

A dark, atmospheric night sky with a crescent moon and distant city lights.

# De profundis

Gwalch' mei

*"Il n'y a rien de bon à espérer pour le présomptueux qui désire sonder les tréfonds de l'âme humaine. Et il en va de même pour ceux qui s'évertuent à explorer les abymes insondables des océans. Au mieux risquent-ils d'exhumer quelque secret inavoué. Au pire, ils réveilleront de terrifiants démons tapis dans les entrailles palpitantes et les ténèbres glacées..."*

Pr. Edmond Elliot Hampton "L'Atlantide révélée"

# Préambule

Dans cette aventure, vous allez jouer le rôle de Robert Lint. C'est un richissime héritier issu d'une dynastie d'armateurs anglais, dont les aïeux débarquèrent avec le *Mayflower* sur le sol américain, dans les brumes d'un frileux matin de novembre 1620.

A la suite d'un drame familial ayant entraîné la mort accidentelle de vos parents, vous avez du, très jeune, faire face à de lourdes responsabilités ainsi qu'au poids de la succession d'une telle lignée.

Loin de jouir de l'immense fortune en dandy insouciant, il vous a fallu grandir trop vite, reléguant les rêves d'enfants à des blessures et des frustrations enfouies.

Vous avez depuis compensé le manque et l'absence par une vie trépidante, aventureuse à tous points de vue. Charmeur insatiable et globe-trotter enthousiaste, vous usez de votre richesse pour percer à jour les secrets archéologiques aux quatre coins de la planète. Passionné d'histoire, d'anthropologie et de civilisations perdues, vous vous êtes attirés la sympathie d'érudits originaux mais aussi les foudres et l'inquiétude d'influents personnages avec qui votre prestigieuse maison est en affaire depuis des années.

Tout cela sans compter cette nouvelle relation que la presse mondaine vous prête avec une jeune journaliste de modeste condition...

# Règles

## Caractéristiques

1) Quatre domaines de compétence définissent votre personnage.

- **Corpus** : vos aptitudes sportives, votre endurance et la force musculaire.
- **Cogito** : la puissance de raisonnement, l'intelligence intuitive, la capacité à analyser, réfléchir et synthétiser.
- **Artis** : l'adresse, la dextérité et l'agilité sont englobés par cette caractéristique.
- **Terrore** : le sang-froid, la maîtrise de soi dont vous faites preuve devant l'inattendu.

Répartissez 12 points dans ces compétences en vous imposant un score minimum de 2 et un score maximum de 5.

2) "La main du destin" : une fois la répartition achevée, lancez un dé pour déterminer quelle caractéristique bénéficiera d'un bonus de 1 point.

- |   |
|---|
| 1 - Aucune !  |
| 2 - Corpus  |
| 3 - Cogito  |
| 4 - Artis   |
| 5 - Terrore   |
| 6 - La compétence de votre choix et relancez le dé. |

3) Les deux dernières caractéristiques concernent votre santé physique et mentale.

Elles sont basées sur vos répartitions précédentes et se calculent de la manière suivante :

**Points de vie** :  $\text{Corpus} \times 2 + 5$ . Détermine la somme de blessures que vous pouvez endurer. Quand cette caractéristique atteint 0, cela signifie que votre héros a succombé.

**Santé mentale** :  $\text{Terreur} \times 2 + 2$ . Votre résolution face à l'imprévu, l'horreur et le macabre. En d'autre terme, votre résistance psychologique. Si votre Santé Mentale tombe à 0, vous basculez dans la folie, ce qui met un terme prématuré à votre aventure.

## Mise en situation

Dans certaines situations, il faudra vous en remettre à vos capacités pour en déterminer l'issue, qu'elle soit favorable ou non.

Ces évènements particuliers seront alors mentionnés dans le texte de la façon suivante :

**SITUATION** : Saut dans le vide

**FRAYEUR** : 2 (1)

**CORPUS + ARTIS** : Modéré

*"Des sectateurs aliénés aux trousses, Lint s'enfuit par les toits d'un immeuble désaffecté. Pris au piège, il décide de bondir au delà du parapet de sécurité pour atteindre une terrasse située en contrebas".*

1) La première chose à faire est de déterminer si votre héros parvient à contrôler ses émotions pour disposer pleinement de ses facultés.

Soustrayez à votre Santé Mentale le niveau de Frayeur lié à la situation puis lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal au score calculé, vous surmontez votre appréhension. S'il est supérieur, vous perdez vos moyens : considérez la prochaine réussite à venir comme un échec et diminuez votre Santé Mentale du montant du chiffre entre parenthèse.

Si le symbole "/" apparaît à côté de la mention Frayeur, cela indique que la situation n'engendre pas de stress supplémentaire. Vous pourrez ainsi ignorer cette étape.

2) Regardez maintenant quelle(s) caractéristique(s) permettent de résoudre l'épreuve. Si deux caractéristiques sont présentes, additionnez les scores et obtenez un "Potentiel d'Action". Si une seule caractéristique est indiquée, multipliez son score par 2 et obtenez le "Potentiel d'Action".

3) Lancez autant de dés que le "Potentiel d'Action" calculé. Tous les résultats indiquant 4,5 ou 6 marquent une réussite.

4) En fonction de la difficulté de l'épreuve, un certain nombre de réussites sera nécessaire pour parvenir au succès.

Très facile : 1 réussite
Facile : 2 réussites
Modéré : 3 réussites
Complicé : 4 réussites
Cauchemardesque : 5 réussites

*NB : N'oubliez pas que si vous avez échoué à votre test de Frayeur, la première réussite que vous obtenez est considérée comme caduque.*

5) Vous connaissez désormais l'issue de la situation !

# Combat

Au cours de cette histoire, vous pourrez être confronté à des adversaires bien décidés à mettre un terme expéditif à votre enquête.

Chaque ennemi (ou groupe d'ennemis) sera présenté de la façon suivante:

ENNEMI : Sectateur maudit

CORPUS : 3

ARTIS : 2

PdV : 7

FRAYEUR : non

Arme possédée : dague de rituel - CORPUS - 2

Le combat se déroule en une succession de tours qui se répètent jusqu'à la mort d'un des deux protagonistes (sauf indication contraire spécifiée dans le texte).

1) Lancez autant de dés que votre score en Corpus dans le cas d'une attaque au corps à corps ou Artis dans le cas d'une attaque à distance. Chaque résultat de 4, 5 ou 6 indique une "réussite d'attaque" (RA).

2) Votre adversaire à son tour réalise un jet de défense en utilisant sa compétence Artis. Lancez autant de dés que le score indiqué. Chaque résultat de 5 ou 6 indique une "réussite de défense" (RD).

3) Si le nombre de RA est inférieur ou égal à celui de RD, cela signifie que l'attaque a échoué. Passez directement au 6).

4) La soustraction RA - RD indique la "gravité de blessure". (GB)  
Lancez un dé pour déterminer où l'attaque a porté.

Localisation :

- 1 - 4 : aucun organe vital de touché...
- 5 : blessure sérieuse (+1 point de dégât).
- 6 : blessure grave (+2 points de dégâts).

5) Calculez les dommages en multipliant GB par les dégâts de l'arme (éventuellement majorés par la localisation). Enfin soustrayez les dommages aux PdV de l'adversaire.

Dégâts en fonction du type d'arme

Mains nues : 1

Griffes, armes blanches et contondantes : 2

Armes à feu légères (pistolet, revolver)\* : 3

Armes à feu lourdes (fusil de chasse, mitraillette)\* : 4

\* : à condition d'avoir les munitions nécessaire !

6) Cette fois, c'est à votre adversaire de répliquer. Appliquez les mêmes consignes que ci-dessus en invertissant les rôles. A côté de la mention Arme possédée est précisé pour votre ennemi la caractéristique à utiliser pour mener l'attaque (CORPUS ou ARTIS) et les dégâts qu'elle inflige. Au terme de son action, passez au tour suivant.

Exemple : Lint fait face au sectateur maudit détaillé ci-dessus. Notre héros est armé d'un revolver (dégâts : 3). Son score en CORPUS est de 3 (ne servira pas ici tant qu'il aura des munitions) et celui d'ARTIS de 4.

1er Tour : Lint attaque (compétence ARTIS) et obtient 4,3,6 et 2. Soit une RA de 2 points. Le sectateur lance les dés pour se



défendre. Il obtient 1 et 6. Sa RD est donc de 1 point. L'attaque réussie avec une GB de 1. Le jet de localisation avec un 5 indique "blessure sérieuse (+1 point de dégât). Les dommages sont donc de 1(GB) x 4 (dégâts de l'arme majorée de la localisation). Les points de vie du sectateur passent à 3 (7 - 4). Toujours en vie, il peut réagir et se rue à l'assaut. Il obtient 6,2 et 3 (attaque au corps à corps avec la compétence CORPUS). Sa RA est de 1. Lint tente d'esquiver et lance 4 dés. Le résultat est de 6,6,3 et 2. Avec une RD supérieure à la RA de son adversaire, notre aventurier a évité le coup de dague ! Un nouveau tour s'engage...

## Armes à feu

L'utilisation d'armes à feu suppose que vous possédiez des munitions adaptées...

A chaque tour de combat où vous utilisez une arme, diminuez de 1 votre réserve de balles ou cartouches.

Si vous tombez à court de munitions, vous pouvez poursuivre la lutte à mains nues ou à l'aide d'une arme de corps à corps (n'oubliez pas de prendre cette fois en compte la compétence CORPUS).

## La peur au combat

Face à certaines créatures monstrueuses, il est bien possible que même un aventurier comme Robert Lint soit déstabilisé par cette indicible présence.

Vous le saurez si est précisé dans les caractéristiques de votre adversaire la mention suivante.

**FRAYEUR** : oui (2)

Si vous êtes confronté à un tel ennemi contre-nature, avant le premier round de combat, testez votre Santé Mentale comme expliqué dans le paragraphe 1) du chapitre Mise en situation. En cas d'échec, diminuez votre santé mentale du nombre de points indiqué entre parenthèses. De plus vos deux premières réussites (d'attaques ou défense) dans ce combat ne seront pas prises en compte.

## Capacité héroïque

Les voyages que vous avez effectué aux quatre coins du monde sont autant d'enrichissement que de leçons de vie. Vous avez, plus d'une fois, dû compter sur vos aptitudes pour vous sortir de mauvais pas et de situations délicates.

Choisissez une des capacité ci-dessous afin de refléter cette expérience.

- **Seconde souffle** : une seule fois dans l'aventure (et à tout moment), vous pourrez récupérer automatiquement 6 points de vie.
- **Tête froide** : endurci face aux horreurs que portent ce monde, augmentez votre score en Terreur de 1 point ou votre Santé Mentale de 3 points.
- **Sportif** : athlète accompli, augmentez votre score en Corpus de 1 point ou vos PdV de 4 points.

- **Pratique la varappe** : aussi agile qu'un chat, augmentez votre score en Artisan de 1 point ou bénéficiez de deux relances de jets de dés (combat et mise en situation).
- **Erudit** : infatigable arpenteur de bibliothèques ! Augmentez votre score en Cogito de 2 points.

*NB : une augmentation par le biais de la capacité héroïque de votre score en CORPUS ou TERRORE ne permet pas de recalculer les PdV et la Santé Mentale.*

# Feuille d'aventure

## Caractéristiques

Corpus

Cogito

Artis

Terre

Points de vie :

Santé Mentale :

## Armes

Type

Dégâts

Objets et possessions :

Notes et indices :

*Dimanche, 8 mars 1929*

A travers les fenêtres à la française du salon, vous devinez le jardin où s'épanouissent les roses. Les épais croisillons vernis qui bordent les carreaux empêchent de distinguer l'ensemble de la propriété, si bien qu'il faut longer toute la baie en plein cintre afin de bénéficier d'une vue d'ensemble convenable.

Par des coups de sécateur précis, Olson s'échine à tailler les arbustes ligneux. Il éclaircit les pousses pétrifiées par l'hiver pour favoriser les plus robustes. Son béret de grosse laine écossaise vissé sur la tête et un mégot éteint coincé à la commissure des lèvres lui donne un air perpétuellement contrarié.

Les mains jointes derrière le dos, vous le regardez un moment, songeur, cherchant à vous remémorer depuis quand il entretient ce massif planté par votre aïeul et qu'il a sans doute vu mis en terre. A cette époque, au moins, il ne devait pas fumer ces horribles cigarettes de maïs dont l'odeur épouvantable s'accrochait à ses vêtements et laissait dans son sillage un relent âcre et vicié. Autant que les roses, il faisait parti de la maison Lint, tel un sémaphore du jardin, guettant sans relâche les mauvaises herbes et les pucerons.

Au delà du muret mangé de lierre qui délimite la propriété, la rue bordée de cyprès est déserte. Quelques automobiles de marque stationnent devant les demeures cossues du voisinage, -une Rover light six, plusieurs Bentley et même une Rolls-Royce Phantom I- mais nulle trace de la vieille Ford T pétaradante. Margery est en retard. Une fâcheuse habitude....

\*\*\*\*

D'un geste habile vous extirpez la montre à gousset -héritage paternel- d'une poche de votre blazer Navy et constatez une nouvelle fois que les deux aiguilles de nacre vous donnent

raison. La petite flirte avec le cinq tandis que la grande cavale vers midi. Presque une heure de trop.

Un tousotement discret vous tire de votre réflexion.

– La tarte au citron, les beignets à la violette et le thé sont prêts Sir. Bien que ce dernier risque d'être excessivement infusé. Devrons-nous attendre davantage ?

– Comme toujours Maria, comme toujours... lâchez-vous dans un soupir compatissant.

La fidèle gouvernante -déjà en poste du temps de vos parents- se fige et dissimule à grand peine la contrariété raidissant les traits de son visage. Un masque sévère de rigueur que vous redoutez depuis votre enfance. Ses mains tavelées lissent avec nervosité des plis inexistantes sur son tablier. Ayant grandi sous le signe de l'autorité, elle ne déroge jamais aux règles de la bonne société et associe le manque de ponctualité à une grossièreté impardonnable.

Le sourire charitable que vous esquissez lui déclenche un brusque haussement d'épaules. Sans un mot, elle file dans sa cuisine d'où émane les arômes délicieux de vanille et de beurre caramélisé par la porte entrouverte. Un loup regagnant sa tanière songez-vous.

Soudain, l'horrible bruit d'un klaxon enrôlé vient rompre le silence à peine recouvré.

Rendez-vous au **1**.

Vous rejoignez aussitôt votre poste d'observation pour entrapercevoir une fine silhouette enveloppée dans un manteau ample bordé de fourrures. La soie d'un châle ondulant au gré du vent, des cheveux auburn ramassés en un chignon flou, une démarche désinvolte, presque provocatrice, ne peuvent signifier qu'une seule personne. Margery !

Le nez collé à la vitre, vous la voyez franchir en trombe le portail. Emporté par son élan, elle claque le battant si fort que la poignée expulsée s'en va rebondir sur la chaussée, exhibant sa pêne comme le moribond une langue grise et obscène. Olson, surpris, se redresse tel un ressort, empourpré d'indignation. La jeune femme pose alors ses doigts gantés sur sa bouche pour souligner la courbe délicate d'une pâle lèvre supérieure. Elle feint une seconde la confusion puis vous entendez, malgré l'épaisseur du verre, l'explosion de son rire cristallin tandis qu'elle salue le jardinier taciturne d'une révérence théâtrale.

Ignorant les récriminations de Maria, vous jugez préférable d'accueillir personnellement l'invitée a priori peu estimée par les employés de la maison Lint. Alors qu'elle capitule une nouvelle fois et grommelle sur le temps passé et les manières perdues, vous devancez la sonnette et ouvrez d'un coup sec la porte d'entrée. Sur le seuil, Margery à peine surprise paraît l'innocence même. Une main suspendue à la chaînette, prête à actionner la cloche de bronze, elle vous adresse un sourire sincère que sublime un maquillage discret. Sa tête, déjetée de côté, dévoile le galbe gracieux de sa nuque.

Le vent indompté de cette fin d'hiver s'engouffre, lui, sans politesse aucune dans le salon et vous comprenez pourquoi la journaliste grelotte de froid.

– Je suis en retard ?

- Si peu...
- Alors tant mieux !

Dans un tourbillon de fragrance enivrantes, elle dépose sur votre joue un baiser sonore avant de se faufiler à l'intérieur. D'un geste, elle se libère de son manteau et le jette avec nonchalance sur un fauteuil de cuir élimé à proximité de la cheminée. Les mains tendues vers l'âtre, elle entreprend de se réchauffer en sautillant sur place. Sa robe noire rehaussée de perles dessine des vagues soyeuses au niveau du corsage. Elle devait être considérée beaucoup trop échangée par les puritains ayant survécus au changement de siècle.

\*\*\*\*

Depuis combien de temps connaissiez-vous Margery Dotford ? Quatre mois ? Cinq tout au plus. Chroniqueuse au *Boston Globe*, elle ne vous avait -au début du moins- guère épargnée. Vous ! L'héritier *Lint*, aventurier mondain pour les uns, dilettante désœuvré pour la plupart sans compter tous les autres jaloux de la fortune familiale. Vous aussi, l'aviez jugé hautaine, impertinente et surtout insensible à vos charmes. Ce qui en faisait bien entendu le pire des défauts.

Suite à une expédition dans les contrées australes financée par des fonds personnels, votre notoriété connue une ascension remarquée, notamment au sein du microcosme influant de la ville. En compagnie de scientifiques émérites vous aviez participé à des fouilles aux frontières des terres de *Wilkes* après un survol audacieux en aéroplane. Les recherches aboutirent à l'exhumation de trésors archéologiques insoupçonnés dans un mystérieux temple prisonnier des glaces.



Nombre de sceptiques jugèrent ces prétendues révélations sur une civilisation perdue burlesques. Risible conséquence d'une farce organisée par un nanti sans scrupules. Bouffonnerie ! Tromperie ! Sacrilège ! scandiaient les gros titres des quotidiens. Margery, elle, avait cherché à comprendre, à jauger la vraisemblance des ces découvertes et, vous poussant dans vos retranchements, s'était convaincue de votre sincérité. Dès lors, elle se mua en la plus ardente des partisans. Sa plume inspirée pourfendait les calomnies qui émanaient de la faculté des sciences où siégeaient de vieux et dogmatiques professeurs pétris de morgue, empêtrés dans leur conservatisme empestant la naphthaline.

Elle était devenue surtout une véritable amie. Pas une amante ou pas encore, bien que l'ambigüité de cette relation vous troublait parfois. Il fut désormais convenu qu'un dimanche sur deux, vous vous retrouveriez à l'heure du thé afin de parler, échanger sur le monde et les potins, sur la vie et sur rien. Vous savouriez ces moments. Une bouffée d'oxygène nécessaire dans une vie trop réglée, la faute à votre naissance et aux devoirs qui incombent aux descendants de la famille Lint.

Aussi froide qu'un serpent mais avec le plus grand professionnalisme, Maria servit le thé, une part de gâteau meringué sur des assiettes de *Limoges* et présenta les beignets aux pommes disposés au creux d'une corbeille en argent.

Le temps fila comme à chaque fois quand l'horloge du salon sonna sept coups.

\*\*\*\*

Tandis que vous vous levez pour étirer vos jambes engourdies, Margery farfouille à l'intérieur de son sac à la recherche d'un miroir de poche tout en demandant :

– Irons-nous dîner ?

Rendez-vous au **60**.

## 2

Le tenancier au faciès d'aigle ne vous inspire aucune confiance. Vous décidez donc de jouer le rôle d'un riche négociant à qui l'on aurait vanté la qualité extraordinaire des parapluies de *Back Bay street*.

Margery, pendue à votre bras, exubérante en midinette frivole, donne le change et s'enthousiasme devant chaque modèle que le vendeur lui présente. L'homme la renseigne avec courtoisie même si les traits de son visage blafard restent crispés par le soupçon.

Lorsque votre amie manifeste une surprise sans bornes face à une collection d'ombrelles décorées d'estampes chinoises, vous prétextez une affaire urgente à régler dans le quartier et confiez au gérant des lieux la tâche impérieuse de satisfaire aux exigences de Madame.

SITUATION : *Pretty woman*

FRAYEUR : 1 (0)

COGITÉ : *Complicé*

En cas de réussite, rendez-vous au **31**.

Sinon, allez au **22**.

## 3

Vous parvenez au village côtier, qui s'avère beaucoup moins accueillant une fois atteint les abords. Il s'agit d'une vingtaine de masures crasseuses agglutinées sur la rive. Leurs charpentes vermoulues supportent des toits de paille aux faîtes desquels on a noué des fagots d'osselets qui s'entrechoquent au plaisir du vent. Quelques filets de pêche embarrassés d'algues coriaces sont tendus entre les murs ou accrochés à des palets instables. Hormis la présence de maigres feux qui expirent des bouffées

grises de leur lit de cendres et une marmite posée sur de la braise blanchie où bouillonne un ragout nauséabond, l'endroit paraît désert.

Longeant les façades décrépées, vous déambulez au hasard et risquez des regards furtifs par les ouvertures sans fenêtres lorsque Margery vous interpelle, juchée sur une pile de casiers.

Vous la rejoignez aussitôt. De l'index, elle vous indique un attroupement en bordure de mer. A ce niveau, le rivage n'est guère plus qu'une mince langue de sable qui pourfend les eaux sombres. Afin d'observer la scène de plus près, vous progressez tous deux sans bruit, de chaumières en chaumières en direction de l'assemblée. Une cinquantaine de personnes, hommes, femmes et enfants font face à l'immensité liquide et noire. Plus loin, les pieds léchés par la houle, une silhouette en robe de bure s'adresse aux villageois réunis en agitant des bras grêles en gestes saccadés.

Mais, c'est une autre vision effrayante qui vous laisse bouche bée. Ligoté à un pieux massif fiché dans le sol pareil au boute-dehors d'une proue invisible défiant l'océan, Edgar Delister est suspendu au-dessus des flots. La désagréable impression d'un appât qui se tortille sur un hameçon vous traverse l'esprit.

Vous ignorez quel sinistre rituel se prépare tandis que le vent se lève. La mer se renforce à chaque seconde, une écume opaline ourlant la crête des vagues qui se dressent, furieuses.

Si vous envisagez de créer une diversion afin de libérer Delister en incendiant l'une des cabanes, allez au [30](#).

Si vous préférez profiter de l'absence des villageois pour fouiller davantage les lieux, rendez-vous au [42](#).

Si vous ne souhaitez pas perdre de temps, vous pouvez tenter de vous approcher (discrètement mais à découvert) de la cérémonie en allant au [86](#).

– Je ne sais pas ce que c'était lieutenant concédez-vous. Une chose détestable, surgie du néant. L'homme délirait sur le seuil de ma porte quand cette créature l'a attaquée sans lui laisser la moindre chance. Je n'ai rien pu faire. Cela s'est déroulé si vite !

Vous racontez aussi précisément que possible votre histoire, envisagez les pistes potentielles et hasardez des suppositions. Harris ne vous interrompt pas et se contente de griffonner son fidèle carnet.

Au terme de votre exposé, il le referme enfin, le fourre au fond de sa poche et prend enfin la parole :

– Tant que nous n'aurons pas tiré cette affaire au clair, je ne saurais que trop vous conseiller de rester discret. Il en va de votre réputation comme de la mienne.

Vous grimacez. L'esprit de votre interlocuteur montre ici ses limites. Vous hochez du menton néanmoins, ne jugeant pas utile de lui signifier qu'il n'était pas dans vos intentions de clamer sous tous les toits ce récit de monstre suceur de sang.

– Je vais poursuivre mon enquête Mr Lint. Si j'ai du nouveau, je vous appellerai. Tenez-vous éloigné quelques jours de la propriété. Le temps que tout cela se tasse et que les journalistes trouvent un autre os à ronger.

Il gratifie sa dernière locution d'un mouvement de tête en direction de la fenêtre. Agglutinés aux grilles, les reporters des quotidiens de la ville continuent à espérer le scoop. Le policier paraît sur le point de partir quand il rebrousse chemin, la mine contrite.

– Si d'aventure, vous pressentez le moindre danger, laissez un message ou une adresse pour que je puisse vous retrouver. Il vous tend un bout de papier déchiré sur lequel est griffonné un numéro de téléphone.

Avant de sortir affronter la foule, il vous serre la main non sans sollicitude.

– Soyez prudent Mr Lint !

Notez l'indice "**l'inspecteur ne renonce jamais**" sur votre feuille de personnage.

Rendez-vous au **21**.

## 5

Dans la vaste salle de déjeuner qui lancent ses arcades sur des plafonds crème, l'ambiance sereine vous rassure par sa banalité toute quotidienne. Le froissement feutré des étoffes, le tintement léger de l'argenterie contre la porcelaine, les discussions chuchotées vibrant en un murmure monocorde renvoient à une quiétude paisible bien loin des démons de la veille. Vous repérez Margery installée devant l'une des vitres avec vue sur le parc. Elle porte un cardigan en jersey où figurent des motifs Art Déco et une simple jupe droite qui dévoile ses genoux. Sur ses cheveux bouclés, arrangés en carré, trône un chapeau cloche de laine.

Perdu dans d'obscures pensées, son esprit paraît vagabonder parmi les arbres alignés devant les hauts murs d'enceinte. Les cimes des frênes ploient sous une brise d'altitude qui ébouriffe les premières feuilles. Vous vous frayez un chemin entre les tables rondes, ne sachant pas vraiment de quelle manière aborder votre amie. Une nouvelle fois, le sourire qu'elle vous adresse lorsque vous prenez place à ses côtés balaie cette vague d'angoisse indicible.

Après avoir avalé deux tasses d'un thé noir et à peine touché aux brioches croustillantes, vous décidez d'un commun accord de tout faire pour percer le mystère planant sur la mort de l'étrange visiteur de la maison Lint.

Désormais, vous êtes trop impliqués dans cette histoire qui vous

dépasse et dont les forces en jeu relèvent de l'aberration. Margery se propose, dans un premier temps, de filer à sa rédaction et d'y mener son enquête. Peut-être trouvera t'elle des articles dans les archives récentes où anciennes concernant le défunt, sa famille voir même un fait divers qui serait susceptible de vous éclairer. Cela vous laissera l'opportunité d'explorer l'une des pistes disponibles. Vous convenez, avant de prendre congé, de vous retrouver à 19 h au salon de l'hôtel.

Si vous souhaitez regagner votre domicile afin d'évaluer la situation et y donner quelques consignes, rendez-vous au **69**.

Si vous êtes en possession d'une étrange boîte noire et que vous désirez l'examiner, allez au **80**.

Si vous connaissez déjà l'identité de la victime, vous pourriez prendre un taxi jusqu'à son immeuble (*à condition de ne pas avoir déjà effectué ce choix la veille*) en espérant glaner des renseignements. Rendez-vous dans ce cas au **62**.

Enfin, si vous savez à quelle université ce jeune homme étudiait et que vous jugez important de vous y présenter, allez au **18**.

## 6

Vous prenez soin d'éviter les horribles arthropodes qui fourmillent dans l'enchevêtrement de racines et de branches et gagnez le couvert de la forêt. Le visage en sueur, vous échappez enfin à la morsure d'un soleil au zénith.

Les sous-bois sont envahis de fougères gigantesques, plus hautes qu'un homme et lestées de spores, replètes comme des abricots, suspendues aux limbes des feuilles. Lorsque vous les frôlez, un halo orangé se forme aussitôt et se révèle particulièrement irritant. Vous êtes tous deux pris de quintes de toux violentes, les yeux rougis par des particules infimes qui provoquent de vives démangeaisons, à la limite du

supportable.

Si vous décidez de rebrousser chemin pour tenter votre chance par la plage, rendez-vous au **84**.

Si vous possédez une arme tranchante et que vous souhaitez vous frayer un passage à travers la végétation, allez au **35**.

Si vous préférez continuer coute que coute en vous en vous protégeant du mieux possible du nuage de spores, rendez-vous au **20**.

## 7

Bien que la situation vous dépasse et que dans votre crâne se bousculent mille questions, vous faites face avec un aplomb insoupçonné à l'officier qui note scrupuleusement la déposition que vous inventez mot après mot. Margery assise sur le bord d'un canapé opine du chef à chacune de vos élucubrations et étaye même votre exposé de détails anodins afin de rendre l'ensemble plus crédible.

Vous priez néanmoins pour que le policier ne remarque pas le tremblement incontrôlable de vos mains.

– D'accord, concède-t-il en se grattant la tempe de son crayon de bois. Si je résume... Cet homme (et il désigne du menton le cadavre étendu sur le tapis) a débarqué au beau milieu de la soirée pour déblatérer des propos incohérents...

Il marque une pause, fronce les sourcils et cherche dans les pages de son carnet à spirales le fil de l'histoire.

– Plusieurs agresseurs...Au moins trois ? Harris vous fixe sans ciller dans l'attente de votre approbation.

Vous acquiescez.

– Trois types donc surgissent à leur tour de la rue et se sont jetés sur lui, faisant preuve d'une violence disproportionnée. Monsieur Lint, vous vous êtes alors brièvement battu avec les malfrats avant de vous réfugier à l'étage en compagnie de

Mlle Dotson... Au bout d'un moment...

– Dix minutes environ souffle Margery

– Très bien... Il rature une ligne et corrige la durée.

– Dix minutes plus tard, n'entendant aucun bruit vous êtes sorti l'arme au poing et avez découvert le cadavre...

– C'est cela parvenez-vous à conclure, redoutant la sentence du limier de Boston.

– Bon... Pour l'instant ça suffira. Mes gars vont avoir un peu de boulot... Recherche d'indices !

Dans le but d'appuyer ses propos, il agite la main en direction de ses collègues déjà afférés sur la scène de crime.

– Ça serait préférable que vous puissiez dormir ailleurs cette nuit.

– Le temps de préparer quelques affaires et la maison est à vos hommes lieutenant lâchez-vous avec soulagement.

Alors que gravissez les escaliers du hall quatre à quatre pour regagner votre chambre, Harris qui ne vous a pas quitté des yeux vous interpelle une dernière fois.

– Monsieur Lint !

Vous vous figez sur place, sans parvenir à vous retourner, un filet de sueur glacée vous dévalant la colonne vertébrale.

– J'aurais peut-être d'autres questions. Veuillez donc rester dans les parages ces prochains jours s'il vous plait...

Rendez-vous au **44**.



Les présentations faites, c'est devant une tasse de thé blanc, installé dans l'un des trois salons que compte le manoir, que vous racontez sans détour le déroulement de cette folle soirée. Tout autre que le professeur vous prendrait pour un illuminé. Mais pas l'homme qui a si souvent posé les yeux sur des vestiges plus anciens que l'Atlantide et admiré maints autels profanes



voués aux cultes d'entités sanguinaires, adeptes de sacrifices humains.

Sans un mot, il disparaît au terme de votre récit dans une pièce contiguë. Vous entendez entre chaque ahanement du scientifique le bruit de meubles que l'on tire et des pages que l'on tourne.

Les cheveux ébouriffés et le visage congestionné par l'effort, il revient enfin à grandes enjambées de la bibliothèque. Sans plus de précautions, il dépose un lourd grimoire au centre de la table basse tandis que vous repoussez à la hâte théière et tasses en albâtre.

L'index de sa main droite désigne fiévreusement un dessin maladroit qui attire tous les regards. La simple vision de l'abomination crayonnée suffit à tendre l'atmosphère.

– Est-ce que la chose qui a fait irruption chez vous ressemblait à cela ?

Au juron que vous poussez, le professeur s'affaisse lourdement dans un fauteuil puis réajuste son monocle avec nervosité.

– Alors, vous courez un réel danger ! Cette monstruosité est une sorte de vampire abject rôdant dans d'autres dimensions que la nôtre...

– Dans d'autres dimensions ? articule Margery circonspecte.

Hampton paraît ignorer la réflexion de votre amie, trop habitué sans doute à provoquer critiques et moqueries parmi son auditoire, puis se tourne enfin vers elle en se raclant la gorge.

– Je sais qu'il paraît difficile de croire en l'existence de ce genre de créatures car bien qu'ayant contemplé un spécimen de très près, vous doutez encore de leur douloureuse réalité. Et pourtant ! Le fait est moins rare que vous ne le pensez. A chaque époque de l'Histoire et longtemps avant l'apogée de l'ère humaine, elles ont foulé cette terre, observé la pitoyable errance de nos condisciples et attendu le retour de leurs

maitres...

– Mais de quoi parlez-vous ! s'enflamme la journaliste.

– Je parle d'autres lieux, d'autres consciences, d'intelligences mauvaises rôdant dans l'espace qui nous écrase, cachées ou endormies et qui cherchent par tous les moyens à regagner leur royaume perdu.

Puis il ajoute dans un souffle.

– Aussi, est-il de notre devoir de garder les portes closes !

Et il conclut son propos en refermant l'épais ouvrage enluminé d'un claquement sec.

Vous n'êtes pas tout à fait sûr de mesurer la signification profonde des mots du vieil érudit. Margery est aussi envahie par ce trouble qui aiguillonne son esprit tiraillé entre cartésianisme et extraordinaire. Hampton rompt à nouveau le silence et libère de son cou un curieux talisman qu'il vous tend. Il s'agit d'un médaillon d'onyx, en forme d'étoile à cinq branches, au centre de laquelle brille un œil en flammes.

– Il est évident que votre visiteur a commis une terrible erreur et par là même des actes interdits pour avoir attiré une telle monstruosité. Il vous faut comprendre ce qu'il vous voulait Robert, savoir pourquoi il vous a contacté et découvrir qui le pourchassait de la sorte ! Quoi qu'il se passe, gardez ceci précieusement mon ami. Puisse ma relique vous protéger des ténèbres !

Encore abasourdi par cette conversation, assaillis par plus d'interrogations qu'à votre arrivée, vous laissez là le professeur qui vous conjure de lui donner au plus vite de vos nouvelles.

Notez "**un médaillon d'onyx**" sur votre feuille de personnage et rendez-vous au **93**.

## 9

Vous refluez avec peine, les yeux rivés sur l'horreur de la scène. Un effroi indicible vous envahi et l'impression que le sol se dérobe sous vos pieds, que le temps et l'espace se sont subitement cristallisés vous fichent la nausée.

Vous croisez le regard paniqué de Margery qui serre contre sa poitrine le combiné du téléphone, incapable de bouger.

Des appendices obscènes, pareils à des vers libidineux jaillissent de la créature, se tortillent en tous sens pour sonder leur environnement. Certains rampent au sol sur plusieurs mètres, tandis que d'autres se rétractent au contact d'une cloison ou du manteau de la cheminée. Tous se terminent par d'improbables bouches garnies de crocs destinées à déchirer les chairs. Comme animées d'intentions propres, elles fouaillent le corps sans vie de leur proie, se disputant les morceaux de choix. Le sang absorbé dessine peu à peu un réseau complexe de veines et d'artères qui trahissent le vampire affamé. Une masse grotesque informe et sans visage, mouvante, insaisissable.

La lueur soudaine des phares d'une voiture qui passe en trombe dans la rue illumine d'un flash le salon anéanti. La chose émet un cri strident qui vous vrille les tympans. Elle lâche aussitôt la dépouille déjà flasque et dans un même mouvement, bondit par la fenêtre en pulvérisant les carreaux...

Rendez-vous au **43**.

## 10

Au salon fastueux de l'hôtel où quelques hommes d'affaires noctambules bavardent sans grande discrétion, d'énormes cigares en bouche, vous essayez de mettre un peu d'ordre dans l'imbroglio de vos idées et ressassez le cours de ces

dernières heures.

Vous souffrez de jeter des coups d'œil furtifs à Margery. Le regard dans le vide, elle agite nerveusement une cuillère d'argent qui tinte contre son verre. Malmenée sur un océan de martini blanc, la cerise semble aspirer par un siphon rugissant jusqu'au fond du calice....

– Arrêtez ça, voulez-vous ? lance-t-elle d'un ton neutre...

– Arrêter quoi ?

– De me dévisager comme si vous craigniez que je devienne folle. Je vais bien.

Elle lève alors ses yeux sur vous et à son air décidé vous comprenez aussitôt qu'elle a vaincu sa terreur et tente de rationaliser, d'analyser froidement la situation. Comme un naufragé qui refait surface après avoir cru se noyer...

– Je suis navré, j'avais peur pour vous, je ...

– Qu'est-ce que c'était Robert ?

– Je l'ignore. J'ai encore du mal à me persuader de la réalité de la scène.

– Pourtant, ce jeune homme est mort...

L'aplomb sans faille de la journaliste a de quoi vous impressionner. Elle paraît ne pas percevoir à son tour votre malaise, le balayant d'une question :

– Que voulait-il dire quand il parlait de le libérer au-delà du songe ?

– Je n'en ai pas la moindre idée et je doute que la police ne retienne ce genre de déclaration en guise de piste potentielle...

– Pourquoi a-t-il sonné à votre porte ? Pourquoi vous ? Son visage ne vous disait rien ?

– Non je ne le connaissais pas. Mais vous êtes bien placé pour savoir que mon nom est régulièrement cité dans la presse, souvent accompagné de qualificatifs susceptibles d'attirer tous les esprits dérangés de la ville.

– Des qualificatifs comme excentrique, farfelu, occulte... énumère t'elle en ébauchant un demi-sourire.

– J'aurais préféré que vous pensiez à explorateur, intrépide, courageux, aventurier...

Elle rit enfin de bon cœur en vous étreignant la main. Sa simple présence à le don de chasser un peu les ombres qui rôdent tout autour.

Que décider désormais ?

Il est d'abord temps d'établir un rapide diagnostic de vos éventuelles blessures. Si vous avez subi une perte de PdV de 5 points ou plus, vous devez impérativement faire appel à un médecin pour qu'il vous examine sans délais. Rendez-vous alors au **26**.

Si vous connaissez l'identité de la victime et que vous souhaitez vous rendre à son domicile sur le champ (avant l'arrivée de la police), allez au **55**.

Si vous avez l'idée saugrenue de passer chez le professeur Hampton, l'un de vos meilleur ami, anthropologiste et féru d'histoire, allez au **32**.

Si vous pensez que la nuit porte conseil et qu'il serait peu raisonnable de tenter quoi que ce soit dans la précipitation, allez au **95**.

## 11

L'individu qui se tient dans l'encadrement de la porte fait peine à voir. Malgré une ceinture qui lui marque les hanches, serrée au dernier cran, il semble encore flotter dans sa gabardine. Ses épaules et ses mains étiques secouées de spasmes trahissent l'affliction, peut-être la dépendance à l'opium ou d'autres drogues. Son visage est pire. Cadavériques et livides, ses traits tirés témoignent sans fard de l'extrême épuisement. Les yeux cernés, d'immenses poches violacées lui mangent des joues

creusées et ses lèvres purpurines ne sont que deux crevasses boursoufflées.

Pourtant il s'agit d'un jeune homme de moins de vingt-cinq ans. Ses cheveux qu'il avait dû avoir épais et vigoureux subsistent en touffes filasse collées par la sueur à son front saillant...

– Monsieur ? Malgré tous vos efforts, ce singulier personnage ne réveille en vous pas l'once d'un souvenir, ni même l'image d'une rencontre éphémère.

- L...iinnt ? Rroberttt Lint? parvient-il à balbutier. Son débit saccadé est ponctué de claquements de langue désagréables.

Vous ne pouvez ignorer son cou si maigre où la pomme d'Adam affleure, prête à s'extraire d'une peau laiteuse. Comme un ressort, elle s'anime d'impulsions brèves qui accompagnent sa déglutition.

– C'est bien moi. Qui êtes-vous ? Vous paraissez souffrant, voulez-vous vous que j'appelle un docteur ?

– Je...Je....

Cette ingérence dans l'intimité de la demeure en a considérablement perturbé la sérénité. Maria, derrière vous, se tient la bouche à deux mains et marmonne entre ses doigts des '*Oh mon Dieu !*' paniqués. Margery se précipite déjà en direction du téléphone posé sur le secrétaire du salon.

Les yeux de votre interlocuteur roulent soudain dans leurs orbites, prélude à un potentiel évanouissement. Vous le maintenez par les épaules et percevez son horrible maigreur. Il s'affale bel et bien, vaincu par les vertiges. Vous évitez sa chute en le retenant sans difficultés puis apostrophiez la gouvernante :

– Le médecin !! Allez quérir le médecin Stone...

Devant son absence de réaction, il vous faut élever la voix.

– Dépêchez-vous !!

Sortant enfin de sa léthargie, Maria se précipite par la porte arrière, sans oublier néanmoins d'attraper au passage son fichu

à fleurs.

Calant vos mains sous les aisselles du jeune homme qui glisse comme une anguille entre vos bras, vous cherchez du regard Margery.

– Approchez, voulez-vous, il faut l'allonger sur le divan, je dois...

Le visage de la journaliste vient de changer d'expression en une seconde. Le voile de panique qui vide les couleurs de ses joues annonce l'imminence du péril.

– Robert ! hurle-t-elle.

Vous sentez alors un souffle fétide ramper au creux de votre nuque. Un frisson de frayeur vous parcourt l'échine. Le visiteur à l'instant moribond vous fixe désormais, paupières écarquillées et pupilles dilatées. Vous ne l'aviez pas remarqué tout de suite mais une puanteur indicible émane de sa personne.

Sans que vous n'ayez pu réagir, il vous saisit par le col, animé d'une puissance insoupçonnée. Ses doigts effilés ensèrent votre gorge avec tant de vigueur qu'il manque de vous étrangler avec votre nœud de cravate. Vous attrapez par réflexe ses avant-bras pour vous soustraire à sa poigne de fer alors qu'il se met à crier comme un dément.

– Vous devez m'aider !! M'aider m'entendez-vous !! Me libérer au-delà du songe, là où la mer est noire, Me tuer s'il le faut !! ...

Sous l'effet de la panique, sa voix a recouvré des forces, ses dernières...

Rendez-vous au **51**.

## 12

Le ciel de Boston hésite entre le gris anthracite des nuages austères et le feu doré du soleil couchant qui perce par de timides trouées cette chape de plomb.

Le groom du Royal vous salue lorsque vous franchissez la porte-tambour menant au spacieux hall de l'hôtel.

Au salon-restaurant, vous cherchez Margery parmi les tables bondées où les clients se délectent des prouesses culinaires du chef de l'établissement. Une main s'agite au-dessus de la marée de têtes bouchant l'horizon. Vous rejoignez votre amie qui patientait, occupée à feuilleter sans grand intérêt la carte des menus.

Vous optez tous deux pour un diner léger à base de poissons et salades, mais ne rechignez pas sur une bouteille de *Château Margaux*, histoire de vous étourdir juste de raison.

Tout au long du repas, vous échangez sur l'affaire, rassemblant les informations recueillies chacun de votre côté. Voilà ce que vous savez de sources sûres :

*"La victime se nomme Edgard Delister. C'était un jeune étudiant en beaux-arts. Il résidait au cœur du quartier populaire de Longwood. Ses parents, de modestes ouvriers du textile qui vivent dans l'Oklahoma se sont sacrifiés afin d'envoyer leur fils unique poursuivre sa passion du dessin et de la peinture à la prestigieuse université de Boston.*

*D'après Margery, il écrivait de nombreuses lettres et se montrait fort enthousiaste (du moins la première année), même si dans ses mots transparaissaient une perpétuelle tristesse chevillée au corps. Il y a environ deux mois, les échanges épistolaires ont cessé, laissant sa famille inquiète, sans nouvelles...*

*La mère du défunt, que votre amie a pu joindre par téléphone, affirme que les derniers courriers étaient brefs, froids et rédigés sans soin.*

*Edgard, plutôt fragile de constitution et très émotif depuis son plus jeune âge aurait-il pu être entraîné dans une sombre histoire sous l'influence d'individus peu recommandables ? Une mauvaise rencontre, les affabulations d'un bonimenteur ou*



*d'un esprit peu scrupuleux qui l'aurait conduit vers de graves ennuis devenus mortels ?"*

Si vous possédez l'indice "**la fresque**", allez au **19**.

Si vous détenez le "**médailon d'onyx**", rendez-vous au **68**.

Sinon, allez au **58**.

## 13

Une bise froide balaye la rue. Elle mugit sans trêve et s'engouffre par les multiples embrasures qui lézardent les façades. Inquiet, vous scrutez les toits qui vous surplombent, croyant discerner parmi les ombres la silhouette mauvaise de la créature du salon.

Sous un encorbellement où l'on devine encore l'âge de la construction (1874), les vantaux vermoulus d'une porte en bois sont entrebâillés. Un bref hall lugubre plongé dans l'obscurité débouche sur un escalier à vis. Les marches mitées desservent les deux étages que comporte l'immeuble.

Une exclamation étouffée de Margery toujours au dehors vous fait sursauter.

– Incroyable !

La jeune femme se tient devant les boîtes aux lettres, ballottée par les rafales d'un vent du nord au souffle glacé. Vous cherchez à comprendre.

– Voyez ! Le voisin de palier de Delister, ce Monsieur Colley. Nous avons écrit un article sur lui à la rédaction, il y a moins d'une semaine.

– Conflit de locataire ?

– Non... suicide. Elle évite votre regard. Quelque chose d'atroce... Il s'agit d'un vieil homme, veuf, qui s'est donné la mort en s'arrachant la peau et les yeux. On a retrouvé des lambeaux de chair sous ses ongles éclatés. Le corps écorché a été découvert gisant sur son lit par la concierge qui maintenait

un peu d'ordre chez cet ancien ouvrier au tempérament dépressif... Si son geste pouvait s'expliquer, les conditions horribles de son décès ont bouleversé tout le monde ...Une folie !

– Coïncidence ? tentez-vous dans un murmure...

– Après ce qui s'est passé ce soir, je ne suis plus sûre de rien Robert !

Les grincements sinistres de l'escalier paraissent vouloir avertir tous les habitants du quartier de votre présence mais vous parvenez sans encombre au deuxième palier.

Un couloir étroit aux tapisseries délavées conduit d'un côté à des portes numérotées se faisant face et de l'autre à ce qui ressemble à une issue de secours.

F. Colley, appartement n°3 et E. Delister, appartement n° 4.  
Rendez-vous au 59.

## 14

Il vous faut user de patience et fermeté pour renvoyer Maria qui cherche par tous les moyens à pénétrer dans le salon. Elle entraîne dans son sillage le docteur Stone, le tirant sans ménagement par la manche malgré les récriminations hésitantes du vieil homme aux favoris broussilleux.

L'arrivée fortuite de la police vous donne l'occasion inespérée de clore les débats et c'est dans une fureur noire et sous quelques terribles prédications proférées en gaélique que la camériste dépose enfin les armes.

Par chance, le lieutenant Harris, chargé de l'affaire est un ami de la famille. Mais comment expliquer l'inconcevable ! La visite inattendue de ce garçon aux propos incohérents, la monstruosité surgit de la nuit, l'état abject du corps déformé...

Si vous décidez de jouer carte sur table avec l'officier et décrivez toute la scène, allez au **73**.

Si vous préférez mentir, prétextant la rapidité de l'agression, rendez-vous au **7**.

## 15

D'un geste décidé vous projetez une pelletée de cendres fumantes, droit devant vous. La poussière grise saupoudre l'abomination et révèle les contours obscènes d'une masse faite d'innombrables trompes annelées qui se tortillent en tous sens comme des lombrics. A leur extrémité, vous distinguez une forêt de ventouses et de crocs.

Un cri strident vous déchire les tympan lorsque la créature rugit avant de lâcher sa proie. Ce monstre est sans aucun doute sensible à la "**morsure du feu**" (notez cet indice sur votre feuille de personnage). D'un bond il traverse la pièce puis se défenestre pour se fondre aussitôt dans la nuit...

Rendez-vous au **43**.

## 16

Vous pénétrez dans une cave humide. Des cloisons de bois y délimitent des espaces clos où s'accumulent des vieilleries oxydées. Reliques accrochées tout autant à des patères rouillées qu'aux souvenirs de leurs propriétaires.

Une volée de marches pentue débouche sur le hall de l'immeuble, comme recroquevillé dans la pénombre. Sans bruit, vous grimpez les escaliers, ne vous arrêtant que pour survoler les noms des locataires à chaque étage. Au second, un couloir étroit aux tapisseries délavées conduit d'un côté à deux portes d'appartements et de l'autre à ce qui ressemble à une issue de secours. Au niveau du loquet du n°4, le nom de " E. Delister" est inscrit sur une étiquette racornie...

Rendez-vous au **59**.

## 17

Après une longue marche à travers une enfilade de galeries drapées de concrétions de calcite, un courant d'air frais colporte enfin dans l'atmosphère des espérances d'iode et d'embruns. Une maigre clarté dévoile les contours torturés des parois. Les strates successives forment un empilement de creux et de bosses en fonction de leur résistance à l'érosion. Bientôt c'est le murmure d'un ressac pulsatile qui vient rompre le silence angoissant des souterrains.

Enfin vous vous extirpez du ventre minéral par une grotte en guise de mâchoire. Le porche est hérissé de stalactites pareil à des crocs en pierre où ruissent de grosses gouttes alanguies. Une plage de sable noir léchée par une mer plus sombre qu'une nuit d'encre s'étale à perte de vue. Vos semelles s'enfoncent sur la grève et creusent des empreintes éphémères. Par quelque magie, elles se combent aussitôt une autre foulée parcourue.

Le paysage qui s'offre à vos yeux est un patchwork chaotique de tableaux sans cohérence. Loin à l'horizon, perdu dans l'immensité de cet océan de poix s'élève les flèches majestueuses d'une ville improbable surgissant des flots. Des tours démesurées rivalisent de beauté et jettent des arcs-boutants en marbre à même les cieux comme autant de lianes figées. Dans les terres, une forêt aux essences tropicales s'invite jusque sur la rive. Elle hésite des racines enchevêtrées en une mangrove inextricable qui grignote le rivage maussade. Les rares pousses pionnières y pourrissent et forment un tapis malodorant qu'ont colonisé des sortes de scolopendres caparaçonnées, aux cuirasses dardées d'épines. Dominant les frondaisons, des collines herbeuses émergent de la canopée. Elles paraissent battues par les vents si l'on en juge par le

tournoiement empressé des pâles de dizaines de moulins qui coiffent ces mamelons arrondis.

Sans que vous ne puissiez en expliquer la raison, une partie de l'équipement que vous avez apporté a subi des "modifications" lors de cet étrange voyage.

Si vous aviez en votre possession une arme à feu, vous découvriez à la place une machette des plus rustiques.

Une paire de jumelle ou un appareil-photo ont pris l'aspect d'une longue vue télescopique en laiton.

Enfin, la "**canne de métal**" s'est transformée en une superbe épée ouvragée à la lame gravée de runes (dégâts de type "arme à feu lourde").

Les autres objets ont gardé leur forme et fonction originelles.

Margery remarque un chapelet de mesures serrées les unes contre les autres non loin, en bordure de côte. Des fumerolles s'échappent des toits en volutes moutonneuses. Sur des quais en bois, des esquifs aux mats escamotés dodelinent à l'amarrage, bercés par la houle.

Vous haussez des épaules, ne découvrant pas de destination plus engageante dans ce monde singulier.

Si vous souhaitez marcher jusqu'à ce village de pêcheur en longeant la plage de sable noir, rendez-vous au **84**. Si vous préférez passer par la forêt en espérant y trouver une piste ou un chemin, allez au **6**.

## 18

*Boston University* est un établissement prestigieux. On y enseigne l'art et les sciences dans ce qui demeure l'une des plus vénérables institutions du pays. Le campus s'étend le long de la *Charles River* dont les bords de rives sont propices à la flânerie. Après avoir demandé votre chemin à un groupe d'étudiants, vous vous dirigez vers un imposant bâtiment carré,

ceint de colonnades digne d'un panthéon antique.

Vous exposez votre requête à une charmante hôtesse d'accueil qui prévient par interphone l'un des professeurs de la victime, Edwin Rice, féru de peinture classique.

Un homme de taille modeste pousse bientôt la porte du secrétariat. Vêtu d'un gilet de flanelle et d'une chemise bleu pâle qui plisse sur sa bedaine rebondie, il vous gratifie d'une molle poignée de main et de petits rires saccadés. Des cheveux gris hirsutes encadrent un visage sans menton alors que les lunettes rondes montrent une fâcheuse propension à glisser sur le nez trop court de leur propriétaire. A Chaque fois, cela lui déclenche un tic nerveux pour les remettre en place.

Rice vous explique autour d'une tasse de café qu'il est inquiet au sujet de Delister. Il le considère fragile et dépressif et concède à demi-mots qu'il n'est pas un étudiant très doué. Face à la concurrence, ses chances de réussir dans le milieu de l'art sont bien minces. Depuis quelques temps, il déserte les bancs des amphithéâtres et des ateliers et n'est apparu qu'à de rares occasions au cours de ces dernières semaines.

– Il était méconnaissable raconte le professeur. Sale...en tous points négligé, le visage creusé par la fatigue et terriblement amaigri. Le personnel de l'université s'en est alarmé, mais Edgard fuyait nos questions...Il paraissait comme...ailleurs.

Une idée vous traverse soudain l'esprit.

– Possédait-il un espace privé, où il entreposait ses œuvres, ses affaires...

Rice se renfrogne puis ébauche une moue dubitative.

– Un casier vous voulez dire ?

– Oui par exemple...

– Hum...Monsieur Lint, je vous connais de réputation et je ne doute pas de vos intentions fort louables concernant Edgard Delister, toutefois cela serait contraire à notre

règlement...

Il va falloir vous montrer persuasif !

SITUATION : L'incorruptible

FRAYEUR : /

COGITO : Modéré

En cas de réussite, rendez-vous au 63. Sinon, allez au 47.

## 19

Vous vous remémorez la peinture murale dans l'appartement d'Edgar. Le contour hypnotique de ces paysages imaginaires, l'attraction irrésistible provoquée par une extraordinaire impression de mouvement. Et puis cette chose au pas lourd qui gravissait les marches de l'escalier de l'immeuble...

Si on ajoutait à cela la créature suceuse de sang qui s'était déchainée dans votre salon, tout confortait l'idée que Delister avait mis à jour un terrible secret. Vous vous souvenez aussi des livres sur son bureau. Empruntés ou volés à une bibliothèque d'Arkham. Qu'avait donc entrepris le jeune étudiant en quête de talent et de reconnaissance ? Qu'avait-il découvert dans ces écrits d'un âge révolu ? Sortilège enfoui, rite interdit ? Dans tous les cas, la conséquence de ses actes s'était soldée par la convocation de monstruosité dont la nature dépassait l'entendement.

Ce soir-là, sans un mot, vous passez pour la première fois depuis votre rencontre une nuit ensemble. Un amour fébrile vous unis, en guise d'ultime rempart à la folie tandis que vous mordez les chairs afin de vous persuader de l'instant. Vous aviez imaginé autre chose, moins empressé peut-être (même si vous abhorriez les mondanités et les flagorneries prétentieuses), mais l'urgence de vivre vous avait rattrapé, se jouant de vos sentiments et de

votre conscience.

La respiration tranquille de Margery n'est désormais qu'un souffle régulier. Sa tête posée comme un diadème sur votre poitrine, enivré par l'odeur réconfortante de ses cheveux, vous succombez enfin au sommeil.

Si vous possédez l'indice "**Les cristaux de sang**", rendez-vous au **99**.

Dans le cas contraire, allez au **38**.

## 20

Vous prenez Margery par la main et foncez à travers la végétation. A l'aide d'un carré d'étoffe vous vous couvrez le nez et la bouche afin de filtrer l'air vicié. A chaque fois que vous effleurez les fougères géantes, le nuage s'épaissit et sa nocivité augmente. Courant l'un derrière l'autre, vous vous efforcez de perturber le moins possible cet environnement hostile.

**SITUATION** : Vive les spores

**FRAYEUR** : 1(1)

**CORPUS + ARTIS** : Modéré

En cas d'échec vous perdez 5 PdV.

Si vous êtes toujours en vie, vous réussissez enfin à vous extraire des émanations toxiques. Après avoir repris votre souffle, vous débouchez sur un sentier ombragé inespéré qui vous conduit sans autres incidents jusqu'à la côte.

Rendez-vous au **3**.

## 21

Vous passez le reste de la journée à gérer les affaires courantes, fastidieuse besogne faite de relations à pérenniser et de



décisions insipides à prendre.

L'oreille échauffée par le combiné téléphonique, vous conviez ensuite Maria et le vieux Olson à un entretien informel. Après les avoir tranquilisés sur votre santé, vous leur demandez de faire le nécessaire pour remettre en état la maison. Vous prétextez un besoin irrésistible de repos afin de les laisser seuls maîtres à bord quelques temps.

Avant de partir, vous emportez des vêtements de rechange alors que d'autres idées plus saugrenues vous viennent en tête.

Limitez-vous à trois choix dans la liste suivante :

- Un fusil de chasse calibre 12 (dégâts : 4) et 10 cartouches (compte pour deux objets);
- Un pistolet automatique calibre 7.65 mm (dégâts : 3) et 12 balles ;
- Un revolver calibre 45 (dégâts : 4) et 6 balles ;
- Une lampe à pétrole de table ;
- Un poignard (dégâts : 2) qui peut se glisser facilement dans une botte ;
- Une lampe de spéléologie au carbure ;
- Une paire de jumelle ;
- Un appareil photo ;
- Votre violon (un Guarneri de 1735, inestimable).

Si vous avez noté sur votre feuille de personnage l'indice "**la puce à l'oreille**" rendez-vous au **54** avant de poursuivre la lecture de ce paragraphe.

Les ombres s'allongent lorsque vous quittez la demeure familiale. Vos employés vous accompagnent jusqu'au pas de la porte, multipliant les conseils de prudence. Le taxi que vous avez appelé attend en double file, moteur en marche.

Vous prenez une longue inspiration et fendez les rangs -cette fois plus clairsemées- des journalistes. Malgré leur pugnacité,

vous vous refusez une nouvelle fois à tout commentaire puis vous engouffrez dans le Cheker noir et jaune qui vous emporte dans les rues noyées de brouillard.

Rendez-vous au **12**.

## 22

Faisant irruption par l'arrière-boutique, deux hommes aux mines patibulaires surgissent, calibre au poing. Le vendeur se fend d'un rictus haineux avant d'exhiber un long couteau à la lame effilée qu'il dissimulait sous sa chemise.

En un éclair vous plaquez Margery au sol tandis que plusieurs balles vous frôlent en sifflant. A l'abri derrière un meuble renversé, vous estimez vos chances de salut. ... "Bien minces !" pensez-vous...

Le tenancier hurle quelques ordres à ses sbires. Il les exhorte d'un ton mauvais à vous déloger comme des rats. Vous serrez fort la main de votre amie, bien décidé à défendre sa vie au péril de la votre.

Si vous avez prévenu le lieutenant Harris de cette visite à Back Bay street, allez au **67**.

Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à engager un combat mortel face à ces tueurs déterminés à condition de disposer d'une arme à feu (*si vous n'en possédez pas, les tueurs s'en aperçoivent aussitôt et vous exécutent sans aucune pitié, ce qui met un terme prématuré à votre aventure*).

ENNEMI : Assassins de Back Bay

ARTIS : 4

PdV : 16

FRAYEUR : non

Arme possédée : Armes à feu légères - ARTIS - 3

Si vous sortez vainqueur de la fusillade, rendez-vous au **61**.

## 23

Une vague impression de malaise vous étreint lorsque vous battez pavillon blanc face à l'implacable camériste. Ses yeux plissés ne peuvent davantage contenir des éclairs d'exaspération. D'un geste, elle réajuste son tablier écru et l'ourlet de sa robe avant d'ouvrir la porte.

Cependant, face au hoquet de stupeur de la vieille femme qui recule en se signant face à celui qui se tient sur le seuil, vous vous précipitez vers l'entrée !

Rendez-vous au **11**.

## 24

Cela ne peut pas être une simple coïncidence. D'abord le singulier coffret d'Edgard et ses cristaux grenats et maintenant le parapluie dans le casier. La même origine, la même adresse. Votre cœur bat à tout rompre. Vous pressentez que certaines questions trouveront de précieuses réponses chez ce curieux commerçant.

Notez l'indice "**Un homme averti en vaut deux**" sur votre feuille de personnage puis allez au **83**.

## 25

– Monsieur Lint ! rugit la voix de ténor de l'inspecteur Harris. Sa stature est aussi haute que la vôtre, mais sa corpulence est double. Son complet bleu, les coutures au supplice, menacent de craquer à chaque mouvement du colosse.

– Inspecteur, rétorquez-vous en feignant l'indifférence.

– Ecoutez poursuit-il, mal à l'aise, les yeux rivés sur ses

chaussures. J'ai réfléchi à ce que vous m'avez raconté hier soir... Vous savez, l'histoire étrange, la créatu...

– N'en parlons plus ! tranchez-vous, peu désireux de vous étendre davantage sur le sujet.

– Si ! Parlons-en justement. J'ai conduit moi-même la victime -un certain Edgar Delister- au coroner. Il était étudiant aux beaux-arts de l'université de Boston, vous le connaissiez ?

– Non, cela ne me dit rien...

– Il résidait sur *Longwood, Tremont street*, un immeuble crasseux à l'angle du cimetière...

– Je vous assure lieutenant que je n'avais jamais vu de cet homme avant qu'il ne franchisse le seuil de ma maison.

Sans afficher une once de soupçon il poursuit, cette fois, presque gêné.

– Et bien, le toubib n'a pas tardé à me rappeler au petit matin. Il était dans tous ses états. Selon lui, Delister aurait été vidé de son sang...Il...Il a retrouvé de multiples traces de morsures partout sur le corps de ce garçon tout en étant incapable d'en définir l'origine. Il m'a assuré qu'aucun animal sauvage n'est capable d'un tel carnage. Encore moins une arme blanche, quel que soit le nombre d'agresseurs d'ailleurs...En résumé, Il n'avait pas d'explication rationnelle à me proposer.

Le policier relève alors la tête et darde ses prunelles aux reflets acier dans les vôtres...

– Qu'avez-vous vu Mr Lint ?

Vous réfléchissez en un éclair. La situation vous dépasse depuis la veille et vos alliés de circonstance sont rares. Harris est un flic honnête et pragmatique, un dur à cuire. Pourtant vous sentez sa carapace de principes se fissurer. Peut-être arrivera-t-il à entendre la description du cauchemar palpable que vous avez vécu ? Mais comment en être sûr ? A qui pouvez-vous vous fier lorsque les repères de votre existence volent en éclats

un à un ?

Si vous jouez franc-jeu avec l'inspecteur, rendez-vous au **4**.

Si vous préférez maintenir la version du règlement de compte, allez au **52**.

## 26

Vous souhaitez autant que possible cacher la gravité de vos blessures mais votre teint cireux et le mauvais rictus qui vous tord la bouche à chaque pas ne peuvent masquer davantage la souffrance. Margery vous aide à rejoindre votre chambre, vous soutenant dans les marches en marbre qui desservent les étages.

Epuisé, vous vous assoupissez aussitôt allongé et lorsque vous ouvrez les yeux, la journaliste et le docteur Stone discutent à voix basse à votre chevet. Vous souriez. C'est le meilleur choix dans la situation actuelle que ce vieux médecin de famille compétent et discret. En plus de l'horreur de la soirée, un scandale mondain aurait été de trop. Soulagé d'être entouré d'intentions amicales, vous vous soumettez de bonnes grâces aux bons soins du praticien. Son timbre rocailleux charrie des "r" qui labourent son palais mais vous comprenez qu'il vous conseille le repos complet. Avec une dextérité née de l'expérience, il désinfecte et bande vos plaies. Quelques somnifères, une odeur entêtante d'antiseptique et le baiser tendre de Margery sont les derniers souvenirs que perçoit votre esprit avant de plonger dans le néant d'un sommeil réparateur. Vous regagnez ainsi jusqu'à 3 PdV et 2 points de Santé Mentale.

Le lendemain, après une toilette rapide vous vous habillez d'un veston croisé et d'un pantalon en tweed, style golf, puis rejoignez le rez-de-chaussée de l'hôtel. Rendez-vous au **5**.

## 27

Au milieu du salon dévasté, vous cherchez à rejouer le film des évènements qui viennent de se dérouler, encore sonné par la violence et l'irrationalité de leur cours. Vous sentez qu'une forte migraine gronde sous vos tempes alors que vous errez au hasard dans la pièce saccagée. Vos semelles crissent sur les morceaux de verre brisé, l'esprit à la recherche d'une réponse autre que la folie.

Vous entendez à peine la conversation téléphonique affolée de Margery avec la police, comme si une brèche insondable avait déchirée le voile de la normalité.

Enfin, à force de volonté, les contours évanescents de votre environnement se précisent petit à petit, les voix s'éclaircissent pour devenir distinctes et claires, même si c'est dans un cauchemar que vous venez de vous réveiller.

Vous récupérez (si besoin) 1 point de Santé Mentale avant de vous rendre au **14**.

## 28

Dans la brume du mystère Delister, quelque chose vous raccrochait enfin au funeste destin de ce jeune étudiant. Il ne vous avait pas choisi par hasard, au terme d'une errance mortelle mais bien parce que vous partagiez des secrets communs. Inconsciemment, vous aviez toujours redouté le jour de votre vie où les cauchemars du passé ressurgiraient inéluctablement pour vous entraîner des années plus tôt.

Votre soif d'aventure, de voyage et de plaisirs immédiats avaient jusque-là claquemuré dans les tréfonds de votre âme les démons de l'enfance. Le décès tragique de vos parents, le naufrage du voilier cabotant non loin des côtes, à quelques encablures Kingsport. Et par-dessus tout, la lutte solitaire sur

fond de désespoir contre les éléments déchainés. Le refuge dans une grotte sinistre à demi-noyée, transis de froid. Et les cris dans le noir...

La digue mentale qui séparait la raison de la folie s'effritait et les souvenirs s'incrustaient dans votre esprit aussi distinctement que si le drame venait de se produire la veille. A l'époque, l'affaire avait fait grand bruit : une des familles les plus riches du Massachussetts disparue corps et bien en mer ! La nouvelle se propagea à tout le pays d'autant que la réputation de votre père -proche de William McKinley- dépassait les frontières de l'état. Mais c'est le destin de l'unique survivant qui émut l'Amérique toute entière. Comment un garçon de 10 ans avait-il pu subsister seul dans une hostile caverne marine, trois longues journées ? La presse restait stupéfaite devant la ténacité de l'héritier Lint, qui, luttant contre le froid, la faim et la fatigue s'était cramponné à un éperon rocheux jusqu'au terme des recherches.

Vous demeuriez toujours évasif sur ce sombre épisode de votre vie. Délibérément, vous occultiez toujours les voix qui chuchotaient dans les ténèbres, les supplices et les exhortations qui montaient des profondeurs. Mais pas cette fois, pas à Margery...

Vous lui aviez confié vos cauchemars, trop tenaces pour n'être que les reliquats d'hallucinations d'un enfant terrorisé. Non ! Malgré votre jeune âge et les conditions atroces de ce calvaire, vous aviez entendus les chants terrifiants qui résonnaient dans les entrailles de la caverne.

Le regard fixé sur la lande et les collines échevelées du Nord de Boston qui défilaient à travers la vitre de la portière passager, tout revenait d'un bloc, l'effet d'un crochet à l'estomac en plus. Votre amie, serrant le volant de la Ford à s'en blanchir les phalanges avait écouté ce récit tragique. Elle surmonta avec peine la vague d'émotion qui la submergeait.

Toutes ces années, vous aviez douté, repoussant l'idée d'explorer ce lieu sans nom, accroché à votre mémoire et dont la simple évocation tisonnait les braises d'un tourment jamais cautérisé.

Delister avait d'une manière ou d'une autre découvert l'endroit, guidé par des desseins inavoués, sa volonté corrompue par une soif inextinguible de connaissance. La curiosité lui avait été fatale mais Il présentait, sur le seuil de votre porte, que vous comprendriez.

La grotte conduisait quelque part, vous en aviez la conviction. Une lisière interdite, qui aurait dû restée condamnée et par laquelle avait surgie l'horreur du salon.

Maintenant, tout ramenait au théâtre du drame, rendez-vous manqué que vous ne cessiez de remettre à plus tard.

Au bout d'une route interminable et d'errements sur des lacets défoncés serpentant le long de la côte, vous découvrez enfin dans le milieu d'un après-midi éteint, un sentier sinueux qui dévale l'apique jusqu'au rivage châtié par l'océan.

Sans un mot, votre main calée dans celle de Margery, autant pour la guider sur le traître chemin que pour trouver la force d'avancer, vous entamez la descente. Quelques mouettes téméraires prennent de l'altitude à la faveur des courants ascendants et accompagnent votre périple par des cris tapageurs dans le ciel d'orage.

L'ancre est toujours là, sa gueule minérale béante jamais rassasiée... Au jusant, on pouvait l'explorer les pieds au sec mais vous saviez que la marée l'envahissait à chaque cycle. N'affleurait en son centre qu'un écueil noir et coupant sur lequel votre sang avait coulé.

Le cœur serré, vous pénétrez dans le sanctuaire de pierre tandis que Margery fouille dans son sac à la recherche d'une torche électrique.

Un mouvement imperceptible sur votre droite fini par vous



alerter. Le monstre, gardien du temple est lui aussi du dénouement, tout près, tapi parmi les ombres. Vous devinez ses contours flous. Prédateur implacable, il n'attend qu'une faute d'inattention pour bondir.

Si vous possédez une lampe à pétrole et que vous connaissez l'indice "**la morsure du feu**", allez au 98.  
Sinon, rendez-vous au 70.

## 29

Malgré toute votre hargne, le cadenas résiste, complice de l'horreur qui accompagne chacun de vos pas. Un violent coup dans le dos vous catapulte contre la porte tandis que les supplications de Margery déchirent la nuit.

Des grognements succèdent aux bruits répugnants de corps éventrés et d'os brisés. Du sang dans votre bouche, du sang partout...

Et la mort comme unique délivrance.

## 30

Vous renversez deux lampes à pétrole sur les casiers tressés qui s'embrasent aussitôt. Le feu se propage aux toits de paille et une épaisse fumée s'élève jusqu'aux cieux, entraînant dans son ascension des particules ardentes comme des lucioles.

Des cris retentissent de la plage et malgré les imprécations du maître de cérémonie ivre de colère, la panique gagne les villageois qui courent en tous sens pour éteindre l'incendie.

Dans la cohue, vous profitez de la confusion et rejoignez l'étroit sillon qui s'enfonce dans la mer. Vous traversez la foule, tête basse, sans que personne ne vous prête attention. Au bout de la langue de sable, l'homme encapuchonné et deux sbires aux torsos tatoués d'étranges motifs n'ont pas quitté Delister.

Le pauvre hère est mis au supplice, les poignets et les chevilles entravées par des cordes lui mordant les chairs. A votre vue, le chef de la sinistre assemblée pousse un cri rageur et vous désigne d'un index nouveau. Les gardes du corps extirpent de leurs ceintures des lames courbes avant de foncer sur vous. Le combat est inévitable !

ENNEMI : Sectateurs déments

CORPUS : 4

ARTIS : 1

PdV : 13

FRAYEUR : non

Arme possédée : kriss (couteaux) - CORPUS - 2

Si vous sortez victorieux de l'affrontement, rendez-vous au **85**.

## 31

Aidé par la facilité qu'a Margery d'accaparer l'attention du tenancier de l'échoppe - fou de rage quand l'ingénue renverse par mégarde un étalage de cannes en ivoire-, vous profitez de l'occasion pour rejoindre discrètement le fond du magasin.

Une porte en bois mène à une arrière-cour où s'entassent des marchandises aux rebus. Des murs aveugles colonisés par des algues filandreuses encadrent l'endroit désert mais c'est un passage souterrain auquel conduit une volée de marches qui vous intrigue.

Il paraît s'enfoncer sous le quartier de *Back Bay*. Une vieille grille rouillée qui devait clore l'accès repose désormais au sol, à l'entrée de la galerie humide. A une patère sont suspendus deux providentielle lampes-torches. Vous en saisissez une, puis, poussé par une curiosité vorace, vous décidez d'avancer sur quelques mètres, juste pour jeter un œil...

Rendez-vous au **77**.

## 32

Malgré l'heure tardive, vous savez que votre ami ne vous tiendra pas rigueur de cette visite inopinée. Bien au contraire ! Il passe auprès de son entourage pour un véritable oiseau de nuit, étudiant jusqu'à l'aube les précieux recueils de sa bibliothèque.

S'il est une de vos connaissances qui puisse jeter un peu de lumière sur les ténèbres de la soirée, il s'agit sans aucun doute du professeur Edmond Elliot Hampton, votre mentor lors de vos aventures en terres australes, puits de science et amateur invétéré de mystères occultes.

Son manoir victorien se dresse en bord de mer, à la sortie Sud de la ville en direction de Dorchester, enraciné à un flanc de falaise qui résiste aux vagues incessantes.

C'est muni d'une lampe à pétrole et accompagné de son fidèle retriever qu'il traverse les pelouses parfaitement entretenues de sa propriété tandis que vous vous acharnez sur la cloche suspendue au portail. Le vieil érudit lève un sourcil soupçonneux devant les deux silhouettes qu'il devine à la grille. Son visage s'adoucit d'un seul coup en vous reconnaissant.

– Par Esus ! Robert, avez-vous à ce point oublié les coutumes de ce continent et les règles les plus basiques de l'hospitalité ou est-ce une mystérieuse fièvre ramenée de l'autre hémisphère qui vous fait confondre le jour avec la nuit ?

A votre mine grave, Hampton comprend que vous n'êtes pas d'humeur à plaisanter et il se hâte alors de vous faire meilleur accueil.

Rendez-vous au **8**.

## 33

Dans un fracas assourdissant, un choc violent déforme la carrosserie de la voiture qui menace d'exploser. Margery hurle de terreur et donne un brusque coup de volant. Les essieux à l'agonie, la Ford décrit une franche embardée et s'en va mordre le talus en direction du précipice.

**SITUATION** : Manœuvre d'urgence !

**FRAYEUR** : 2 (1)

**TERROR + ARTIS** : Modéré

En cas de réussite, rendez-vous au **40**. Dans le cas contraire, allez au **72**.

## 34

Dans l'arrière-cour flotte des relents d'urine et de pourriture. Un salpêtre visqueux se dispute à des colonies de mousses brunâtres chaque moellon des murs qui vous entourent.

Des ordures s'entassent dans une benne prête à déborder et seul un carré de lune guide vos pas hésitants. Aucune lumière aux fenêtres ne vient trahir les errements d'un insomniaque ou la glotonnerie d'un estomac insatiable pris d'une soudaine fringale. Margery blottie tout contre vous, vous avancez à tâtons et découvrez bientôt une porte de service en fer à la peinture écaillée qui mène à l'intérieur de l'immeuble. Par chance elle n'est pas fermée.

Si vous actionnez le loquet sans plus tarder, allez au **16**.

Si un curieux instinct vous pousse à examiner le contenu de la benne, rendez-vous au **56**.

## 35

Armé de votre machette, vous tailladez le mur de fougères qui se dresse devant vous et tranchez les feuilles démesurées dans l'espoir de vous frayer un passage.

Malheureusement, chaque coup porté crève des centaines de spores qui viennent nourrir le nuage toxique, toujours plus dense.

Votre vue se brouille et des vertiges succèdent à la toux rauque qui vous asphyxie. Les yeux vous démangent, comme dévorés par les flammes et bientôt la tête vous tourne alors que vous cherchez Margery dans ce labyrinthe végétal.

Vous hésitez un dernier pas avant de vous effondrer au sol. Le poison insidieux paralyse vos membres et submerge votre conscience, vous condamnant à un sommeil infini. Les souvenirs se mélangent entre rêve et réalité sans que jamais vous ne parveniez à vous extraire de cet éternel tourment...

## 36

Vous bondissez sur le côté mais le pare-chocs chromé du véhicule vous percute à la hanche. Vous êtes projeté avec force dans la haie de la résidence voisine. Vous perdez 1D6 PdV.

Si vous êtes toujours en vie, vous vous relevez avec peine, tandis que l'automobile tourne à l'angle de la rue. La conduite noire disparaît de votre champ de vision sans que vous ne puissiez identifier le chauffard.

Vous regagnez en boitant la demeure. Aussitôt le seuil franchit que Margery folle d'inquiétude se jette dans vos bras. La pâleur de ses joues s'accroît encore devant votre allure misérable ; cheveux en bataille et démarche claudicante.

– La police est en route finit-elle par vous avouer, tout en vous aidant à vous asseoir sur un fauteuil ayant résisté à

l'apocalypse.

Rendez-vous au **14**.

## 37

Vous enjambez le désordre obstruant le passage pour rejoindre au plus vite la jeune journaliste. Elle se tient immobile et bouche bée au milieu de ce qui semble être la chambre d'Edgar.

Le mobilier (un simple lit, une armoire bancale et un tabouret) a été entreposé sans précaution dans un coin de la pièce. Au centre, à vos pieds, un tapis d'orient finement ouvragé est constellé de cierges noirs dont la cire se répand en trainées onctueuses dans les rais du parquet.

Mais c'est autre chose qui canalise toute l'attention du visiteur. Sur chaque cloison, dévorant le moindre recoin d'espace disponible, s'étalent les peintures les plus incroyables que vous n'ayez jamais vues. D'abord la perfection du trait attire le regard. Des paysages singuliers emplissent les murs des plinthes au plafond. Des forêts aux verts profonds, des chaînes de montagnes fantastiques où scintillent des glaciers éblouissants, une rivière d'une réalité saisissante aux méandres langoureux qui ensèrent une ville antique. A l'abri derrière une muraille imprenable on devine des temples de marbre et des statues d'ivoire.

La contemplation de la fresque vous saisit à l'âme et provoque un impérieux appel qui résonne dans les tréfonds de votre esprit. Vous chancelez, au bord du malaise. Tout est trop net, trop précis et pourtant si fantasmagorique. La rivière est d'un bleu improbable et son courant semble remonter la pente naturelle. Les montagnes tutoient un ciel orangé où planent d'inquiétantes formes ailées. Les arbres des canopées exhibent des troncs torturés aux allures de spectres figés par la douleur. Le vertige naît surtout de l'impression de "vie" qui se dégage de

l'ensemble. Au fil des minutes, vous découvrez des détails que vous n'aviez pas remarqués un instant plus tôt.

C'est incroyable, mais une existence secrète paraît animer ce monde pictural. Des mouvements furtifs, des présences éphémères vous épient dans l'ombre. Une indescriptible peur vous gagne en même temps qu'une fascination incontrôlable.

C'est avec peine que vous parvenez à vous extraire de cet univers onirique... Pas Margery. Les yeux grands ouverts, elle reste subjuguée face à l'étourdissante mise en scène, comme happée par l'œuvre.

Notez l'indice "**La fresque**" sur votre feuille de personnage.

Un tremblement imperceptible, puis une secousse très nette. De la poussière qui tombe de la charpente, saupoudrant votre costume.

Quelque chose au pas lourd gravit les escaliers de l'immeuble. Quelque chose qui vous effraie.

Vous tirez par l'épaule votre amie toujours hypnotisée par la peinture d'Edgard Delister tout en posant votre index sur sa bouche pour l'enjoindre au silence. Elle s'extirpe enfin de son songe éveillée, encore groggy, quand les heurts réguliers retentissent bien plus proches cette fois.

Si vous sortez par la porte principale au risque de vous retrouver face à face avec une terrible prémonition, allez au **66**. Si vous cherchez à vous enfuir par l'une des fenêtres donnant sur l'arrière de la bâtisse, rendez-vous au **74**.

## 38

Au déjeuner le lendemain, personne n'ose évoquer la nuit passée ensemble. Vous comprenez à regret qu'il s'agissait d'une parenthèse fortuite, un désir né d'un maelstrom de sentiments trop confus, exacerbés par l'inexplicable situation. Cependant, alors que Margery se perd en conjectures diverses

quant aux pistes à suivre et échafaude des suppositions bientôt chassées par d'autres, vous ne pouvez détacher votre regard de son visage. Ses yeux de chat, cette petite cicatrice à la commissure des lèvres, les mèches rebelles s'aventurant sur son front à peine poudré...

Vous récupérez jusqu'à 2 PdV et 2 points de Santé Mentale (sauf si vous avez fait un rêve étrange. Auquel cas, vous recouvrez seulement 2 PdV).

Si vous possédez l'indice "**la caverne noyée**" rendez-vous immédiatement au **28**.

Sinon, vous détenez peut-être l'indice "**le coup du parapluie**" ? Rendez-vous alors au **65**.

Enfin, si vous ne connaissez aucune de ces pistes, il ne vous reste plus qu'à d'enquêter sur la vie d'Edgard Delister en vous rendant au **46**.

## 39

Vous allez laisser la scène de désolation aux mains des autorités de la ville lorsqu'un désagréable picotement sur votre nuque vous pousse à vous retourner. De l'autre côté de la place, les badauds se pressent contre les cordons de sécurité pour contempler le brasier. C'est alors que, parcourant du regard la foule, vous vous figez devant un homme de haute taille qui vous dévisage sans ciller; la même expression que le mystérieux fumeur le soir du meurtre, la même hostilité apparente...

Il vous faut en avoir le cœur net ! A peine avez-vous commencé à traverser la rue que l'étrange admirateur s'enfuit aussitôt sans se préoccuper de ses voisins qu'il bouscule en jouant des coudes. Hissé sur la pointe des pieds vous le voyez disparaître sur *Oldstreet* tandis qu'il replace son chapeau mou sur sa tête. Vous transpercez les rangs des spectateurs à votre tour, sous les récriminations unanimes, rejoignant l'artère



connue pour ses prestigieuses caves à cigares.

Vous l'apercevez plus loin qui rase les vitrines à grandes enjambées. Il se retourne par réflexe et, vous devinant à ses troussees, détale à toute allure. Vous maudissez votre déveine avant de vous lancer à sa poursuite.

L'homme s'engouffre dans une ruelle où il renverse des panneaux de bois entreposés le long d'une façade afin de freiner votre progression. Malgré ses efforts vous gagnez tout de même du terrain. Après un virage serré sur la droite, le passage encadré par des murs de briques se transforme en cul de sac. Condamnant l'impasse, une palissade haute de quatre mètres se dresse devant le fuyard.

Sans hésiter, il prend appui sur une pile de gravats et se hisse d'un bond jusqu'au sommet de l'obstacle, le franchissant avec facilité.

A votre tour, vous tentez la manœuvre.

**SITUATION** : Hors d'haleine !

**FRAYEUR** : /

**CORPUS + ARTIS** : Modéré

En cas de réussite, allez au **82**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à abandonner la poursuite en vous rendant au **69**.

## 40

Alors que le toit de la Ford se déchire dans un horrible bruit de métal, vous agrippez à pleines mains le volant afin de donner une vive impulsion au véhicule, tout en sommant Margery d'accélérer.

Les barrières de sécurité, maigres protections en bois, explosent lorsque le côté conducteur les percute à pleine vitesse. Vous pensez la situation perdue. Pourtant, la voiture opère un

rétablissement inespéré et tanguent à moins d'un mètre du vide avant de rejoindre la chaussée.

Mais la chose griffue qui lacère les pans de tôles aussi aisément qu'une feuille de papier devient désormais le danger le plus mortel.

– Dans la boîte à gant ! Le revolver ! crie Margery qui a repris le contrôle du véhicule.

Sans chercher à comprendre vous ouvrez d'un coup sec le rangement sous le tableau de bord et saisissez l'arme de faible calibre.

Vous vous calez ensuite au fond du siège pour faire feu sur la créature dont vous percevez la forme élancée. Son corps n'est qu'un abject amas de poils et de chitine tandis que deux ailes membraneuses déployées en étendards ajoutent encore à l'horreur de cette présence infernale. Ses bras démesurés se prolongent en pinces qui claquent dans l'habitacle avec l'intention indiscutable de vous déchiqueter.

ENNEMI : Horreur chasseresse

CORPUS : 5

ARTIS : 2

PdV : 10

FRAYEUR : 3(2)

Arme possédée : griffes acérées – CORPUS – 2

Votre revolver (dégâts : 3) contient 6 balles de calibre 22. Si vous arrivez à court de munitions, vous pouvez toujours espérer vaincre ce monstre à mains nues...

En cas de victoire, rendez-vous au **79**.

41

Par chance, personne ne remarque votre arrivée. Les villageois

paraissent subjugués par le prêcheur encapuchonné qui dans un idiome inconnu psalmodie quelque sombre prophétie. Au fur et à mesure qu'il élève la voix, la mer s'agite et dresse des vagues menaçantes qui viennent par paquets sonores submerger le sillon de toutes parts. Pourtant, nul ne semble se soucier du danger. Tous restent fascinés par le prédicateur. Certains tombent même en transes, le corps parcourus de spasmes et les yeux révoltés.

Le vent en rafales cinglantes se joint à la furie des éléments. La mer se creuse, effrayante, tandis que les moins attentifs sont emportés par les lames d'eau audacieuses.

L'orateur hurle à pleins poumons désormais et répond en écho à la tempête. Delister, entravé par des cordes qui lui cisailent les poignets et les chevilles cherche désespérément du regard une aide improbable dans la foule massée.

Enfin, au paroxysme de l'homélie, vous tressaillez devant la chose qui surgit des profondeurs. Un être abject, hybride d'homme et d'amphibien, d'une taille démesurée émerge d'un bouillon d'écume, déchainant l'hystérie des villageois.

La créature terrifiante pousse un formidable grondement. Dans sa gueule béante s'alignent plusieurs rangées de dents saillantes. Une crête dorsale s'hérisse sur son corps d'écailles et ses membres musculeux battent de rage la surface des flots.

Vous comprenez que le monstre obéit malgré sa bestialité à la voix du maître de cérémonie. Hors, ce dernier lui désigne désormais son offrande... Edgar ! Sous les vivats de la foule, l'invocation marine se tourne vers sa pitance, ses iris globuleux jaugeant le condamné.

Il vous faut agir au plus vite désormais. Vous êtes convaincu que la conclusion du rituel aura des répercussions bien au-delà de ce rêve éveillé. C'est ce que redoutait Delister et expliquait pourquoi il frappa à votre porte afin de réclamer de l'aide de l'autre côté du mur de réalité, au sein du monde des songes.

Si vous vous précipitez sur le prêtre pour tenter d'arrêter le sacrifice, allez au **100**. Si vous pensez pouvoir délivrer Delister avant que le monstre ne le dévore, allez au **81**.

## 42

Les masures des pêcheurs sont à peine meublées. Il s'agit de simples logements, sans distinctions particulières, aux cloisons de bois grignotées par le sel.

Au sol, des paillasses de joncs couvrent le sable. La plupart sont parsemées de reliefs de repas que se disputent quelques crabes écarlates. Dans une malle, Margery découvre des habits rapiécés, les mêmes que portent les habitants de la côte. Pantalons de toile rêche, chemises grossières et épaisses...De quoi nourrir l'illusion !

Si vous décidez d'enfiler ces frusques pour tenter de rejoindre la cérémonie, allez au **86**.

Si vous préférez provoquer un incendie afin de créer un mouvement de panique, rendez-vous au **30**.

## 43

Une chape de silence lourde d'interrogations succède à la folie de la scène. Par la vitre brisée, le vent emporte les rideaux qui claquent comme des bannières sans blason. La nuit avale la demeure quand les ombres s'étirent à l'envie sans que personne n'arrive à se persuader de la réalité douloureuse.

Si vous patientez encore un instant, afin de recouvrer vos esprits, rendez-vous au **27**.

Si vous prenez l'initiative de l'action, que désirez-vous faire ?

- Examiner le cadavre, allez au **78**.

- Saisir le combiné du téléphone et appeler la police, rendez-vous au **48**.
- Vous lancer à la poursuite de la monstruosité, l'arme au poing. Allez dans ce cas au **91**.

## 44

Avec la présence des enquêteurs qui tiennent déjà le siège de la demeure Lint, la foule de curieux que cela va immanquablement attirer, sans compter les journalistes avides d'affaires macabres, vous préférez battre en retraite, loin de cette frénétique agitation.

Il n'est pas nécessaire de convaincre Margery de rester à vos côtés. La tragédie irréaliste de la soirée n'a fait que renforcer vos liens. Témoins du même cauchemar dont les origines dépassent l'entendement, vous avez besoin d'elle comme elle a besoin de vous, ressentant chacun l'impérieux désir de rassurer l'autre.

Inutile d'éveiller encore plus l'attention en quittant les lieux à bord de votre luxueuse Hispano Suiza H6B. C'est donc avec la Ford T brinquebalante de la journaliste que vous gagnez le respectable hôtel " Le Royal " sur *Washington Street*. Personne le temps du trajet ne parvient à prononcer un mot alors que des ténèbres épaisses ensèrent la ville dans un manteau de secrets.

Rendez-vous au **10**.

## 45

La nuit est déjà bien avancée lorsque vous arrivez enfin à l'hôtel, épuisé malgré le délire dans laquelle votre vie a semblé-t-il basculé.

Vous recommandez à Margery -dont la chambre jouxte la vôtre- de s'enfermer à double tour et ne pas hésiter à vous appeler à l'aide en cas de besoin.

– J'allais vous dire la même chose Robert vous souffle-t-elle dans un demi-sourire, sa main posée délicatement sur votre joue.

Vous la serrez dans vos bras avec tendresse et regagnez vos quartiers. La fatigue aidant, vous vous écroulez sur le lit sans prendre le temps d'en défaire les draps.

Vous récupérez au cours de ce bref repos jusqu'à 2 PdV et 2 points de Santé Mentale.

Le lendemain, après une toilette rapide vous vous habillez d'un veston croisé et d'un pantalon en tweed style golf puis rejoignez le rez-de-chaussée de l'hôtel. Rendez-vous au 5.

## 46

Faute de mieux, vous continuez vos recherches toute la journée, exploitant le peu d'informations à votre disposition. Un terrible incendie ayant ravagé l'immeuble de Delister la veille, il n'y a plus aucune chance de trouver le moindre indice là-bas désormais.

A l'université de Boston, on vous réitère les mêmes banalités que vous connaissez déjà. Le jeune homme était taciturne, timide et émotif. Voilà au moins deux semaines que personne ne l'a revu.

Les enquêteurs piétinent et ne parviennent pas à établir de relation avec le milieu de la pègre. Qui sait si Edgar aurait pu être entraîné dans un trafic quelconque puisqu'il résidait non loin de secteurs malfamés ?

Enfin, vous soupçonnez les "amis" de la famille Lint d'user de leur influence dans le but d'étouffer l'affaire. Entacher votre réputation davantage jetterait le discrédit sur une caste de privilégiés soucieuse de conserver un pouvoir indissociable d'un mur de confidentialité, à défaut de probité. Votre fortune ne vous rend pas libre de vos actes pour autant et de nombreux

commanditaires zélés sont liés à vos intérêts. Vous savez qu'ils œuvrent dans l'ombre avec la ferme intention de classer le cas Delister en un sordide mais regrettable règlement de compte. Avec un peu de chance, de nouvelles lois seront proposées au congrès pour garantir encore plus de sécurité dans les quartiers déjà prospères de la ville.

Une à une les pistes se referment tandis que la journée n'est qu'une succession de déceptions.

Vous ne parvenez pas à vous résigner à entériner cette histoire, frustré de n'avoir été que le témoin involontaire d'une situation dont vous ignorez la portée. Ce soir-là, en reconduisant Margery à son appartement vous savez pourtant que vos chances d'élucider l'énigme s'amenuisent d'heures en heures.

Peut-être qu'avec le temps vous finirez par admettre cette folle parenthèse comme un cauchemar halluciné, tenace mais si improbable qu'il subsistera dans votre esprit en une cicatrice à jamais ouverte...

## 47

Rice se montre intransigeant. Il s'arrange pour éviter votre regard mais reste ferme sur ses positions. Inutile d'insister.

Vous videz la tasse de café d'un seul trait, remerciez le professeur et quittez les lieux.

Rendez-vous au **83**.

## 48

Sans attendre, vous demandez à l'opératrice de vous passer le poste de police le plus proche. Malgré vous, les mots sortent si vite de votre bouche qu'il vous faut répéter trois fois l'objet de votre requête pour qu'enfin la communication soit établie avec un agent de permanence.

– Commissariat central de Boston, j'écoute ?

Reprenant vos esprits, vous signalez le meurtre qui vient de se dérouler mais passez sous silence le côté surnaturel de l'homicide. Votre interlocuteur vous recommande de ne toucher à rien et de rester calme jusqu'à l'arrivée imminente des enquêteurs.

Rendez-vous au **14**.

## 49

Inexorablement, la créature démoniaque resserre son emprise tandis que vous fouettez l'air de votre brandon, la gorge nouée. Cette chose renverse tout sur son passage, culbutant le mobilier aux quatre coins de la pièce. De sa masse informe surgissent de répugnants tentacules munis de bouches aux dents pointues. D'où peut provenir ce cauchemar ambulante ? Votre tête cogne soudain contre le mur du fond, mettant un terme brutal à une dégradante reptation. Vous déglutissez avec peine quand une multitude de gueules affamées se ruent sur vous, galvanisées par l'impatience de la curée tant désirée. C'est alors qu'une détonation assourdissante claque à vos oreilles. Margery !

Le monstre touché recule dans un hurlement. Ses pseudopodes s'agitent en tous sens à la recherche du responsable de cet odieux châtement. Deux coups de feu retentissent à nouveau. L'odeur âcre de la poudre sature l'air. Folle de rage, l'atrocité hésite quelques secondes avant de plonger à travers la vitre puis disparaît au plus profond d'une nuit complice.

Vous vous relevez avec peine et dévisagez votre amie blême, le canon du revolver qu'elle tient à bout de bras encore fumant.

Rendez-vous au **43**.



Vous approchez de l'extrémité du sillon, tête basse, devinant désormais les imprécations du maître de cérémonie qui psalmodie dans un dialecte incompréhensible. Balloté sur le pieu de bois, Delister se tortille en tous sens pour tenter de se soustraire à son supplice. En vain.

L'assemblée paraît captivée par l'homélie de l'homme encapuchonné, et de nombreuses femmes sont en transe.

Vous n'êtes plus qu'à une dizaine de pas des rangs de villageois rassemblés lorsqu'un cri étranglé retentit en une longue plainte affolée. Edgar ! Il vous fixe, stupéfait. Ses yeux désespérés roulent des larmes de sang, sa bouche tordue implorant votre aide.

Le prêtre s'interrompt et dans le silence un instant recouvert, des regards haineux se portent sur vous.

– Profanateurs ! hurle-t-il en trépignant sur place. Son index noueux vous désigne autant qu'il vous condamne.

La foule, déchainée, se rue à l'attaque. Vous entraînez votre amie dans une fuite éperdue, quand une violente douleur vous déchire la cuisse. Vous vous écroulez au sol, un javelot de bois fiché dans les chairs. Vous suppliez Margery de vous laisser à votre sort mais déjà des poings décidés s'abattent sur votre crâne. Vous sombrez sous le nombre, emportant dans votre ultime soupir le souvenir de votre amour perdu.

*Craaaaaaaaaccccc* ! Un bruit écoeurant d'os brisés clos brutalement son délire. Et puis les choses s'enchaînent et prennent un caractère insupportable. L'illumine vomit une gerbe de sang mêlée de bile tandis que ses mains renoncent à leur étreinte et glissent comme des araignées diaphanes le long de votre costume. Une brusque poussée vous propulse en

arrière. Le souffle coupé, vous retombez sur le tapis, devant la cheminée.

Le jeune homme est alors soulevé dans les airs par une force inconnue puis s'immobilise soudain, ses pieds à cinquante centimètres au-dessus sol. Les bras écartés, il hurle de douleur quand son corps se cabre dans un angle impossible avant de se disloquer sous la contrainte. Un nouveau craquement et c'est un pantin désarticulé qui convulse, entraîné dans une gigue macabre au beau milieu du salon. La colonne vertébrale brisée, le torse s'est déchiré en deux et des paquets de viscères violacés se répandent jusqu'au sol dans une flaque d'humeurs bileuses.

Et puis vous la distinguez pour la première fois...

Au départ vous ne percevez tout au plus que de vagues contours et de répugnants bruits de succion. Pourtant, quelque chose se tient derrière le supplicé. Quelque chose qui ne devrait pas être. Un réseau de cathéters gorgé de sang dessine une arborescence diabolique au fur et à mesure que le monstre se repait de sa victime. Un râle effrayant, démentiel, qui ne peut venir du jeune homme déjà mort résonne dans la demeure transformée en royaume des enfers.

**SITUATION** : L'indicible créature du salon

**FRAYEUR** : 3(2)

**TERROR** : Complicé

En cas de réussite, vous perdez tout de même 1 point de Santé Mentale. Un échec portera cette perte à 3 points.

A votre main droite, les bûches se consomment dans l'âtre, sur un lit de brandons rougeoyant qui crépitent, ourlés de flammes.

Si vous saisissez la pelle suspendue au serviteur de la cheminée pour jeter sur cette atrocité des cendres fumantes, rendez-vous au **89**.

Si vous vous reculez lentement en direction de Margery, allez au **9**.

## 52

Sans hésiter, vous réitérez la thèse officielle qu'il avait lui-même imaginé. L'irruption soudaine du jeune homme pourchassé en début de soirée, les meurtriers implacables, la rapidité de la scène, la violence du crime...

Harris vous écoute sans pouvoir réfréner un rictus, les lèvres pincées et l'air soucieux. Visiblement, il attendait autre chose.

– Bien, conclue-t-il, sans rien annoter sur son inséparable carnet aux pages jaunies.

– Dans tous les cas, restez prudent Mr Lint. On n'a retrouvé aucune trace exploitable des criminels et vu que vous êtes avec mademoiselle Dotford les seuls témoins, vous courez potentiellement un danger. Il serait préférable de quitter les lieux quelques jours, le temps que l'enquête avance... On va quand même questionner le milieu pour prendre la température chez nos "amis" de la pègre.

Il vous serre la main, ajuste un feutre froissé sur ses cheveux en brosse et vous laisse enfin à votre propriété.

Rendez-vous au **21**.

## 53

A l'évocation du nom, le commerçant reste impassible, ses traits cireux ne trahissant pas la moindre émotion. Il lève à peine un sourcil broussailleux sur le portrait du jeune homme que vous lui présentez, ses yeux noirs passant de votre visage à celui de l'étudiant avec une vivacité peu habituelle. Comme s'il

cherchait un air de ressemblance.

Soudain, il pousse un long soupir, visiblement épuisé par l'intense travail de mémoire qu'il vient de produire et se frappe le front du plat de la main...

– Oui, oui...Je me souviens ! La photographie n'est pas de bonne qualité, si bien que je ne l'ai pas reconnu de suite. Un instant, je vais compulser mon registre.

Sans attendre de réponse, il disparaît par une porte discrète, vous laissant seul au comptoir. Sur le vaste meuble patiné s'amoncellent des carrés d'étoffes délicates, des bobines de fils et des baleines de cuivre. Margery se penche sur votre épaule pour murmurer quelque chose quand le tenancier réapparaît subitement, un épais volume sous le bras.

Rendez-vous au **22**.

## 54

Vous vous souvenez soudain des mots de Margery sur le chemin du retour de chez Hampton.

Il est vrai que vous avez gardé plusieurs objets de votre expédition en Antarctique. La fine canne de métal ouvragée, découverte sur un autel païen dans les profondeurs de ce temple cerné de glace, reste, sans nul doute, la plus belle pièce en votre possession.

Sur le bureau trône d'ailleurs une photo encadrée pour l'occasion vous figurant, un sourire carnassier aux lèvres, exhibant à pleine main cette relique exhumée du passé. Cela avait fait la une des journaux. C'était il y a moins d'un an.

Personne ne put déterminer à quelle culture pouvait être liée les ruines oubliées ainsi que les trouvailles qu'elles contenaient. Hampton cherchait obstinément, les autres scientifiques demeuraient dubitatifs.

Vous avez pourtant du mal à croire que cet objet singulier puisse avoir une quelconque relation avec la mort de Delister.

Décidez si vous emportez ou non la "**canne de métal**" (qui compte pour un choix) avant de retourner au 21.

## 55

La volonté de savoir mêlée à une excitation attisée par l'inconnu prime soudain sur la raison et le bon sens. Demain, il sera peut-être trop tard une fois que les enquêteurs auront eux aussi identifié la victime et investi son domicile.

Après tout, c'est vous que Delister est venu quérir et non pas la police. Vous êtes persuadé que cela ne peut pas être la seule conséquence d'un hasard malheureux. Pensait-il trouver chez vous une écoute salutaire alors que méfiance et incompréhension l'attendait ailleurs ? Vous connaissez bien cette sensation de rejet qu'accompagne la lucidité fragile face à l'aveuglement du conformisme...

Par les rues abandonnées à la nuit voilée, vous gagnez à bord de la Ford de Margery le quartier de l'université où s'était installé Edgard. Vous roulez au pas, le long de la *Charles River*. Les eaux placides semblent retenir leur souffle avant de plonger dans les abîmes insondables de l'océan Atlantique.

Vous bifurquez en direction du musée des beaux-arts. Une odeur écœurante, organique, monte des rives boueuses où croupissent les remugles saumâtres des égouts.

Des édifices modestes aux façades grises s'alignent doctement de part et d'autre de la rue que vous empruntez, éclairée par quelques réverbères trop espacés toutefois pour vous rassurer de leur éclat. Vous vous garez derrière un camion dont la bâche crasseuse vante les mérites d'une pâte dentifrice à la menthe.

Après avoir déambulé le regard accroché au fronton des

bâtiments, vous trouvez enfin celui de Delister. La porte d'entrée patiente dans l'ombre d'une arche en pierre. Margery remarque, joutant le pignon de la bâtisse, un passage vouté qui mène à une arrière-cour commune au carré de maisons du quartier. Cela pourrait permettre une approche plus discrète.

Si vous souhaitez entrer dans l'immeuble par la porte principale, rendez-vous au **13**. Si vous préférez tenter votre chance par l'obscur passage dérobé, allez au **34**.

## 56

Vous passez outre l'étonnement de Margery, interdite au milieu de la cour, tandis que vous vous hissez sur la benne en prenant appui sur un rebord visqueux. Des meubles brisés s'y entassent pêle-mêle. Ils tiennent compagnie à des piles de vieux journaux et deux matelas usés exhibant des ressorts rouillés. Vous dérangez un chat noir qui s'éclipse d'un bond. Il vous gratifie d'un miaulement vindicatif avant de gagner une gouttière avachie par les ans.

Vous êtes encore à vous demander qu'elle mouche vous a piqué d'aller vous jucher ici lorsque votre attention est attirée par plusieurs châssis de toiles partiellement ensevelis. Vous basculez la moitié du corps dans le container pour les attraper du bout des doigts sous les récriminations de Margery qui vous retient par vos bas de pantalon. Vous extirpez enfin les peintures de leur gangue de décombres. Elles sont toutes détrempées par la pluie, déchirées ou tâchées, mais un seul coup d'œil suffit à juger de la qualité fort médiocre des quelques natures mortes maladroites ou portraits quelconques entreposé là. Le style est perfectible, le trait souvent grossier, les couleurs hasardeuses...

Un piètre artiste pensez-vous alors que le nom lisible une fois sur deux en bas des toiles est sans équivoque : Edgard Delister !

Vous redescendez aussitôt de votre promontoire pour gagner l'intérieur de l'immeuble. Rendez-vous au **16**.

## 57

La voiture est toujours là. Ses phares braqués sur la haie vous éblouissent d'autant plus que l'obscurité s'est renforcée avec la nuit. La rue est déserte. Seul perdure le crépitement d'une averse qui détrempe la chaussée. C'est alors que vous discernez une lumière vive mais fugace, haletante comme une respiration. La cendre rougie d'une cigarette sur laquelle on tire des bouffées. Un homme, vague silhouette inquiétante, est adossée à l'un des cyprès, sur le trottoir d'en face. Vous jureriez qu'il observe la propriété. Non ! C'est vous qu'il dévore du regard...

Notez l'indice "**l'inconnu dans l'ombre**" sur votre feuille de personnage.

– Robert !! Roberrtttt !!

On vous secoue par la manche. Margery devenue pâle vous dévisage, un soupçon d'anxiété crispe son front de porcelaine. Votre gouvernante, demeurée immobile, les joues empourprées de colère ne masque plus son exaspération.

– Monsieur, puis-je ? s'emporte t'elle sur un ton à la limite de la cordialité tandis que la sonnerie retentit à nouveau.

Sans attendre votre assentiment, Maria, tête rentrée dans les épaules, franchit les derniers mètres la séparant de la porte et en saisit le loquet. Rendez-vous au **23**.

## 58

Le reste n'est que mystère. Beaucoup de zones d'ombres entourent l'affaire Edgard Delister. L'aspect surnaturel du meurtre ne permet pas de suggérer de mobile classique,

comme un contentieux avec la pègre locale suite à une éventuelle dette de jeu. Quelque chose de terrible plane derrière cette mort énigmatique et l'image du monstre dévastant votre demeure vous revient en mémoire.

A court d'arguments, la fatigue en prime, vous décidez de remettre à plus tard vos hypothèses. Abandonnant le salon presque désert, vous vous apprêtez à rejoindre votre chambre, le cerveau en ébullition.

Ce soir-là, sans un mot, vous passez pour la première fois depuis votre rencontre une nuit ensemble. Un amour fébrile vous unis, en guise d'ultime rempart à la folie tandis que vous mordez les chairs afin de vous persuader de l'instant. Vous aviez imaginé autre chose, moins empressé peut-être (même si vous abhorriez les mondanités et les flagorneries prétentieuses), mais l'urgence de vivre vous avait rattrapé, se jouant de vos sentiments et de votre conscience.

La respiration tranquille de Margery n'est désormais qu'un souffle régulier. Sa tête posée comme un diadème sur votre poitrine, enivré par l'odeur réconfortante de ses cheveux, vous succomez enfin au sommeil.

Rendez-vous au **38**.

## 59

La porte du domicile d'Edgar n'est pas fermée à clef. Tout paraît indiquer qu'il a quitté les lieux de manière précipitée. Une odeur répugnante vous soulève le cœur. Des immondices jonchent le sol ; reliefs de nourriture en décomposition, détritrus entassés partout dans les pièces. Dans l'évier de la modeste cuisine s'amoncellent casseroles et assiettes crasseuses. Les fenêtres sont hermétiquement closes, calfeutrées à l'aide de coussins et de draps. La lumière crue de l'unique ampoule suspendue au plafond affole une nuée de cafards qui se



réfugient au plus profond des interstices d'un plancher mité.

Dans le capharnaüm de ce repère d'ermite vous imaginez un jeune homme reclus, en proie à un délire psychotique. Épinglées aux cloisons, quelques photos banales. Un couple discret en habits du dimanche enserre un garçon aux cheveux bouclés souriant au photographe. Edgard et ses parents sans le moindre doute. Pendu à un clou, un cadre doré abrite son diplôme de première année d'étude de beaux-arts obtenu à une place bien modeste au sein de l'université de Boston toute proche (*notez cet indice sur votre feuille de personnage*).

Sur le bureau en désordre s'empilent des cahiers manuscrits et des pages entières arrachées à des livres anciens, dont certaines sont annotées dans les marges. Sur la couverture de l'une d'elles, l'étiquette mentionne " propriété exclusive de la Bibliothèque Miskatonic - Arkham ".

Vos semelles foulent des cartes étranges à demi déroulées où figurent des constellations lointaines. Sur la chaise de travail repose un carnet à spirales griffonné d'une écriture en pattes de mouches, de plus en plus nerveuse et illisible au fil du texte. Vous ouvrez le seul tiroir du meuble pour y découvrir, une petite boîte d'ébène munie d'un fermoir en or. *Décidez rapidement si vous emportez cet objet* car retentit bientôt la voix de Margery qui vous appelle de la pièce d'à côté.

– Robert ! Par ici, vite ! Venez voir !

Rendez-vous au [\*\*37\*\*](#).

## 60

Un crissement de pneumatique au dehors vous amène de nouveau, par réflexe, à scruter la rue à travers la baie vitrée. La pénombre gagne la ville et aux ombres qui s'avancent répondent les réverbères à gaz, au rythme de l'allumeur public. Passant de l'un à l'autre, il s'active à faire naître la flamme

malgré les rafales de vent. Perché sur son échelle, il soulève méthodiquement le couvercle des lampadaires pour en imprégner les mèches d'huile avant de les embraser.

Mais c'est une conduite noire, garée à cheval sur le trottoir, qui attire votre attention. Dans le halo des phares, un individu dépenaillé, grand et sec, enveloppé dans un trench-coat sanglé à la taille s'extirpe de son siège. Après un bref coup d'œil à votre demeure il en franchit la grille, sans se préoccuper davantage de son automobile au moteur toujours en marche. Votre visage doit refléter sans doute un léger trouble car Margery qui darde ses yeux verts sur vous, murmure :

– Un problème Dear ?

Vous vous retournez afin de lui répondre quand retentit l'auguste cloche flanquant le porche principal.

Comme conditionnée par des années de service, Maria apparait par enchantement de sa cuisine et s'avance déjà de sa démarche chaloupée vers la porte d'entrée. Elle entend bien remettre un peu d'ordre dans cette demeure et cela passe par le respect des préséances. Le cerbère de la maison, c'est elle et nul autre !

Si vous laissez la gouvernante accueillir le visiteur inattendu, allez au **23**.

Si tiraillé par une indicible et absurde crainte, vous lui ordonnez de ne pas ouvrir et décidez de vous en occuper personnellement, rendez-vous au **92**.

## 61

Les corps des gangsters reposent au sol, prostrés dans une mare de sang. Margery, livide, se tient debout à grand peine et tente de regagner un peu de constance malgré la violence de l'affrontement.

L'étrange vendeur de parapluies a profité de la fusillade pour

s'échapper. Vous redoutez tout autant son retour avec des renforts armés que l'arrivée imprévue de la police. Après avoir essayé de reconforter votre amie, vous décidez de fouiller les lieux à la recherche d'indices. Vous ne trouvez ni pièces d'identité, ni le moindre document dans les poches des malfrats. Le magasin et sa réserve attenante ne recèlent rien d'anormal non plus.

Vous entreprenez finalement de vous aventurer au fond de l'échoppe. Une porte en bois mène à une arrière-cour où s'entassent des marchandises aux rebus. Des murs aveugles colonisés par des algues filandreuses délimitent l'endroit désert mais c'est un passage souterrain auquel conduit une volée de marches qui vous intrigue.

Il paraît s'enfoncer sous le quartier de *Back Bay*. Une vieille grille rouillée qui devait clore l'accès repose désormais au sol, à l'entrée de la galerie humide. A une patère sont suspendus deux providentielle lampes-torches. Vous en saisissez une, puis, poussé par une curiosité dévorante, vous décidez d'avancer sur quelques mètres, juste pour jeter un œil...

Rendez-vous au [77](#).

## 62

Delister s'était installé dans un modeste quartier en rive droite de la *Charles River*. Alors que votre taxi aborde une artère anormalement embouteillée à cette heure de la journée, vous pressentez que quelque chose ne va pas. Des véhicules de sapeurs-pompiers vous dépassent toutes sirènes hurlantes et un épais panache de fumée noire s'élève en volutes épaisses non loin de là. Le ciel s'obscurcit davantage et tous savez déjà que votre visite au domicile du défunt est compromise.

Vous réglez le chauffeur et le gratifiez d'un large pourboire. Vous préférez terminer le trajet à pieds plutôt que de rester

coincé dans le trafic. Après vous être frayé un chemin dans la cohue envahissant les rues qui encadrent votre destination, vous débouchez sur une place bondée de monde. Dans un désordre apparent s'activent soldats du feu et policiers. Les premiers luttent contre l'incendie en train de ravager l'immeuble de Delister. Les autres cherchent à endiguer la curiosité malsaine des passants et voisins enclins à prendre des risques inconsidérés pour ne rien rater du spectacle.

Si vous possédez l'indice "**l'inconnu dans l'ombre**", rendez-vous au **39**.

Sinon, faute de piste sérieuse, il ne vous reste guère le choix que de retourner chez vous. Allez dans ce cas au **69**.

## 63

Quelques récriminations plus tard, Rice vous conduit bon gré mal gré au cœur d'un dédale de couloirs lambrissés. L'université est une fourmilière trépidante concentrée sur le savoir et vous ne pouvez-vous empêcher d'envier cette insouciance que préserve les murs séculaires.

Vous avez expliqué au professeur, sans plus de détails, que la disparition d'Edgar est liée à une sombre affaire et que vous collaborez étroitement avec la police pour tenter de retrouver sa trace.

Après avoir traversé une pittoresque cour intérieure, abritant un bassin à poissons rouges, il s'arrête enfin devant une large pièce ouverte.

Contre les murs, de hauts casiers de bois s'alignent en distillant une odeur de cire d'abeille. Les noms des élèves sont étiquetés sur les portes. D'ailleurs, plusieurs d'entre eux y récupèrent du matériel de peinture ou de sculpture. Rice réajuste ses lunettes, fronce les sourcils puis, de son index levé, balaye les patronymes comme s'il brandissait un fleuret moucheté.

– Ah ! s'esclaffe-t-il, soudain jovial.

Il s'approche d'un des rangements et à l'aide d'un passe ouvre le petit cadenas en laiton.

– Voilà, les derniers secrets d'Edgard Delister sans doute...

Vous le remerciez et entreprenez de fouiller les affaires du jeune homme. Attirail banal d'un apprenti : chevalets à trépied et de campagne, châssis vierges, tubes de gouaches, pigments divers et aquarelles. Une blouse maculée de taches multicolore semble attendre sur un cintre son défunt propriétaire. Vous cherchez consciencieusement dans ce capharnaüm (ce qui déclenche le regard soupçonneux de quelques étudiants) mais ne trouvez rien.

Rendez-vous au 71.

## 64

Vous bondissez sur le trottoir et évitez par miracle l'automobile vrombissante qui vous frôle dans sa course. Malgré de multiples contusions, vous vous relevez aussitôt pour vous réaliser qu'il s'agissait de la voiture de la victime. Mais alors comment expliquer que l'on ne discerne aucune silhouette tangible à la place du conducteur ?

Décontenancé, vous regagnez la demeure en époussetant votre costume. A peine le seuil franchit que Margery folle d'inquiétude se réfugie dans vos bras.

Vous restez là, enlacés, imperméables aux minutes qui s'égrènent. En silence, vous respirez ses cheveux bouclés pour vous offrir une digression à la folie.

– La police est en route finit-elle par vous avouer, son visage claquemuré au creux de votre épaule.

Rendez-vous au 14.

Si vous possédez l'indice "**l'inspecteur ne renonce jamais**", allez au **87** avant de poursuivre la lecture de ce paragraphe.

C'est en compagnie de Margery que vous arrivez en milieu de matinée à *Kenmore*. Les rues sont désertes et une pluie froide mitraille les trottoirs. Vous trouvez sans peine le magasin de parapluies et d'ombrelles de luxe, reconnaissable à une enseigne figurative.

Une clochette discrète tinte à votre entrée. L'endroit est un royaume d'odeurs de cuir, de bois vernissés, aussi propre et ordonné que le quartier est insalubre et chaotique.

– Madame, Monsieur ? susurre une voix tout près de vous...

Perdu dans vos pensées, vous n'avez pas remarqué la présence du tenancier qui semble s'être matérialisé comme par magie. Un grand escogriffe, au visage osseux et au nez d'aigle, vous jauge des pieds à la tête. Ses longs bras maigres emprisonnés dans un pull-over étriqué lui donnent l'allure d'un échassier famélique. Un charognard méditez-vous tant sa physionomie vous met mal à l'aise.

Si vous possédez l'indice "**un homme averti en vaut deux**", allez au **96**.

Si vous lui demandez conseil pour le choix d'un parapluie en vue de la course annuelle des chevaux de races à l'hippodrome de New-York, allez au **2**.

Si vous le questionnez directement sur Edgar Delister, rendez-vous au **53**.

Vous vous précipitez hors de l'appartement et débouchez dans

le vestibule. Ce qui gravit les marches n'est pas humain, vous en avez la conviction. La rambarde tremble à chaque pas et du plâtre s'écroule en plaques du plafond. Une masse sombre apparaît au détour du palier sans que vous ne puissiez en percevoir l'aspect. Vous sentez Margery frissonner, paralysée par l'inquiétude et vous échangez un regard désespéré.

Si vous faites demi-tour et regagnez le domicile d'Edgar pour tenter de vous enfuir par l'une des fenêtres, rendez-vous au **74**. Si vous traversez en toute hâte le couloir (ce qui vous fera passer devant l'escalier), jusqu'à la porte sur laquelle est inscrit à la peinture blanche " *sortie de secours* ", allez au **94**.

## 67

Vous doutez de vos chances de sortir vivant de ce guêpier, pris au piège derrière l'étagère criblée de balles, sous les tirs nourris des gangsters. Aucune autre échappatoire que la riposte ne vous apparaît salutaire avant qu'ils ne vous prennent à revers... Vous allez répliquer lorsque la porte du magasin vole en éclats.

– Police ! rugit une voix impérieuse.

S'ensuit un violent échange de coups de feu. Au claquement sec des pistolets répondent le fracas métallique des mitraillettes. Cris étouffés, râles d'agonies ponctuent la funeste symphonie des armes tandis que, protégeant Margery de votre corps, une pluie de verre et d'esquilles de bois vous recouvrent peu à peu.

Enfin, le vacarme s'arrête aussi soudainement qu'il avait débuté.

Harris et ses hommes ont abattu les tueurs, mais le vendeur de parapluies s'est volatilisé. Vous remerciez l'inspecteur pendant que les autres agents procèdent aux constatations d'urgence, assurent le bouclage des lieux ou prodiguent les premiers soins aux blessés.

Vous lui expliquez l'objet de votre visite dans le quartier tout en regrettant la mort des malfrats et la fuite de leur commanditaire. Vous redoutez que la piste ne se termine ici, dans les flaques de sang et le chaos.

Un coup d'œil à Margery, tremblante sous une couverture, qui répond par des hochements de tête à un infirmier dévoué vous conforte dans l'idée d'examiner les lieux en solitaire.

Rien n'attire votre attention dans la pièce minuscule qui jouxte la salle principale. Livres de compte, archives et factures de fournisseurs s'entassent sur le bureau de merisier et les étagères. Vous déambulez à la recherche du moindre indice jusqu'au fond de l'échoppe.

Une porte en bois discrète mène à une arrière-cour où désespèrent des marchandises aux rebus. Des murs aveugles colonisés par des algues filandreuses encadrent l'endroit désert mais c'est un passage souterrain auquel conduit une volée de marches qui vous intrigue.

Il paraît s'enfoncer sous le quartier de *Back Bay*. Une vieille grille rouillée qui devait clore l'accès repose désormais au sol, à l'entrée de la galerie humide. A une patère sont suspendus deux providentielle lampes-torches. Vous en saisissez une, puis, poussé par une curiosité dévorante, vous décidez d'avancer sur quelques mètres, juste pour jeter un œil...

Rendez-vous au [77](#).

## 68

Les propos du professeur Hampton vous reviennent en mémoire alors que vous triturez machinalement l'étrange médaillon qui alourdit votre poche. Edgar aurait-il trouvé le moyen d'entrer en relation avec des consciences anciennes ? Des entités cachées, sans nom qui guettent dans les ténèbres la moindre occasion de répandre une trainée de terreur et de sang.



Cela paraît inconcevable. Au dehors, les ombres immenses offrent le reflet de vos visages blêmes sur les fenêtres du salon. Ce soir-là, sans un mot, vous passez pour la première fois depuis votre rencontre une nuit ensemble. Un amour fébrile vous unit, en guise d'ultime rempart à la folie tandis que vous mordez les chairs afin de vous persuader de l'instant. Vous aviez imaginé autre chose, moins empressé peut-être (même si vous abhorriez les mondanités et les flagorneries prétentieuses), mais l'urgence de vivre vous avait rattrapé, se jouant de vos sentiments et de votre conscience.

La respiration tranquille de Margery n'est désormais qu'un souffle régulier. Sa tête posée comme un diadème sur votre poitrine, enivré par l'odeur réconfortante de ses cheveux, vous succombez enfin au sommeil.

Si vous possédez l'indice "**La canne de métal**", rendez-vous au **99**.

Dans le cas contraire, allez au **38**.

## 69

Il vous paraît désormais judicieux de retourner à la demeure familiale sans délais. En effet, il faudra régler les affaires courantes, rassurer les voisins, donner des consignes aux employés de la maison qui doivent probablement s'inquiéter. Surtout Maria ! Vous l'imaginez rongée par les pires angoisses. Vous redressez votre col sous le ciel toujours revêche puis hélez un taxi qui vous conduit jusqu'à votre domicile. Plusieurs véhicules, certains appartenant à la police, d'autres banalisés sont garés le long de la rue. Des journalistes, appareil photo en bandoulière, font les cent pas devant le portail encadré par deux plantons en uniformes.

Vous réglez le chauffeur, sans attendre la monnaie de la course, pressé de vous soustraire aux sollicitations des reporters

et des curieux. Quelques flashes crépitent, un attroupement se forme mais vous gardez le silence -bien qu'assailli par un flot ininterrompu de questions- ce qui soulève la désapprobation bruyante de la foule.

Les agents postés à l'entrée sont obligés de repousser plusieurs individus vindicatifs pour vous permettre d'en franchir le seuil.

La nausée vous saisit lorsque vous pénétrez dans le salon dévasté. Il s'y accroche une odeur écoeurante, douçâtre et amère. C'est comme si vous replongiez dans l'horreur de la scène. Le corps a disparu. A sa place, une tache de sang séchée macule la moquette. On y a tracé une silhouette à la craie qui figure une victime impersonnelle.

Quelques types en costumes gris discutent en arpentant la pièce, à peine troublés par votre arrivée, quand une voix familière s'élève derrière vous.

Si vous avez inscrit sur votre feuille de personnage "**un agent soupçonneux**", allez au **25**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **76**.

## 70

Cette fois, le combat est inévitable. Vous faites face à la créature tout en protégeant Margery que vous maintenez à distance.

Un sifflement aigu se répercute en échos tapageurs tandis que le monstre passe à l'attaque.

Si vous avez noté l'indice "**S'il peut saigner, on peut le tuer !**", retranchez 2 points aux PdV de votre adversaire.

ENNEMI : Vampire stellaire

CORPUS : 3

ARTIS : 5

PdV : 13

FRAYEUR : oui (2)

Arme possédée : griffes acérées - CORPUS - 2

En cas de victoire, vous entraînez votre amie sans tarder davantage dans le tunnel qui crève la paroi opposée du porche principal. Rendez-vous au **17**.

## 71

– Vous semblez déçu ! Rice s'est approché et à sa mine contrariée vous devinez que le délai accordé à la fouille en règle est écoulé.

– Sans doute... Je ne sais pas...Répondez-vous pour gagner de précieuses secondes tandis que vous continuez à chercher du regard le détail qui vous a forcément échappé.

– J'imaginai autre chose...

- En tout cas j'espère qu'il ne traîne pas dans les rues !

Vous dévisagez le professeur, sans trop comprendre sa remarque.

– Eh bien ! se gausse t'il devant votre perplexité.

Il vous indique alors successivement l'averse soudaine qui martèle depuis quelques minutes les vitres de l'université puis l'intérieur du casier.

– Si Edgard est dehors...Il risque fort d'être trempé jusqu'aux os...

Vous marquez un temps d'arrêt avant de saisir enfin l'allusion de l'enseignant. Un superbe parapluie est en effet entreposé dans un recoin du meuble. Vous n'aviez guère porté d'intérêt à cet objet, mais maintenant que Rice vous en parle, vous trouvez sa présence incongrue au milieu du nécessaire d'un artiste peintre.

Il s'agit d'une pièce luxueuse, loin du standard habituel. La toile de qualité est surpiquée de cuir, la bague resplendit d'or et les

baleines semblent revêtues d'un accastillage en argent. Pourtant, ce qui canalise toute votre attention reste la poignée. En bois de sureau, son extrémité est sculptée avec soin. Elle représente un visage hideux, flanqué de barbillons qui vous rappelle l'abomination vampirique de la veille. Et ces deux orbites noires qui vous observent fixement vous font perdre votre calme.

– je lui ramènerai dans ce cas ! lancez-vous tout en empoignant le parapluie. Rice écarquille les yeux devant une telle audace et hésite à vous poursuivre.

– Mr Lint ! Vous ne pouvez pas ! Mr Lint...

Trop tard, vous ne l'écoutez plus. Vous foncez jusqu'à la sortie sans vous retourner, encore étonné par l'attraction malsaine qu'a eue cet objet sur vous. Dans la doublure de la toile, le nom de l'artisan et son adresse sont brodés avec soin.

*"Henry Whateley - Parapluies et ombrelles de luxe - 90 Back Bay street"*.

Si cette enseigne ne vous est pas inconnue, allez au **24**. Sinon, rendez-vous au **83**.

## 72

Vous essayez de reprendre le contrôle du véhicule devenu fou quand le toit fini par se déchirer dans un hurlement de métal. Accroché au volant vous ne pouvez éviter la main griffue qui fouaille l'habitacle avant de parvenir à vous enserrer la gorge. Une parodie de démon ailé que vous percevez à peine s'engouffre par l'ouverture, une chose abominable à la force colossale.

Votre vue se brouille tandis que Margery tente en vain de vous aider, les yeux embués de larmes. Et lorsque la Ford plonge dans le vide, vos dernières pensées sont pour elle, habitées par le regret de n'avoir pas pu la sauver.

Harris fronce les sourcils en entendant votre récit. Tandis qu'il annote sur un petit calepin à spirales vos premières déclarations, son crayon hésite puis s'arrête lorsque vous mentionnez l'effroyable monstre digne d'un roman de Bram Stoker.

Il vous laisse continuer quelques phrases avant de s'approcher un peu plus près de vous, sur l'air de la connivence. L'odeur de son after-shave trop musqué vous titille les narines. Il jette furtivement un regard de conspirateur par-dessus son épaule pour s'assurer que personne d'autre n'écoute vos divagations.

– Ecoutez, Mr Lint, je me doute que la soirée n'a pas due être de tout repos. Je vais mettre cela sur le coup de l'émotion et il m'importe peu de deviner quelles substances illicites vous pouvez consommer. Ce que je veux savoir, c'est qui est derrière tout ça et pourquoi notre homme a cherché à se réfugier chez vous.

Vous vous apprêtez à réfuter ses dénégations mais il ne vous en laisse pas le temps. Il pose sa main de catcheur sur votre bras et poursuit.

– Si vous voulez mon avis, ce type était poursuivi -j'en ignore la raison- et avaient apparemment des tueurs à ses trousses. Il s'est précipité dans la première maison éclairée qu'il a aperçue. Pour le reste... Reposez-vous, je ne manquerais pas de venir vous interroger quand vous....enfin...

– Quand je me sentirais mieux... Concluez-vous comme on abdique devant l'évidence.

Notez "**un agent soupçonneux**" sur votre feuille de personnage et rendez-vous au **44**.

## 74

La cour pavée constellée de flaques où se reflètent les astres vous attend six mètres sous vos pieds. Pas d'échelle sur la façade, ni barreaux aux fenêtres pour faciliter la descente. Vous commencez à regretter votre choix lorsque vous entendez un bruit sourd. La porte d'entrée que vous avez refermée à clef n'offrira qu'un maigre rempart plus que temporaire. Encaissant de terribles coups de boutoir, le panneau de bois craque en geignant, déjà prêt à éclater. Impossible de faire machine arrière. Vous aidez Margery à enjamber le parapet et vous lui désignez la benne à ordures en contrebas. Main dans la main, vous vous élancez dans le vide...

**SITUATION** : Sauve qui peut !

**FRAYEUR** : 2 (0)

**CORPUS + ARTIS** : Modéré

En cas d'échec, vous tombez parmi les encombrants qui n'amortissent que très modérément votre chute. Vous perdez ainsi 1D6 points PdV. Un succès vous garantit un atterrissage miraculeux sur de vieux matelas jetés dans le container.

Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **88**.

## 75

Margery pose un bras sur votre épaule sans se préoccuper le moins du monde de sa conduite. D'un coup de volant, vous corrigez par réflexe la trajectoire de la voiture qui s'en va flirter en bordure de précipice sans que cela n'émeuve la journaliste.

– Robert ! lance-t-elle sur un ton surexcité. Vous m'avez parlé des objets étranges et autres reliques ramenées de votre voyage ! Souvenez-vous de la singulière canne de métal.

Aucun spécialiste n'arrivait à déterminer sa nature exacte. Dès lors, vous la gardiez jalousement chez vous. On a commenté toutes ces curiosités dans les articles de presse. Je vous ai même photographiée avec, alors que vous plaisantiez de la transformer en club de golf...

– Quel rapport Margery ! Rétorquez-vous en faisant pivoter délicatement, du bout des doigts, le menton de la jeune femme afin qu'elle prenne de nouveau conscience de la route...

– Et bien, je me disais qu'entre le garçon de ce soir massacré par cette chose horrible dans votre salon, les propos énigmatiques de votre ami... Tous ces mystères peuvent être liés à un autre que vous auriez fortuitement découvert...

– Ce n'est plus de l'intuition féminine à ce niveau-là ma chère, c'est de la clairvoyance répondez-vous en la dévorant du regard, tant sa moue badine réveille en vous le désir de l'embrasser avec fougue. Vous chassez cette pulsion, inavouable pour l'heure, et réfléchissez le reste du trajet aux supputations de la conductrice désormais concentrée.

Notez l'indice "**la puce à l'oreille**" sur votre feuille de personnage puis rendez-vous au **45**.

## 76

Maria !

Folle d'inquiétude évidemment. Son accent irlandais redouble de vigueur dans ses propos affolés. Derrière la gouvernante engoncée de principes, vous retrouvez la nourrice de votre enfance, à la générosité sans borne, cachée sous un autoritarisme de façade.

Vous la rassurez du mieux que vous pouvez alors qu'elle vous assomme de mille questions. Elle juge votre dégaine catastrophique, nécessitant docteurs, bonne chère et infusions

au miel.

Vous l'embrassez sur le front en lui répétant pour la énième fois, un "*tout va bien !*" paternaliste. Elle feint l'indignation d'une telle marque de familiarité mais ne peut réfréner un sourire illuminant son visage parcheminé de taches de rousseur.

Rendez-vous au **21**.

## 77

Des caves voutées qu'enjambent d'imposantes arches de pierre se succèdent en enfilades dans un dédale d'artères et de galeries. Une ville jumelle, royaume des ténèbres et du silence s'étend sous les rues de Boston. Des couloirs sinistres aux murs suintant assurent la jonction d'un secteur à l'autre et reçoivent à intervalles réguliers, par des canalisations rouillées, des filets d'eaux usées.

Vous n'avez pas à chercher longtemps. Une porte entrouverte non loin de l'arrière-cour du vendeur de parapluies paraît n'attendre que vous. D'ailleurs, un rai de lumière s'étire jusqu'à vos pieds comme une invitation.

Avec d'infinies précautions, vous poussez le battant du bout de la chaussure. Un véritable repère d'ensorceleur s'offre alors à vous. Dans la vaste salle, des bibliothèques s'alignent aux cloisons. Les rayonnages y débordent de livres et portfolios. A l'autre bout, un laboratoire l'alchimiste dévoile alambics, verreries fragiles à col de cygne, creusets et pillons, mortiers, balances et sabliers...

Un bureau d'ébène, plusieurs lutrins, des chandeliers ensevelis sous la cire finissent d'habiller l'endroit d'une patine d'ésotérisme.

Vous hésitez, ressentant dans l'atmosphère glaciale une sourde animosité. Chaque parcelle d'ombre paraît dissimuler quelque esprit mauvais, courroucé par votre simple survenue.



Et puis l'évidence ! Un épais dossier sanglé d'une lanière de cuir repose sur un coin de table. A la lecture du nom inscrit sur la couverture cartonnée vous sentez votre cœur battre un peu plus fort dans la poitrine. "Edgar Delister"...

Vous feuillotez les pages qui le compose avant de vous asseoir, fébrile. Des lettres, photos et illustrations constituent les pièces du puzzle. Vous parcourez l'ensemble transversalement mais cela suffit à en saisir l'essentiel.

L'étrange tenancier du magasin de parapluies y apparaît sous le nom de T. Sendon. Il explique la manière dont il a rencontré, par hasard, Delister trois mois auparavant. Le jeune homme errait dans le quartier, un carnet en main, afin de croquer, sans grande motivation, les pignons alambiqués des vieilles demeures de Back Bay, connues pour leur singularité architecturale depuis l'époque victorienne. Sendon comprend que cet étudiant correspond en tous points à celui qu'il appelle "*la clef de voute*", mais reste confus sur l'origine de cette dénomination. Il ponctue, énigmatique, sa description par une locution latine : "*De profundis clamavi ad te, Domine*". D'étranges dessins qui figurent des conjonctions de planètes émaillent le récit ainsi que des références à des ouvrages qui vous sont inconnus. Nombre de documents évoquent des contrées éthérées, des dimensions parallèles accessibles par la seule "*voie du songe*" d'après l'auteur.

D'autres textes décrivent des rites conjuguant chimères et réalité, qui permettraient d'aiguiser son esprit pour développer des compétences cérébrales insoupçonnées.

Une fois le contact noué avec l'étudiant, Sendon excite son intérêt en promettant de lui enseigner des secrets afin qu'il excelle enfin dans son art. Des lettres témoignent de cette correspondance au cours de laquelle Edgar conspue sa médiocrité et avoue ses faiblesses. En réponse, son confident le rassure et lui laisse entrevoir un avenir glorieux. "*Vous tiendrez*

*bientôt une belle revanche sur votre modeste existence" le rassérène t'il.*

Le piège se referme et à travers les pages griffonnées, le mystérieux négociant relate les expériences en compagnie de Delister. Tel un scientifique méticuleux, il parle tour à tour *"d'initiation"* puis de *"préparation"*. Ils s'abandonnent chaque jour à des séances d'hypnose facilitées par l'abus de drogues hallucinogènes sous forme de poudre ou de cristaux. L'instigateur du rite s'enorgueillit des progrès fulgurants de son apprenti, *"si perméable à la transcendance, si malléable à ce qui préfigurerait la genèse de son immense destinée."*

A chaque fois, ils paraissent voyager au cours de leurs pratiques qui s'apparentent à des rêves. Le récit qu'ils en tirent est toutefois étonnement tangible si vous en jugez par les descriptions précises des paysages traversés et des étranges habitants peuplant ces mondes.

L'emprise de Sendon devient totale sur Edgar et il s'en félicite à plusieurs reprises.

Enfin il écrit vers la fin du mois de février que son *"œuvre est achevée"*, que *"la chrysalide est prête à accomplir sa mue"*, que *"l'avènement est tout proche"*.

Le discours est halluciné et vous ne doutez plus de la dégénérescence mentale de l'auteur lorsque, tournant une des dernières pages du cahier que vous consultez, une photo s'échappe de la couverture et glisse sur le sol.

A l'instant où vous la ramassez, un déclic violent s'actionne dans votre esprit, un glas morbide ébranlant ce qui vous reste de convictions.

Sur le cliché, l'élève et le maître se tiennent debout sur une grève de galets, battue par la marée et le vent. Une poignée d'oiseaux de mer s'aventurent dans le ciel marouflé d'épais nuages. Edgar ressemble déjà au cadavre ambulancier qui frappera à votre porte, quelques jours plus tard si on en croit la

date inscrite en haut de la marge : 2 mars 1929.

Sa frêle silhouette paraît tanguer sous les rafales tandis que Sendon le maintient à l'aide de ses serres de rapace, accrochées à son manteau. Dans les yeux de ce dernier, la démence dévore ses pupilles dilatées. Mais outre le dégoût que vous inspire la scène, c'est l'arrière-plan de l'image qui finit par vous désarçonner. Derrière les deux hommes, la gueule béante d'une caverne troue une falaise démesurée. Puits d'ombre terrifiant de votre enfance...

Vous connaissez parfaitement ce lieu maudit. Comment oublier le supplice de votre vie ? C'était il y a si longtemps et pourtant gravé au fer rouge dans votre mémoire. Ce temple de pierre sinistre vous ramenait au décès de vos parents, disparus en mer lors d'une banale croisière en famille. Vous seul aviez survécu au naufrage. La grotte de la photographie avait été votre refuge.

Au dos du cliché, quelques mots. Toujours la même écriture empesée lacérant le papier. *"Les contrées ne sont pas accessibles que par le seul biais astral. En de rares endroits connus de quelques adeptes, on peut y pénétrer physiquement. Ici, le voile est mince. Il faudra protéger le sanctuaire"*.

Cette fois, vous n'avez plus de doute sur la prochaine destination qu'il vous faut suivre. Vous pressentez le danger mortel qui vous attend au-delà de votre propre frayeur et maudissez l'impitoyable destin qui se joue de vous. C'est hors d'haleine que sortez du souterrain, le bruit de vos pas résonnant encore dans les profondeurs bien après votre départ.

Rendez-vous au **28**.

évènements, vous vous arrachez le premier à cette torpeur - presque salvatrice- pour approcher la dépouille qui gît sur le parquet du salon. Son apparence est effroyable, le visage, méconnaissable. Vidé de toute substance, la peau dégouline en plis fripés et fige d'angoisse ses traits qui n'ont plus rien d'humain. L'obscénité du carnage vous soulève le cœur.

**SITUATION** : Je ne suis pas médecin-légiste !

**FRAYEUR** : 1 (1)

**TERROR** : Compliqué

En cas d'échec, vous perdez 1 point de Santé Mentale.

Vous fouillez -sans s'attarder- les poches de la veste et extirpez un portefeuille taché de sang qui contient : un permis de conduire dévoilant l'identité de la victime (Edgar Delister), une photo déchirée, pliée en quatre, où il pose sur une plage de galets en bordure de mer, quelques dollars et une quittance de loyer à son nom pour un appartement du quartier de Longwood.

Intrigué par ces découvertes, vous entendez à peine la conversation téléphonique de Margery avec la police de la ville.

Rendez-vous au **14**.

## 79

Un cri inhumain retenti lorsque la créature touchée en plein poitrail s'effondre sur la route dans le sillage de la voiture. Vous écrasez la pédale de frein à la place de Margery ce qui a pour effet de vous propulser tous deux contre le pare-brise. Qu'importe ! Le visage baigné de sueur, vous sortez en trombe dans la nuit qui vous enveloppe aussitôt, l'arme au poing.

Vous courez sur quelques mètres jusqu'à l'endroit où a chuté le monstre ailé. Rien ! A la faveur d'un éclat de lune, vous distinguez juste un sang noir et épais qui souille la chaussée en une trainée pâteuse. Vous risquez un coup d'œil au précipice plongeant vers l'océan.

Seul le roulement des vagues qui montent à l'assaut les falaises colportent les échos de la bataille faisant rage le long de l'apique. Le vent redouble et déchaîne des rafales inassouvies. Au milieu de la route, la Ford ballottée en tous sens paraît un abri bien dérisoire. Et cette pluie qui ne se décide toujours pas...

Rendez-vous au **45**.

## 80

Vous remontez dans votre chambre pour exhumer d'une poche de blazer la petite boîte au fermoir doré que vous avez trouvé au domicile de Delister.

Dans la précipitation qui a suivi sa découverte, vous n'avez pas eu le loisir de l'examiner. C'est donc piqué par la curiosité que vous ouvrez l'étrange écrin.

A l'intérieur, sur un tissu cotonneux, repose une poignée de cristaux vermillon, qui étincellent comme des saphirs. Pourtant, lorsque vous les prenez entre vos doigts, ils s'émiettent aussi facilement que du pain sec et dégagent une odeur suave et entêtante.

Notez l'indice "**Les cristaux de sang**" sur votre feuille de personnage.

Perplexe, vous ignorez de ce dont il s'agit. Votre surprise s'accroît davantage quand vous trouvez une carte de visite bien singulière coincée sous le couvercle.

"Henry Whateley - Parapluies et ombrelles de luxe - 90 Back Bay street".

Que faire désormais ?

Si vous souhaitez retourner chez vous, allez au 69.

Si vous savez à quelle université étudiait le défunt et que vous comptez vous y rendre, allez au 18.

Enfin, si vous désirez passer au magasin ce vendeur de parapluies, allez au 90.

## 81

Vous bondissez auprès de Delister, dans l'espoir de l'arracher à son pieu tandis que l'abomination progresse en fendant les flots. Les liens sont si serrés que la tâche paraît des plus compromises. A chaque seconde qui s'écoule, le monstre s'approche et vous sentez bientôt sa présence effroyable qui dégage une haine inextinguible.

Vous vous acharnez malgré tout encore et encore. Vous ne pouvez vous résigner à abandonner Edgard à un si terrible destin. Lui, déjà vaincu, vous dévisage avec une infinie mélancolie qui enflamme ses prunelles mouillées de larmes.

– Monsieur Lint... Vous n'y arriverez pas ainsi....

– Taisez-vous ! Je ne vous laisserais pas en pâture à cette chose !

Les vagues se dressent, hautes comme des murailles avant de s'écraser sur la côte dans un roulement de tonnerre. Il faut vous cramponner au poteau de bois pour ne pas être emporté par le reflux. Le niveau d'eau monte à vue d'œil et vous immerge désormais jusqu'à la taille.

– Monsieur Lint...Vous avez fait votre possible...Il ne doit pas me dévorer vivant...

– Assez !

– Je vous en prie...Vous ne saisissez pas...Il y a pire que la mort dans les contrées du rêve...Je ne veux pas...Je suis la clef de voute... Pour son retour...Il ne faut pas...Je...Je suis épuisé

Monsieur Lint...Il n'y a qu'un seul moyen...

Vous feignez de ne pas comprendre. Plus que quelques mètres. Margery se démène à dénouer les cordes qui entravent les jambes du prisonnier. Elle s'arrache les ongles à chaque tentative avortée, buvant la tasse, malmenée par la houle.

– Aidez moi Monsieur Lint....Je vous en conjure...Ne le laissez pas voler mon âme...

Les dernières barrières mentales forgées dans l'acier de votre éducation finissent par céder. Vous connaissez l'unique solution qui s'impose tout autant que vous la redoutez. Encore une hésitation et la créature sera sur vous. Un spasme glacé dévale le long de votre colonne vertébrale et ce qui reste d'humanité en vous semble se désintégrer d'un seul coup dans ce creuset d'effroi.

Le regard enfin apaisé, un frêle sourire illumine le masque ensanglanté qui fut le visage de Delister. Sa frayeur dissipée, il attend sereinement la libération de vos mains, soulagé au paroxysme de son supplice de vous avoir trouvé sur sa route.

Vous enserrez la gorge du jeune homme en pleurant. Les pans de sa chemise déchirée découvrent un corps mutilé. Vous le savez déjà perdu, mort dans le monde réel, agonisant ici au plus profond d'un rêve, son essence vitale promise à une déité innommable.

– Merci Monsieur Lint...Merci... murmure t'il d'une voix éteinte.

Ses yeux vert-de-bronze se ferment quand il exhale un ultime soupir sans que vous ne sachiez vraiment si vous l'avez libéré d'un châtement éternel.

L'abomination née des abysses rugit de fureur lorsqu'Edgar s'affaisse sans bruit, le menton posé sur le torse. Avec le trépas du sacrifié, c'est l'accomplissement de son horrible dessein qui échoue.

Le prêtre décontenancé tente de rétablir un lien psychique et

vocifère à pleins poumons des ordres paniqués. En vain. Délaissant le cadavre de Delister, l'amphibien titanesque reporte son courroux sur ses fidèles qui courent en tous sens sur la plage. Sa poigne d'acier se referme sur le maître de cérémonie pour le porter à sa gueule avant de le déchiquter. Vous saisissez la main de Margery et l'entraînez loin de l'horreur, de ce culte impie voué au carnage. Vous foncez sur le sable noir sans vous retourner et laissez derrière vous les lambeaux du cauchemar se dissiper.

La grotte est proche désormais, seuil tangible entre notre monde et ce royaume de chimères et unique porte de sortie.

En mettant fin à l'existence éthérée de Delister, vous avez empêché une prophétie ancienne de s'accomplir. Vous savez maintenant que rôdent dans ces lieux hors du temps d'autres consciences mauvaises. La frontière qui les sépare d'une humanité ignorant tout du danger est si mince que les perspectives d'avenir semblent promises à des heures sombres si les plans de ceux qui œuvrent dans les ténèbres ne sont pas déjoués.

Dès lors, votre voie est toute tracée. Vous lutterez sans trêve afin de contrecarrer ces complots apocalyptiques. La fortune familiale vous donnera les moyens de combattre efficacement et de voyager partout où la nécessité vous appellera.

Il faudra au plus vite enrichir vos connaissances des sciences occultes afin de rivaliser avec de redoutables adversaires dont l'érudition est millénaire.

Margery à vos côtés, rien ne vous paraît impossible. Les sentiments indéfectibles qui vous unissent seront la meilleure arme face à la peur et au doute. Vous serez des esprits éveillés, aux aguets, scrutant le cosmos. Vous serez des investigateurs !



Vous vous rétablissez aussi souplement que possible de l'autre côté de la palissade mais une ancienne blessure au genou vient se réveiller à peine touché terre. Vous grimacez et continuez malgré tout en boitant.

Vous perdez 1 PdV.

La ruelle débouche sur *Kenmore*, un quartier modeste qui se transforme en coupe-gorge une fois la nuit tombée. Il est de notoriété publique que la pègre de la ville se donne rendez-vous dans des bouges malfamés du secteur afin de négocier le contrôle du trafic d'alcool. Un véritable repère de bootleggers ! Vous pensez avoir laissé s'échappé votre homme lorsque vous le voyez surgir d'un immeuble à l'abandon où il s'était réfugié. Nerveux, il inspecte la rue alors que vous refluez derrière une cloison en briques. Après quelques secondes, il s'éloigne d'une démarche rapide et résolue.

Bien décidé à ne plus le perdre, vous le suivez cette fois à distance. Pratiquant une filature aussi discrète que possible, vous pénétrez à sa suite au cœur du quartier, succession de bâtiments accablés par les ravages du temps. Clubs privés aux façades habillées d'épaisses tentures écarlates -dont les photographies placardées vantent des activités explicites-, herboristes chinois, prestidigitateurs et marabouts africains se disputent les rares clients aux mines renfrognées.

Pourtant, c'est dans un tout autre établissement que pénètre le fuyard au terme de sa course sur *Back Bay street*. Vous avez du mal à le croire, mais l'enseigne et la vitrine sont sans équivoque. Il s'agit d'un magasin de parapluies et ombrelles de luxes !

Vous attendez, caché derrière une fourgonnette chargée de cageots de fruits et légumes. Le temps passe et l'homme ne ressort toujours pas. La boutique à la devanture soignée tranche sans retenue avec les échoppes "exotiques" du

secteur.

De l'endroit émane une ambiance trouble, désagréable. Vous hésitez à en franchir la porte car une curieuse impression de menace latente vous pousse à remettre cette visite à plus tard. Mieux préparé et reposé sans doute. Notez l'indice "**le coup du parapluie**".

Désormais à cours de piste, il ne vous reste guère le choix que de regagner la demeure Lint pour vous tenir informé de la progression de l'enquête. Rendez-vous au **69**.

## 83

Il est encore tôt. La paresseuse *Charles River* scintille de feux tièdes. Un pâle soleil cherche à percer la masse de nuages installés à demeure sur la ville. Les pluies successives grossissent les flaques qui parsèment la cour de l'université et forment autant de miroirs éphémères où se pâment les étourneaux. Que décidez-vous?

Si vous souhaitez retourner à votre domicile, rendez-vous au **69**. A condition de ne pas avoir déjà effectué ce choix la veille, vous pouvez prendre un taxi jusqu'à l'immeuble d'Edgard en espérant y glaner des renseignements utiles. Allez dans ce cas au **62**.

Si vous connaissez l'existence d'un certain manufacturier de parapluies et que vous consentez à lui rendre une visite de courtoisie, allez directement au paragraphe correspond à son adresse.

## 84

L'obscur rivage souligne la côte que vient border l'océan de la même couleur. De loin en loin, la grève et les flots se confondent en une nuit infinie. Vous gagnez à mi-chemin du

village une saillie basaltique qui rompt la monotonie sablonneuse lorsqu'un bruissement vous alerte. A vos pieds, un tourbillon se forme dans le sol, s'approfondissant à une vitesse effrénée.

Vous reculez de quelques mètres pour voir surgir une sorte de scolopendre en tout point similaire à ceux que vous avez pu observer en lisière de forêt. Identique, si ce n'était la taille. Le spécimen qui vient d'émerger de sa tanière est gigantesque ! Ses chélicères monstrueuses claquent dans l'air et vous les imaginez capables de pouvoir sectionner un bras d'un seul coup. L'arthropode géant se dresse sur ses multiples pattes, prêt à attaquer.

A moins que vous ne portez le *médailon d'Onyx* auquel cas le monstre s'enfuit sans explications, vous devez livrer combat.

ENNEMI : Iule des sables

CORPUS : 4

ARTIS : 1

PdV : 11

Frayeur : oui (1)

Arme possédée : chélicères - CORPUS - 2.

Si vous sortez victorieux de l'affrontement, allez au **3**.

## 85

Le corps sans vie du dernier sectateur s'affale au sol, vous laissant une dizaine de secondes pour évaluer la situation. Le prêtre damné fait face à la mer déchainée qui couvre de son ire les propos incohérents de cet illuminé. La marée gagne encore du terrain sur l'estran et submerge désormais le sillon de toutes parts. Un courant puissant s'enroule autour de vos jambes, prêt à vous emporter.

A la faveur d'une courte accalmie concédée par la tempête,

une plainte terrifiée vous parvient aux oreilles. Delister ! Livré aux éléments en furie, le jeune homme à bout de forces vous crie quelque chose que vous ne comprenez pas...

C'est alors que surgissant des profondeurs, un être abject aux allures d'amphibien et d'une taille démesurée émerge dans une gerbe d'écume. L'hideuse créature pousse un formidable grondement. Sa gueule béante dévoile plusieurs rangées de crocs acérés. Une crête dorsale dévale son corps squameux tandis que ses poings battent de rage la surface des flots.

Vous comprenez que le monstre obéit, malgré sa férocité ancestrale, à la voix du prêtre qui lui désigne alors son offrande. Edgar...

L'invocation marine se tourne aussitôt vers sa pitance, ses iris globuleux jaugeant le condamné.

Il vous faut agir au plus vite désormais. Vous êtes convaincu que la conclusion du rituel aura des répercussions inimaginables, dépassant les frontières de ce rêve éveillé. C'est ce que redoutait Delister et expliquait pourquoi il frappa à votre porte le soir de la tragédie. Il réclamait de l'aide au delà du mur de l'évidence, dans le monde des songes.

Si vous vous précipitez sur le prêtre pour tenter d'arrêter le sacrifice, allez au **100**. Si vous pensez pouvoir délivrer Delister avant que le monstre ne le dévore, allez au **81**.

## 86

Il va falloir faire preuve de discrétion pour ne pas vous être repéré.

SITUATION : A pas de loups

FRAYEUR : 1 (0)

COGITO + ARTIS : Complicé (sauf si vous portez des vêtements de villageois,

auquel cas le rang de difficulté passe à facile)

En cas de réussite, allez au **41**. Un échec vous conduira au **50**.

## **87**

Avant de partir, une intuition soudaine vous amène à vous remémorer la discussion avec l'inspecteur Harris, la veille. Vous sortez le papier froissé de la poche de votre veste et demandez à l'un des employés de l'accueil de composer le numéro de téléphone inscrit dessus. La communication établie, le réceptionniste vous tend le combiné.

La voix grave du policier vous répond d'un laconique "J'écoute..." mais retrouve de la vigueur lorsque vous mentionnez les derniers rebondissements de l'enquête. Vous lui expliquez que vous suivez une piste qui doit vous conduire à *Back Bay street* chez un artisan de luxe spécialisé dans les parapluies. Même si tout cela paraît absurde, vous soupçonnez un lien avec l'affaire Delister.

Le lieutenant garde le silence, le temps de noter l'adresse et vous promet de se renseigner. Vous le remerciez, plus très sûr d'avoir été persuasif, avant de raccrocher.

Retournez au **65**.

## **88**

Vous vous enfuyez à toutes jambes de l'immeuble sans vous retourner, trop effrayé à l'idée de percevoir ce qui rôdait dans les ténèbres. Vous priez pour que la vieille Ford démarre sans délai et respirez enfin lorsque son moteur pétarade, vous permettant de quitter les lieux sur les chapeaux de roues.

Rendez-vous au **45**.

## 89

Vous gardez vos yeux braqués sur ce spectacle hideux. La peau du jeune homme devient bientôt flasque, son corps perdant toute consistance. Le réseau de canules se déploie alors en un système sanguin complexe qui donne relief à une forme aussi trapue qu'abjecte.

**SITUATION** : La pelle de la cheminée

**FRAYEUR** : 3 (1)

**ARTIS** : Modéré

Si vous réussissez cette action, rendez-vous au **15**. Dans le cas contraire, allez au **97**.

## 90

Le quartier de Kenmore, non loin du port est un dédale insalubre de ruelles étroites. Il abrite des échoppes improbables rivalisant d'enseignes explicites accrochées aux frontons de façades sales. Taxidermistes spécialisés dans les animaux exotiques, illusionnistes, guérisseurs et marabouts semblent s'être agglutinés là, attirés par un puissant aimant à misère.

– En fait y'a là d'ssous une source tellurique, sorte de perturbation du champ magnétique qui canalise les facultés intellectuelles, vous explique benoitement le chauffeur du taxi - récitant par cœur une brochure publicitaire d'un des prestidigitateurs locaux-. Il juge toutefois nécessaire d'accompagner ses propos par un signe de croix afin d'exorciser une éventuelle malédiction.

Après avoir tourné sans succès dans le lacinis inextricable d'artères de macadam quadrillant la zone, il pousse un soupir de soulagement à l'angle d'une haute bâtisse de briques. Une centaine de mètres plus loin, il se gare en double file.

– Back Bay street, le 90, on y est M'sieur...

Vous réglez la course avec un pourboire honorable qu'il célèbre d'un sifflement admirateur. Il repart déjà quand vous remarquez la devanture soignée de la boutique. Le conventionnel côtoyant l'improbable inverse parfois la perception des choses. Et retrouver un magasin de parapluies de luxe entre un masseur chinois et un herboriste libanais renforce encore cette impression d'anachronisme.

Toutefois, vous maudissez votre déveine en constatant que le commerce est fermé, plongé dans l'obscurité. Derrière la porte vitrée une lourde grille en fer monte la garde.

Notez l'indice "**le coup du parapluie**".

Vous décidez qu'il est temps désormais de s'occuper des affaires urgentes de la maison *Lint*. Ne reste plus qu'à trouver un nouveau taxi !

Rendez-vous au 69.

## 91

Sans réfléchir, vous foncez au dehors, accueillie par une averse glacée. Des rafales sifflantes chargées de pluie vous giflent le visage. Vous franchissez en courant le portail de la propriété et débouchez au milieu de la chaussée. Personne ! Vous remontez la rue en direction du square *Milton* où les ramures défoliées des cerisiers s'agitent dans la tourmente.

Soudain, un bruit de moteur couvre le hurlement du vent. Vous faites aussitôt volte-face pour découvrir horrifié une voiture qui se précipite droit sur vous, tous phares éteints.

Vous poussez un juron avant de vous jeter sur le bas-côté afin d'éviter le véhicule fou.

**SITUATION** : La compagne du grand blond

**FRAYEUR** : 1 (0)

**ARTIS** : Complicé

En cas de réussite, allez au **64**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **36**.

## 92

– Un instant Maria ! Et malgré vous, c'est presque un cri. Sursautant tel un chat effrayé, la vieille domestique se fige, statufiée par la gorgone qui a du jaillir de votre bouche.

– Que se passe-t-il ? demande Margery qui vous effleure l'épaule de ses mains graciles. Le frémissement de ses doigts amplifie la folle vague d'inquiétude, injustifiée, qui vous submerge alors.

**SITUATION** : la chose sur le seuil ?

**FRAYEUR** : 1 (1)

**TERRORE** : facile

En cas d'échec, vous perdez 1 point de Santé Mentale.

Si vous prenez conscience de l'absurdité de la scène et permettez à la gouvernante d'accomplir son office, allez au **23**. Si vous profitez de l'éclairage public, malgré un crépuscule conquérant, pour inspecter à nouveau la rue, rendez-vous au **57**.

Si vous décidez d'aller ouvrir vous même, allez au **11**.

## 93

Hampton vous raccompagne jusqu'à la grille dans le halo de sa lampe tempête qu'il tient à bout de bras, retenant de l'autre main son chapeau d'explorateur. Un vent tapageur venu de l'océan s'est levé, empli des senteurs iodées du large après sa course ininterrompue sur l'immensité des flots. La lune se voile de nuages d'orage qui labourent le ciel sans que la pluie ne daigne se montrer.



– Soyez prudents mes enfants vous glisse t'il par la portière entrouverte alors que son chien se met à grogner et aboyer sans explication.

Vous le remerciez de ses précieux conseils avant que Margery n'enfonce la pédale d'accélérateur et que la Ford disparaisse dans la nuit.

Sur le chemin du retour, la conduite noire file de long des falaises qui soulignent la côte en direction des lumières de la ville. Votre amie vous questionne sur la personnalité du professeur. Vous lui narrez la rencontre avec cet homme de science décrié, louez ses connaissances inépuisables des civilisations perdues. Vous relatez une nouvelle fois le voyage en antarctique dans un univers de glace aux confins de la terre Adélie, la découverte du temple cyclopéen à l'origine de votre récente célébrité.

Soudain...

Lancez un dé. Si votre score en COGITO est supérieur ou égal à 4, ajoutez 1 point au résultat obtenu.

De 1 à 3, allez au **33**.

Sur 4, 5 ou 6, rendez-vous au **75**.

## 94

Une angoisse effrénée vous gagne tandis que vous vous précipitez vers la porte de secours. Malédiction ! Une chaîne munie d'un cadenas condamne l'ouverture. Sur la cloison adjacente, une hache d'incendie d'un rouge carmin matérialise pourtant le signe de la providence.

Margery pousse un cri de frayeur quand un râle d'outre-tombe résonne dans votre dos.

– Ne regardez pas, rugissez-vous... Aidez moi !

Avec l'énergie du désespoir, vous empoignez la cognée et frappez de toutes vos forces le fermoir dans l'espoir de le briser

d'un seul coup.

**SITUATION** : *Ultime recours*

**FRAYEUR** : 2 (1)

**CORPUS** : *Complicé*

En cas de réussite, rendez vous au **88**.

Un échec, par contre, vous conduit irrémédiablement au **29**.

## 95

Vous convenez tous deux que cette soirée traumatisante a causé assez de problèmes pour ne pas s'attirer davantage d'ennuis par quelques actions nocturnes irraisonnées.

Après avoir embrassé tendrement Margery, vous regagnez votre chambre. Il n'est pas dans vos intentions de profiter de la situation invraisemblable pour vous jouer des sentiments à fleur de peau de votre amie.

Vous avez toutes les peines du monde à trouver le sommeil, vous retournant sans cesse sur un matelas trop moelleux à votre goût. Lorsque vous vous éveillez enfin, une clarté timide chasse les derniers lambeaux de la nuit à travers les volets mi-clos.

Vous récupérez jusqu'à 2 PdV et 1 point de Santé Mentale.

Vous vous habillez de frais après une rapide toilette et vous rendez au **5**.

## 96

Par deux fois, l'adresse singulière de ce vendeur de parapluies s'est trouvée liée au passé récent de Delister. Dans le contexte de l'affaire, impossible de mettre cela sur le seul compte du hasard. Vous êtes persuadé que le mystère entourant la mort de Delister se dissipera en partie dans cette boutique de

Kenmore. La prudence est donc de mise !

Rendez-vous au 2.

## 97

Effaré par l'horreur de la scène, vous manquez votre coup. Les cendres saupoudrent la table basse sans toucher leur cible. L'ennui est que cela a attiré l'attention de la créature...

Vous reculez promptement sur le tapis, stimulé par la peur. Au passage vous attrapez un tisonnier, entretenant l'espoir de garder l'abomination à distance.

ENNEMI : La chose du salon

CORPUS : 3

ARTIS : 4

PdV : ??

FRAYEUR : oui (2)

Arme possédée : griffes et crocs - CORPUS - 2

Poursuivez le combat pendant deux tours. Si vous avez réussi à blesser la créature, notez l'indice : "**S'il peut saigner, on peut le tuer !**". A l'issue cette confrontation, si vous êtes encore en vie, rendez-vous au 49.

## 98

Depuis la terrible rencontre dans le salon de votre demeure, vous savez que cette chose est sensible à la morsure du feu. Encore faut-il viser la forme insaisissable qui se joue de vos sens.

SITUATION : Let the fire burn

FRAYEUR : 1(0)

ARTIS : Compliqué

En cas de réussite, la créature est touchée de plein fouet par la lampe qui se brise, le feu dévorant son corps hideux dans une insoutenable odeur de putréfaction. Vous pourrez retirer 1D6+2 à ses PdV de départ.

Rendez-vous dans tous les cas au **70** afin de poursuivre l'affrontement.

## 99

Vous vous réveillez en sursaut. Rien n'est habituel. Vous ouvrez les yeux pour la première fois. Vous n'êtes ni dans votre lit, ni à l'hôtel, encore moins à Boston, mais au plus profond d'une nuit d'encre.

Vous êtes seul et nu. Un froid intense règne dans l'obscurité presque palpable. Vous percevez cette atmosphère glacée mais n'en souffrez nullement.

A peine levé, vous hésitez quelques pas, les bras tendus, tâtonnant au hasard. Vos paumes rencontrent la pierre, dure, hostile. Les parois de votre environnement sont couvertes de mousses gluantes qui au contact de la peau luisent d'un éclat verdâtre et phosphorescent.

Vous laissez donc vos mains courir le long des murs qui délimitent une série de tunnels qui se croisent sans cohérence apparente.

Le faible halo issu de ce frôlement végétal est bientôt avalé par une vive lueur qui inonde les souterrains. Elle filtre en rayons mordorés à travers la galerie que vous arpentez et semble provenir d'une cavité gigantesque qui s'ouvre un peu plus loin. La vision qui s'offre alors à vous est saisissante. Une caverne disproportionnée s'ouvre sous vos pieds. Un vent vigoureux en remonte l'apique, exhalant une haleine profane.

Les dimensions des lieux sont à peine imaginables. Des

concrétions monumentales -draperies, piliers et stalactites-miroitent aux feux de milles flambeaux qui jalonnent la spirale de marches inégales creusées à même la roche. Les degrés de pierre se perdent dans ce puits abyssal, aucune rambarde ne protégeant le pénitent du vide.

C'est la seule issue comprenez-vous. Vous hésitez un instant, puis, poussé par une irrésistible pulsion, vous entamez la descente vertigineuse mais assurez chacun de vos pas qui vous conduisent au cœur du monde.

L'escalier se déroule sans fin. Le temps n'ayant pas prise sur ces profondeurs, vous êtes incapable de vous souvenir quand vous avez débuté ce périple. Vous ne ressentez ni fatigue, ni autre désir que de vous laisser entraîner encore davantage.

Des bruits familiers vous parviennent. Celui du ressac lancinant domine les autres. L'océan qui lèche la côte, le crissement des galets roulant dans l'écume, l'appel strident d'un albatros de retour de pêche.

L'instant d'après, vous vous tenez sur le seuil d'une caverne sombre, en partie noyée. Des paquets de mer s'y engouffrent et cognent la roche lisse et noire. En son centre, un promontoire de basalte émerge des flots glacés. Une bouée minérale afin d'échapper au courant qui veut vous attirer au large, pour vous engloutir tout entier.

Vous vous hissez avec peine, buvant la tasse à chaque tentative avortée.

Vous pleurez. Vos doigts sont griffés, en sang. Les ongles se cassent à force de se cramponner aux arêtes coupantes comme du verre de ce radeau immobile. Vous avez dix ans.

Par la fenêtre du porche de la grotte marine, l'océan est furieux. La tempête s'est levée sans prévenir pour transformer la mer d'huile en un chaos effrayant de creux et de bosses.

Vous revoyez votre père se démener à la barre. Il tente avec courage de manœuvrer le voilier familial au paroxysme de la

tourmente. Votre mère vous serre contre elle, si fort que vous étouffez. Des éclairs zèbrent le ciel bistre tandis que le tonnerre empli l'air de déflagrations assourdissantes qui hurlent à vos oreilles comme des loups affamés.

Un cri. Une vague plus impérieuse que les autres balaye le pont. Le silence infini des profondeurs liquides, les poumons qui explosent. L'instinct de vie qui surmonte la frayeur et le chagrin. Vous regagnez la surface et nagez sans faiblir vers la côte dont on devine les contours. La caverne et son autel de basalte vous proposent un refuge au terme d'un effort désespéré.

L'attente impossible, le déchirement d'une vie brisée, la lutte solitaire pour continuer d'exister dans un monde de souffrance. Dans les entrailles de pierre vous percevez des murmures, étranges mélopées qui vous invitent autant qu'elles vous terrifient. Vous désirez qu'elles se taisent ! Impossible de se boucher les oreilles sans être entraîné par le courant. Les râles d'outre-tombe s'immiscent dans votre crâne, écoeurantes litanies nées d'une mémoire ancestrale qui au-delà de l'oubli résonnent toujours.

La fièvre vous submerge, les crampes tétanisent les muscles des bras et des jambes. Vous n'en pouvez plus, l'épreuve est insurmontable. Vous allez lâcher prise quand vos yeux écarquillés discernent une silhouette décharnée qui surgit de l'obscurité et avance en suppliant. Un visage émacié, la peau laiteuse tendue comme du cuir sur les os saillants et une gabardine en lambeaux qui flotte dans le dos comme les ailes d'un démon. Edgar Delister !

Ses lèvres ne sont plus qu'une balafre déliquescente et sa voix un chant de désespoir.

– Par ici, monsieur Lint, oui c'est par ici. Vous le savez, le songe au delà de mort...

La vision se brouille au moment où ses mains cadavériques vous frôlent.

Trempe de sueur, vous vous éveillez dans votre lit. La persistance de ce rêve si intense est rendue encore plus troublante par le gout de sel qui vous inonde la bouche et le sang qui coule de vos phalanges meurtries.

Allez au **38**.

## 100

Vous bondissez sur le maître de cérémonie et le ceinturez avec force. Emporté par votre élan, vous êtes tous deux engloutis par les vagues qui creusent la mer démontée. L'homme se débat et vous repousse des talons avant de regagner la surface où il aspire une grande bouffée d'air.

Vous fondez sur lui sans attendre tandis que son rire de dément résonne, annonceur d'une irrémédiable sentence. Redoutant l'indicible, vous opérez une rapide volte face.

La déité marine vient de saisir Edgard Delister qui hurle d'effroi. Elle l'enserme de ses griffes boursoufflées et entreprend de le dévorer vivant sous les acclamations des adeptes surexcités. La tempête gronde, des éclairs lézardent le ciel noir en prélude à l'apocalypse.

De rage, vous écrasez votre poing sur le visage du prêtre qui chancelle sous le choc. Vous le retenez par le col puis frappez encore et encore, tuméfiant les chairs, brisant les os, cherchant à effacer ce rictus machiavélique et satisfait dont il ne se dépare pas. Il finit par cracher plusieurs molaires et un filet de sang puis s'adresse à vous dans un gloussement de plaisir...

– Trop tard, c'est trop tard... Il connaît le chemin désormais...Il déchainera le chaos sur votre monde et réveillera celui qui à jamais dort...Alors ce sera le retour des maîtres et le début de votre servitude...

Vous n'êtes pas sûr d'envisager la portée de ces mots mais vous sentez que quelque chose vacille dans l'équilibre de l'univers,

comme si un funeste destin venait de se sceller. Des rouages anciens se mettent en branle, grinçant aux confins de l'espace, ravivant les forges qui attisent le feu des consciences oubliées. Celles-là même qui patientent depuis un temps infini et espèrent l'avènement de leur triomphe.

Abasourdi face à la situation qui vous échappe, vous ne voyez pas briller la lame cachée sous les plis de la robe du prêtre qui recouvre ses forces. L'acier d'une dague vous perce l'estomac, la douleur vous vrille le crâne. Votre vie bascule et le regard brouillé vous cherchez Margery dans la tourmente, criant son nom pour qu'elle s'enfuit de ce cauchemar, criant son nom pour ne pas l'oublier et l'emporter dans votre trépas...