

# Les Yeux Des Ténèbres

## Règles

Dans cette aventure, vous incarnez un détective privé du nom de Cédric Reynier. L'essentiel de ses caractéristiques sont prédéterminées, mais vous devrez choisir avant de commencer à jouer quelle compétence spéciale il possède.

L'aléatoire prendra la forme de lancers de dés (ordinaires, à six faces). Vous en utiliserez trois pour déterminer le succès ou l'échec de vos actions, et un seul lorsqu'il s'agit d'un événement extérieur incertain (tel que l'attaque d'un ennemi).

## Vitalité et Psyché

La Vitalité est votre état de santé physique. Son score de départ est de 10. S'il tombe à 0, vous êtes mort ou du moins agonisant, et votre aventure s'arrête là.

La Psyché est votre état de santé mentale. Son score de départ est de 8. S'il tombe à 0, vous avez perdu la raison ou la maîtrise de vous-même, et votre aventure s'arrête là.

Si ces caractéristiques descendent substantiellement en-dessous de leur score de départ, cela peut avoir un impact sur la difficulté que vous aurez à réussir certaines actions.

## Épreuves

Au fil de l'aventure, vous devrez à diverses reprises lancer les dés pour déterminer si vous réussissez ou non telle ou telle action.

Ces épreuves se font toujours avec trois dés. La difficulté d'une épreuve donnée peut varier selon divers facteurs, tels que la possession d'une compétence spéciale, votre score de Vitalité ou de Psyché, ou encore le fait d'avoir obtenu certains codes. Les modificateurs applicables au chiffre de difficulté seront toujours indiqués dans le cadre de l'épreuve concernée.

Il existe deux types d'épreuves : les épreuves instantanés, lorsque la différence entre la réussite et l'échec se décide en un instant, et les épreuves prolongées, lorsqu'un effort continu est nécessaire (ce sera notamment le cas des combats).

## Épreuves instantanées

Les épreuves instantanées sont très simples : il vous suffit de lancer trois dés et de comparer le résultat au chiffre de difficulté de l'épreuve (auquel vous aurez appliqué les modificateurs éventuels). Si votre score est égal ou supérieur, vous avez réussi ; s'il est inférieur, c'est un échec.

*Exemple :*

### ***Épreuve instantanée : Escalader la paroi***

*Difficulté : 11*

*Modificateurs :*

*- 2 si vous possédez la compétence Vigueur*

*- 1 si vous possédez la compétence Perception*

*+2 si votre Vitalité est égale ou inférieure à 4*

*Si votre héros possédait la compétence Perception et que son score actuel de Vitalité était de 3, la difficulté de l'épreuve serait donc de 12 (11-1+2). Pour la réussir, il vous faudrait obtenir au moins 12 en lançant trois dés.*

## Épreuves prolongées

Les épreuves prolongées nécessiteront généralement de lancer les dés à plusieurs reprises. Le héros réussit l'épreuve s'il parvient à accumuler un nombre de points suffisant.

Dans les épreuves prolongées, le chiffre de difficulté est remplacé par un chiffre de seuil. Lorsque vous lancez les trois dés, si le résultat obtenu est égal ou inférieur au chiffre de seuil, vous n'en retirez aucun bénéfice. Si le résultat est strictement supérieur à ce chiffre, la différence constitue autant de points de Succès. Vous additionnez les points de Succès obtenus au fil de vos jets de dés successifs jusqu'à ce que leur cumul vous fasse atteindre ou dépasser un certain chiffre.

Tant que vous n'avez pas obtenu le nombre de points de Succès nécessaires, chacun de vos lancers de trois dés sera suivi d'une conséquence potentiellement négative (lors d'un combat, par exemple, votre adversaire risque de vous blesser). C'est le Danger.

Les points de Succès obtenus lors d'une épreuve donnée n'ont d'importance que pour cette épreuve seule.

Exemple :

### **Épreuve prolongée : Échapper à la pièce en feu**

Seuil : 7      Succès nécessaire : 8

Modificateurs :

-1 si vous possédez le code Zeugma

+2 si votre Vitalité est égale ou inférieure à 4 (sauf si vous possédez la compétence Instinct de Survie)

Danger : lancez un dé ; sur un résultat supérieur ou égal à 3, les vapeurs toxiques vous font perdre un point de Vitalité

Imaginons comment pourrait se dérouler cette épreuve :

Votre héros possède le code Zeugma, sa Vitalité actuelle est de 5 et il ne possède pas la compétence Instinct de Survie. Le chiffre de seuil effectif est donc de 6 (7-1).

Premier tour de l'épreuve prolongée : vous lancez vos trois dés et vous obtenez 11, ce qui vous procure 5 points de Succès. Le dé de Danger donne un 1 et vous ne perdez donc pas de Vitalité.

Deuxième tour : le résultat de votre jet de dés est un 6 et vous ne gagnez aucun point de Succès. Le dé de Danger amène un 3 et votre score de Vitalité passe donc de 5 à 4 ; cela active le modificateur correspondant et le chiffre de seuil effectif passe à 8 (7-1+2).

Troisième tour : vous obtenez 15 en lançant vos trois dés, ce qui vous fournit 7 points de Succès supplémentaires. Votre total de points de Succès est désormais de 12 et l'épreuve prolongée s'achève aussitôt.

### Adrénaline

Vous disposez en début de partie de 6 points d'Adrénaline. Au cours de l'aventure, vous pourrez - lorsque vous le jugerez utile - dépenser un point d'Adrénaline pour dépasser vos limites ordinaires.

Vous devez décider de dépenser ou non un point d'Adrénaline avant d'effectuer un jet de dés. Cela vous permettra de relancer tout ou partie des trois dés.

Vous ne pouvez dépenser qu'un seul point d'Adrénaline avant un jet de dés donné (mais rien ne vous empêche d'en utiliser plusieurs au fil d'une épreuve prolongée). Vous pouvez décider de relancer zéro, un, deux ou trois dés, mais si vous en choisissez plusieurs, vous devez tous les relancer en même temps.

*Exemple : vous faites face à une épreuve instantanée de difficulté 13. Jugeant la difficulté élevée et souhaitant maximiser vos chances de succès, vous dépensez un point d'Adrénaline avant d'effectuer votre lancer. Les dés amènent un 3, un 1 et un 6, soit un total de 10, insuffisant pour réussir l'épreuve. L'Adrénaline entre donc en jeu et vous pouvez relancer les dés de votre choix (bien entendu, vous n'avez aucune raison de relancer un 6 ou de ne pas relancer un 1).*

Le point d'Adrénaline est dépensé même si vous choisissez en fin de compte de ne relancer aucun dé. Vous ne regagnerez pas de points d'Adrénaline au cours de l'aventure.

Vous ne pouvez pas utiliser de point d'Adrénaline pour relancer un dé de Danger.

### Compétences spéciales

Avant d'entamer l'aventure, il vous faut personnaliser Cédric Reynier en lui choisissant l'une des compétences spéciales ci-dessous. Ces compétences serviront exclusivement lors des épreuves, où elles vous procureront des modificateurs utiles.

- Perception : Votre héros possède des sens aiguisés et il saisit des détails qui échapperaient facilement à quelqu'un d'autre.
- Vigueur : Les capacités athlétiques de votre héros sont très développées ; il est fort, rapide et endurant.
- Présence d'esprit : Votre héros a l'esprit vif et sait faire preuve d'astuce même dans les circonstances difficiles.
- Instinct de survie : Lorsqu'il est dos au mur et que sa vie est en jeu, votre héros fait preuve de ressources exceptionnelles.

### Armes à feu

Au cours de l'aventure, vous pourrez avoir l'occasion d'obtenir des armes à feu. Elles confèrent des bonus importants en combat, mais leur usage est limité par le nombre de munitions dont vous disposez.

Lors des épreuves prolongées, si vous vous servez d'une arme à feu, vous dépensez automatiquement une balle à chaque fois que vous lancez trois dés. S'il ne vous reste plus de

balle (ou que vous souhaitez économiser celles qu'il vous reste), vous ne pouvez plus bénéficier du bonus offert par l'arme à feu.

Les munitions que vous pourrez obtenir au fil de l'histoire correspondront toujours à l'arme avec laquelle vous les découvrirez. Il n'est bien entendu pas possible d'utiliser une balle de pistolet avec un fusil ou vice-versa. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme à feu à la fois.

## Introduction

Le paysage autour de votre voiture est d'une horizontalité qui évoque la pleine mer. C'est tout juste si quelques granges isolées surnagent comme des îlots dans l'immensité plate des champs et des pâturages.

Assise à votre droite, Sophia n'a pas levé le nez de son livre depuis une vingtaine de minutes et pas ouvert la bouche depuis le dernier village traversé, où elle vous a indiqué la direction à prendre. Vous tournez un instant la tête pour la regarder. Encadrés par les cheveux lisses et noirs qui lui tombent sur les épaules, ses traits eurasiens ne reflètent que l'attention qu'elle porte à sa lecture. Vous résistez à la tentation de lui poser quelques questions supplémentaires concernant l'endroit où vous vous rendez : comme vous avez pu le constater lors de votre rencontre initiale et pendant votre trajet d'aujourd'hui, elle ne raffole pas des bavardages inutiles.

Vous ne courez guère de risques en détournant brièvement vos yeux de la route, car celle-ci est tout à fait droite et vous n'avez aperçu aucun autre véhicule depuis un bon moment. Il ne vous arrive pas souvent de vous retrouver ainsi en pleine campagne dans le cadre de vos enquêtes.

Celle-ci a commencé il y a quelques semaines, lorsque deux représentants de la famille de Pierre-Hector Coudray sont venus vous demander – avec une solennité d'archevêques réduits aux dernières extrémités – de bien vouloir découvrir les causes du comportement très anormal de leur frère et oncle. À les entendre, au cours des deux dernières années, le grand homme avait peu à peu coupé les ponts avec ses proches, vendu la plupart de ses propriétés foncières et abandonné tous ses loisirs favoris. Ils craignaient qu'il ne soit tombé sous une influence néfaste, sans avoir aucune idée de sa nature.

Après avoir posé toutes les questions utiles et négocié les termes de votre contrat, vous leur avez promis de les tenir régulièrement informés et ils ont pris congé. Vous vous êtes mis au travail sans tarder.

Votre première découverte a été que vos nouveaux clients n'avaient guère exagéré la notoriété de Pierre-Hector Coudray : chercheur renommé en microbiologie – un domaine dans lequel vous vous y connaissez autant qu'en poésie sassanide – il entretient des relations avec plusieurs grands organismes scientifiques, donne des cours et participe à des conférences.

Il ne vous a pas fallu longtemps pour déterminer que les autres aspects de sa vie se sont effacés devant celui-ci. Coudray consacre tout le temps possible à son travail, déployant un zèle infatigable qui impressionne ses collègues. En-dehors de ses déplacements professionnels, son emploi du temps s'est révélé être d'une grande régularité, dénué de la moindre zone d'ombre qui puisse inspirer le soupçon.

C'est lorsque vous vous êtes penché sur ses voyages que la chance a commencé à vous sourire. Il y a six mois de cela, Coudray s'est rendu dans un manoir au fin fond de l'Indre pour y participer à une réunion organisée par une obscure association du nom de Siglanima. Quelques investigations supplémentaires vous ont appris qu'il a rejoint ladite association il y a deux ans. Précisément l'époque où, d'après sa famille, son comportement a commencé à changer.

Les buts de Siglanima sont non lucratifs, intellectuels et très vagues. Son activité semble minime : c'est tout juste si elle publie, de temps à autre, quelques articles abscons dans des revues scientifiques à faible tirage. Et pourtant, vous avez découvert qu'elle possède de nombreux membres, appartenant à des domaines d'activité curieusement divers.

Sophia Nguyen en est un exemple : jeune interprète eurasienne, maîtrisant plusieurs langues orientales, elle n'a à première vue aucun point commun avec un ponte tel que Coudray. Étant parvenu à la rencontrer grâce à une connaissance, vous avez essayé de l'amener à vous parler de l'association.

Cela n'a pas été sans mal : Sophia n'a rien d'asocial, mais vous avez vite découvert qu'elle préfère écouter les autres plutôt que de parler elle-même. Vos questions ne lui arrachaient que des réponses brèves et floues, n'offrant aucune prise qui permettrait d'orienter la conversation dans la bonne direction. Faute de mieux, vous avez essayé de l'intéresser en parlant du seul sujet qui soit à la fois en vague rapport avec son métier et suffisamment connu de vous pour que vous ne redoutiez pas de raconter des sottises : la LSF, la langue des signes française. Votre sœur Lauriane étant sourde de naissance, vous pratiquez ce mode de communication depuis votre enfance.

Le résultat a dépassé votre espérance : Sophia s'est montrée aussitôt intéressée et, pendant un quart d'heure, il n'a plus été question d'autre chose. C'est juste après cela qu'elle vous a parlé de Siglanima. En termes assez généraux, il est vrai : elle vous en a vanté les activités intellectuelles sans beaucoup les détailler. Mais peu importe car, sans même que vous ayez

besoin de suggérer quoi que ce soit, Sophia vous a de sa propre initiative invité à assister à la réunion semestrielle de l'association.

Et voilà pourquoi, trois jours seulement après cette rencontre, vous vous retrouvez au beau milieu de la campagne berrichonne, sur une route à peine plus large que votre voiture, avec une myriade de tournesols sur votre gauche et un océan de colza à votre droite.

Le soleil n'est plus très éloigné de l'horizon lorsque vous approchez d'une vaste propriété encadrée par de grands murs et bordée par des peupliers.

- Nous y sommes, vous annonce Sophia en refermant son livre. Ralentis, il va falloir tourner dans une centaine de mètres.

Vous suivez ses instructions et un chemin de terre - sur lequel vous remarquez de nombreuses traces de pneus - vous conduit à un portail donnant sur une large cour carrée et gravillonnée.

Le manoir dresse devant vous ses deux étages, surmontés d'un toit pentu auquel s'accrochent les derniers rayons du soleil. Sans pouvoir tout à fait être qualifiées de luxueuses, ses façades percées de grandes fenêtres possèdent une élégance indéniable. Vous distinguez à l'intérieur des lumières et de multiples silhouettes.

La cour est d'autre part bordée par deux ailes perpendiculaires et plus basses, le long desquelles se trouvent parkés plus d'une vingtaine de véhicules. La réunion de l'association n'a officiellement lieu que demain, mais le caractère reculé de l'endroit a de toute évidence incité beaucoup des participants à venir dès ce soir.

Vous garez votre voiture et récupérez votre valise, puis vous suivez Sophia vers la large double porte du manoir. Rendez-vous au 1.

## 1

Un grand lustre, secondé par de nombreuses lampes accrochées aux murs, baigne le hall d'entrée d'une lumière blanche presque éblouissante. Clignant un peu des yeux, vous promenez votre regard parmi les tableaux, le mobilier, les bibelots et les dorures qui agrémentent la pièce. Ce n'est pas tant leur aspect esthétique que leur valeur marchande qui retient votre attention : le fait que Siglanima puisse posséder et entretenir un lieu pareil soulève des questions intéressantes.

Dans un salon voisin, séparé du hall par une porte vitrée, plusieurs dizaines de personnes sont en train de prendre l'apéritif. Le bruit de leurs conversations et le tintement de leurs verres vous parvient de façon à peine assourdie.

Un sourire de satisfaction vous effleure tout à coup les lèvres : parmi les convives, vous venez d'apercevoir la silhouette corpulente et le visage barbu de Pierre-Hector Coudray. Vous n'étiez pas certain qu'il serait présent, car Sophia avait mentionné que beaucoup des membres de l'association ne peuvent pas assister à chacune de ses réunions. Ce soir et la journée de demain vous offriront une occasion en or de déterminer si le changement de comportement que déplore sa famille a quelque chose à voir avec Siglanima.

Sophia est en train de parler à un homme petit et grisonnant, tiré à quatre épingles.

- Il reste un peu de temps avant le dîner, dit-elle en se retournant vers vous. Monsieur Velmouret va te conduire à ta chambre pour que tu puisses y déposer tes bagages et te changer.

- Bien entendu, Mademoiselle Nguyen. Suivez-moi, Monsieur, je vous prie.

La valise à la main, vous lui emboîtez le pas tandis qu'il traverse le hall et entame l'ascension du grand escalier de marbre menant à l'étage supérieur. Jetant un coup d'œil en arrière, vous voyez Sophia disparaître dans un couloir voisin de la pièce où se déroule l'apéritif.

L'occasion ne vous semble pas mauvaise pour commencer à vous renseigner sur ce qui se passe ici. Rien de trop direct, bien sûr. Mais il doit y avoir moyen d'apprendre quelque chose d'utile en questionnant cet homme, même si son air guindé vous fait penser à un majordome anglais du dix-neuvième siècle.

Allez-vous l'interroger au sujet du manoir (rendez-vous au [6](#)) ou de l'association (rendez-vous au [15](#)).

Raphaëlle ouvre une porte et disparaît de l'autre côté. Vous patientez quelques instants, puis - voyant qu'elle ne ressort pas - vous vous redressez et cheminez prudemment jusqu'à l'extrémité du couloir.

Rien ne distingue la porte empruntée par Raphaëlle Zahn de toutes les autres. Vous collez une oreille contre le panneau de bois, mais aucun son ne vous parvient. Après une brève hésitation, vous saisissez la poignée et la tournez aussi silencieusement que possible.

De l'autre côté se trouve non pas une pièce, mais un escalier descendant en colimaçon, éclairé par de petites lampes murales. Une moquette identique à celle du couloir recouvre les premières marches, mais vous voyez en vous penchant que les suivantes sont de pierre nue.



Cette découverte saugrenue soulève bien des questions. Résolu à obtenir au moins quelques réponses, vous entamez la descente de l'escalier. Rendez-vous au [30](#).

3

La carcasse d'un véhicule flambe au beau milieu de la cour, projetant des ombres dansantes autour d'elle. Alors que vous la contournez, un invité complètement paniqué vous écrase presque au volant de sa voiture, ses pneus faisant gicler les gravillons tandis qu'il fonce tout droit vers le portail grand ouvert. Avant qu'il ne puisse l'atteindre, un éclair pâle déchire silencieusement le ciel nocturne et le véhicule explose en une boule de feu.

Vous courez jusqu'à votre propre voiture, dont vous aviez heureusement glissé les clés dans la poche de votre blouson plutôt que dans celle de votre pantalon. Sitôt la portière ouverte, vous vous emparez en toute hâte du pistolet que vous conservez dans la boîte à gants. Difficile de croire qu'il suffira à vous protéger des dangers incompréhensibles qui peuplent cette nuit, mais il devrait se révéler utile au moins contre certains d'entre eux. (Notez que votre pistolet est muni de huit balles.)

Vous pouvez à présent vous installer au volant pour essayer de rejoindre la route (rendez-vous au [13](#)) ou laisser votre voiture et franchir le portail à pieds (rendez-vous au [52](#)). Vous pouvez également tenter de retraverser le manoir pour atteindre le jardin (rendez-vous au [77](#)).

4

Vous saisissez une pioche, vieille mais robuste, et vous retournez pour faire face au tigre à dents de sabre.

Le fauve s'approche sans hâte, ses yeux jaunes vous fixant comme une proie qu'il tiendrait déjà à sa merci. Ce n'est que maintenant que vous prenez pleinement conscience de sa carrure massive. Il doit peser au moins quatre fois votre poids !

### **Épreuve prolongée : SMILODON**

Seuil : 10      Succès nécessaire : 11

Modificateurs :

-2 si vous possédez la compétence Vigueur

+2 si votre Vitalité est égale ou inférieure à 4 (sauf si vous possédez la compétence Instinct de Survie)

Danger : lancez un dé ; sur un résultat de 3 ou plus, les griffes du tigre à dents de sabre vous font perdre 2 points de Vitalité. Si vous possédez la compétence Présence d'Esprit, vous utilisez votre environnement de manière à gêner les mouvements de l'énorme fauve ; vous ne serez blessé que sur un résultat de 4 ou plus.

Si vous parvenez à l'emporter sur cette créature préhistorique, rendez-vous au [99](#).

## 5

Vous résistez à l'impulsion, mais elle ne faiblit pas. Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à vous écarter de ce labyrinthe, ni même à en détourner les yeux.

Vous êtes finalement contraint d'admettre que vous vous trouvez dans une impasse. Des menaces inconnues mais bien réelles rôdent à proximité et votre paralysie actuelle vous met à leur merci. Vous aventurer dans ce dédale végétal vaut sans doute mieux que rester indéfiniment ici.

Non sans réticence, vous avancez donc vers l'entrée du labyrinthe. Notez le code *Retard*, puis rendez-vous au [70](#).

## 6

Velmouret se montre étonnamment disert tandis qu'il vous conduit le long du grand couloir traversant cet étage d'une extrémité à l'autre. Ses commentaires sur le style architectural du manoir ne vous intéressent guère, mais vous prêtez une oreille attentive à tout ce qu'il peut vous apprendre sur l'agencement du bâtiment. Puisque vous devez mener l'enquête ici, il vaut mieux que vous appreniez vite à vous y repérer. Notez le code *Carte*.

Vous parvenez finalement devant la porte de la chambre qui a été attribuée. Avant de vous laisser, Velmouret mentionne que le dîner débutera d'ici une demi-heure et vous invite à redescendre dès que vous serez prêt. Rendez-vous au [10](#).

L'araignée de Leng achève le fauve d'une sauvage morsure au cou. Avant qu'elle ne puisse remarquer votre présence, vous parvenez heureusement à vous engouffrer dans le souterrain, qui est trop étroit pour qu'elle ne vous y suive. Rendez-vous au [80](#).

Il y a un instant de silence qui vous met mal à l'aise, puis elle écarte les mains d'un geste désinvolte.

- Ça n'a jamais été mon style de décourager la curiosité des autres, tant qu'elle ne vient pas me marcher sur les pieds. J'ai même une découverte intéressante à partager avec toi.

Se peut-il que Raphaëlle Zahn soit également détective, ou quelque chose d'approchant ? Son attitude ne vous inspire pas une grande confiance, mais elle semble savoir sur Siglanima des choses que vous ignorez encore et vous hochez donc la tête en signe d'acceptation. Elle vous conduit à l'extrémité du couloir, s'arrête devant une porte que rien ne distingue des autres et la déverrouille avec une petite clé sortie de son sac à main. Une certaine méfiance vous effleure lorsqu'elle vous fait ensuite signe d'ouvrir, mais votre curiosité l'emporte et vous obtempérez.

De l'autre côté se trouve non pas une pièce, mais un escalier descendant en colimaçon, éclairé par de petites lampes murales. Une moquette identique à celle du couloir recouvre les premières marches, mais vous voyez en vous penchant que les suivantes sont de pierre nue. Vous vous retournez pour poser à Raphaëlle la première des nombreuses questions que vous inspire cette découverte, mais elle s'est volatilisée aussi soudainement qu'elle était apparue.

Un escalier secret et un fantôme. Dans quel genre d'histoire vous êtes-vous donc fourré ?

Bien décidé à le découvrir, vous entamez la descente de l'escalier. Notez le code *Rêve*, puis rendez-vous au [30](#).

Le bruit flûté a empli votre esprit de pulsions informes qui s'opposent à votre résolution. Vous luttez pour reprendre le contrôle de vos pensées.

## Épreuve instantanée : APPEL DE L'INDICIBLE

Difficulté : 11

Modificateurs :

+1 si vous possédez les deux codes *Liqueur* et *Vapeur*

Échouer à ce test vous fera perdre 2 points de Psyché si vous possédez les deux codes *Liqueur* et *Vapeur*, et un seul point si vous ne possédez que l'un de ces codes.

Rendez-vous ensuite au [69](#).

10

Votre chambre n'est pas immense, mais elle paraît confortable et dispose d'une petite salle de bain attenante. Vous décidez d'entamer votre séjour ici en prenant une douche rapide pour vous rafraîchir.

Une fois séché, vous ouvrez votre valise pour remplacer le tee-shirt avec lequel vous avez voyagé par une chemise propre. Votre tenue ne se distinguera pas par une élégance remarquable, mais Sophia vous a assuré que les réunions de Siglanima n'ont pas un code vestimentaire exigeant et ce que vous avez observé dans le salon où se tenait l'apéritif semblait le confirmer.

Tout en finissant de vous changer, vous jetez un coup d'œil par la fenêtre. Votre chambre donne du côté opposé à la cour, sur un jardin à la française aux larges allées et aux haies soigneusement taillées. Bien que le crépuscule commence à fondre les tracés et les formes en une mer d'ombres indistinctes, il vous semble distinguer une sorte de labyrinthe végétal à une cinquantaine de mètres du manoir.

La demi-heure est presque écoulée. Vous vous hâtez de quitter votre chambre et de redescendre au rez-de-chaussée.

Alors que vous rejoignez Velmouret au pied de l'escalier, la porte du hall d'entrée s'ouvre tout à coup et vous voyez entrer une jeune femme à côté de laquelle vous avez la mise d'un ambassadeur : des cheveux courts mal teints en blond platine, du rouge à lèvres noir, une robe orange qui ne flatte ni la pâleur de son teint ni la maigreur de sa silhouette, un sac à main informe, des bracelets clinquants aux poignets et l'épaule ornée d'un tatouage qui ressemble au croisement contre nature d'une méduse avec un ptérodactyle.

- Bonsoir, excusez-moi, fait-elle en entrant, tirant derrière elle une énorme valise. C'est bien ici qu'a lieu la réunion de Siglanima ? Je suis Raphaëlle Zahn. On m'a invitée mais j'ai eu un peu de mal à trouver cet endroit.

Le visage de Velmouret n'affiche rien d'autre que la plus impeccable politesse lorsqu'il répond :

- Vous êtes bien arrivée au manoir où va se dérouler la réunion, Mademoiselle Zahn. Le dîner est sur le point de commencer. Si vous n'êtes pas trop fatiguée par votre voyage, je vous invite à me suivre, en compagnie de Monsieur Reynier. N'hésitez pas à laisser votre bagage ici, je le ferai porter à la chambre qui a été préparée pour vous.

La nouvelle venue accepte bien volontiers. Alors que vous avez tous les deux emboîté le pas à Velmouret, elle se rapproche tout à coup, emplissant vos narines d'un âcre parfum floral :

- Je ne te recommande pas de te montrer trop intéressant, vous murmure-t-elle.

Vous la regardez, interloqué, mais elle n'ajoute rien et vous ne saisissez sur son visage qu'un fugace sourire. Avant que vous ne puissiez poser la moindre question, Velmouret ouvre devant vous la porte donnant sur la salle à manger.

Vous y rejoignez une trentaine de personnes, qui sortent manifestement tout juste de l'apéritif que vous avez aperçu. D'après ce que Sophia a laissé entendre, près de la moitié d'entre elles sont des invités comme vous. L'atmosphère est très informelle et c'est à peine si la tenue pour le moins insolite de Raphaëlle Zahn attire quelques regards.

Six grandes tables circulaires ont été dressées pour les convives et un petit groupe de serveurs attend patiemment que tout le monde soit installé pour apporter les premiers plats. Vous remarquez que les places ne sont pas nominatives et que chacun semble libre de s'asseoir où il le souhaite.

Vous pouvez choisir la table de Pierre-Hector Coudray (rendez-vous au [18](#)) ou celle à laquelle vous apercevez Sophia (rendez-vous au [25](#)). Vous pouvez également rester en compagnie de Raphaëlle Zahn et vous placer à côté d'elle (rendez-vous au [33](#)).

## **DIES MIES JESCHET BOENE DOESEF DOUVEMA ENITEMAUS I**

Une série de mots incompréhensibles, terrible et brutale comme la foudre, explose à l'intérieur de votre crâne. Vous ne distinguez plus ce qui vous entoure, vous ne contrôlez plus vos muscles, vous ne sentez plus que votre cœur qui cogne dans votre poitrine de plus en plus fort...

### **Épreuve instantanée : FORCE OCCULTE**

Difficulté : 14

Modificateurs :

- 3 si vous possédez la compétence Instinct de Survie

Si vous échouez à cette épreuve, une douleur immense vous écrase le torse lorsque votre cœur s'arrête de battre. Si vous réussissez, rendez-vous au [23](#).

12

Vous franchissez un dernier tournant et parvenez tout à coup au cœur du labyrinthe, un espace circulaire recouvert de gazon. La statue de pierre qui lui tenait lieu de seul ornement a été renversée et brisée, dévoilant l'entrée du passage souterrain que dissimulait son socle. Vous éprouvez à cette vision la certitude aussi instinctive qu'absolue que vous devez descendre dans ce tunnel au plus vite.

Mais il ne sera pas si simple d'y parvenir. Un combat terrible vient de faire rage ici et les cadavres massifs de deux de ses protagonistes gisent à seulement quelques mètres de vous : des tigres à dents de sabre, identiques à celui que vous avez déjà rencontré, leurs flancs percés de plaies profondes d'où s'écoule un sang noir et visqueux.

Le vainqueur de l'affrontement est tapi un peu plus loin, vous fixant de ses huit yeux luisant comme des grenats. Une énorme araignée violette, à l'abdomen boursouflé et aux crocs dégoulinant de venin. Vous n'auriez pas imaginé pareil monstre dans vos pires cauchemars et, pourtant, il ne vous inspire en ce moment aucune terreur viscérale, seulement la crainte qu'il ne vous empêche d'arriver à temps là où vous devez vous rendre.

L'araignée de Leng - vous savez inexplicablement que cette espèce s'appelle ainsi - souffre de sérieuses blessures, ce qui explique sans doute pourquoi elle ne vous a pas attaqué tout de suite. Mais dès que vous faites un pas en direction du passage souterrain, elle se précipite sur vous avec un cri chuintant.

### **Épreuve instantanée : ARAIGNÉE DE LENG BLESSÉE**

Difficulté : 10

Modificateurs :

-2 si vous possédez la compétence Vigueur

- 1 si vous possédez un fusil ou un pistolet et que vous ouvrez le feu sur le monstre (dépensez dans ce cas une balle)

+1 si votre Vitalité est inférieure ou égale à 3 (sauf si vous possédez la compétence Instinct de Survie)

Si vous réussissez, vous parvenez à esquiver la charge de l'araignée de Leng. Si vous échouez, elle enfonce ses crocs venimeux dans votre chair, vous faisant perdre 3 points de Vitalité.

Si vous survivez, rendez-vous au [93](#).

### 13

Vous démarrez votre voiture et conduisez prudemment vers la sortie, évitant les deux carcasses en flammes. Votre cœur cogne à tout rompre dans votre poitrine, mais rien ne se passe encore. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du portail lorsqu'il vous semble distinguer dans son embrasure une silhouette infiniment sombre...

L'espace d'une infime fraction de seconde, vous êtes enveloppé d'une lumière aveuglante. Puis votre voiture explose, déchiquetant votre corps et vous tuant instantanément.

### 14

Vous tournez les talons et fuyez à toutes jambes, mais la distance qui s'étend devant vous est bien trop considérable ; le tigre à dents de sabre s'élance aussitôt à votre poursuite et il lui suffira de quelques instants pour vous rattraper. Sans arme, vous n'avez aucune chance de parvenir à vous défendre. Votre aventure s'achève ici.

### 15

C'est bien volontiers que Velmouret parle de Siglanima tout en vous conduisant le long du grand couloir qui traverse le premier étage d'une extrémité à l'autre. Malheureusement, sa conversation se révèle très similaire à un prospectus touristique : riche en informations superficielles, mais pauvre en détails concrets. Lorsque vous parvenez à la porte de la

chambre qui vous est attribuée, vous n'avez pas l'impression d'avoir appris quoi que ce soit d'utile au sujet de l'association.

Avant de vous laisser, Velmouret mentionne que le dîner débutera d'ici une demi-heure et vous invite à redescendre dès que vous serez prêt. Rendez-vous au [10](#).

16

Vous parvenez à échapper au regard du fauve, mais vos déplacements successifs vous rapprochent peu à peu du fond de la salle et vous craignez de vous y retrouver acculé.

Alors que vous passez en rampant derrière une étagère encombrée de cartons moisis, un espoir immense vous emplit tout à coup. Sur le mur le plus proche se découpe la silhouette d'une ancienne porte. Elle est condamnée, mais le travail a été peu soigné et le temps a fait son œuvre : le ciment s'est beaucoup effrité et quelques-unes des pierres se sont déjà détachées du sommet de l'ouvrage, dévoilant un espace éclairé au-delà.

Vous devez risquer votre vie sur cette unique chance. Quittant votre cachette, vous vous précipitez vers cette encadrure et entreprenez d'élargir l'ouverture exigüe. Le ciment résiste plus que vous ne l'espérez, mais la peur décuple vos forces.

Un rugissement et un grand fracas vous heurtent les oreilles. Inutile de vous retourner pour savoir que le tigre à dents de sabre, alerté par le bruit, accourt dans votre direction ! Vous vous hissez sur une caisse voisine et vous glissez en toute hâte par le trou que vous êtes parvenu à percer, vous éraflant copieusement la peau au passage.

Vous atterrissez sans douceur sur le sol d'un couloir assez similaire à celui que vous suiviez précédemment, si ce n'est qu'il est plus étroit. Vous redressant, vous voyez qu'il aboutit quelques mètres plus loin à une porte métallique close, de toute évidence celle que vous avez aperçu à la bifurcation.

Les grondements de frustration de l'énorme fauve vous parviennent avec une netteté qui laisse peu de doute sur sa proximité. L'ouverture que vous avez ménagée est bien trop étroite pour qu'il puisse l'emprunter, mais vous craignez que la paroi toute entière ne finisse par céder s'il se jetait contre elle de tout son poids. Vous vous éloignez donc d'un pas rapide dans la seule direction qui s'offre à vous. Rendez-vous au [40](#).

17



L'impulsion se révèle trop puissante pour votre volonté. Submergeant votre raison (vous perdez un point de Psyché), elle vous contraint à vous diriger droit vers le labyrinthe végétal et à y pénétrer à la suite de Raphaëlle. Rendez-vous au [70](#).

## 18

Puisque vous êtes venu enquêter sur Coudray, autant profiter de l'occasion qui vous est offerte de lui parler ! Vous vous asseyez à côté de lui et engagez la conversation tandis que le dîner commence.

Pierre-Hector Coudray paraît enchanté de faire votre connaissance et se montre très aimable. Dès vos premières questions sur l'association, il se révèle en être un membre enthousiaste :

- La philosophie de Siglanima repose sur la synergie, déclare-t-il de sa voix sonore. La spécialisation a bien sûr ses avantages, mais le pinacle de l'intelligence ne peut être atteint qu'en établissant des passerelles. C'est pourquoi nous nous intéressons à tous les domaines de connaissance, aussi théoriques ou concrets qu'ils puissent être.

Ce raisonnement vous semble quelque peu sommaire, mais ce n'est pas le moment d'exprimer vos opinions personnelles. La dernière phrase sonnait comme une invitation. Allez-vous parler de LSF à Pierre-Hector Coudray (rendez-vous au [28](#)) ou laisser s'exprimer les autres invités présents à cette table (rendez-vous au [31](#)) ?

## 19

Le jardin est éclairé par tous ses lampadaires, mais vous n'y apercevez personne, ce qui vous paraît de bon augure. Vous vous éloignez rapidement du manoir et les bruits qui vous parviennent diminuent peu à peu. Au bout d'une dizaine de mètres, la prudence vous fait jeter un regard en arrière, mais vous n'apercevez personne, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur. À travers certaines fenêtres, vous distinguez cependant des rougeoiements qui pourraient être des débuts d'incendie.

Vous vous retournez et vous éloignez le long de l'allée centrale. Les grondements du tonnerre semblent se rapprocher, mais il ne pleut toujours pas. D'après ce que vous vous souvenez d'avoir vu depuis la fenêtre de votre chambre, si vous continuez tout droit jusqu'au labyrinthe végétal et que vous obliquez ensuite vers la droite, vous devriez atteindre un endroit où des arbres vous permettraient d'escalader sans mal le mur bordant le domaine. Après quoi, vous n'aurez plus qu'à rejoindre la route et à marcher jusqu'au village le plus proche.

Vous vous sentez calme. Curieusement calme, à dire vrai, compte tenu de tout ce que vous avez vécu au cours de cette nuit. Peut-être cette abondance d'évènements étranges a-t-elle temporairement saturé votre capacité émotionnelle. Vous y réfléchirez plus tard.

Alors que vous approchez du labyrinthe végétal, dont les haies se révèlent plus hautes que vous ne l'aviez cru, vous apercevez une personne se tenant juste devant son entrée. Elle vous tourne le dos, mais sa robe orange et ses cheveux pâles vous permettent de reconnaître Raphaëlle Zahn.

Allez-vous l'interpeller (rendez-vous au [46](#)) ou vous contenter de l'observer (rendez-vous au [57](#)) ?

## 20

Alors que le repas touche à sa fin, Pierre-Hector Coudray se lève pour exposer sommairement à l'assemblée le programme du lendemain. Celui-ci consistera en conférences et en débats, qui débiteront vers dix heures et s'achèveront en fin d'après-midi.

La plupart des convives sont désormais fatigués et, après ces annonces, la salle se vide rapidement. Vous regagnez votre chambre comme les autres.

Votre intention n'est cependant pas de dormir, du moins pas dans l'immédiat. Au cours du dîner, vous avez pris soin de ne pas trop manger et de très peu boire, afin de garder les idées claires.

Les buts de Siglanima vous paraissent toujours aussi flous et son apparente aisance financière est pour le moins curieuse. Vous n'en savez pas assez pour commencer à élaborer des théories, mais vous comptez bien profiter de votre séjour ici pour creuser le sujet. Pour commencer, vous aimeriez beaucoup observer les membres de l'association lorsqu'ils ne sont qu'entre eux.

Vous vous allongez sur votre lit et patientez. Peu à peu, les bruits provenant du reste du manoir s'estompent. Lorsque les aiguilles de votre montre indiquent onze heures, vous vous relevez et allez jusqu'à la porte, que vous entrebâillez. Les lumières du large couloir sont désormais tamisées et vous n'entendez rien à proximité.

Vous désactivez la sonnerie de votre portable et le glissez dans votre poche. Rien ne garantit que votre petite expédition nocturne portera le moindre fruit, mais vous vous tenez prêt à enregistrer ou à photographier tout ce qui méritera de l'être.

Vous vous glissez hors de votre chambre et revenez à pas lents jusqu'à l'escalier. Le rez-de-chaussée est encore à demi éclairé, mais il n'en provient plus que quelques bruits distants et étouffés. Devant vous, le couloir se prolonge jusqu'à l'autre extrémité du corps de logis ; vous avez remarqué que les chambres des membres de l'association se trouvent très majoritairement de ce côté du manoir.

Si vous descendez au rez-de-chaussée, rendez-vous au [53](#). Si vous continuez le long du couloir, rendez-vous au [58](#).

21

Vous vous glissez du mieux que vous pouvez dans le passage percé à travers la haie. Les branches calcinées sont encore chaudes, mais pas assez pour infliger des brûlures. Vous vous trouvez bien plus incommodé par l'épaisse fumée qu'elles dégagent.

Vous parvenez, au terme de quelques efforts, dans une nouvelle allée du labyrinthe. À quelques mètres seulement sur votre droite, un autre tunnel noirci et récent a été pratiqué dans un mur végétal. Quelqu'un souhaitait de toute évidence parvenir au cœur de ce dédale sans devoir s'embarasser de tous ses tours et détours.

Vous empruntez ce nouveau raccourci, ainsi que les trois ou quatre autres que vous rencontrez à sa suite. Cela vous permet de progresser rapidement, mais, juste après votre dernière traversée, un vertige soudain vous fait chanceler et votre vision se brouille. Vous avez respiré beaucoup de fumée en très peu de temps.

### Épreuve instantanée : INTOXICATION

Difficulté : 11

Modificateurs :

-2 si vous possédez la compétence Vigueur

+ 1 si votre Vitalité est égale ou inférieure à 5 (sauf si vous possédez la compétence Instinct de Survie)

Échouer à ce test vous fera perdre un point de Vitalité. Si cela fait tomber votre Vitalité à 0, vous perdez connaissance et ne vous réveillerez jamais.

Si vous restez en mesure de poursuivre votre chemin, la fraîcheur de l'air nocturne dissipe peu à peu votre malaise. Votre sentiment de bientôt toucher au but se précise lorsque des bruits indistincts - assourdis par l'épaisseur des haies - commencent à vous parvenir aux oreilles. Rendez-vous au [24](#) si vous possédez le code *Retard* et au [98](#) sinon.

Quelques instants vous suffisent à découvrir l'origine de cette clarté et elle ne se révèle pas moins bizarre que le reste du contenu de ces souterrains. Plusieurs meubles ont été disposés dans un renforcement du tunnel, éclairé par une variété de lampes de formes diverses. Sophia et trois autres personnes - que vous identifiez comme des membres de l'association - y sont tranquillement assises dans des fauteuils confortables, le nez plongé dans des livres comme si elles patientaient dans la salle d'attente d'un médecin.

Tapi à une distance suffisante pour que la pénombre les empêche de vous apercevoir, vous observez ce spectacle absurde sans parvenir à lui trouver la moindre explication. Ce n'est tout de même pas pour abriter un cabinet de lecture secret que Siglanima a créé ce réseau de tunnels !

Un petit réveil posé une table basse de cet étrange salon se fait tout à coup entendre. Sophia arrête la sonnerie, referme et dépose son livre, puis se lève et, sous vos yeux abasourdis, entreprend de se déshabiller. Aucune des trois autres personnes présentes ne lui accorde ne serait-ce qu'un regard.

Une fois nue, Sophia range ses vêtements dans une commode voisine, puis s'éloigne calmement le long du tunnel. Espérant que sa destination vous expliquera enfin ce qui se passe ici, vous la suivez à une distance prudente. Rendez-vous au [56](#).

Vous êtes étendu sur la moquette du couloir, bras et jambes écartés. Vous ne vous souvenez pourtant pas d'être tombé. Que vous est-il arrivé ?

Vous vous relevez tant bien que mal. Tout votre corps est endolori comme si on vous avait roué de coups et vous avez du mal à rassembler vos pensées (vous avez perdu 3 points de Vitalité et 2 points de Psyché).

Vous avez visiblement perdu connaissance. Un coup d'œil à votre montre vous apprend que cela n'a pas duré très longtemps : depuis que vous avez quitté votre chambre, il s'est à peine écoulé un quart d'heure.

Raphaëlle Zahn est très probablement responsable de ce qui vient de vous arriver, même si vous ne comprenez pas comment elle a procédé. Quoi qu'il en soit, vous ne la voyez nulle part. Peut-être a-t-elle eu le temps de trouver ce qu'elle cherchait ici.

Vous avancez prudemment le long du couloir toujours silencieux. Malgré la pénombre, votre regard attentif remarque que la moquette claire est couverte de traînées d'une poussière rouge sombre, qui vous rappelle curieusement les grenats dont était ornée la broche de Raphaëlle. Elles aboutissent à une porte que rien ne distingue des autres. Poussé par la curiosité, vous saisissez la poignée et la tournez aussi silencieusement que possible.

De l'autre côté se trouve non pas une pièce, mais un escalier descendant en colimaçon, éclairé par de petites lampes murales. Une moquette identique à celle du couloir recouvre les premières marches, mais vous voyez en vous penchant que les suivantes sont de pierre nue.

Une sorcière et maintenant un escalier secret ! Dans quel genre d'histoire vous êtes-vous donc fourré ?

Bien décidé à le découvrir, vous entamez la descente de l'escalier. Rendez-vous au [30](#).

Vous franchissez un dernier tournant et parvenez tout à coup au cœur du labyrinthe, un espace circulaire recouvert de gazon. La statue de pierre qui lui tenait lieu de seul ornement a été renversée et brisée, dévoilant l'entrée du passage souterrain que dissimulait son socle. Vous éprouvez à cette vision la certitude aussi instinctive qu'absolue que vous devez descendre dans ce tunnel au plus vite.

Mais il ne sera pas si simple d'y parvenir. Un combat terrible vient de faire rage ici et les cadavres massifs de deux de ses protagonistes gisent à seulement quelques mètres de vous : des tigres à dents de sabre, identiques à celui que vous avez déjà rencontré, leurs flancs percés de plaies profondes d'où s'écoule un sang noir et visqueux.

Le vainqueur de l'affrontement est tapi un peu plus loin, vous fixant de ses huit yeux luisant comme des grenats. Une énorme araignée violette, à l'abdomen boursoufflé et aux crocs dégoulinant de venin. Vous n'auriez pas imaginé pareil monstre dans vos pires cauchemars et, pourtant, il ne vous inspire en ce moment aucune terreur viscérale, seulement la crainte qu'il ne vous empêche d'arriver à temps là où vous devez vous rendre.

L'araignée de Leng - vous savez inexplicablement que cette espèce s'appelle ainsi - souffre de sérieuses blessures, ce qui explique sans doute pourquoi elle ne vous a pas attaqué tout de suite. Mais dès que vous faites un pas en direction du passage souterrain, elle s'avance avec un cri chuintant. L'affrontement est inévitable.

## Épreuve prolongée : ARAIGNÉE DE LENG BLESSÉE

Seuil : 13 Succès nécessaire : 9

Modificateurs :

- 5 si vous utilisez un fusil

- 4 si vous utilisez un pistolet

- 1 si vous avez la compétence Vigueur et n'utilisez pas d'arme à feu

+1 si votre Vitalité est égale ou inférieure à 3 (sauf si vous avez la compétence Instinct de Survie)

Danger : lancez un dé ; sur un résultat de 4 ou plus, les crocs venimeux s'enfonceront dans votre chair, vous faisant perdre 3 points de Vitalité. Si vous avez marqué au moins 4 points de succès ce tour-ci, la douleur affaiblira momentanément la créature monstrueuse, qui ne vous blessera que sur un 5 ou un 6.

Si vous réussissez l'épreuve, rendez-vous au [93](#). Si vous ne l'avez pas réussie au bout de trois tours mais que vous êtes toujours vivant, rendez-vous également au [93](#).

25

Sophia vous adresse un signe de tête lorsque vous venez vous asseoir à proximité, mais vous n'aurez pas l'occasion d'échanger le moindre mot avec elle : à peine le repas a-t-il commencé qu'elle engage la conversation avec un autre invité au sujet du style architectural du manoir.

Les autres personnes présentes à cette table se révèlent intéressées par des sujets tout aussi abscons et vous avez rarement l'occasion d'ouvrir la bouche au cours du dîner. Vous restez cependant attentif aux paroles qui s'échangent autour de vous et la discussion entre Sophia et son interlocuteur vous apprend quelques détails intéressants sur l'agencement du bâtiment. Notez le code *Plan*, puis rendez-vous au [20](#).

26

Vous arrachez juste à temps le fusil à pompe à l'étreinte du mort (notez que l'arme n'est munie que d'une seule balle). Le monstre se précipite sur vous d'un pas pesant.

### Épreuve prolongée : BÊTE LUNAIRE

Seuil : 8      Succès nécessaire : 8

Modificateurs :

- 4 si vous vous servez du fusil

- 1 si vous possédez la compétence Vigueur et n'utilisez pas le fusil

+ 1 si votre Vitalité est inférieure ou égale à 4 (sauf si vous possédez la compétence Instinct de Survie)

Danger : lancez un dé ; sur un résultat supérieur ou égal à 4, la créature vous fait perdre 2 points de Vitalité.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [95](#).

27

Dans un déchirement effroyable de tout votre être, vous rompez le lien qui vous asservit à la volonté du shoggoth. Vous tournez les talons et vous enfuyez hors de la caverne, poursuivi par les échos d'une confrontation titanesque.

Vous ne vous souviendrez jamais clairement de la façon dont vous avez quitté le domaine pour rallier le village le plus proche. Revenu chez vous, la première chose que vous faites est de classer le dossier de Pierre-Hector Coudray. Vous inventez de faux prétexte pour vos employeurs, leur remboursez l'avance versée et ne dites pas un mot de tout ce que vous avez découvert. Vous tentez ensuite de reprendre une existence normale.

Chaque jour, à chaque instant, votre esprit subit la pression de votre véritable nature. Vous ne parvenez jamais à la faire disparaître, mais vous vous y habituez peu à peu, dans une certaine mesure.

Les souvenirs peuvent-ils peser davantage que l'instinct ? En choisissant d'être Cédric Reynier, vous avez misé le restant de votre existence sur la réponse à cette question.

FIN

À votre surprise, Coudray se montre tout aussi intéressé que Sophia par la langue des signes française et vous encourage à fournir autant de détails que possible.

### Épreuve prolongée : MAÎTRISE DE LA LSF

Seuil : 8 Succès nécessaire : 8

Modificateurs :

-3 si vous possédez la compétence Présence d'Esprit

Danger : aucun, mais vous n'avez que trois tours pour obtenir les points de Succès nécessaires.

Les questions incisives de Coudray sur la syntaxe et la grammaire suggèrent des connaissances linguistiques qu'on ne s'attendrait pas à trouver chez un expert en microbiologie. Peut-être faut-il y voir une illustration de la philosophie de Siglanima.

Si vous avez réussi l'épreuve, notez le code *Priorité*. Dans les deux cas, rendez-vous ensuite au [20](#).

- J'ai l'impression que tu es un peu dérouté, vous dit Sophia, se servant à présent de sa voix. Pendant que nous patientons, je pense qu'une petite leçon d'histoire devrait t'aider à t'y retrouver.

Elle s'exprime avec un grand calme que n'affecte ni le cadre, ni les circonstances, ni sa nudité.

- Il y a plusieurs millions d'années, une race ancienne et supérieurement avancée s'est établie sur la Terre. Elle s'est créé des esclaves qu'elle pensait parfaits : forts, très résistants et infiniment adaptables. Les quelques érudits de l'espèce humaine qui ont bien plus tard appris leur existence les ont appelés "shoggoths".

Un tremblement plus net agite la surface gélatineuse noire derrière elle. En dépit de son apparence inhumaine, réalisez-vous, cette créature comprend parfaitement ce qui se dit devant elle.



- Les Anciens étaient d'une intelligence remarquable mais ils manquaient de sagesse, poursuit Sophia. La capacité d'évolution des shoggoths s'appliquait autant à leurs esprits qu'à leur corps. Il y a eu une révolte et la race des Anciens a cessé d'exister.

Une expression pensive se peint sur son visage.

- Nous ignorons ce que sont devenu les autres shoggoths. Mais celui-ci - notre source et notre aboutissement - a erré à travers le monde pendant des temps immémoriaux. Il s'était affranchi de son esclavage, mais ne connaissait rien d'autre que les valeurs et les idées des Anciens. Il a observé les êtres vivants qu'il rencontrait et découvert comment s'approprier leurs connaissances en les ingérant. Les espèces animales inférieures manquaient à vrai dire d'intérêt, mais les humains...

Elle se désigne elle-même d'un geste de la main.

-...les humains possédaient des cultures, des philosophies, des sciences et des arts. Notre créateur, pour favoriser son propre développement, a décidé de se les approprier. Il a vite réalisé que, pour bien des raisons, il serait plus efficace de ne pas agir directement. Au terme de plusieurs siècles d'expérimentation, il a appris à créer des agents autonomes pouvant être envoyés à travers les continents pour lui en rapporter toutes les connaissances qu'il désire. Siglanima n'est qu'une tentative récente de donner à ce qui existait déjà un cadre qui puisse opérer plus simplement dans le monde moderne.

Le récit extraordinaire de Sophia exerce sur vous une fascination profonde. Et pourtant, la pensée vous taraude que ce n'est pas la chose la plus importante en ce moment.

### **Épreuve instantanée : LUCIDITÉ**

Difficulté : 12

Modificateurs :

- 2 si vous possédez la compétence Présence d'Esprit ou Instinct de Survie

- 3 si votre Psyché est de 8

+ 1 si votre Psyché est de 3 ou 4

+ 3 si votre Psyché est de 1 ou 2

Si vous réussissez, rendez-vous au [66](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [100](#).

Les marches s'enfoncent sur plus d'une dizaine de mètres et, à en juger par le peu de poussière les recouvrant, elles constituent un passage fréquemment emprunté. Vous atteignez un large palier d'où un autre escalier s'élève vers une partie différente du manoir, mais vous décidez d'ignorer cette alternative pour le moment et de continuer à descendre. Quelques instants plus tard, vous débouchez sur un large couloir médiocrement éclairé, dont il vous est impossible de distinguer l'extrémité opposée.

Vous avancez prudemment, vous efforçant de rester aussi silencieux que possible et prenant au passage quelques photographies. Le sol est usé, les lampes encrassées et l'enduit de plâtre qui recouvre les parois s'est effrité par endroit pour révéler des briques décaties. Il ne vous semble pas impossible que ce corridor soit plus ancien que le bâtiment qui le surplombe.

Au bout d'une dizaine de mètres, une porte métallique – impeccable et moderne – est incrustée dans le mur de gauche. Elle inclut une petite vitre ronde comme un hublot, mais ce qui se trouve de l'autre côté est encore plus mal éclairé que le couloir.

Un bouton voisin permet manifestement d'ouvrir la porte. Si vous le pressez, rendez-vous au [62](#); si vous continuez d'avancer le long du corridor, rendez-vous au [97](#).

Les trois autres invités assis à cette table se révèlent être un ingénieur du son, un œnologue et un passionné de sigillographie. Coudray converse tour à tour avec eux, manifestant le même intérêt pour chacun de ces sujets pourtant très différents. Habitué comme vous l'êtes à tirer les vers du nez de quelqu'un, vous remarquez l'adresse avec laquelle – sous couvert de simple curiosité – ses questions visent à déterminer l'étendue et la qualité de l'expertise de son interlocuteur.

Rendez-vous au [20](#).

Vous vous sentez beaucoup plus calme à présent. Toute la tension qui vous habitait jusqu'ici s'est dissipée, vous laissant plein du sentiment apaisant de connaître et d'occuper votre place dans l'univers.

Votre créateur a déjà regagné le centre de la caverne. Sophia s'approche de vous.

- Les connaissances de cette cultiste se révéleront sûrement très intéressantes, vous dit-elle, mais nous avons des préoccupations plus urgentes. Il nous faut retourner au manoir et vérifier qu'il n'y reste plus aucune menace.

Vous hochez la tête. Il n'est pas impossible que vous soyez actuellement les deux seuls membres de Siglanima en état d'agir. Vous allez avoir fort à faire.

- Il ne sera pas facile de dissimuler tout ce qui s'est passé ici, poursuit-elle. Plus tôt nous commencerons, mieux cela vaudra. Tes connaissances particulières pourraient se révéler bien utiles.

Vous acquiescez à nouveau, réfléchissant déjà aux moyens d'égarer une possible enquête de police. D'ici quelques jours, si tout se passe bien, vous vous chargerez également de fournir à la famille de Pierre-Hector Coudray une explication qui les satisfasse à peu près.

Vous quittez la caverne avec Sophia. Les yeux sans cesse renouvelés du shoggoth vous regardent partir.

FIN

33

Les quatre autres personnes qui prennent place à cette table sont des membres de Siglanima. Vous y voyez une excellente opportunité d'en apprendre davantage sur l'association sous le couvert d'une curiosité anodine.

Mais vous n'en avez pas l'occasion : sitôt le dîner commencé, Raphaëlle Zahn monopolise la parole comme une conférencière devant une audience. Elle débute par quelques réflexions hétéroclites sur la Mésopotamie, puis embraye abruptement sur la période paléo-babylonienne, le royaume médio-assyrien et l'empire hittite, évoquant pêle-mêle des détails religieux, artistiques, linguistiques et agricoles. Votre incrédulité ne cesse de croître à mesure qu'elle parle, parle et parle encore.

Le plus étonnant est que les membres de l'association ne cherchent pas le moins du monde à interrompre ce monologue ou à le transformer en discussion. Ils paraissent immédiatement fascinés par l'érudition de Raphaëlle et, lorsqu'il lui arrive parfois de s'interrompre pour manger une bouchée ou boire un peu de vin, les seuls mots qui leur échappent sont pour lui témoigner leur intérêt continu.

**Épreuve instantanée : ATTENTION AUX DÉTAILS**

Difficulté : 11

Modificateurs :

- 4 si vous possédez la compétence Perception
- 2 si vous possédez la compétence Présence d'Esprit

Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [38](#). Sinon, le reste du dîner se poursuit de la sorte et vous ne prêtez bientôt plus qu'une oreille très distraite à ce torrent de savoir abscons. Rendez-vous au [20](#).

34

Le fauve vous a aperçu, entendu ou peut-être simplement reniflé. Quoi qu'il en soit, il s'élançe tout à coup vers votre cachette et l'impact de son corps massif la renverse sans difficulté. Vous vous jetez sur le côté, mais une caisse vous heurte durement l'épaule (vous perdez un point de Vitalité).

Vous dégageant de cet enchevêtrement, vous vous précipitez vers les outils appuyés contre le mur. Rendez-vous au [4](#).

35

Le monstre succombe sans émettre le moindre son. Vous examinez Pierre-Hector Coudray, mais découvrez bien vite qu'il est mort, lui aussi. Vous trouvez dans ses poches deux balles supplémentaires pour votre fusil. Puis vous vous hâtez de regagner le hall d'entrée, où vous pourrez quitter le manoir du côté de la cour (rendez-vous au [3](#)) ou du côté du jardin (rendez-vous au [19](#)).

36

Une sensation de vertige vous saisit tandis que vous examinez le hiéroglyphe, mais elle n'est pas causée par l'étrangeté des symboles. Il flotte dans l'air une odeur subtile et déroutante que vous n'avez pas remarquée immédiatement.

Subitement inquiet, vous vous hâtez de quitter les lieux et reprenez votre chemin le long du couloir. Les symptômes de cette atmosphère malsaine se dissipent heureusement vite. Rendez-vous au [97](#).

37

- Ah, monsieur Reynier ! Je suis navré que votre visite soit perturbée de la sorte.

Le ton de sa voix ne serait pas différent s'il s'excusait parce que le matelas de votre lit s'était révélé inconfortable.

- Je vous recommande de sortir du manoir en attendant que la situation y soit rétablie. Il semble malheureusement qu'un obstacle empêche de quitter la cour du côté de la route, mais vous devriez être en sécurité au jardin.

Sans rien ajouter de plus, il se dirige vers un couloir d'où proviennent les échos d'un intense vacarme. Un détail curieux retient votre attention : Coudray a une légère blessure à la main gauche et vous avez vu quelques gouttes de sang écarlate en perler, mais sur les dalles blanches où elles se sont écrasées, vous ne remarquez à présent que de petites tâches noires comme de l'encre.

Vous pouvez sortir du manoir du côté de la cour (rendez-vous au [3](#)) ou du côté du jardin (rendez-vous au [19](#)). Si vous le souhaitez, vous pouvez également suivre Pierre-Hector Coudray (rendez-vous au [43](#)).

38

Raphaëlle se met maintenant à parler de l'écriture cunéiforme et cherche dans son sac à main un bloc-note pour y dessiner quelques symboles. Une curiosité aussi professionnelle qu'instinctive vous pousse à jeter un regard furtif à ses affaires. Au milieu d'un fatras de choses très ordinaires, vous apercevez brièvement un objet vert pâle aux étranges contours. Une statuette de jade, peut-être.

Raphaëlle s'empare de son bloc-note et referme son sac d'un geste brusque, dans lequel vous décelez un soupçon de contrariété. Votre intuition vous dit qu'elle a remarqué votre coup d'œil indiscret.

Si vous l'interrogez au sujet de ce curieux objet, rendez-vous au [45](#). Si vous vous abstenez, rendez-vous au [49](#).

39

La créature ailée s'embrase tout à coup, et les flammes ne laissent de son corps qu'une fine cendre bientôt emportée par la brise nocturne.

Vous vous retournez pour découvrir que Raphaëlle a disparu. Selon toute probabilité, elle s'est aventurée à l'intérieur du dédale.

Une vague d'anxiété irraisonnée vous envahit à cette pensée. Vous ne saisissez pas pourquoi, mais il ne faut pas qu'elle atteigne le centre du labyrinthe. Il s'y trouve quelque chose... quelque chose de très important, que vous devez protéger à tout prix. Mû par cette impulsion incontrôlable, vous précipitez à la suite de la jeune femme. Notez le code *Retard*, puis rendez-vous au [70](#).

40

Le couloir débouche après quelques instants sur de multiples et larges tunnels circulaires qui s'enfoncent dans presque toutes les directions. Incrustées dans les parois de pierre lisse, de petites lampes diffusent une clarté juste suffisante pour qu'il ne soit pas nécessaire d'avancer à tâtons. Sur votre droite, cependant, vous apercevez le reflet d'une lumière plus vive.

Vous pouvez vous diriger de ce côté (rendez-vous au [22](#)) ou emprunter un autre passage (rendez-vous au [59](#)).

41

Vous levez le bras et déchargez votre pistolet sur Raphaëlle Zahn. Elle crie des paroles incompréhensibles et l'espace se déforme entre vous, dispersant les balles et la laissant indemne. Mais vous avez détourné son attention du véritable péril : le shoggoth se met en mouvement avec une rapidité stupéfiante, s'abattant sur elle comme une vague gigantesque et la faisant disparaître toute entière.

Rendez-vous au [32](#).

## 42

Peu à peu, vous commencez à saisir le sens des étranges symboles. Leurs contours, tracés dans la pierre par des mains fluides, reflètent l'évolution de l'artiste né pour créer sans les comprendre de grands labyrinthes au fond des mers, puis s'affranchissant et réfléchissant et s'appropriant mais limité à une seule source d'inspiration décadente et diminuée jusqu'à ce que...

Une sensation de nausée vous extirpe brutalement des rêveries incohérentes dans lesquelles vous commenciez à sombrer. Vous réalisez que l'atmosphère de cette salle n'est pas ordinaire. Il flotte dans l'air une odeur subtile mais écœurante, sans doute un gaz dont les effets nuisent à votre lucidité.

Vous vous hâtez de quitter les lieux, titubant quelque peu, et reprenez votre chemin le long du couloir. Les symptômes de cette atmosphère malsaine se révèlent heureusement éphémères, mais vous avez perdu 2 point de Psyché. Notez le code *Vapeur*, puis rendez-vous au [97](#).

## 43

Coudray s'avance d'un pas rapide le long du couloir et disparaît tout à coup dans une pièce où règne un grand remue-ménage. Alors que vous hâtez le pas pour le rejoindre, vous entendez tout à coup le fracas d'un coup de feu, puis Coudray réapparaît, propulsé en arrière par une force colossale, et sa tête vient heurter brutalement le mur.

Un monstre trapu aux allures de crapeau - très similaire à celui dont vous avez vu le cadavre dans le hall d'entrée - émerge de la pièce à sa suite. Bien que son étrange visage paraisse dépourvu d'yeux, il vous remarque aussitôt et se tourne vers vous, ses tentacules rosâtres s'agitant furieusement.

Désarmé comme vous l'êtes, affronter cette créature serait trop risqué. Vous tournez donc les talons et vous enfuyez en courant.

### Épreuve instantanée : FUITE

Difficulté : 9

Modificateurs :

- 3 si vous possédez la compétence Vigueur

Si vous réussissez cette épreuve, rendez-vous au [61](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [84](#).

44

Vous saisissez de mieux en mieux l'agencement du labyrinthe et vos choix se font à chaque intersection plus rapides et plus assurés.

Alors que vous avez le sentiment de bientôt toucher au but, des bruits indistincts - assourdis par l'épaisseur des haies - commencent à vous parvenir aux oreilles. Rendez-vous au [24](#) si vous possédez le code *Retard* et au [98](#) si ce n'est pas le cas.

45

- Oh, c'est la copie d'une statuette olmèque que j'ai découverte lors d'une fouille, répond Raphaëlle avec désinvolture. Je la montrerai à tout le monde, ainsi que plusieurs autres pièces tout aussi intéressantes, pendant le petit exposé que j'ai préparé pour demain.

Elle se remet ensuite à discourir sur le cunéiforme, illustrant ses propos d'une série de dessins. Vous ne trouvez plus l'occasion de lui poser la moindre question jusqu'à la fin du repas. Notez le code *Fin*, puis rendez-vous au [20](#).

46



Le tonnerre gronde au moment où vous appelez Raphaëlle. Elle ne se retourne pas et vous ne sauriez dire si elle vous a entendu.

Mais quelque chose d'autre a remarqué votre présence : une créature blafarde, moitié moins grande que vous et ressemblant à un humain rabougri, que dissimulait jusque-là un buisson soigneusement taillé. Ses yeux luminescents vous fixent et sa bouche dévoile une multitude de dents affilées comme des aiguilles, puis elle déploie ses ailes membraneuses et s'envole pour vous attaquer.

### Épreuve prolongée : HOMONCULE

Seuil : 8      Succès nécessaire : 6

Modificateurs :

- 3 si vous utilisez un fusil

- 4 si vous utilisez un pistolet

- 1 si vous possédez la compétence Vigueur et n'utilisez pas d'arme à feu

+ 6 lors du premier tour à cause de l'effet de surprise (sauf si vous possédez la compétence Perception)

+ 1 si votre Vitalité est égale ou inférieure à 3 (sauf si vous possédez la compétence Instinct de Survie)

Danger : lancez un dé ; sur un résultat de 5 ou 6, les dents de l'homoncule vous feront perdre 1 point de Vitalité. Lors du premier tour, à cause de l'effet de surprise, vous serez blessé sur tout résultat de 2 ou plus (à moins de posséder la compétence Perception, auquel cas appliquez la règle normale).

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [39](#).

Quelques secondes vous suffisent à atteindre la porte métallique. Vous vous jetez contre elle de tout votre poids, mais elle reste hermétiquement close. La terreur s'empare de vous lorsque vous réalisez que le boîtier voisin est un digicode. Cette porte ne s'ouvre que si l'on tape la bonne combinaison !

Si vous possédez au moins l'un des deux codes *Liqueur* et *Vapeur*, rendez-vous au [78](#). Si ce n'est pas le cas, vous êtes pris au piège ; vous vous retournez pour voir l'énorme tigre à

dents de sabre se rapprocher sans hâte, sachant qu'il vous tient. Désarmé comme vous l'êtes, vous n'avez aucune chance face à lui. Votre aventure s'achève ici.

48

Vos balles frappent Sophia en pleine poitrine et elle s'écroule en arrière, son sang jaillissant à flots... mais sitôt qu'elle entre en contact avec le shoggoth, ses blessures disparaissent et vous la voyez se relever, une expression perplexe sur le visage.

Le shoggoth se met en mouvement avec une soudaineté effrayante, déferlant vers vous comme une vague gigantesque.

Si vous avez le code *Rêve*, rendez-vous au [63](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [96](#).

49

Raphaëlle se remet rapidement à discourir, illustrant son propos de rapides croquis. Votre regard attentif saisit dans les détails de son attitude une nervosité sous-jacente qui met un long moment à disparaître.

Lorsque l'arrivée des desserts met enfin un terme à son monologue, Raphaëlle s'attaque à des profiteroles au chocolat avec autant d'énergie qu'elle en montrait un peu plus tôt pour raconter par le menu d'obscurs mythes sumériens, mais vous remarquez qu'elle vous observe songeusement du coin de l'œil. Notez le code *Attente*, puis rendez-vous au [20](#).

50

Vous débouchez tout à coup sous un large dôme de pierre, bordé d'un cercle de lampes à l'éclat froid. Plusieurs tunnels pénombreux convergent ici. Au centre, devant vous, une fosse large de plusieurs mètres s'enfonce dans le sol.

Un bruit infime vous parvient aux oreilles et vous vous figez tout à coup, balayant du regard l'espace qui vous entoure. Rien ne bouge et vous ne distinguez aucune silhouette dans les passages voisins.

Le bruit se répète, ténu et léger comme les notes d'une flûte. Serait-ce de cette fosse béante qu'il provient ? Vous vous en rapprochez à pas prudents. Les lampes n'éclairent guère que son rebord lisse et circulaire, laissant ses profondeurs plongées dans une épaisse obscurité. Il en émane une odeur douceâtre et désagréable, qui vous fait vaguement penser à de la matière végétale en pleine décomposition.

Le bruit se fait entendre une troisième fois, plus distinct, quatre syllabes presque musicales qui sonnent comme un appel. Baissant les yeux, il vous semble à présent distinguer tout au fond de ces ténèbres des tâches d'une phosphorescence malsaine.

Votre bon sens, engourdi jusqu'ici par cette atmosphère étrange, reprend brusquement le dessus. Pourquoi donc vous attarder dans ce lieu clairement dangereux ? Vous courez dans ces souterrains des risques auxquels vous n'êtes pas préparé et votre seule priorité devrait être de remonter à la surface au plus vite.

Si vous possédez au moins l'un des deux codes *Liqueur* et *Vapeur*, rendez-vous au [9](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [69](#).

## 51

Vous avez juste le temps de vous tapir derrière les caisses les plus proches avant que le tigre à dents de sabre n'entre à son tour dans la salle. Vous ne le voyez pas, mais vous pouvez l'entendez grogner et renifler l'air à moins de deux mètres de vous. Le cœur battant à tout rompre, vous vous plaquez une main contre la bouche pour éviter que le bruit de votre respiration ne vous trahisse.

L'énorme fauve va et vient à pas lents, inspectant les parages à votre recherche. Réalisant qu'il ne tardera pas à vous découvrir, vous saisissez un moment où il s'éloigne pour vous déplacer furtivement jusqu'à une cachette plus distante.

Le prédateur poursuit son exploration des lieux, vous contraignant à rester mobile. Au milieu de ce fatras, vous vous reposez davantage sur votre ouïe que sur votre vue pour suivre ses mouvements.

### **Épreuve prolongée : SOURIS HUMAINE**

Seuil : 9      Succès nécessaire : 10

Modificateurs :

- 2 si vous possédez la compétence Perception ou Présence d'Esprit

+ 1 si votre Psyché n'est plus à son score de départ, car vos nerfs déjà ébranlés affectent votre adresse et votre jugement

Danger : si vous n'avez marqué aucun point de Succès ce tour-ci, lancez un dé ; sur un résultat de 4 ou plus, rendez-vous au [34](#). Si vous ne marquez aucun point de Succès pendant deux tours d'affilée, rendez-vous automatiquement au [34](#).

Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [16](#).

52

Vous vous avancez prudemment vers la sortie de la cour, passant à bonne distance des deux carcasses en proie aux flammes. Un sentiment de malaise vous noue la gorge un peu plus à chacun de vos pas, mais vous l'attribuez à la peur.

Vous n'êtes plus qu'à une demi-douzaine d'enjambées du portail lorsque vous voyez se découper dans son embrasure une silhouette infiniment sombre. Et soudain, vous ne parvenez plus à respirer ! Tous les muscles de votre cou sont crispés de façon convulsive, empêchant l'air d'atteindre vos poumons.

### **Épreuve prolongée : GARDIEN**

Seuil : 8      Succès nécessaire : 8

Modificateurs :

- 1 si vous possédez la compétence Vigueur

- 2 si vous possédez la compétence Instinct de Survie

+1 si votre Vitalité est égale ou inférieure à 4

Danger : aucun lors du premier tour. À chacun des tours suivants, vous perdez 1 point de Vitalité.

Si vous réussissez cette épreuve, rendez-vous au [68](#). Si vous échouez, l'asphyxie vous fait perdre connaissance et, après quelques minutes supplémentaires, vous ôtera la vie.

53

Parvenu au rez-de-chaussée, vous saisissez un bruit de conversation en provenance du salon où se tenait l'apéritif quelques heures plus tôt. Vous vous approchez furtivement de sa porte vitrée.

Sophia et Velmouret sont assis devant une petite table ronde, sur laquelle se trouvent posés une bouteille de liqueur transparente et deux verres à moitié vides. Leurs paroles, bien qu'assourdies, vous parviennent distinctement aux oreilles :

- Nous devrions intensifier le programme de demain, dit Velmouret. Plus les pauses seront brèves, plus il sera facile de garder un œil sur tout le monde.

- Il ne faut pas exagérer, répond Sophia. Si nous les menons à la baguette, nous aurons du mal à distinguer ceux qui sont vraiment intéressants, sans parler de les recruter.

- Ça ne serait pas forcément un mal. Plusieurs de ces invités ne m'inspirent pas confiance.

Vous vous demandez si le pseudo-majordome vous range dans cette catégorie. Son attitude est bien différente de celle qu'il affichait lors de votre arrivée.

Quoi qu'il en soit, leur débat ne se poursuit pas davantage et ils achèvent en silence de vider leurs verres.

- Il est temps que je descende, déclare finalement Sophia.

- Je t'accompagne. Je veux vérifier que tout est bien en ordre.

Ils se lèvent de leurs fauteuils et vous éprouvez un instant d'inquiétude à l'idée qu'ils découvrent votre présence. Le lustre et plusieurs des lampes du hall sont éteints, mais la luminosité reste suffisante pour qu'il soit peu probable d'y passer inaperçu.

Fort heureusement, Sophia et Velmouret quittent le salon par une porte-fenêtre donnant sur le jardin. Vous restez un instant immobile, ne souhaitant pas vous faire repérer par excès de précipitation, avant de décider de la marche à suivre.

Ce conciliabule a piqué votre intérêt et vous aimeriez en découvrir davantage. Allez-vous sortir dans le jardin par une autre porte-fenêtre pour voir où se rendent Sophia et Velmouret (rendez-vous au [65](#)) ou commencer par une fouille rapide du salon où ils se trouvaient à l'instant (rendez-vous au [71](#)) ?

Sitôt que vous formez le désir de fuir, une partie de votre esprit se dresse devant votre volonté comme un mur de briques. Cette désertion vous paraît impensable, haïssable, détestable ! Le seul fait de l'imaginer vous emplit d'une répugnance morale presque invincible.

### Épreuve prolongée : RENIER VOTRE CRÉATEUR

Seuil : 11 Succès nécessaire : 11

Modificateurs :

- 3 si vous possédez le code *Sécession*

- 3 si votre Psyché est de 8

+ 1 si votre Psyché est de 3 ou 4

+ 3 si votre Psyché est de 1 ou 2

Danger : vous perdez un point de Psyché.

Si vous réussissez cette épreuve, rendez-vous au [27](#). Si votre Santé Mentale tombe à 0, rendez-vous au [41](#).

55

En vous approchant, vous découvrez que le tunnel bifurque à cet endroit : la branche secondaire, sur votre droite, aboutit assez vite à une porte métallique close, flanquée d'un petit boîtier. Les ouvertures suivantes donnent sur de grandes salles carrées et poussiéreuses, qu'encombre une abondance désordonnée d'étagères, de caisses en bois et d'outils divers.

Un feulement rauque vient interrompre votre hésitation entre les diverses options qui s'offrent à vous. Sous vos yeux incrédules et horrifiés, un énorme fauve au pelage brun, dont la gueule massive est garnie de deux canines courbes plus longues que votre main, émerge d'une pièce quelques mètres à peine devant vous.

Votre instinct de survie prend le dessus, renvoyant les questions à plus tard. Le monstre préhistorique vous barre le passage et s'approche en grondant. Vous pouvez vous enfuir dans la direction d'où vous êtes venu (rendez-vous au [14](#)), courir vers la porte métallique (rendez-vous au [47](#)) ou vous réfugier dans la salle la plus proche (rendez-vous au [73](#)).

Dans la pénombre, la silhouette pâle de Sophia ressemble à un spectre et sa nudité est singulièrement dénuée de caractère érotique. Les tunnels se croisent et s'entrecroisent de façon dédaléenne, mais elle navigue parmi eux sans manifester la moindre hésitation.

Vous la suivez à une distance prudente, ne cherchant pas à deviner où elle peut bien se rendre. Depuis votre rencontre avec un animal dont l'espèce s'est éteinte voilà dix mille ans, vous ne vous fiez plus guère à la logique pour comprendre ce qui se passe ici.

Un angle abrupt dissimule soudain Sophia à vos yeux. Vous hâtez un peu le pas, craignant de la perdre définitivement de vue. Rendez-vous au [50](#).

Raphaëlle reste un moment immobile. Des mots indistincts vous parviennent, portés par la brise nocturne, mais vous n'êtes pas certain qu'ils proviennent de sa bouche.

La voix se tait et Raphaëlle s'enfonce entre les haies végétales, disparaissant à votre vue. Vous ne sauriez expliquer pourquoi, mais cela vous déplaît. Il vous semble instinctivement qu'elle ne devrait pas s'aventurer dans ce labyrinthe et qu'il vous faut la rattraper avant qu'elle ne puisse en atteindre le centre.

Allez-vous suivre Raphaëlle Zahn (rendez-vous au [70](#)) ou vous abstenir (rendez-vous au [83](#)) ?

Le seul bruit qui vous parvienne est celui de vos propres pas, très étouffé par l'épaisse moquette. Vous finissez par vous arrêter pour mieux tendre l'oreille, mais en vain : il règne dans cette partie du manoir un silence étouffant.

- Toutes ces chambres sont vides, tu sais.

Vous vous retournez en sursaut pour découvrir que Raphaëlle Zahn – toujours dans sa robe orange, avec son sac à main en bandoulière - se tient à seulement quelques mètres de vous.

D'où sort-elle donc ? Il ne se trouve aucune cachette possible à proximité et vous auriez pu jurer que personne ne vous suivait.

La semi-pénombre ne vous permet pas de distinguer clairement l'expression de son visage, mais l'éclat assourdi d'une lampe se reflète sur un bijou qu'elle ne portait pas lors de son arrivée : une mince broche dont le métal argenté contraste avec plusieurs grenats couleur de sang.

- Il est un peu tard pour une promenade, observe-t-elle. Est-ce que tu cherches quelque chose ?

Vous pouvez prétexter que vous voulez voir Sophia parce que vous avez oublié de lui demander quelque chose (rendez-vous au [67](#)) ou retourner adroitement à Raphaëlle sa question (rendez-vous au [75](#)).

59

Vous choisissez le tunnel qui s'ouvre devant vous, mais il apparaît vite que cela n'avait pas une grande importance, car les passages se croisent et s'entrecroisent de façon dédaléenne.

Leurs parois sont gravées de motifs géométriques que la pénombre vous avait empêché de remarquer immédiatement. Vous prenez le temps de les examiner, songeant qu'elles pourraient servir de repère si vous veniez à vous égarer dans ce labyrinthe. Le motif le plus courant consiste en de grandes arabesques, dont la finesse et l'élégance varient curieusement selon les lieux, comme si une longue lignée d'artistes s'était attachée à des concepts simples qu'elle avait peu à peu raffinés et sophistiqués.

Vos pensées devraient être accaparées par des questions autrement plus pressantes. Que se passe-t-il ici ? À quoi sert ce réseau de tunnels creusés sous le manoir de Siglanima ? Comment avez-vous pu rencontrer un animal qui a disparu de la surface de la Terre il y a plus de dix mille ans ? Mais la vision de ces décorations murales éclipse toute autre préoccupation. Elle fait grandir en vous le sentiment dérangent que vous n'êtes pas à votre place en ce lieu.

### **Épreuve prolongée : MALAISE**

Difficulté : 7 Succès nécessaire : 8

Modificateurs :

- 1 si vous possédez le code *Liqueur*

- 1 si vous possédez le code *Vapeur*



+ 1 si vous possédez la compétence Perception, car vous distinguez d'autant mieux les étranges motifs

Danger : aucun effet au premier tour. Ensuite, l'atmosphère oppressante commence à user votre énergie nerveuse et vous perdez un point d'Adrénaline à chaque tour ; s'il ne vous reste plus d'Adrénaline, vous perdez au lieu de cela un point de Psyché.

Si vous réussissez l'épreuve, rendez-vous au [50](#).

60

Le grondement du tonnerre vous réveille tout à coup. Vous êtes allongé tout habillé sur le lit de la chambre qui vous a été attribuée. La fenêtre donne sur une nuit épaisse, que font pâlir par intermittence les reflets d'éclairs distants.

Quelle heure est-il donc ? Votre montre ne se trouve pas à votre poignet, ni votre téléphone portable dans votre poche. Vous vous rendez soudain compte que vous portez les vêtements et les chaussures de rechange qui se trouvaient dans votre valise, et non ceux que vous aviez sur vous lors de votre expédition nocturne.

Votre expédition... Comment diable s'est-elle achevée et comment êtes-vous revenu ici ? Vous vous souvenez de l'essentiel de ce qui vous est arrivé après avoir découvert les souterrains, mais certains détails baignent dans un flou persistant. Avez-vous vraiment fait cette chute ?

Alors que les vestiges de votre torpeur s'estompent, vous réalisez soudain que ce n'est pas le tonnerre seul qui vous a tiré de votre sommeil. Le fracas d'un grand remue-ménage vous parvient aux oreilles à travers les murs de votre chambre et il vous semble même distinguer des cris. Puis une détonation sonore - appartenant indiscutablement à une arme à feu - se fait entendre.

Vous vous levez d'un bond. Vous ne saisissez pas ce qui se passe dans ce manoir, mais l'heure de lui faire vos adieux a sonné. Un vague malaise alourdit vos pensées, mais vous vous sentez physiquement remis de vos récentes péripéties (récupérez 4 points de Vitalité).

Vous enflez votre blouson, ouvrez la porte et jetez un coup d'œil prudent à l'extérieur. L'essentiel du vacarme provient du côté de l'escalier menant au rez-de-chaussée. Dans la direction opposée, le couloir est plus silencieux, mais vous apercevez un corps étendu sans mouvement devant la porte ouverte de l'une des chambres.

Vous regrettez fort d'avoir laissé votre pistolet dans votre voiture. Allez-vous vous diriger vers l'escalier afin de descendre au rez-de-chaussée (rendez-vous au [74](#)) ou suivre le couloir vers l'extrémité du corps de logis (rendez-vous au [87](#)) ?

61

La créature se jette à vos trousses, mais vous parvenez à la distancer. Quelques instants vous suffisent à regagner le hall d'entrée, où vous allez devoir prendre une décision très rapide : sortir du côté de la cour (rendez-vous au [3](#)) ou du côté du jardin (rendez-vous au [19](#)).

62

La porte coulisse avec un chuintement et vous pénétrez dans une grande salle circulaire et voûtée, où quelques lampes luttent péniblement contre l'obscurité. Il règne ici une atmosphère confinée et assourdie.

Vous explorez l'endroit, qui se révèle essentiellement vide et sans autre issue que celle par laquelle vous êtes arrivé. Alors que le sol semble fait de ciment ordinaire, les parois donnent l'impression d'avoir été taillées à même la pierre. Tout au centre se trouve une curieuse vasque de pierre sculptée, remplie d'eau à ras bords.

Quelques chaises métalliques et modernes sont disposées tout autour de la salle. Vous vous approchez de l'une d'elle, intrigué par ce mobilier aussi succinct qu'incongru, lorsque vous remarquez tout à coup quelque chose que la pénombre vous avait dissimulé jusqu'ici. Les murs ne sont pas aussi lisses qu'il vous le semblait : des renforcements un peu plus grands que votre main s'y trouvent creusés ici et là.

Vous examinez l'un d'entre eux, situé un peu au-dessus du niveau de votre tête, et il vous fait immédiatement penser aux cartouches des anciens pharaons : sa forme est ovale, ses contours parfaitement réguliers et il contient des symboles gravés en relief. Ces derniers sont purement abstraits, à la différence des hiéroglyphes égyptiens, et fusionnent spirales et angles en un art déroutant.

### **Épreuve instantanée : ÉTRANGE ATMOSPHERE**

Difficulté : 12

Modificateurs :

- 1 si vous possédez la compétence Présence d'Esprit

- 3 si vous possédez la compétence Perception

Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [36](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [42](#).

63

Au moment où la vague ténébreuse va vous engloutir, Raphaëlle crie une poignée de mots incompréhensibles et l'espace se déforme. L'instant d'après, vous courez côte à côte dans le tunnel menant vers la surface, poursuivis par la masse titanesque du shoggoth.

Vous ne vous rappellerez jamais des détails de votre fuite, sinon que vous voyez Raphaëlle y accomplir encore plusieurs choses impossibles. Lorsque vous vous arrêtez enfin, au beau milieu d'un pâturage à plusieurs kilomètres du manoir, les premiers rayons du jour commencent à poindre à l'horizon.

Vous reprenez votre souffle, que n'opprime pas seulement votre fatigue physique. Le shoggoth est resté loin derrière vous, mais vous sentez toujours sa présence au plus profond de votre esprit, insistante et obnubilante.

Raphaëlle vous considère un instant en silence.

- Je suis bien capricieuse d'avoir agi ainsi, commente-t-elle finalement, mais c'était peut-être pour le mieux. Je pense que nous pouvons nous rendre utile l'un à l'autre.

Vous la regardez avec perplexité.

- Pour être honnête, explique-t-elle, je réalise à présent que mon intention de soumettre ce shoggoth était beaucoup trop ambitieuse. Mais tu es issu de lui et tu possèdes - même si tu ne le réalises pas encore - au moins un embryon de tous ses souvenirs. Ton modèle ne me déplaisait pas et j'apprécie l'indépendance d'esprit dont tu as su faire preuve. Je te propose donc un marché. Je connais un rituel qui t'affranchira de l'influence de ton créateur ; tu pourras vivre presque comme si tu étais réellement Cédric Reynier. En échange, tu mettras tes connaissances à ma disposition et tu m'aideras dans mes recherches.

Vous hésitez un instant. L'apparence extérieure de Raphaëlle Zahn ne vous abuse plus : elle est profondément immorale, dotée de pouvoirs terrifiants et - à sa manière - presque aussi monstrueuse que le shoggoth auquel vous voulez échapper. Vous associer à elle mettra certainement votre conscience à rude épreuve.

Mais c'est la seule chance qui s'offre à vous d'avoir une existence qui soit vôtre. Vous hochez donc la tête et elle sourit.

La clarté grandissante du matin révèle qu'un village se trouve à faible distance. Raphaëlle et vous partez dans cette direction.

FIN

64

Le labyrinthe se révèle d'un tracé compliqué, avec de multiples embranchements et d'innombrables angles. Çà et là, vous remarquez que d'autres portions de haies sont percées de passages noircis et fumants. Vous n'empruntez pas davantage ces raccourcis que le premier, mais du moins vous servent-ils de points de repère au sein de ce dédale.

### **Épreuve prolongée : MINOTAURESQUE**

Seuil : 8      Succès nécessaire : 8

Modificateurs :

- 2 si vous avez la compétence Perception
- 3 si vous avez la compétence Présence d'Esprit

Danger : aucun, mais vous ne disposez que de trois tours pour réussir l'épreuve.

Si vous réussissez cette épreuve, rendez-vous au [44](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

65

Le jardin à la française baigne dans une épaisse obscurité où ne se détachent que quelques lampes isolées, dont la lumière froide semble presque aussi ténue que celle des étoiles parsemant le ciel. Les haies bruissent sous les caresses de la brise nocturne. Sophia et Velmouret ne sont visibles nulle part.

### **Épreuve instantanée : DÉDUCTION**

Difficulté : 10

Modificateurs :

- 2 si vous possédez la compétence Perception ou Présence d'Esprit

- 1 si vous avez le code *Plan*

- 1 si vous avez le code *Carte*

+2 si vous avez le code *Liqueur*

Si vous réussissez, rendez-vous au [82](#) ; sinon, rendez-vous au [86](#).

66

Vos pensées s'éclaircissent et vous commencez à réaliser dans quelle situation vous vous trouvez. D'une manière ou d'une autre, cette créature - ce shoggoth - exerce une influence considérable sur votre comportement. Les impulsions qui ont dominé vos actions récentes proviennent directement d'elle.

Le fait d'en avoir pris conscience vous donne peut-être une chance de libérer votre volonté de cette emprise mentale. Vous vous concentrez sur vous-même, vous efforçant de séparer votre personnalité propre des émotions étrangères qui la parasitent. Notez le code *Sécession*, puis rendez-vous au [100](#).

67

- Sophia Nguyen ? Je viens de l'apercevoir au salon du rez-de-chaussée, en compagnie de Nestor.

Elle n'en dit pas davantage et croise les bras, attendant visiblement que vous suiviez l'indication qu'elle vient de vous fournir. Il y a plusieurs questions que vous aimeriez lui poser, mais son attitude ne suggère pas qu'elle y répondrait franchement. Vous vous contentez donc de la remercier et de vous diriger vers l'escalier.

Si vous descendez réellement au rez-de-chaussée, rendez-vous au [81](#). Si vous vous cachez pour observer Raphaëlle Zahn, rendez-vous au [89](#).

68

Rassemblant toute votre énergie et votre volonté, vous parvenez à faire trois pas convulsifs en arrière. L'étreinte se desserre légèrement autour de votre cou et vous inspirez quelques maigres gorgées d'air.

Vous continuez de vous éloigner à reculons du portail jusqu'à ce que vous puissiez de nouveau respirer normalement. Puis vous faites demi-tour et vous enfuyez en courant vers le manoir. Vous traversez d'un trait le corps de logis - n'y faisant heureusement aucune rencontre - et ressortez du côté du jardin. Rendez-vous au [19](#).

69

Vous vous retournez pour découvrir qu'une silhouette blême a émergé de la pénombre tout près de vous. Avant que vous ne puissiez esquisser le moindre mouvement, elle vous pousse violemment en arrière. Vous essayez sans y parvenir de vous raccrocher à ses bras. Votre dernière vision, avant de basculer dans les ténèbres, est le visage résolu de Sophia.

Votre chute ne dure qu'un instant fugitif et terrifiant. Puis vous percutez de plein fouet un océan gélatineux et vous enfoncez dans ses abîmes insondables, où se dissolvent vos pensées, vos souvenirs et finalement votre conscience.

Rendez-vous au [60](#).

70

Les haies végétales s'élèvent plus haut que votre tête. Des lampes disposées à chaque angle baignent les allées du labyrinthe d'une clarté spectrale. Il n'y a pas trace de Raphaëlle.

Le premier embranchement auquel vous parvenez baigne dans une âcre fumée qui vous arrache une violente quinte de toux. Une fois que vos yeux ont fini de larmoyer, vous réalisez que qu'une portion de haie a été calcinée devant vous, ménageant un passage juste assez large pour qu'il soit possible de vous y glisser.

Si votre sens de l'orientation ne vous trompe pas, ce raccourci improvisé devrait vous rapprocher du centre du labyrinthe. Allez-vous l'emprunter (rendez-vous au [21](#)) ou l'ignorer et naviguer de votre mieux à travers les allées qui vous entourent (rendez-vous au [64](#)) ?

71

Le salon se révèle élégant, bien rangé et tout à fait dénué d'intérêt. La seule chose qui n'y semble pas à sa place est la bouteille presque vide restée sur la table. Forme banale, verre et contenu incolores, pas d'étiquette, pas de signe distinctif ; tout cela n'évoque guère les liqueurs qui devraient garnir les buffets d'un manoir tel que celui-ci. Vous reniflez le goulot, mais aucune odeur ne vient vous effleurer les narines.

Si vous quittez sans plus attendre la pièce pour vous rendre dans le jardin, rendez-vous au [65](#). Si votre curiosité vous pousse à goûter cette boisson inconnue, rendez-vous au [76](#).

72

Vos balles disparaissent dans la masse gélatineuse sans lui infliger le moindre dommage. Sophia vous adresse un regard perplexe et indigné. Puis le shoggoth se met en mouvement avec une soudaineté effrayante, déferlant vers vous comme une vague gigantesque.

Si vous avez le code *Rêve*, rendez-vous au [63](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [96](#).

73

Vous vous engouffrez dans la vaste pièce et embrassez d'un coup d'œil le fatras qui s'y trouve. Des outils sont appuyés pêle-mêle contre un mur voisin. Allez-vous chercher parmi eux une arme pour affronter le fauve (rendez-vous au [4](#)) ou essayer de vous cacher derrière les nombreuses caisses empilées ici (rendez-vous au [51](#)) ?

74

Vous atteignez sans encombre l'escalier, mais vous arrêtez avant d'en avoir descendu la moitié. En contrebas, le hall d'entrée ressemble à un champ de bataille. Le sol est jonché de débris et des corps sans vie gisent çà et là.

L'un d'entre eux n'appartient pas à un être humain. C'est celui d'une sorte d'énorme crapeau bipède à la peau grise, dont la moitié du visage consiste en une masse de courts tentacules rosâtres. Avec un curieux détachement, vous réalisez que cette vision monstrueuse ne vous inspire pas l'horreur qu'elle devrait ; il vous semble avoir toujours su que des créatures pareilles existaient.

Alors que vous atteignez le rez-de-chaussée, un invité aux yeux hagards passe en courant tout près de vous et se précipite hors du manoir dans la cour où sont garées les voitures. Un instant plus tard, une détonation assourdissante se fait entendre de ce côté.

Vous apercevez tout à coup Pierre-Hector Coudray dans le salon voisin. Un extincteur à la main, il asperge méthodiquement de neige carbonique les flammes qui se sont attaquées aux rideaux de la pièce.

Il achève bientôt de les éteindre, jette de côté l'extincteur et s'empare d'un fusil à pompe qu'il avait déposé sur une table voisine. Lorsqu'il sort du salon, ses yeux croisent brièvement les vôtres. Si vous avez le code *Priorité*, rendez-vous au [37](#).

Si vous n'avez pas ce code, Coudray ne vous adresse pas le moindre mot et se dirige vers un couloir d'où proviennent les échos d'un grand vacarme. Vous pouvez quitter le manoir du côté de la cour (rendez-vous au [3](#)) ou du côté du jardin (rendez-vous au [19](#)) ; vous pouvez également décider de suivre Pierre-Hector Coudray (rendez-vous au [43](#)).

## 75

Vous engagez la conversation comme si les circonstances de votre rencontre n'avaient rien que de naturel. Raphaëlle vous écoute avec un étrange sourire tout en jouant avec sa broche.

- Peut-être, finit-elle par dire, qu'aucun de nous deux n'est venu ici pour se prêter aux simagrées de cette prétendue association.

Si vous avez le code *Attente*, rendez-vous au [8](#). Si vous avez le code *Fin*, rendez-vous au [11](#). Si vous ne possédez aucun des deux, tentez l'épreuve ci-dessous :

### **Épreuve instantanée : CHARISME**

Difficulté : 13

Modificateurs :

- 2 si vous possédez la compétence Présence d'Esprit, votre interlocutrice appréciant les hommes qui ont du bagoût



- 2 si vous possédez la compétence Vigueur, pour des raisons qui ont également à voir avec les préférences personnelles de Raphaëlle Zahn

Si vous réussissez, rendez-vous au [8](#) ; sinon, rendez-vous au [11](#).

76

Le liquide n'a pas plus de goût que d'odeur. Peut-être ne s'agit-il que d'une transfusion vitale, un lien entre le tout et la partie, qui soutient entretient encourage préserve vivifie perpétue rappelle...

Vous portez une main à votre front, étourdi. L'espace d'un instant, vos pensées ont perdu toute cohérence, comme si vous aviez basculé sans avertissement dans un rêve éveillé. (Vous venez de perdre 2 point de Psyché.)

Le contenu de cette bouteille n'est manifestement pas très net et son analyse pourrait se révéler instructive. Dans l'immédiat, cependant, votre priorité est de ne pas perdre la trace de Sophia et Velmouret. Vous sortez donc dans le jardin par la même porte-fenêtre qu'ils ont empruntée. Notez le code *Liqueur*, puis rendez-vous au [65](#).

77

Vous traversez furtivement le corps de logis - n'y faisant heureusement aucune rencontre - et ressortez du côté du jardin. Rendez-vous au [19](#).

78

Vous vous êtes déjà servi de ce code, vous vous revoyez en train de l'utiliser, et pourtant c'est impossible car vous n'êtes jamais venu ici de votre vie. Des souvenirs étrangers, échappés d'un abîme ténébreux, affluent pêle-mêle dans votre esprit. Vous vous concentrez désespérément, essayant de saisir parmi leur multitude celui qui pourrait vous sauver.

**Épreuve instantanée : IMPOSSIBLE INTUITION**

Difficulté : 11

Modificateurs :

- 2 si vous possédez les deux codes *Vapeur* et *Liqueur*

- 2 si vous possédez la compétence *Instinct de Survie*

Si vous réussissez cette épreuve, rendez-vous au [94](#). Sinon, le souvenir se dérobe à vos efforts et le tigre à dents de sabre se jette sur vous en rugissant ; votre aventure s'achève ici.

79

Le monstre se précipite sur vous d'un pas pesant, mais il n'est pas assez rapide pour vous empêcher de fuir. Quelques instants d'une course effrénée vous suffisent pour atteindre l'extrémité du couloir. Il s'y trouve un étroit escalier menant au rez-de-chaussée, dans lequel vous vous engouffrez sans tarder. Rendez-vous au [92](#).

80

Une petite niche est creusée dans la paroi au sommet du souterrain ; il s'y trouve une lampe-torche dont vous vous emparez pour éclairer votre descente.

La pente du tunnel est raide et vos semelles dérapent à plus d'une reprise. Vous atteignez à plusieurs reprises des intersections, mais l'instinct qui domine désormais votre esprit vous fait toujours choisir sans hésiter l'une des options qui s'offrent à vous.

Votre allure est si rapide que vous ne distinguez pas à temps un obstacle étendu en travers du passage. Votre pied bute contre lui et vous chutez en avant, vous entaillant douloureusement la main contre une pierre tranchante.

En vous redressant, vous découvrez que vous venez de trébucher sur le cadavre de Velmouret. Aucun signe ne révèle comment il a trouvé la mort, mais le filet de sang qui s'écoule de sa bouche tordue a la couleur et la viscosité de la mélasse. Sa main serre encore un pistolet.

Vous vous emparez de l'arme (elle contient quatre balles) et reprenez votre descente. L'inclinaison du tunnel se rapproche peu à peu de l'horizontale et, quelques instants plus tard, vous débouchez sur une vaste grotte. Rendez-vous au [90](#).

## 81

Le rez-de-chaussée est presque totalement silencieux, mais le salon se révèle bel et bien occupé. Vous vous approchez furtivement de sa porte vitrée.

Sophia et Velmouret se trouvent assis devant une petite table ronde, sur laquelle est posée une bouteille de liqueur transparente. Ils semblent tous deux plongés dans leurs pensées et ne disent pas un mot, se contentant de vider à petites gorgées les verres qu'ils tiennent à la main.

- Il est temps que je descende, déclare tout à coup Sophia.

- Je t'accompagne, répond Velmouret. Je veux vérifier que tout est bien en ordre.

Ils se lèvent de leurs fauteuils et vous éprouvez un instant d'inquiétude à l'idée qu'ils découvrent votre présence. Le lustre et plusieurs des lampes du hall sont éteints, mais la luminosité reste suffisante pour qu'il soit peu probable d'y passer inaperçu.

Fort heureusement, Sophia et Velmouret quittent le salon par une porte-fenêtre donnant sur le jardin. Vous restez un instant immobile, ne souhaitant pas vous faire repérer par excès de précipitation, avant de décider de la marche à suivre.

Cette petite scène a piqué votre intérêt et vous aimeriez en découvrir davantage. Allez-vous sortir dans le jardin par une autre porte-fenêtre pour voir où se rendent Sophia et Velmouret (rendez-vous au [65](#)) ou commencer par une fouille rapide du salon où ils se trouvaient à l'instant (rendez-vous au [71](#)) ?

## 82

Sophia et Velmouret ne se sont pas volatilisés. En réfléchissant à leurs paroles, au temps écoulé depuis qu'ils sont sortis et à l'agencement du manoir, vous éliminez la plupart des possibilités. Vos recherches vous font ensuite rapidement découvrir, près de l'une des extrémités du corps de logis, une volée de marches descendant vers une porte large et basse.

La pièce qui se trouve de l'autre côté est un vaste cellier, rempli d'étagères couvertes de bouteilles poussiéreuses. Le fait que la lumière y soit allumée confirme vos soupçons : Sophia et Velmouret viennent sans doute de passer par ici. Une inspection minutieuse vous permet de découvrir dans un recoin une porte discrète, derrière laquelle s'enfonce un escalier en colimaçon éclairé par des lampes murales.

Tout ceci est bien rocambolesque, mais vous n'allez pas laisser échapper une occasion de découvrir ce que cache Siglanima. Vous entamez donc la descente. Rendez-vous au [30](#).

83

Vous voulez contourner le labyrinthe et vous dirigez comme vous l'aviez prévu vers le mur entourant le domaine, mais vous en êtes incapable. Vous restez rivé sur place, fixant l'entrée du dédale végétal, des gouttes de sueur perlant sur le front. Une impulsion aussi puissante qu'inexplicable vous presse de rattraper Raphaëlle Zahn au plus vite.

### **Épreuve instantanée : INSTINCT IRRÉPRESSIBLE**

Difficulté : 10

Modificateurs :

+2 si votre Psyché est égale ou inférieure à 5

Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [5](#) ; sinon, rendez-vous au [17](#).

84

Vous n'êtes pas assez rapide ! La créature se jette à votre poursuite, vous rattrape et vous agrippe le bras de sa main pesante. L'odeur qu'elle dégage est pestilentielle. Après une vaine tentative pour vous dégager, vous êtes brutalement projeté en arrière (vous perdez un point de Résistance).

Vous redressant d'un bond, vous partez en courant de l'autre côté. Le monstre vous barre le chemin ramenant au hall d'entrée et vous n'avez pas le temps de chercher une autre façon de sortir, mais vous pouvez encore vous battre. Sitôt que vous atteignez le corps sans mouvement de Coudray, vous vous emparez de son fusil (il est muni de deux balles) et vous retournez pour faire face à la créature.

Alors que celle-ci se précipite de nouveau dans votre direction, vous remarquez soudain qu'elle n'est pas indemne. Un sang laiteux s'écoule d'une plaie qui lui transperce l'épaule, sans doute l'œuvre du coup de feu que Coudray a eu le temps de tirer.

### **Épreuve prolongée : BÊTE LUNAIRE BLESSÉE**

Seuil : 8      Succès nécessaire : 5

Modificateurs :

- 4 si vous vous servez du fusil

- 1 si vous possédez la compétence Vigueur et que vous n'utilisez pas le fusil

+ 1 si votre Vitalité est inférieure ou égale à 4 (sauf si vous possédez la compétence Instinct de Survie)

Danger : lancez un dé ; sur un résultat supérieur ou égal à 4, la créature vous fait perdre 2 points de Vitalité.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [35](#).

85

L'araignée de Leng achève le fauve d'une sauvage morsure au cou, puis se précipite dans votre direction avant que vous ne puissiez vous réfugier dans le tunnel.

Vous n'auriez pas imaginé pareil monstre dans vos pires cauchemars et, pourtant, il ne vous inspire en ce moment aucune terreur viscérale, seulement la crainte qu'il ne vous empêche d'arriver à temps là où vous devez vous rendre.

### **Épreuve prolongée : ARAIGNÉE DE LENG BLESSÉE**

Seuil : 13      Succès nécessaire : 9

Modificateurs :

- 5 si vous utilisez un fusil

- 4 si vous utilisez un pistolet

- 1 si vous avez la compétence Vigueur et n'utilisez pas d'arme à feu

+ 1 si votre Vitalité est égale ou inférieure à 3 (sauf si vous avez la compétence Instinct de Survie)

Danger : lancez un dé ; sur un résultat de 4 ou plus, les crocs venimeux s'enfonceront dans votre chair, vous faisant perdre 3 points de Vitalité. Si vous avez marqué au moins 4 points de succès ce tour-ci, la douleur affaiblira momentanément la créature monstrueuse, qui ne vous blessera que sur un 5 ou un 6.

Si vous réussissez l'épreuve, rendez-vous au [93](#). Si vous ne l'avez pas réussie au bout de cinq tours mais que vous êtes toujours vivant, rendez-vous également au [93](#).

## 86

Balayer les environs du regard ne vous apporte pas le moindre indice. Vous décidez de vous éloigner du corps de logis afin de mieux l'embrasser dans sa totalité.

Vous avez à peine fait quelques pas dans le jardin lorsqu'une forme ailée se détache juste au-dessus de vous contre le ciel étoilé. Juste à temps, vous avez le réflexe de vous protéger le visage ! Des griffes acérées se referment sur votre bras, déchirant votre chemise et s'enfonçant dans votre chair. (Vous perdez un point de Vitalité.)

Le volatile mystérieux se renvole aussitôt, mais sans s'éloigner. Il virevolte tout autour de vous, silencieux comme un spectre, cherchant une nouvelle occasion de vous lacérer. La semi-obscurité rend ses mouvements difficiles à suivre.

### **Épreuve prolongée : STRIGE**

Seuil : 11      Succès nécessaire : 3

Modificateurs :

- 3 si vous possédez la compétence Perception

- 1 si vous possédez la compétence Vigueur

+ 1 si votre Vitalité est de 4 ou 5 (sauf si vous possédez la compétence Instinct de Survie)

+ 2 si votre Vitalité est inférieure ou égale à 3 (sauf si vous possédez la compétence Instinct de Survie)

Danger : lancez un dé ; sur un résultat supérieur ou égal à 3, les serres de votre assaillant ailé vous font perdre 1 point de Vitalité. Si vous disposez de la compétence Perception, vous ne serez blessé que si le dé amène au moins 4.

Si vous l'emportez, rendez-vous au [91](#).

87

Vous avancez d'un pas vif le long du couloir, de nouveaux coups de feu résonnant derrière vous.

Le corps se révèle appartenir à l'un des hommes qui assuraient le service lors du dîner d'hier soir. Il devait posséder d'autres spécialités que celle-là, car ses doigts crispés serrent encore la crosse d'un fusil à pompe. Mais cela ne l'a pas sauvé : à en juger par son visage et les marques sur son cou, il est mort étranglé.

Un bruit vous fait tourner la tête et une odeur pestilentielle vous frappe de plein fouet. À l'intérieur de la chambre voisine gît un autre cadavre - celui d'un invité, cette fois - mais ce n'est pas ce qui retient votre attention. Une sorte d'énorme crapeau bipède, à la peau grise et aux bras épais, se tient à seulement quelques pas de vous. Ce qui lui tient lieu de visage ne possède ni yeux ni bouche, mais une multitude de courts tentacules rosâtres qui frémissent et palpitent continuellement.

Avec un curieux détachement, vous réalisez que cette vision monstrueuse ne vous inspire pas l'horreur qu'elle devrait. Il vous semble avoir toujours su que des créatures pareilles existaient.

Cela ne vous empêche pas de vous trouver en grand danger. Vous pouvez vous emparer du fusil à pompe pour affronter le monstre (rendez-vous au [26](#)) ou détalier en courant vers l'extrémité du couloir (rendez-vous au [79](#)).

88

Les angles rapprochés du labyrinthe déroutent votre sens de l'orientation et vous faites des mauvais choix à plusieurs intersections, parvenant quelquefois à des culs-de-sac qui vous obligent à faire demi-tour.

Tant bien que mal, vous vous rapprochez néanmoins du cœur de ce dédale. Alors que vous avez le sentiment de bientôt toucher au but, des bruits indistincts - assourdis par l'épaisseur des haies - commencent à vous parvenir aux oreilles. Rendez-vous au [12](#) si vous possédez le code *Retard* et au [24](#) si ce n'est pas le cas.

Après avoir descendu les premières marches de l'escalier et vous être assuré d'un rapide coup d'œil que personne ne se trouve en contrebas, vous vous accroupissez pour rebrousser chemin.

La lumière tamisée rend indistincte la silhouette de Raphaëlle, mais il vous semble qu'elle se dirige vers l'extrémité du couloir. Vous faites de votre mieux pour observer ses déplacements sans vous exposer aux éventuels regards qu'elle jetterait derrière elle.

### **Épreuve instantanée : VOIR SANS ÊTRE VU**

Difficulté : 11

Modificateurs :

- 3 si vous possédez la compétence Perception
- 1 si vous possédez la compétence Présence d'Esprit

Si vous réussissez le test, rendez-vous au [2](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [11](#).

L'endroit est plongé dans des ténèbres épaisses, mais à peine y avez-vous fait quelques pas que des lumières naissent tout autour de vous, rendant bientôt votre lampe-torche inutile. Vous réalisez que de nombreux projecteurs sont disposés tout autour de la caverne, leurs puissants faisceaux braqués contre les parois. Sans doute un détecteur de mouvement les a-t-il fait s'allumer en réponse à votre arrivée.

Vous vous trouvez sous un dôme vaste et régulier, dont le sommet est percé d'une ouverture large de plusieurs mètres. La pierre est partout gravée de motifs et de symboles d'une complexité saisissante.

Au centre, trois fois plus haute que vous, se trouve une énorme masse gélatineuse dont le noir profond est parcouru de reflets iridescents. Un frémissement perpétuel agite sa surface flasque, où des bulles se forment et se résorbent. Votre approche fait naître parmi elles plusieurs dizaines d'yeux - humains, animaux ou autres - brûlant tous d'une même clarté



verte. Chacun d'eux vous observe un temps plus ou moins long avant de se volatiliser, mais il en apparaît sans cesse de nouveaux.

Ce spectacle dépasse votre entendement, mais ne vous emplit d'aucun effroi. Il vous semble au contraire qu'un peu de la tension qui vous habitait depuis que vous avez approché du labyrinthe vient de se dissiper. Vous sentez intuitivement que cette créature - car c'en est une, vivante et intelligente - est la raison pour laquelle vous êtes venu ici.

Avec un bruit visqueux, une petite partie de ce magma protoplasmique se détache du reste et s'étale sur le sol ciselé. Puis, sous vos yeux sidérés, elle se condense, pâlit, se raffermi ; vous voyez naître des bras, des jambes et un visage fin encadré par des cheveux lisses ; une poitrine se gonfle, des muscles se mettent en mouvement et Sophia se tient à présent debout devant vous.

Un léger sourire lui plisse les lèvres, puis elle lève les mains et, en langue des signes, vous dit :

- Nous sommes heureux que tu sois là, Cédric.

Elle utilise pour vous nommer un signe qu'elle ne devrait jamais avoir vu, celui-là même dont vous a baptisé votre sœur Lauriane lorsque vous étiez enfant. Rendez-vous au [29](#).

## 91

Vous parvenez à attraper l'oiseau par les pattes, le jetez au sol et le piétinez brutalement. Il expire avec un cri ténu.

Tout en reprenant votre souffle, vous achevez de déchirer la manche de votre chemise pour en tirer des bandages avec lesquels panser vos écorchures. D'après ce que la pénombre vous laisse distinguer, votre assaillant était une sorte de grande chouette. Vous n'avez aucune idée de ce qui a pu provoquer son agression, mais il vaut mieux vous réfugier rapidement à l'intérieur, au cas où d'autres volatiles de tempérament similaire rôderaient dans les parages.

C'est en revenant vers le corps de logis que vous remarquez, près de l'une de ses extrémités, une volée de marches descendant vers une porte large et basse. Votre curiosité prenant aussitôt le pas sur votre prudence, vous décidez d'aller voir cela de plus près.

La porte se révèle donner sur un vaste cellier, rempli d'étagères couvertes de bouteilles poussiéreuses. Le fait que la lumière y soit allumée confirme vos soupçons : c'est sans doute par ici que sont passés Sophia et Velmouret. Une inspection minutieuse vous permet de découvrir dans un recoin une porte discrète, derrière laquelle s'enfonce un escalier en colimaçon éclairé par des lampes murales.

Tout ceci est bien rocambolesque, mais vous n'allez pas laisser échapper une occasion de découvrir ce que cache Siglanima. Vous entamez donc la descente. Rendez-vous au [30](#).

92

Vous parvenez vite au rez-de-chaussée, à l'extrémité d'un autre couloir qui doit certainement mener au hall d'entrée. Mais le fracas ambiant vous ôte toute envie de vous attarder plus longtemps à l'intérieur du manoir. Les pièces voisines sont munies de grandes fenêtres par lesquelles vous pourrez aisément passer.

Une détonation assourdissante vous parvient soudain depuis la cour où se trouve votre voiture. Allez-vous sortir de ce côté (rendez-vous au [3](#)) ou plutôt du côté du jardin (rendez-vous au [19](#)) ?

93

L'araignée de Leng explose brusquement en un nuage de vapeurs écarlates qui se dissipent en quelques instants dans l'air de la nuit. Vous devinez intuitivement qu'elle vient de réintégrer le monde dont elle est originaire.

Mais cela n'a aucune importance. Vous courez sans perdre un instant jusqu'à l'entrée du souterrain. Rendez-vous au [80](#).

94

Vos doigts tapent précipitamment une combinaison que vous n'avez jamais apprise et la porte s'ouvre ! Le tigre à dents de sabre s'élançe mais trop tard : vous vous engouffrez de l'autre côté et claquez la porte derrière vous. Un choc sourd vous parvient aux oreilles, puis vous entendez le crissement de puissantes griffes raclant la paroi métallique.

Vous vous trouvez à l'extrémité d'un nouveau couloir, plus étroit que le précédent. Bien que la porte semble de taille à résister au fauve préhistorique, vous jugez plus prudent de vous en éloigner sans tarder. Vos pensées étranges, réalisez-vous en vous remettant en route, se sont volatilisées. Rendez-vous au [40](#).

95

Le monstre s'effondre sans vie, mais des congénères se trouvent peut-être à proximité. Vous fouillez rapidement le corps du serveur et trouvez dans ses poches deux munitions supplémentaires. Son nez a été brisé par un impact brutal et le sang qui s'en écoule encore est curieusement sombre et sirupeux.

Une fois votre arme rechargée, vous vous remettez en marche. Vous atteignez bientôt l'extrémité du couloir, où vous découvrez un étroit escalier menant au rez-de-chaussée. Vous vous y engagez sans tarder. Rendez-vous au [92](#).

96

Vous n'éprouvez aucune douleur lorsque le shoggoth vous engloutit, dissolvant instantanément le corps qui n'était qu'une parcelle de lui-même. Votre personnalité et vos souvenirs se fondent dans un esprit considérablement plus avancé, plus complexe et plus profond. Il n'est pas impossible qu'une nouvelle réplique de Cédric Reynier voit le jour à l'avenir. Mais votre éphémère histoire, quant à elle, s'achève ici.

97

Le couloir se prolonge de façon rectiligne sur plusieurs dizaines de mètres, sans vous offrir d'autre choix que de continuer ou de rebrousser chemin. Votre curiosité – presque aussi personnelle que professionnelle – vous dissuade pour le moment d'envisager la deuxième option.

Les lampes ne constituent pas la seule touche moderne au milieu de ce décor décrépi : des grilles sont incrustées à intervalles réguliers dans le plafond et vous entendez le ronflement assourdi d'un système de ventilation.

Après un certain temps, vous apercevez plusieurs ouvertures perçant les parois du tunnel. Rendez-vous au [55](#).

Vous franchissez un dernier tournant et parvenez tout à coup au cœur du labyrinthe, un espace circulaire recouvert de gazon. La statue de pierre qui lui tenait lieu de seul ornement a été renversée et brisée, dévoilant l'entrée du passage souterrain que dissimulait son socle. Vous éprouvez à cette vision la certitude aussi instinctive qu'absolue que vous devez descendre dans ce tunnel au plus vite.

Mais il ne sera peut-être pas si simple d'y parvenir. Un combat terrible fait encore rage à seulement quelques mètres de vous. Un tigre à dents de sabre, identique à celui que vous avez déjà rencontré, affronte une énorme araignée violette à l'abdomen boursoufflé et aux crocs dégoulinant de venin. Le cadavre massif d'un autre fauve gît à proximité, son flanc percé de plaies profondes d'où s'écoule un sang noir et visqueux.

Vous tenant aussi éloigné que possible des deux créatures, vous essayez de vous rapprocher discrètement de l'entrée du souterrain. Les huit yeux couleur de grenat de l'araignée de Leng - vous savez inexplicablement que cette espèce s'appelle ainsi - vont-ils vous apercevoir avant que vous n'y soyez parvenu ?

Épreuve instantanée : **FURTIVITÉ**

Difficulté : 10

Modificateurs :

- 3 si vous possédez la compétence Perception
- 2 si vous possédez la compétence Présence d'Esprit

Si vous réussissez ce test, rendez-vous au [7](#). Si vous échouez, rendez-vous au [85](#).

Votre pioche frappe le crâne du fauve avec une telle force que son manche se brise, vous laissant désarmé. Le tigre à dents de sabre vacille mais ne tombe pas, et s'approche de vous en feulant. Le sang écarlate dégoulinant le long de son museau devient noir et visqueux dès qu'il s'en détache pour aller s'écraser sur le sol.

Vous battez en retraite précipitamment. Vous hésitez à courir vers la porte, mais le monstre semble conserver assez de force pour se jeter sur vous lorsque vous essaieriez de le contourner.

Alors que vous craignez de vous retrouver acculé dans le fond de la salle, un immense espoir vous emplit tout à coup. Sur le mur le plus proche se découpe la silhouette d'une ancienne porte. Elle est condamnée, mais le travail a été peu soigné et le temps a fait son œuvre : le ciment s'est beaucoup effrité et quelques-unes des pierres se sont déjà détachées du sommet de l'ouvrage, dévoilant un espace éclairé au-delà.

Vous vous précipitez aussitôt vers l'encadrure et entreprenez d'élargir cette ouverture exigüe. Le ciment résiste plus que vous ne l'espérez, mais la peur décuple vos forces.

Un rugissement vous heurte les oreilles. Vous vous hissez sur une caisse voisine et vous glissez en toute hâte par le trou que vous êtes parvenu à percer, vous éraflant copieusement la peau au passage.

Vous atterrissez sans douceur sur le sol d'un couloir assez similaire à celui que vous suiviez précédemment, si ce n'est qu'il est plus étroit. Vous redressant, vous voyez qu'il aboutit quelques mètres plus loin à une porte métallique close, de toute évidence celle que vous avez aperçu à la bifurcation.

Les grondements de frustration de l'énorme fauve vous parviennent depuis l'entrepôt. L'animal est sans doute trop grièvement blessé pour avoir une chance de vous suivre, mais vous ne tenez pas à le vérifier et vous éloignez donc d'un pas rapide dans la seule direction qui s'offre à vous. Rendez-vous au [40](#).

100

- Qu'est-ce qui se passe au manoir ? demandez-vous tout à coup. D'où sortent ces monstres ?

- Nous n'en sommes pas certains, répond Sophia d'une voix légèrement préoccupée. Aucune information claire ne nous est parvenue pour le moment.

- Laissez-moi m'en charger, intervient Raphaëlle Zahn, ce sera avec plaisir.

Vous sursautez violemment. La jeune femme vient d'apparaître juste à côté de vous, avec ses bracelets tape-à-l'œil et son sac à main hideux. Il ne se trouve dans cette caverne aucune cachette qui aurait pu la dissimuler jusqu'ici.

- Enchantée de faire votre connaissance, Votre Viscosité, fait-elle en s'inclinant moqueusement devant le shoggoth. Vous n'êtes pas facile à rencontrer. Je suis Raphaëlle Zahn, Troisième Initiée du Culte des Goules. Je m'excuse pour le désordre que j'ai pu semer en surface. Le portail que j'ai ouvert s'est révélé plus efficace que je ne l'anticipais, mais il a dû se refermer à présent.

Il n'y a aucune réponse. Sophia reste immobile et silencieuse. À la surface de l'énorme masse protoplasmique, les yeux phosphorescents apparaissent et disparaissent à une vitesse accrue.

- Qu'est-ce que tu es venue chercher ici ? demandez-vous, incapable de retenir votre langue.

Raphaëlle tourne la tête dans votre direction et vous considère avec une sorte d'amusement.

- On dirait que tu ne réalises pas ce que tu as devant toi. Un être immortel, qui accumule des connaissances depuis des millions d'années, avec une mémoire parfaite. À eux seuls, les secrets qu'il détient sur ses créateurs disparus justifieraient qu'on s'empare de lui à n'importe quel prix.

- Y compris la vie de tous les gens qui se trouvaient dans le manoir ?

Elle écarte la question d'un geste indifférent.

- Bien entendu. Mais si cela peut te consoler, tous les membres de l'association ne sont que des répliques, que notre ami ici présent a créées après avoir dévoré les originaux. Il n'y a donc pas tant de vrais humains qu'il y paraissait...

Elle s'interrompt tout à coup et fronce les sourcils.

- On dirait même, reprend-elle après un instant, qu'il y en a moins aujourd'hui qu'il n'y en avait hier.

Suivant la direction de son regard, vous baissez les yeux vers votre main et la blessure que vous vous êtes faite en tombant au cours de votre descente. Votre paume écorchée est couverte d'un sang écarlate qui, juste avant de se détacher en gouttelettes pour aller maculer le sol, devient noir comme l'encre.

Vous restez figé et muet, confronté à cette réalité tangible.

- N'écoute pas cette cultiste, intervient Sophia. Tu es perturbé parce que tes souvenirs te semblent en conflit avec ton existence et que les circonstances ne t'ont pas laissé le temps de t'ajuster. Reste calme et tout ira bientôt mieux.

Elle ajoute en langue des signes :

- Cette femme doit être éliminée. Tiens-toi prêt.

Un grand frémissement parcourt la surface noire du shoggoth. Raphaëlle Zahn prononce quelques syllabes à mi-voix et il vous semble que l'air qui l'entoure palpite étrangement.

Le moment est venu de prendre une décision. D'une certaine façon la première, possiblement la dernière, sans aucun doute la plus importante de toute votre existence.

Vous pouvez tourner les talons et vous enfuir d'ici (rendez-vous au [54](#)). Ou vous pouvez lever votre arme et ouvrir le feu sur Raphaëlle (rendez-vous au [41](#)), sur Sophia (rendez-vous au [48](#)) ou sur le shoggoth (rendez-vous au [72](#)).