter Perrin S-B, les personnages vont devoir trouver un moyen de s'endormir.

Le simple fait de se mettre au lit, ce soir, devrait suffire à condition qu'un Test de Volonté soir réussi, mais les investigateurs devront peut-être prendre des somnifères et méditer quelques heures pour mettre toutes les chances de leur côté (+10 au test de volonté). Marie Lévêque peut leur confier ces astuces s'ils pensent à l'appeler pour lui demander conseil. Si les investigateurs utilisent cette méthode « naturelle », ils se réveillent chez Kira.

L'autre possibilité est de prendre une dose de drogue à rêver de Perrin, ce qui n'est pas forcément conseillé, car les investigateurs se retrouveront alors dans un tout autre endroit que la demeure accueillante de Kira.

### • SI LES INVESTIGATEURS PRENNENT LA DROGUE À RÊVER

S'ils consomment la poudre à rêver, les investigateurs mettront plus ou moins longtemps à s'endormir, en fonction de la quantité ingérée. Mais cela signifiera également que Perrin aura une certaine emprise sur leurs rêves, et ne les laissera pas s'éveiller chez Kira, mais dans une cellule au fond d'une cave sous la bonne garde d'un goblin, quelque part aux abords de la ville dans un quartier peu fréquenté.

**Vous vous éveillez à peine que déjà vos narines sont agressées par une forte odeur d'humidité et de renfermé. Vous ouvrez les yeux, mais tout est sombre. Vous êtes couchés sur un sol en terre battue, couvert de quelques brins de paille sèche. Les murs de la pièce sont en briques, mais une rangée de larges barreaux en fer vous retiennent prisonniers. Vos yeux ont du mal à s'accoutumer à l'obscurité, et vous vous rendez vite compte que la seule source de lumière provient de quelques grappes de champignons collés au plafond, qui irradient d'une faible lueur bleutée. Vous ressentez tous les trois une gêne au niveau du pied, et vous réalisez bien vite que vous portez chacun une chaîne reliée à un boulet. Vos armes ont disparu, mais il semble qu'on vous a laissé toutes vos autres possessions. Tout est silencieux, vous n'entendez que le craquement du**



**bois typique des vieilles maisons, et l'écho de gouttelettes d'eau qui résonne.**

Au moment opportun, un goblin entrera en scène, pour donner leur repas aux prisonniers.

**Vous êtes interrompus par le bruit d'une clé qui tourne dans une serrure, un peu plus loin, suivi du grincement sourd d'une porte qui s'ouvre. « RESPIRATION RAUQUE » Des bruits de pas traînants se rapprochent dans l'obscurité.**

**Finalement, une silhouette émerge des ténèbres. Une petite créature maigrelette à la peau verdâtre vous dévisage. Elle ne doit pas dépasser 1m10 ou 1m20. Elle vous fixe de ses petits yeux rouges en amande, et sa bouche entrouverte laisse apercevoir des dents longues et fines comme des épines. Ses deux grandes oreilles pointues lui donnent un peu l'air d'une chauve-souris. Elle se tient debout, comme un humain, est habillée de vieux morceaux de tissus rapiécés, et tient entre ses mains un plateau en bois où vous apercevez une grosse miche de pain, des saucisses, une carafe et des verres en bois.**

Le goblin lance alors d'une voix rauque et haut-perchée : **C'est l'heure de manger, prisonniers ! La maître dit qu'il ne faut pas mourir de faim !**

D'un claquement de doigt, il allume une torche sur un mur de l'autre côté des barreaux, et fait glisser le plateau vers le groupe. Si on ne lui adresse pas la parole, il fait demi-tour et s'en va en claudiquant, sans demander son reste.

S'échapper de la cellule n'a rien de forcément compliqué, les investigateurs ont en leur possession divers moyens d'y arriver (une formule magique, la compétence Rêver, etc.) Il est également possible de persuader le goblin de les laisser partir, ce dernier ayant de toute manière ordre de ne pas faire de mal aux prisonniers, il ne les attaquera pas. Les gobelins sont particulièrement sensibles aux choses brillantes et aux objets magiques. Ce dernier ne révélera cependant rien des intentions de son maître, et se contentera de dire qu'on l'a engagé pour la Machine.

Une fois libres, les investigateurs pourront se rendre compte qu'on les a enfermés dans une cave à l'intérieur d'une bâtisse abandonnée au milieu d'un champ, aux abords de Céléphaïs. Effectivement, une fois dehors, ils aperçoivent au loin les hautes murailles de la ville, à une vingtaine de minutes de marche.

Il peut cependant être intéressant pour les investigateurs de fouiller un peu la bâtisse avant de prendre la route. C'est une petite maison de campagne qui n'est visiblement plus habitée depuis longtemps, la moitié du toit s'est effondré et il n'y reste plus que quelques vieux meubles, de la poussière et des toiles d'araignées. Cependant, dans une pièce tout à l'arrière, quelqu'un s'est aménagé un petit coin avec une paille et une vieille table sur laquelle se trouvent une bougie et de quoi écrire. Les investigateurs y trouvent deux pages de livre arrachées : ce sont visiblement des sortilèges.

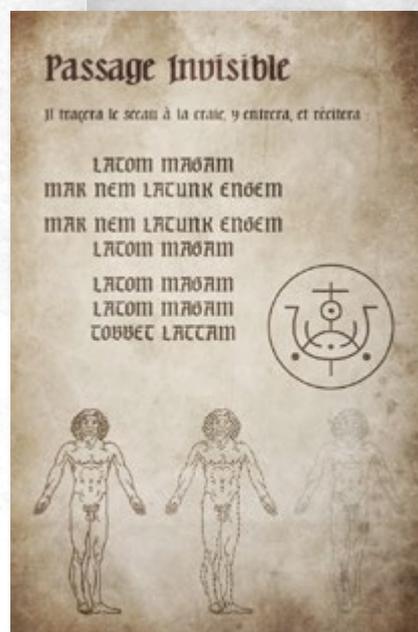
Les investigateurs peuvent également mettre la main sur une page de journal tombée derrière la table, probablement sans que Perrin s'en soit rendu compte. Il est maintenant possible d'enchaîner avec le chapitre suivant, en faisant arriver les investigateurs aux portes de Céléphaïs.

## • SI LES INVESTIGATEURS S'ENDORMENT NATURELLEMENT

Ils s'éveillent alors, frais comme des gardons, devant les portes Sud de Céléphaïs. Et quelque chose a... changé ? Le soleil brille toujours, mais paraît moins chaud, et plus terne. On lit beaucoup d'inquiétude sur les visages, tandis qu'un flot continu d'habitants semble quitter la ville. Un son résonne dans l'air, un son que personne n'avait encore entendu à Céléphaïs... TIC... TAC... TIC... TAC...

En pénétrant plus en avant dans la ville, vous vous rendez mieux compte de la situation. Des bâtiments impossibles, qui tenaient au mépris de la gravité, commencent à se fissurer, voir à s'écrouler, causant de nombreux décès. Des attelages de chevaux aident à évacuer les blessés, et de nombreuses patrouilles de chevaliers-gardes ont été déployées, afin de rassurer les habitants et de conserver l'ordre. Quelques groupes se sont rassemblés autour de prêtres et de moines sur les grandes places, pour prier en silence, mais la majorité des habitants préfère soit quitter la ville, soit rejoindre les quartiers les plus sûrs. Vous remarquez également que le nombre





de vieillards et d'infirmes a nettement augmenté. Personne n'a l'air de réellement comprendre ce qu'il se passe, et bien que la population n'ait pas encore véritablement cédé à la panique, vous vous dites que ce n'est qu'une question de temps, si les choses continuent sur cette lancée.

• **TROUVER KIRA**

Les investigateurs chercheront sans doute à retrouver Kira, pour s'assurer qu'elle va bien et peut-être lui demander conseil. Trouver sa maison peut prendre plus ou moins du temps, en fonction du résultat des tests d'Oriente-ment. Finalement, ils finissent par trouver le chemin de son quartier, qui n'a pas trop souffert des récents évènements.

Malheureusement, le temps l'a rattrapé, elle-aussi, et c'est face à une petite vieillard de 80 ans que se retrouvent les investigateurs. Bien qu'elle manque d'énergie, elle a conservé sa bonne humeur et son entrain.

Elle peut alors révéler qu'elle n'a pas dit toute la vérité aux investigateurs : ce n'est pas le hasard qui les a fait se rencontrer. Lorsqu'elle a débarqué à Ulthar, la dernière fois, elle s'est faite accoster par deux agents du Roi Kuranès, qui lui ont demandé d'escorter le groupe jusqu'à Céléphaïs. Et ce sont probablement eux qui ont déposé Dornier, l'horloger, sans sa cour, pour être sûr qu'il croise le chemin des investigateurs. Elle se dit désolé de les avoir dupé, cela n'a jamais été son intention, mais on ne peut désobéir aux agents du Roi, elle espère qu'ils le comprennent. Elle ignore pourquoi les agents les ont choisi, eux, mais la décision a du être réfléchi. Les agents

demeurent actuellement au Bois des Merveilles, une petite forêt, au-delà des remparts Est de la ville. Les investigateurs obtiendront certainement des réponses s'il s'y rendent.

Si on lui parle d'Anorion, chevalier-garde, elle ignore de qui il s'agit. Mais le temple des chevaliers-gardes se trouve non loin du Palais des Soixante-Dix Délices.

Avant de laisser partir les investigateurs, Kira tient tout de même à leur donner leur récompense, si cela n'a pas encore été fait : 60 couronnes (ou plus si le tarif a été négocié).

• **TROUVER ANORION**

Anorion se trouve au temple des Chevaliers-Gardes, un sublime bâtiment qui fait face au palais des soixante-dix délices. Le lieu est en ébullition à l'arrivée des investigateurs, des chevaliers courent dans tous les sens et des patrouilles quittent le temple au galop pour aider la population. Il est difficile de réussir à en arrêter un pour le questionner, mais on finit par indiquer aux investigateurs de se rendre au bureau de l'administration pour se renseigner.

Ici aussi, c'est l'agitation. Après vérification, un préposé au registre leur apprend que le Chevalier-Garde Anarion est rentré de patrouille il y a quelques heures, et se repose dans ses quartiers. Il leur indique volontiers la direction.

Après avoir traversé plusieurs longs couloirs et être passé par une longue cour intérieur, les voilà arrivés devant la porte des quartiers d'Anarion. C'est un jeune homme de 25 ans environ, l'air triste et endormi, qui leur ouvre la

**LES SORTILÈGES**

• **Flamme vacillante** : coûte 2 points de magie par round et un point de magie mentale au lancer. Il faut un round pour lancer le sort. Un petit cône de flammes jaillit de l'index du mage, qui peut choisir sa couleur. Le sort peut servir à allumer un feu, amuser les passants ou chauffer un petit récipient. La température de la flamme est comparable à celle d'une bougie.

• **Passage invisible** : coûte 10 points de magie par minute et 1D3 points de Santé mentale au total. Il faut un round pour le lancer. Ce sort rend la cible temporairement invisible. Elle reste cependant audible. Les vêtements et les armes ne sont pas affectés. Il faut donc se dévêtir entièrement ou lancer le sort sur chaque article séparément pour que le sort soit efficace. Certains monstres peuvent voir les personnes invisibles.

• **Fléchette de Ptath** : Chaque fléchette coûte 4 points de magie. Le sort, dans son ensemble, coûte 1D6 points de Santé mentale, indépendamment du nombre de fléchettes. Il faut un round pour lancer. Des traits de lumière verte jaillissent sur 100 mètres vers leur cible. Elles causent chacune 1D3 points de dégâts et ignorent toutes les protections.



CHEVALIER ANORION

porte.

Effectivement, Anarion connaît bien Perrin, c'est un véritable ami. Mais il n'est absolument pas au courant de son l'entreprise, et ne se doute pas une seconde qu'il est la cause des événements actuels. Il ignore où il se trouve actuellement, il ne l'a pas vue depuis plusieurs jours. Mais il possède une petite résidence secondaire, qu'il lui prête lors de ses passages à Céléphaïs, peut-être y est-il ? Il leur indique l'emplacement du petit manoir sur une carte, au Nord de la ville. Anarion ne peut malheureusement pas les accompagner, la garde a fort à faire, et il doit bientôt reprendre son poste. Il peut leur trouver des chevaux, cependant.

Si on lui pose davantage de questions sur Perrin, il dit qu'il ne comprend pas, c'est sans doute l'homme le plus aimable qu'il ait jamais rencontré, il ne ferait jamais de mal à personne, et s'il est vraiment responsable de la situation, il doit forcément y avoir une raison... à moins que... ho non...

**Il y a quelques temps... je ne saurais dire combien de jours, combien de mois... je suis tombé amoureux de la plus belle et douce femme qu'il m'ait été donné de rencontrer. J'ai tout fait pour tenter de m'attirer ses faveurs et me montrer sous mon meilleur jour, mais rien n'y fit, elle me repoussa. J'en eu le cœur brisé de chagrin. Et comme vous le savez, le bonheur est éternel à Céléphaïs, mais la douleur aussi. J'imagine que partout ailleurs, mon coeur aurait guéri en quelques mois, mais ici, c'est impossible. J'aurais pu m'exiler, mais cela m'aurait obligé à renoncer à la vue de ma bien-aimée, et je n'aurais pas pu le supporter. Tout comme il m'est insupportable de vivre aussi près d'elle, et de la voir heureuse dans les bras d'un autre... J'ai donc**

**songé, très sérieusement, à m'ôter la vie. Mais mon ami, Perrin, a réussi à m'en dissuader. Il n'est pas natif de nos contrées, mais j'ai bien remarqué à quel point il était attristé par mon sort. À plusieurs reprises, il m'a répété qu'il devait y avoir une solution, qu'il trouverait un moyen de faire entrer un peu de temps à Céléphaïs pour m'aider à l'oublier, bien que je lui dise que c'était impossible... Me serais-je trompé ? A-t-il fini par y arriver ? Est-ce lui qui a provoqué toutes ces catastrophes ?**

Si les investigateurs ne l'ont pas encore trouvé, Anorion peut leur fournir la page du journal de Perrin, expliquant qu'il l'a trouvé derrière un meuble la dernière fois qu'il a vu Perrin. Sans doute est-elle tombée de son journal. Il a voulu lui en parler mais ne l'a pas vu depuis.

## • TROUVER LES AGENTS DU ROI

Le Bois des Merveilles se trouve en bordure de la ville, à une vingtaine de minutes à pied, beaucoup moins à cheval. De bois, il s'agit plus d'un gros bosquet d'arbres au feuillage étonnement épais, si bien que la lumière du jour à du mal à le traverser. Un simple sentier en arc de cercle paraît le traverser. Avancer ne présente aucun problème, mais plus on s'enfonce dans le bois, plus le silence s'impose. Les investigateurs sont soudain alertés par un bruit qui provient d'un fourré, un peu plus loin.

**Un lion, énorme, menaçant sort des broussailles et vous fait face. Son pelage est doré et sa crinière presque noir, il vous dévisage en grondant... STOP, retentit une voix claire ! Ce sont les rêveurs !**



CÉLÉPHAÏS TOMBE EN RUINES

Le lion s'interrompt et tourne la tête, et de derrière un arbre sort un cheval blanc... non, une licorne. Ce sont bien les animaux que les investigateurs avaient aperçus du haut de l'aéronef. Le lion s'incline et d'une voix grave, présente ses excuses, ils n'attendaient aucun visiteur. Nous sommes les agents du Roi Kuranès, dit la licorne, c'est un honneur de vous rencontrer.

Les agents peuvent donc prendre le temps d'expliquer qui ils sont et ce qu'ils savent. Bien qu'il n'en ait pas tout à fait conscience, ils sont issus des songes du Roi Kuranès, qui les a rêvé lorsqu'il a senti certaines perturbations aux frontières de son domaine. Le rôle du lion et de la licorne était donc de remonter la piste et de trouver le responsable. Malheureusement, le Roi Kuranès est un homme quelque peu tourmenté, dont l'esprit est ancré dans son Angleterre natale. Plutôt que de leur donner des corps humains, ils les a imaginé entant qu'un lion et une licorne, les deux animaux héraldiques qui ornent le blason du Royaume-Uni. Même dans les contrées du rêve, ils ne passent pas inaperçus et sont incapables de se promener librement en ville, ce qui les a beaucoup gêné pour enquêter et les a forcé à recourir à des agents extérieurs. Ils ont eu vent des exploits d'un groupe de rêveurs, à Ulthar, et ont fait en sorte des les mettre sur la piste.

Les agents ont récemment compris que deux individus semblaient liés de près à cette histoire. Un rêveur du nom de Perrin Sartre-Blanc, et un natif de Céléphaïs, Anorion, Chevalier-Garde. Si ce n'est déjà fait, le lion et la licorne incitent les investigateurs à partir le rencontrer pour en apprendre plus. Sinon, il est temps pour eux d'accompagner les investigateurs à l'assaut du repaire de Sartre-Blanc. Ils traverseront alors la ville à toute allure, en rugissant et hennissant afin qu'on leur libère le passage, sous les cris horrifiés de la population.

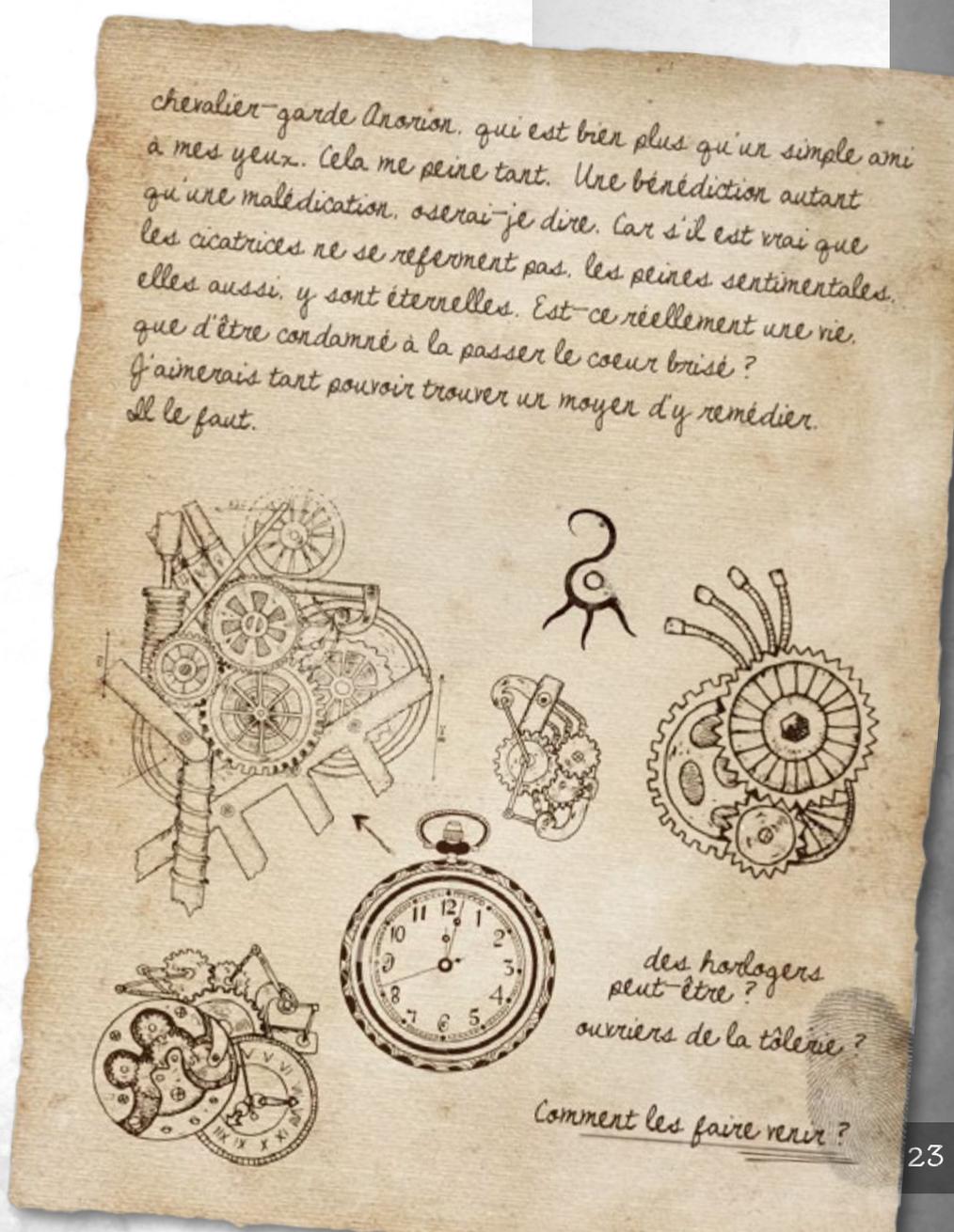
Si les investigateurs ne viennent pas trouver le lion et la licorne, ils les croiseront à l'usine, où les deux animaux viendront leur prêter main forte.

### • À L'ASSAUT DU REPAIRE DE SARTRE-BLANC

En se rapprochant du quartier indiqué par Anorion, dans les hauteurs de la ville, les investigateurs comprennent qu'ils se rapprochent du cœur de la tempête. Le TIC-TAC se fait de plus en plus assourdissant, les maisons ne sont presque plus que des ruines fumantes et les habitants ont tous déserté. Les chevaliers-gardes sont visi-

blement tous occupés ailleurs, car ils n'en croisent aucun. Finalement, au détour de nombreuses ruelles, ils arrivent au domaine d'Anorion.

Derrière les grilles de fer, le jardin est complètement saccagé, couvert de suie et de cendres. De hautes cheminées en brique disposées de part et d'autre du manoir vomissent des flots de fumée noire, et les vitraux ont tous été fracassés par le son du monstrueux TIC-TAC. Une foule d'ouvriers - les investigateurs les reconnaissent comme étant les employés de la tôlerie - est amassée devant le perron, et est surveillée par une quinzaine de petites créatures verdâtres aux oreilles de chauve-souris (des gobelins) qui jouent de façon menaçante avec des fouets. Le manoir en lui-même fume et bourdonne. De nombreux trous dans les murs, la charpente et le toit laissent s'échapper d'énormes pièces de machinerie et des rouages qui s'actionnent en faisant un boucan de diable.



Le lion prend un peu d'élan, fonce droit sur la grille et la percute violemment : elle s'écroule, libérant le passage. La licorne explique qu'ils vont s'occuper des gobelins et protéger les ouvriers. Les investigateurs, eux, doivent trouver le moyen de détruire cette horloge. Et effectivement, les deux animaux foncent droit vers les gobelins, qui prennent peur et fuient en grimpant vers les hauteurs. D'autres, plus téméraires, s'arment de gourdins et attaquent, mais le lion et la licorne semblent maîtriser la situation. Les ouvriers cèdent à la panique, et cherchent à s'enfuir dès qu'ils voient le groupe arriver. Les investigateurs peuvent d'ailleurs reconnaître, parmi eux, Apfelmyer, qui n'en mène pas large. Ça devait être mon chef-d'œuvre, l'entendent-ils dire en fuyant. S'ils prennent le temps d'interroger quelqu'un, on leur explique que Sartre-Blanc est à l'intérieur, mais qu'il ne contrôle plus rien, ils vont tous mourir !

Pénétrer à l'intérieur du manoir donne l'impression aux investigateurs qu'ils ont été rétrécis et jetés au milieu du mécanisme d'une horloge. Une monumentale machine à vapeur de style baroque a envahi tout le rez-de-chaussé, et alimente un gros cadran d'horloge au sommet des escaliers. Observé de près, tout semble construit de bric et de broc, d'éléments très disparates, qui forment un tout monstrueux. Plus angoissant, la machine semble même... respirer. Le mécanisme de l'horloge a défoncé les murs, les sols et les plafonds, et grimpe jusque dans les étages. Des tuyaux crachent des nuages de fumée, des tapis roulants

déversent du charbon dans de grands fourneaux, des gouttelettes d'huile brûlante suintent des engrenages, et des rouages gros comme des ailes de moulin sont actionnés par d'énormes pistons, tout cela dans un vacarme tonitruant.

Perrin se trouve dans les hauteurs, sur une petite plateforme où il est occupé, visiblement très nerveux, à tirer sur des leviers et à actionner divers mécanismes. On peut y accéder en empruntant des échelles branlantes et en escaladant des échafaudages qui ont l'air d'être tout sauf stables. Lorsque Perrin verra le groupe, il se montrera désespéré. Je ne contrôle plus rien, hurle-t-il, je n'arrive pas à l'arrêter ! Elle a sa volonté propre ! Aidez-moi !

### **Que faire ? Les investigateurs vont pouvoir se montrer créatifs.**

Saboter l'horloge est possible mais compliqué. Les rouages pulvérisent tout ce qu'on leur jette, à moins que l'objet ne soit particulièrement gros et résistant (un gros rocher par exemple). Mais la machine à vapeur, à moitié consciente, sent le danger, et n'hésitera pas à projeter des jets de vapeur brûlants, à modifier l'intégrité de sa structure pour précipiter les personnages sur les tapis roulants qui filent droit vers les fourneaux, voir à appeler quelques gobelins en renfort pour leur compliquer la tâche. La vapeur inflige 1D6+2 points de dégâts par tour.

La compétence Rêver saura sans doute se montrer utile. Mettre le feu quelque part et attendre que l'usine s'effondre est également un plan efficace, mais qui prendra du temps, et les gobelins



UNE MACHINE DE MORT

verront cela d'un très mauvais œil. Abattre Perrin, par contre, n'aura aucun effet sur la machine. Au contraire, il est tout disposé à aider les investigateurs, bien que l'Horloge ne réponde plus à aucun de ses ordres.

## 4 – LA JUSTICE DU ROI

L'usine finit par s'effondrer, et la machine est détruite une bonne fois pour toute. Les investigateurs sont probablement noirs de suie et Perrin est dans un état lamentable : il se confond en excuse, et jure qu'il n'a jamais souhaité que les choses aillent si loin. Un peu plus loin, le lion et la licorne sont en pleine discussion avec un groupe de chevaliers qui viennent d'arriver, et se dirigent droit en direction de Perrin pour lui mettre les fers. On l'installe ensuite sur le siège d'une carriole, sous la surveillance d'un garde. Le lion prend alors la parole : il remercie chaleureusement les investigateurs pour ce qui vient d'être accompli. Perrin va être mené jusqu'au Roi, à Cornouailles-sur-Mer, qui rendra la justice. Il insiste pour que les investigateurs les suivent, leur témoignage sera précieux. La cohorte se met alors en marche : le lion et la licorne en tête, Perrin entouré de plusieurs cavaliers et une dizaine de chevaliers à pied derrière.

### • L'HISTOIRE DE PERRIN

Le voyage jusqu'à Cornouailles-sur-Mer va prendre une petite heure, les investigateurs vont peut-être vouloir en profiter pour questionner Perrin sur ses agissements, qui n'hésitera pas à tout leur raconter.

**Savez-vous ce que ça fait, que de voir son meilleur ami tomber dans la plus profonde des détresses, sans aucun espoir d'en sortir ? Tout ce que je souhaitais faire, c'était l'aider. Je voulais faire entrer un peu de temps à Céléphaïs, juste assez pour qu'il puisse réussir à oublier la femme qu'il aime et qui l'a rejeté. Je pensais y arriver seul, à l'aide d'une simple horloge de ma confection, mais ce fut un échec. Je ne me suis pas découragé, et ai construit un modèle plus grand, puis un autre, mais des problèmes logistiques apparurent bien vite. J'avais besoin de l'aide de professionnels, des esprits rompus à la technologie et capable de la visualiser même dans leur sommeil. Mais ce genre de personnes, très cartésiennes, ont rarement ce qu'il faut pour devenir des rêveurs, vous voyez ce que je veux dire ? Cette petite étincelle d'imagination, de folie. Bref, je me suis donc mis à la recherche d'une solution en consultant de vieux**

**textes, et j'ai découvert la formule alchimique d'une poudre à rêver. J'ai réussi à convaincre mon beau-frère d'en verser dans les médicaments de deux horlogers du quartier... Je regrette terriblement d'avoir dû en arriver là, mais j'étais désespéré de trouver une solution, et je n'ai pas réfléchi, pensant que cela ne représentait aucun danger. Les deux horlogers se sont mis au travail, et tout se passait bien, mais la machine devenait de plus en plus imposante, et j'avais maintenant besoin d'ouvriers pour l'entretenir. J'ai donc glissé de la poudre à rêver dans les salières du réfectoire, à l'usine, afin de faire venir un peu de main d'œuvre. Pauvre Louis, c'était un terrible accident, il a du abuser de sel, lors du repas, car la poudre n'aurait du faire effet qu'à la nuit tombée. Et finalement, j'ai été rattrapé par les événements. L'horloge fonctionnait, oui, mais elle fonctionnait trop bien. Je ne sais pas comment, ni pourquoi, mais c'est comme si elle avait fini par développer une volonté propre, comme si elle était devenue... vivante. J'ai tenté de l'arrêter, comprenant qu'elle allait finir par engloutir la cité toute entière, mais rien n'y fit... et vous êtes arrivés, Dieu soit loué.**

**Je suis sincèrement désolé d'avoir provoqué toutes ces catastrophes, toutes ces... morts. J'accepterai la sentence du Roi, quelle qu'elle soit, mais j'espère de tout mon cœur de ne pas être condamné à mort, car cela m'interdirait à tout jamais l'accès aux Contrées du Rêve, et cela, je ne pourrais jamais le supporter...**

### • CORNOUAILLES-SUR-MER

Après avoir passé les portes Nord de la ville, l'ambiance des milles-et-une-nuits cède lentement la place à celle des légendes arthuriennes. Au bout d'une petite heure, la cohorte pénètre dans le village de Cornouailles-sur-Mer, un petit bourg anglais tout ce qu'il y a de plus typique, avec ses vieilles maisons de pierre, ses quais de pêche, une petite abbaye romane et une végétation foisonnante. Les investigateurs sont escortés jusqu'à un modeste manoir de style gothique, un peu à l'écart du reste du village, où une dizaine de chevaliers montent la garde. On les conduit au travers des couloirs du manoir, jusqu'au deuxième étage, et autant dire que la vision d'un lion, d'une licorne et de chevaliers du moyen-âge qui se promènent tranquillement dans un manoir gothique est – étonnement – l'une des choses les plus étranges que les investigateurs aient sans doute eu l'occasion de voir. Finalement, on ouvre une large double-porte, et le groupe pénètre à l'intérieur d'une immense bibliothèque

### LES GOBELINS

#### • Gobelin 1

6 points de vie

- Croix vivante : 2 rounds. La victime immobilisée, les bras en croix. Peut être contré par un test de volonté. Il faut réussir un test de Puissance (1 par tour) pour se libérer.
- Projectile de métal : 1 round. Projectile de la taille d'une boule de pétanque. 1D3 points de dégâts.
- Corps à corps : 35%
- Athlétisme : 15 %
- Coup de bâton : 35 %, 1D6-2 dégâts

#### • Gobelin 2

7 points de vie

- Corps à corps : 50%
- Athlétisme : 30 %
- Coup de gourdin : 40 %, 1D6-1 dégâts
- Morsure : 30 %, 1D4 dégâts

#### • Gobelin 3

8 points de vie

- Corps à corps : 40 %
- Athlétisme : 50 %
- Coup de fouet : 40 %, 1D3 dégâts

#### • Gobelin 4

9 points de vie

- Corps à corps : 60 %
- Athlétisme : 15 %
- Coup de hache : 50 %, 1D8 dégâts
- Coup de défenses : 20 %, 1D4 dégâts



qui s'élève sur plusieurs étages, froide, plongée dans l'obscurité. Un homme se tient debout, au fond de la salle, tourné vers une baie vitrée. Les soldats se mettent au garde à vous dans un tintement de pièces d'armures qui s'entrechoquent, le lion et la licorne s'inclinent, et Perrin met un genou à terre.

Au bout de quelques instants, le Roi Kuranès finit par se retourner. Il demande au groupe de se relever, et ordonne aux gardes de les laisser. L'homme paraît avoir entre 30 et 40 ans et est habillé à la mode de la fin des années 1890. Il porte une modeste couronne argentée au sommet du crâne, une longue épée à sa ceinture, et tient une belle canne d'apparat dans la main. Il refuse de regarder Perrin, mais a l'air véritablement furieux, même si ses yeux trahissent une certaine lassitude, une tristesse. Le Roi reprend la parole.

**Voici donc le responsable de tous nos ennuis... la destruction de plusieurs quartiers de la ville... la mort de plusieurs centaines d'innocents. Jamais Céléphaïs n'avait connu de telle tragédie. Et nos sauveurs, ajoutez-il en se tournant dans votre direction, avant de revenir au lion et à la Licorne. Faites-moi votre rapport, dit-il.** Les animaux s'exécutent donc et rapportent les faits, mais ne s'attardent pas réellement sur les raisons qui ont poussé Perrin à agir de la sorte, ils se focalisent sur le comment plutôt que le pourquoi, et n'évoquent pas ses agissements hors des Contrées du Rêve. Le roi hoche lentement la tête, et s'installe dans un large fauteuil de cuir, conservant une attitude toujours très digne. **Madame, messieurs. Vous avez, semble-t-il, été au cœur des événements. Pouvez-vous, je vous prie, me faire part de votre version de l'histoire ?**

Une fois entendu, le roi s'adressera à Perrin, lui demandant s'il a quelque chose à ajouter. Le pauvre homme sanglote, et s'excuse à de nombreuses reprises. Il répète qu'il n'a jamais eu de mauvaises intentions, qu'il ne souhaitait qu'aider un ami, et qu'il regrette que les choses aient pris une tournure si tragique. Le roi soupire, en se tournant vers les investigateurs.

**Je suis le juge. Mais ici, nous sommes dans ma vieille Angleterre, et je me refuse à être aussi le jury. Soyez-donc mes jurés. Madame, messieurs,**

## quel serait votre verdict ?

Le sort de Perrin dépend maintenant des investigateurs, mais si la sentence paraît ne pas correspondre à la gravité des faits, le Roi n'hésitera pas à aller contre leur décision. Le bannissement à perpétuité de Perrin des domaines de Kuranès, assorti d'un sermon sur la responsabilité qui accompagne le don du rêve, serait le plus approprié. La mort est possible si on avance de solides arguments : Perrin sera alors décapité dans la cour du manoir, lors d'une cérémonie privée à laquelle les investigateurs ne seront pas conviés. Par contre, un acquittement pur et simple, bien que magnanime, serait insuffisant au regard de la gravité du désastre.

Une fois la sentence rendue, Kuranès rappelle ses chevaliers. Des gardes emmènent le prisonnier, tandis que les autres se disposent en arc de cercle tout autour des investigateurs, au garde à vous. Quant à vous, conclut Kuranès, vous nous avez rendus à tous un fier service. Céléphaïs n'oubliera jamais vos actions héroïques, et en conséquence, moi, Roi Kuranès, Seigneur de l'Ooth-Nargai (il tire l'épée du fourreau qu'il tient à sa ceinture), je vous consacre chevaliers d'honneur de la ville. Veuillez mettre un genou à terre.

L'assemblée de chevaliers applaudit avec entrain tandis que les investigateurs sont adoués, l'épée passant de leur épaule droite à la gauche, puis à leur tête. Relevez-vous. Je vous fait également don d'une résidence dans le quartier des beaux palais, dont vous pourrez jouir à votre convenance lors de vos passages en ville dès que, bien entendu, nous aurons l'aurons reconstruite. En espérant que ce modeste présent soit à la hauteur de vos efforts, je ne vous retient pas plus longtemps, vous souhaitez sans doute prendre un repos bien mérité. Allez en paix, chers amis.

## • ÉPILOGUE

C'est bientôt la fin du rêve, et les investigateurs peuvent, comme l'a suggéré le Roi Kuranès, prendre un repos bien mérité, et profiter des merveilles de Céléphaïs avant de reprendre le cours de leur existence dans le monde de l'éveil. Ils seront étonnés de découvrir qu'il ne faudra pas plus de trois jours pour redonner à la ville sa splendeur passée. Les maisons repoussent comme des champignons, les habitants retrouvent le sourire et les rues s'animent à nouveau sous un soleil doré. La ruine qui était autrefois le domaine d'Anorion restera telle quelle, à la fois comme un rappel du danger



des machines, et comme un exemple à ne pas suivre. S'ils prennent des nouvelles d'Anorion, ils seront heureux d'apprendre qu'en retournant patrouiller après leur entrevue, il a sauvé la vie d'une charmante demoiselle lors de l'évacuation du palais. Avant que le temps ne se fige à nouveau, l'amour a fait son œuvre, et comme dans tout bon conte de fées, ils vivront sans doute heureux et auront beaucoup d'enfants... À condition, bien sûr, que cet étrange message que les investigateurs découvrent un matin sur le mur de leur nouvelle demeure, tracé à la suie, ne présage rien de trop mauvais.

#### • RÉCOMPENSES

- La moitié des points de santé mentale perdus.
- 1 point d'Aplomb (max. 4)
- 1 point en Mythe de Cthulhu
- 3 points d'expérience.

TIC... TAC...  
 TIC... TOC...  
 FAIT LE BONHOMME  
 TIC-TOC!