“Cthugha !” Incarné par trois débris de mon char, je suis Mars !

Le dossier psychiatrique du Fascinateur,

Une campagne d’investigation d’Europol, menée par Yaquoub Rosalsky, avec la collaboration de Sophie St Jean, Arthur Briggs, Dr Donatien de Nerval, Angelica Von Klausvitz, Enoch Lepage, Francesco de Torquemada, Dr Primerose Dupic

Introduction :

Depuis quelques mois une épidémie de folie se répand sur Paris, et le neurologue Jean-Martin Charcot a investi une aile spécialisée en psychiatrie de la Salpêtrière pour étudier ces patients. Tous ont en commun qu’ils deviennent déments après avoir commis des crimes pour le bénéfice d’un malfaiteur insaisissable et machiavélique : Le Fascinateur. L’industriel Gustave Eiffel, a demandé à Europol de monter un dossier d’analyse psychiatrique sur ce nouveau type de criminalité, et les investigateurs vont découvrir une terrible machination. Leur enquête commencera à la frontière du théâtre de lumière et des contrées des rêves, puis les amènera à poursuivre des voyages extraordinaires dans les archives de la littérature. Face à l'incandescence extra-dimensionnelle qui les fascine, auront-ils assez de raison pour ne pas finir leur aventure dans un hôpital psychiatrique ?

Chapitre 1 - La chambre obscure et le théâtre de la vie

Yaquoub Rosalsky, agent d’Europol, a été alerté par le médecin Jean-Martin Charcot d’une nouvelle forme de maladie psychiatrique très dangereuse. Il a recruté sept spécialistes en investigation psychologique pour ouvrir le dossier psychiatrique du Fascinateur.

Une fois que les investigateurs ont choisi qui ils voulaient incarner, ils ont rendez-vous à 7h30 le lundi 21 juin 1909 pour commencer leur mission dans le bureau du professeur Charcot à l’hôpital de la Salpêtrière. Remettez leur la carte de Paris.

1 - L’aile psychiatrique des victimes de la folie du Fascinateur

La Salpêtrière:
C’est le plus ancien hospice de Paris, installé dans un immense château baroque aux méandres labyrinthiques et aux donjons nombreux et profonds. D’abord destiné au renfermement des mendiants, on y ajoute plus tard une prison pour femmes de débauche. Durant la révolution, il accueille près de dix mille prisonniers, et on y voit de nombreuses

scènes sanglantes s'y dérouler car on y avait entassé trop d'aliénés. Un tribunal populaire s'y monte et on y rend une justice expéditive.

A la suite de ce carnage en 1789, le lieu devient un Hôpital et prend ses premières fonctions médicales. L'École de la Salpétrière devient réputée à partir 1861 quand Jean-Martin Charcot y prend des fonctions de direction et développe ses méthodes d'hypnose et de drogues stupéfiantes. L'hôpital est apprécié du public pour le bal des folles, ainsi qu'un bal des enfants épileptiques qui se tiennent au début du mois de juillet.

Discours de Jean-Martin Charcot :

"Bonjour et merci à vous d'être venus jusqu'ici. Vous connaissez mes travaux en psychiatrie, ma contribution à la chirurgie neurologique et à l'hypnose thérapeutique, et vous savez que j'ai toujours fait en sorte de différencier les malades des criminels. Dans ma carrière de médecin, je n'ai jamais eu à collaborer avec les services judiciaires. Mais le cas qui vous amène aujourd'hui est d'un genre tout à fait nouveau.

J'ai préféré me retirer de la vie mondaine, et grâce à l'élixir de longue vie que me fournit mon ami Pasteur, j'ai eu le loisir d'user de mes années crépusculaires pour poursuivre l'écriture de mon grand Oeuvre, les "Leçons sur les maladies du système nerveux". Voilà pourquoi sur les conseils de mon ami et mécène de la mission, Gustave Eiffel, j'ai fait appel à Yaquoub Rosalsky de l'agence de renseignement Europol. Vous allez former l'équipe d'investigation du dossier psychiatrique concernant une nouvelle forme de psychose dégénérative obsessionnelle. C'est la folie du Fascinateur, une forme d'hypnose qui plonge irréversiblement dans le délire sans possibilité de résistance.

J'ai analysé les symptômes récurrents de cette vague de grande hystérie.
Dans une première phase, dite "épileptogène", les malades semblent être tout à fait raisonnables et peuvent agir en société comme vous et moi. Mais dès que l'on mentionne certains faits, comme le crime qu'ils ont commis, ou la source de leur folie, ils basculent dans une deuxième phase, dite "tonique".

Elle est caractérisée par l'arrêt momentané de la respiration, la convulsion des globes oculaires, la distorsion de la face, les contorsions et le début d'une logorrhée délirante. Les *contorsions* consistent en des attitudes étranges, imprévues, invraisemblables, illogiques qui viennent couper leur discours. C'est dans cette phase que les malades sont le plus propices à être interrogés mais leur discours devient incohérent, irrationnel et tourne autour d'une obsession d'illusion et de mise en scène. Les malades perdent la notion de réalité, de temps et ne distinguent plus les souvenirs du présent ni de l'imagination.

Si le malade est soumis à trop de tension, il va basculer en phase de "clownisme". Il se met lui-même en scène et par la mimique expressive et animée à laquelle il se livre, les phrases entrecoupées qui lui échappent, il est facile de suivre toutes les péripéties du drame auquel il croit assister et où il joue le principal rôle. Certains malades entendent de la musique, d'autres semblent parler à un personnage absent, rencontrer l'objet de leurs rêves ou de leurs affections antérieures. Certains ont des visions lugubres et terrifiantes,des tableaux d'incendies, la guerre, les révolutions, des assassinats, etc…

Cette phase de "clownisme" se répète de façon quasi identique chaque fois que le malade la traverse. Comme si il avait répété encore et encore les actes qu'il devait faire et qu'il les jouait devant un public. Une fois le rôle exécuté, le malade rentre dans la quatrième

phase, dite “terminale”. Il devient muet, se prostre ou rentre en catatonie. Il n’y a plus rien à en tirer pendant plusieurs heures, voire plusieurs jours.

Je ne crois pas en la théorie de la dégénérescence soutenue à l'Asile Sainte Anne, et je reste un ferme défenseur du positivisme. Je suis certain qu’il y a de l'espoir pour ces malades, et j'attire votre attention sur le fait que leur profil social ne les prédestinait pas du tout à la criminalité. Ceux qui sont complices semblent ne s’être jamais rencontrés. D’ailleurs ces malades ne profitent pas de leur crime, et n’en comprennent pas les raisons. Je vous demande d’explorer un continent inconnu situé dans l’océan de la folie et d’aller éclairer avec la lumière de la raison les recoins obscurs des labyrinthes insane de l'esprit humain. Trouvez l’origine de la folie du fascinateur, et arrêtez cette vague de criminalité”

L’aile psychiatrique spécialisée :
Le lieu est lugubre et met mal à l’aise. On entend des cris de fous et des chocs métalliques. On raconte que lorsque l'eau de la Seine monte trop, les rats affluent et que l'on retrouve parfois des prisonniers dévorés vivants. Situé au deuxième sous-sol, dans de longs couloirs humides de pierres souffreteuses qui ne voient jamais la lumière du soleil, Charcot a regroupé une cinquantaine de malades dans des cellules individuelles et dans des dortoirs. Tous sont entravés d’une manière ou d’une autre. Certains semblent calme, d'autres répètent des gestes comme des automates, et d’autres enfin sont complètement amorphes. Charcot leur confie les clefs et le registre d’entrée de l’aile psychiatrique.

Le registre d’entrée
Beaucoup d’entre eux ne se rappellent pas de leur nom et rien n’est marqué sur le registre à part le délit pour lequel ils ont été arrêtés. Une trentaine de malades sont coupables de vol (bijouteries, petits commerces, horlogeries, musées, lieux publics), dont Jacques Pelletier qui est la première entrée du registre, et Stéphanie Deleuvre. Une quinzaine de malades sont coupables de vandalisme (destruction de documents, sabotage industriel, incendies volontaires) dont Marc Duchène, Alphonse Orphanik, Géraldine Bonfils et François Jean-Baptiste. Enfin cinq sont coupables d’assasinat et sont en camisole de force : Dianne Recture, Sylvain Lazare, Julien Menniez, Hector de la Barre, Eglantine Moretti.

Pharmacopée psychiatrique
Pilules hystériques: huile de succin additionné de faibles doses d’opium.
Sirop de Karabé: sirop narcotique à base d’opium et de succin corrigeant les effets secondaires de l’opium.
Hydragogue: médicament ayant la propriété d'évacuer la sérosité, c'est-à-dire qui vident l'eau tant par les selles que par les urines.
Antispasmodiques: résines fétides, mélange de plantes comme la sauge, la menthe, la mélisse et des cétones terpéniques.

Lexique médical d’hypnose :
Hypnose : état conscient dans lequel le sujet est sous l’emprise totale de l’hypnotiseur
Résistance : difficulté à hypnotiser un sujet, relative à sa méfiance, à la puissance de l’hypnotiseur, et à l'environnement immédiat
Induction : protocole verbal, visuel et sonore qui fait plonger un sujet dans l’hypnose après 5 à 10 minutes selon sa résistance

Suggestion : une fois hypnotisé, ce sont les modification qui vont être appliquées au sujet qui ne pourra pas y résister
Déclencheur : image ou son qui fait plonger un sujet dans l'hypnose facilement une fois que le déclencheur a été ancré dans son esprit par une première séance
Amnésie : effacement total d'un souvenir, laissant le sujet en sidération quand il fait face à des incohérences dans son propre discours
Faux souvenir : remplacement d'une amnésie par une autre histoire, modification des informations gardées en mémoire
Conditionnement : répétition des séances d'hypnose et de des suggestion afin d'obtenir exactement le comportement attendu

L'interrogatoire des malades :
Les témoignages des malades raisonnables reprennent le même motif : des gens plutôt aisés que rien ne destinait à la criminalité. Parfois un d'entre eux à des liens avec la pègre ou est issu d'un milieu populaire. Ils sont rares à avoir vu le visage du Fascinateur. Évoquer le cinéma les fait passer en délire. Ils font des grimaces et changent souvent de sujet, parlant sans cesse du "théâtre de la vie", de la "caverne obscure" et du "mécanisme fascinant". Ils se disent incapables de résister à "la volonté du Fascinateur", ils doivent "jouer leur rôle", et attendent que "le décors soit mis en place". Ils disent tous ne plus savoir depuis combien de temps ils "rejouent le même acte", ils l'ont répété "des jours, des semaines, des mois, peut être des années …".

Chaque fois que les investigateurs interrogent le malade sur l'origine de sa folie, le crime qu'il a commis ou des sujets concernant le Fascinateur, tirez 1D4. Si le résultat est strictement supérieur au numéro de la phase, le malade bascule dans la phase supérieure. Toutes les victimes de fascination sont soumises à ce jet lorsqu'on leur parle des sujets interdits. Certaines ont été arrêtés et sont internés, d'autres sont toujours en liberté et rien ne se remarque tant que la folie n'est pas déclenchée.

Les investigateurs peuvent utiliser des méthodes d'intérrogtoire non conventionelles et obtenir ainsi plus d'information de la part de l'insonscient des victimes de fascination : Torquemada peut faire de l'exorcisme, Lepage de l'hypnose, Rosalsky plusieurs formes de torture, De Nerval des manipulation chirurgicales neurologiques. Outrepasser la volonté du Fascinateur est possible, et ils pourront ainsi obtenir des informations qui ne leur auraient jamais été données consciemment, mais les malades sombrent ensuite plus profondément dans la folie.

1 : phase épileptogène : ils discutent normalement et sont inconscient de leur folie
2 : phase tonique : délire convulsif sur les thèmes du fascinateur
3 : phase de clownisme : le malade parle seul et mime son crime, il peut devenir violent
4 : phase terminale : convulsions, silence, regards dans le vide, il n'y a plus rien à en tirer

Jacques Pelletier :
C'est l'ancien projectionniste de l'image Animée, il a cambriolé une bijouterie puis jeté le butin dans la seine. C'est un ami de Pierre Lepuit avec qui il regardait des films.

“Pas de sortie. La séance à commencé vous ne pouvez plus rentrer. Car le décor est mis en place et la lentille du mécanisme fascinant est incandescente. Seule la lumière du songe peut éclairer le théâtre de la vie pour révéler que tout n’est qu’un pantomime démoniaque. Vous croyez être réel ? C’est parce que vous êtes dupe. J’étais aveugle mais désormais j’ai vu, je suis sorti de la caverne obscure pour contempler la flamme du dernier acte !”

Géraldine Bonfils,
Elle est coloriste aux ateliers d’Emile Reynaud à Montreuil. Elle a incendié le cinéma La Fleur de Lumière en Mai.

“Tout est immobile et en mouvement permanent. Vous n’êtes que des contours mouvants qui s’impriment devant le décor du théâtre de la vie. Vous n’avez pas choisi d’être ici, mais êtes simplement les personnages du premier acte de la pièce. Je dois suivre la volonté du fascinateur pour redonner ses couleurs à la réalité. Je suis enfermée depuis des jours et des années dans cette ébauche de prison au fusain, et les contours s'effacent dès que j'essaie de sortir de la caverne obscure. Je dois illuminer le décors en l’embrasant de pigments jaune, peindre la réalité au feu pour que tombe le rideau du dernier acte”

Sylvain Lazare,
C’est un des assassins de Léon Gaumont. Il est déménageur, et travaille avec les apaches “Loups de la Butte”. Il est amateur de cinéma mais n’a pas d’autre lien avec l’industrie. Il poignarde Léon Gaumont le 24 mai avec la complicité de l’ouvreuse Dianne Recture et de cinq autres complices qui n’ont pas été arrêtés.

“Je suis mort tant de fois en tentant de sortir de cette caverne obscure. Seule la lumière guide mes pas, mais c’est aussi elle qui me consume dans la volonté du Fascinateur. J’ai rejoué tous les jours la même pièce dans le théâtre de la vie, chaque semaine, chaque année. J’ai été piégé, piégé par un mécanisme fascinant, c’est lui le démon qui me fait jouer mon rôle. Je dois tuer Léon Gaumont pour incarner mon personnage. La volonté du fascinateur dénouera l’intrigue. La porte du palace s’ouvrira. Le poignard ensanglanté marquera la fin de la pièce.”

Le Fascinateur
Il hypnotise ses victimes grâce à une lentille de projection surnaturelle, puis vient leur suggérer sa volonté par la voix ou par un montage de films afin qu’ils s'exécutent lorsque le déclencheur aura lieu. Rares sont ceux qui ont vu son visage et aucun ne s'en souvient. Il est insaisissable jusqu’au dernier chapitre de l'enquête, et les investigateurs ne trouveront aucune piste qui mène directement à lui. C’est un ancien archiviste du nom de Hans Welles, connu dans l’industrie cinématographique sous le pseudonyme Pierre Lepuit, et dans ses voyages comme Piotr Puzatovitch. Son visage émacié est entouré de longs cheveux gras, et son nez d’oiseau trace un trait au scalpel sous ses deux yeux enfoncés dans son crâne fin.

Le portrait parlé de Angelika von Klausvitz
C’est la spécialité de cette membre de l’équipe. Il sera très difficile de réaliser ce portrait parlé avec les fous, car soit il n’ont jamais vu le Fascinateur, soit ils sombrent dans la folie lorsqu’ils imaginent son visage. En passant du temps dans l’aile psychiatrique, une première ébauche peut être réalisée. Mais plusieurs autres personnes l’ont rencontré et bien connu,

sans pour autant avoir pu le prendre en photo. C’est Georges Méliès qui en décrira le portrait le plus précis.

2 - L'essor de l'industrie cinématographique

Le lendemain matin, les investigateurs doivent avoir des pistes pour enquéter dans l’industrie cinématographique, ils reçoivent le numéro du journal Le Ménestrel du 22 juin 1909. Plusieurs industriels proposent des techniques de films novatrices et révolutionnaires, et la concurrence est très dure. De nombreux cinémas s’ouvrent et se ferment à Paris chaque jour, et certains sont indiqués sur le plan : L’image animée, Le Gaumont Palace, Le Majestic Passy, La Fleur de Lumière, Le Théâtre Moderne, La Salle des Machines, Le Théâtre des Nouveautés, L’Eden Concert, Parisiana, Panorama-Dramatique, Théâtre de l’Etoile, Gymnase-Enfantin.

Les services de renseignement d’Europol
Europol est un bureau de centralisation de l’information au niveau Européen. Les investigateurs peuvent donc trouver de nombreuses données judiciaires, historiques, scientifiques, financières et géographiques simplement en faisant des demandes de recherches aux Archives pneumatiques. Ils sont installés dans le Bureau de Yaquoub Rosalsky, meublée d’une grande table ronde couverte de documents au milieu d’une pièce aveugle et cubique aux parois en zinc riveté. Les seuls autres meubles sont les huits chaises et les casiers des catalogues. Ils ont accès à un monte charge relié à la bibliothèque et aux archives, plusieurs télé-hygiaphones communiquant au sein du bâtiment, une centrale du réseau pneumatique parisien et une radio. Ils peuvent demander l’utilisation de salles d'interrogatoire, d'infirmières, ou de cellules. Toute demande budgétaire ou matérielle doit être validée par le supérieur hiérarchique, Mathias Kronenborg qui peut suggérer des pistes d'enquêtes, proposer des technologies pour l'investigation, et échanger des informations avec les autres services d’Europol. Ils seront payés 500 francs tous les lundis.

La famille Pelletier, gérante du cinéma l’Image animée et le Phantascope de Francis Jenkins
Le fils de Marc Pelletier est le premier patient identifié par Charcot. Il était projectionniste dans l’entreprise familiale des grands boulevards, et ils utilisent la technologie étrangère de Francis Jenkins, ce qui fait qu’ils sont désignés par leurs concurrents comme des traîtres. Le cinéma est spécialisé dans la fiction. La famille Pelletier pointera du doigt la firme Pathé Frère qui a plusieurs fois insisté pour qu’ils utilisent des méthodes de projection françaises.

Six mois plus tôt, Jacques Pelletier avait pour habitude de regarder des films en séance privée et nocturnes avec son ami Pierre Lepuit, cinéphile passionné par les systèmes de vidéo-projection. C’est Le Fascinateur qui fait les premiers tests de la lentille sur le Phantascope durant l’automne 1908. En enquêtant sur le projecteur, ils verront qu’un système d’ajustement des lentilles a été installé de façon artisanale sans que les gérants en soient informés.

Le Gaumont Palace de la porte de Clichy et le Chronophotographe de Léon Gaumont
Ce magnifique cinéma de luxe peut accueillir 500 personnes dans la grande salle, entre la fosse et le balcon. Un orchestre accompagne les films et on y passe actualités, fiction, humour et films d'animation. C'est la plus grande salle du monde, elle a été installée dans un hippodrome.

Léon Gaumont à été assassiné le 24 mai 1909 et son cinéma cambriolé. Le projecteur Chronophotographique est massif, il pèse près de 200 kilos, et a été enlevé en camion. Tous les témoins de la scène ont été éblouis et forcés à l'amnésie par la fascination. Cinq des sept complices sont recherchés, les deux autres, Dianne Recture, l'ancienne ouvreuse devenue folle, et Sylvain Lazare, le déménageur qui a volé un camion, sont internés auprés de Charcot. Si les investigateurs enquêtent sur place ils peuvent trouver des pistes qui les mènent au conservatoire des Arts et Métiers, comme un tube de computation à vide, une carte perforée, ou un interrupteur de pression pneumatique. Les témoignages orientent les soupçons vers la firme Pathé Frères concurrente. Les investigateurs apprennent qu'une prime de 500 francs est donnée pour toute aide de la capture des assassins.

Le cambriolage du Majestic Passy, le gérant François Dimcha et Stéphane Deleuvre le cambrioleur fortuné
Le Chronophotographe du Majestic Passy a été volé par Stéphane Deleuvre le 12 avril 1909. Il l'a chargé dans une automobile à l'aide de complices que l'on a pas retrouvé, puis l'a garée dans le bois de Boulogne avant qu'on le retrouve nageant nu dans le lac. François Dimcha le gérant de la salle ne comprend pas pourquoi ce crime a été commis, il connaissait bien Stéphane qui était un client habitué et très fortuné, pilote de course honoré aux 24h du Mans. Ses soupçons vont vers les industriels du cinéma étranger, et il pointe du doigt le Phantascope de Francis Jenkins utilisé dans de nombreux cinémas parisiens. Par exemple chez la Famille Pelletier, dont la réputation de criminel n'est plus à faire, vu que leur fils cambrioleur a été interné il y a quelques mois. François Dimcha vante les bienfaits des inventions françaises, comme le Bioscope et le Photozootrope.

L'incendie de la Fleur de Lumière, cinéma favoris de Sylvain Lazare et son rachat par Eric Trépied
Ce cinéma est utilisé par le Fascinateur de janvier à mars pour fasciner une grande quantité de personnes pendant des séances privées de nuit. Il est incendié par son propriétaire Jean Trompu qui reste à l'intérieur le 15 mars, carbonisant un prototype de mécanisme fascinant sur un Kinétoscope. Ce cinéma proposait des films de fiction, avec une spécialité pour ceux de Georges Méliès. Le propriétaire était victime du fascinateur. C'était le cinéma favori de Sylvain Lazare un des assassins de Léon Gaumont. Le nouveau propriétaire Eric Trépied dénonce la dégénérescence de l'art, et vante les films de Georges Méliès, tout en déplorant qu'il ait été trahi par son associé trois mois plus tôt, Mr Lepuit, qui était d'ailleurs un client fidèle du cinéma.

Les studios du professeur Reynaud à Montreuil et le Théâtre Optique du Luna Parc de la porte Maillot

Le professeur est l'inventeur du "Théâtre Optique", spécialiste des films d'animation colorisés à la main dans son usine de Montreuil. Il est froid et distant et n'aime pas qu'on le dérange pendant qu'il dessine. Il ne possède pas de cinéma mais son invention se trouve entre autres au Luna Parc de la porte Maillot.
C'est un parc d'attractions, et ce lieu de passage fréquenté par toutes les classes sociales parisiennes avait un stand de Kinetoscope utilisé par le Fascinateur de décembre à mars 1908 pour rendre fou de nombreuses victimes.
C'est aussi le lieu favoris des Apaches "Les Loups de la Butte" pour détrousser les badauds. Ils connaissent bien Pierre Lepuit, puisqu'ils l'ont surpris plusieurs fois changer la lentille d'un projecteur Kinétoscope. Ils disent qu'il fréquentait souvent le spectacle du magicien, la Croisière Scénique ainsi que le Palais des Illusions. Le 5 avril, ils vont cambrioler un cinéma du Luna Parc utilisant le Théâtre Optique d'Emile Reynaud pour le compte du Fascinateur. On voit apposé à plusieurs endroits le sceau du Fascinateur.

La Firme Pathé Frères de Montreuil, Le Kinétoscope de Charles Pathé, l'internement du journaliste Marc Duchène

Le Kinétoscope est le modèle de projecteur employé par le Fascinateur à partir de décembre 1908. La firme a été cambriolée en novembre 1908, et on leur a principalement dérobé des pièces détachées, en particulier des adaptateurs permettant de changer les lentilles des projecteurs facilement, un système breveté par les actualités Pathé. L'inventeur est le journaliste Marc Duchène, interné chez Charcot en février. Il est coupable d'avoir provoqué un incendie dans les archives registres commerciaux des parcs et loisirs de la mairie de Paris alors qu'il faisait un reportage sur l'administration républicaine. La firme n'a aucun lien avec le Fascinateur et les accusations qui pointent sur eux sont issues des jalousies de leurs concurrents, comme leur voisin Georges Méliès qui est au bord de la ruine.

Les studio de L'Animatographe de Georges Méliès à Montreuil

Lorsque les Investigateurs arrivent dans les studios de Georges Méliès, il découvrent un lieu à l'abandon, presque en ruine. Les nombreux studios de tournages sont déserts, mais on entend quelqu'un crier au fond. Dans un grand hangar métallique, Georges Méliès tourne une adaptation du Château des Carpathes de Jules Vernes. Il joue le premier rôle avec l'actrice principale et il n'y a que deux techniciens avec eux.

Son entreprise est au bord de la ruine. Le 20 mars, il a été trahi et cambriolé par Pierre Lepuit, un nouvel associé depuis janvier rencontré au spectacle de magie du Luna Parc. Ensemble, ils ont produit de nombreuses adaptations de Jules Vernes à la demande du mystérieux investisseur. Il passait beaucoup de temps à faire des montages absurdes entre plusieurs bobines. Ces films ne racontent aucune histoire, ils n'étaient qu'un enchaînement d'images disparates dont le sens échappe à Méliès. C'est avec ces montages que Pierre Lepuit conditionne les victimes de la fascination à exécuter sa volonté.

Le public s'est lassé des films de Méliès, le trouvant trop intellectuel et classique. "Ses farces manquent de tartes à la crème" as t-on écrit dans les journaux. Puis sa fabrique a été

vandalisée, toutes les bobines brûlées, son banc de montage volé et ses ateliers incendiés. Il met cela en parallèle avec le témoignage de son ami l'ingénieur en photographie des Arts et Métier Marc Rebillon, dont la galerie de photographie a été cambriolée le 2 avril 1909. Méliès conseillera aux investigateurs d'en apprendre plus sur l'assassinat de Léon Gaumont, contre lequel Pierre s'était mis en colère plusieurs fois à cause de son manque de collaboration.

Pierre Lepuit a disparu avant de régler de nombreuses factures, et depuis trois mois les créanciers viennent et se saisissent des derniers biens. Si l'on cherche dans les document financier ou les archives des traces de Pierre Lepuit, on verra qu'il n'apparaît que dans une donation au conservatoire des arts et métier et des versement aux Ateliers Méliès de janvier à avril 1909.

3 - Sur les traces du fascinateur et des assassins de Léon Gaumont

Le conservatoire des Arts et Métier
C'est un grand ensemble de bâtiments qui comprend une école, un musée, une église et de nombreux ateliers de recherche et de fabrication. Ici on développe la science et on construit l'avenir, on apprend aux ingénieurs de demain à oublier le passé et à tendre des ponts suspendus au-delà de l'océan de l'impossible. Il a été cambriolé le 2 avril dernier et aucun matériel n'a été retrouvé, car en réalité il a seulement été déplacé dans les combles de l'Eglise Saint Martin. Il se situe rue Saint-Martin, et on entend des chants inhumains chaque nuit où l'oculus de la chapelle luit.

Le conservateur Jules Violle, dans le bureau du musée
Le musée est composé de nombreuses spécialités. Voici la liste de celles qui ont été cambriolées : chimie des fluides, géologie minière, photographie à cristaux d'argent, perspective et géométrie non-euclidienne, computation à vide, mathématiques et statistique, pneumatique et air sous pression, musicologie et cartes perforées. Les vitrines étaient ouvertes mais pas fracturées. Le conservateur soupçonne certains ingénieurs d'être fous. C'est lui qui a signalé la disparition de nombreux appareils, alors que certains ingénieurs disaient ne pas l'avoir remarqué et voulaient le convaincre de ne pas appeler la police.

Le directeur de la sécurité Jacques Durang, dans la centrale des ateliers
Il confirme le vol de beaucoup de matériel. Il était présent le soir du cambriolage car le bâtiment est gardé en permanence, et personne n'est sorti de la nuit. Il n'y a eu aucune trace d'effraction. Les seuls ingénieurs présents sont ceux qui viennent parfois de nuit pour travailler. Il explique qu'entre le 20 mars et le 20 avril il y a eu de nombreuses sessions d'études nocturnes dans les ateliers et l'église. Les gens arrivent durant la nuit puis quittent les lieux le matin. Certains sont des ingénieurs des Arts et Métiers, et d'autres des étrangers, mais la sécurité avait l'ordre de les laisser passer. Les réunions sont plus restreintes depuis, mais toujours aussi fréquentes.

Les ingénieurs fascinés

Il s’agit d’Eugène Lacroix spécialiste en optique, Marc Rébillon spécialiste en photographie, Pierre Beucler spécialiste en computation à vide, Gaston Gourdeau spécialiste en pneumatique, Henri-Germain Delauze spécialiste en chimie. Ils ont été fascinés au Luna Parc ou ils vont souvent le samedi avec leur famille.
Ils ont aidé Pierre Lepuit à fabriquer la deuxième version du mécanisme fascinant et à hypnotiser de nombreuses victimes dans les combles de l'église Saint-Martin. Pierre Lepuit décide de quitter les lieux quand le modèle final du mécanisme fascinant a été élaboré à partir du Chronophotographe volé le 12 avril au Majestic Passy. Il part alors au sanatorium de Meudon sans laisser de traces.
Les ingénieurs vont ensuite collaborer à l'assassinat de Léon Gaumont le 24 mai 1909 et l’on va retrouver le poignard dans leur cinema clandestin sous les combles. Ils semblent se comporter normalement sauf si on les pousse dans la folie du Fascinateur. Il perdent connaissance tous les soirs, et vont pratiquer leur culte dans les combles de l’église dans un état somnambulique.

Les combles de l’église Saint-Martin des champs
Cette grande Église est intégrée au bâtiment du Conservatoire des Arts et métiers. La nuit, on voit l'oculus de la nef briller d’une lueur vacillante et rougeoyante. On dirait l'œil d’un démon que l’on invoque, et l’on entend des chants gutturaux psalmodiés sourdement dans des langues d’outre-tombe. On peut y accéder par un escalier étroit de l'église dont la porte est verrouillée.
Pour suivre les ingénieurs le soir, les investigateurs peuvent s'infiltrer ou réussir à corrompre, à intimider ou à persuader Jacques Durang le directeur de la sécurité de les laisser entrer. Ces messieurs de la haute société se réunissent dans les combles pour allumer un grand projecteur de films et se prosterner en psalmodiant devant un écran ou apparaissent des images de fumées.
Il vouent un culte absurde à cette machine alors que son effet hypnotique à disparu depuis que la lentille à été remplacée. Les ingénieurs fascinés ne remarquent pas l’intrusion des héros qui trouveront facilement l’arme ayant servi à tuer Léon Gaumont ainsi que plusieurs autres éléments incriminants. Il y a son journal qui parle de ses disputes avec Pierre Lepuit, les clés du Gaumont Palace, et un plan du Chronophotographe manuscrit.

Le mécanisme Fascinant
Toute l'ingénierie du système de projecteur est inutile pour la fascination, car seule la lentille et les mots du Fascinateur sont importants. La lentille de fascination est un objet surnaturel composé de trois artefacts issus de créatures Cthugha dans les trois états de la matière, grand ancien du mythe de Cthulhu. Les systèmes de contrôles de cette lentille avec un système de mise au point sont très complexes et difficilement compréhensibles par les investigateurs à ce stade de l'enquête. Ils ont été mis au point par Vladislav Kabalesky.

Le Fascinateur possède les trois composantes de la lentille et des premiers tests ont été faits avec le Phantascope au cinéma L’image animée a partir de juillet 1908. Depuis décembre il utilise un premier prototype installable avec le système d’ajustement de lentille Pathé sur les Kinétoscope de Paris, dont le Luna Parc et L’image Animée.

Cette deuxième version du mécanisme fascinant est composée à partir du matériel du conservatoire disparu le 2 avril, d'éléments du Théâtre Optique volé au Luna Parc le 5 avril et d'Animatographe volé à Méliès le 15 mars. Il est utilisé de mars à mai dans les combles de l'église où les gens viennent être hypnotisés et recevoir leurs ordres du Fascinateur. Sur ce modèle, la lentille de fascination à été retirée et remplacée par une lentille prototype sans magie. Désormais Le Fascinateur utilise un troisième modèle entièrement abouti avec le Chronophotographe dérobé au Gaumont palace et au Majestic Passy.

Conclusion
Les investigateurs peuvent faire appel à la police pour toucher la récompense de 500 francs en arrêtant les cinq autres complices de l'assasinat de Léon Gaumont qui sont les ingénieurs fascinés. Mathias Kronenborg fait saisir et analyser le mécanisme fascinant par les services d'ingénierie d'Europol. Il remet le plan aux investigateurs le lendemain matin. Il les félicite mais leur dit que dans ce mécanisme il n'y a pas ce qui est à l'origine de la folie du Fascinateur, et il leur demande d'en arrêter la propagation à tout prix.

Chapitre 2 - Le testament occulte de Jules Vernes

L'enquête avance grâce au portrait parlé qu'a produit Angelika Von Klausvitz et les informations réunies par le reste de l'équipe. Vous comprenez désormais l'origine de l'épidémie de folie criminelle qui touche Paris. Au lendemain de l'arrestation des assassins de Léon Gaumont au Conservatoire des Arts et Métiers, les investigateurs se réunissent autour du schéma analytique d'Europol décrivant le mécanisme qui porte le sceau du Fascinateur. Obsédés par une machine à laquelle ils ne comprennent rien, ils essaient plusieurs cartes perforées et enclenchent les tubes de computation à vide.

Après avoir passé quelque temps à étudier le mécanisme fascinant sans réussir à en reproduire les effets hypnotiques, Mathias Kronenborg leur conseille de questionner les ingénieurs d'Europol. Ces derniers disent à l'équipe du dossier psychiatrique du Fascinateur d'aller chercher l'expertise de spécialistes externes. Les meilleurs artisans de Paris se trouvent aux passages couverts, et les archives d'Europol leur en fournissent un plan détaillé.

1 - Les commerçants des passages couverts et les cultes Parisiens

VERDEAU - Victor Kavistan, Le diapason véritable, Instruments de musique

Il ne s'intéresse pas aux orgues de barbarie. Il trouve que les arts mécaniques sont décadents et conseille d'aller voir "La revue Spirite" au passage des Deux-Pavillons.

VERDEAU - Laurent Davaville, La source des flammes, Ésotérisme
Il a entendu parler de la lentille de fascination et des artefact qui la composent. Il sait qu'on peut en trouver dans les passages parisiens, car il a surpris une conversation à la fumerie d'opium "Les portes du paradis" au passage des Deux-Pavillons.

PALAIS-ROYAL - Louis Lemaire, La tocante d'or, Horloger, mécanicien
Il déclare que la meilleure spécialiste en mécanismes est sans conteste Marie de Vaucanson au passage Jouffroy. En ce qui concerne les sédatifs et les états de conscience altérés, c'est Rakel Van Kote la spécialiste, aux galeries du Palais-Royal.

PALAIS-ROYAL - Nicolas Reisse, Galleriste, Aquafortiste
Il connaît un peu "La légendes des trois débris du char de Mars" car il a des gravures très rares de Gustave Doré qui ont été utilisées pour faire sa tombe. Il dira que Vladislav Kabalesvky est un opticien hors du commun, au passage Jouffroy. Il propose aussi de réaliser des gravures et de reproduire le portrait parlé en huit jours pour 500 francs. En une journée pour 2000 francs.

VIVIENNE - Franck Gnock, Orgues de barbarie, Musique
Créateur fantaisiste, il a toujours une blague prête pour amuser ses clients. C'est un spécialiste en cartes perforées. Il connaît Pierre Lepuit, venu lui poser des questions il y a six mois. Ses idées étaient vagues et embrouillées. Il dira l'avoir ensuite revu comme élève de Abel Al Hadarn à la galerie Vivienne.

VIVIENNE - Valérie Kerdoche, Lunettes spatiales, Opticienne, télescopes
Elle ne connait pas du tout le système de lentilles utilisé. Il semble très complexe mais très maîtrisé. Il permet de faire une mise au point précise au centimètre près et seul un artisan du talent de Vladislav Kabalevsky au passage Jouffroy peut être capable de réaliser un tel ouvrage. Elle n'a jamais vu Pierre Lepuit.

PANORAMAS - François Laplantine, Herboriste, Neuroleptiques
Il informe que Rakel Van Kote aux galeries du Palais-Royal vend un produit qui peut rendre fou. C'est le "Philtre de l'Illusion" qu'elle vend très cher et dont elle garde la source avidement.

DEUX-PAVILLONS - Pierre-Gaëtan Leymarie, La revue Spirite, Journaliste ésotérique
Il n'a jamais vu Pierre Lepuit, mais il trouve que son visage a une aura malfaisante. Il dit que Marie de Vaucanson du passage Jouffroy à des objets maudits. Il dit aussi que le seul vrai ésotériste sérieux des passages couverts est Abel Al Hadarn de la galerie Vivienne, les autres ne sont que des pièges pour provinciaux. Son journal a récemment été victime d'une fausse alerte à l'incendie.

VERDEAU - Hans Reinhard, La monture élégante, Opticien Lunetier

Il ne connaît pas le mécanisme utilisé, mais il déplore le peu d'ornement dans le sertissage des lentilles. Il conseille d'aller voir Vladislav Kabalevsky au passage Jouffroy.

PANORAMAS - Céline Destouches, La feuille de décors, Maquettes
Elle connaît Pierre Lepuit car elle travaillait pour Georges Méliès à la fabrication de décors et qu'elle a vu cet associé ces derniers mois chez lui. Elle ne l'a jamais eu comme client dans son magasin, mais elle reconnaît l'avoir vu suivre les cours du maître parfumeur Abel Al Hadarn un an auparavant.

PALAIS-ROYAL - Emmanuel Saint-Germain, Bouquiniste, Esotérisme
Il reconnaît le portrait parlé mais sous le nom de Piotr Puzatovitch, car il lui a vendu des livres sur les expéditions au Groenland à l'été 1908. Il connaît la légende d'un gaz mortel difficile à se procurer. Elle est liée à la peu connue secte du "Soufre Hypnotique" dont on a aucune trace écrite, seulement des rumeurs de bouche à oreille. Il achète 800 francs toute édition du livre: "Les trois débris du char de Mars", l'œuvre disparue de Jules Verne.

VERDEAU - Gerard Jorowsky, La blanche colombe, Prestidigitation
Il connaît Pierre Lepuit à qui il a acheté un lot important d'illusions d'optiques le 11 décembre 1908 et qui lui avait confié avoir besoin d'argent. Certains objets sont rares, et de nombreux sont marqués du sceau du Fascinateur. Ils semblent avoir été fabriqués artisanalement et sont peut-être des pièces uniques. G. Jorowsky lui a vendu en échange quelques objets mécaniques qui semblaient l'intriguer, puis il ne l'a jamais revu.

JOUFFROY - Marie de Vaucanson, Horlogerie, Mécanismes rares
Elle reconnaît le visage de Pierre Lepuit car elle lui a vendu une grande quantité de mécanismes de précisions le 11 décembre 1908. Elle a aussi acheté une illusion d'optique à Gérard Jorowsky en avril 1909 qui semble maudite. C'est une petite boite, un kaléidoscope qui fait apparaître des vagues de fumée quand on regarde à l'intérieur. L'objet porte le sceau du Fascinateur, et l'utiliser donne une hallucination flamboyante qui pousse l'utilisateur à faire un test de santé mentale (0/1D3). Du "philtre de l'illusion" à été utilisé comme liquide.

VIVIENNE - Abel Al Hadarn, Maître parfumeur, professeur
Dans sa belle échoppe luxueuse on trouve des produits de toilette de luxe à grand prix et des flacons de parfums ouvragés présentés sur des étalages de fleurs. Plus loin, à l'arrière de la boutique, sont installés les élèves devant leur établis qui s'essaient à la composition de fragrances nouvelles pendant que le maître parcourt les rangs d'un œil inquisiteur.
Il reconnaît le portrait parlé, mais sous le nom de Hans Welles, un élève dissipé qui a suivi ses cours à l'automne 1908. Il leur dit que c'était un jeune libraire disant vouloir changer de métier, un ancien archiviste spécialisé sur Jules Verne. Il n'a pas fini la formation et n'a suivi les cours que pendant trois mois, il était souvent absent. Il était curieux et passionné, mais il avait toujours des questions farfelues, et voulait accéder aux secrets de la transformation de la matière sans avoir eu la patience de l'apprentissage. Il posait beaucoup de questions sur la secte du soufre hypnotique.
La seule chose que Al Hadarn sait sur le sujet, c'est qu'ils sont des experts dans l'art de raffiner les gaz et qu'ils peuvent produire un artefact du nom de l'hypnose pneumatique, qui peut faire passer dans un sommeil dont les rêves changeront la réalité. Mais c'est une

légende de parfumeurs, et il n'y a aucune trace de sa vérité. Jules Verne lui a fait un important don d'argent à sa mort parce qu'il avait travaillé avec lui sur les transformations alchimiques de gazs. Abel Al Hadarn a une aura surnaturelle, mais pourtant il n'a aucun pouvoir extraordinaire. Sa réputation de sorcier vient simplement de sa parfaite maîtrise de la science des gazs, mais il n'a aucune affinité avec l'ésotérisme. Si les investigateurs veulent en apprendre plus sur la magie, il leur conseille d'aller voir Emmanuel Saint-Germain, Rakel Van Kote ou Vladislav Kabalevsky.

PALAIS-ROYAL - Rakel Van Kote, Herboriste Apothicaire

Dans cette grande boutique sur deux étages, les murs sont couverts de casiers en bois. Une douzaine de comis en tablier blanc s'activent le long des échelles métaliques pour aller chercher les herbes les plus rares et les plantes les plus chères dans leur rangements. Plusieurs clients attendent leur tour. Depuis son bureau de compte sur la passerelle du deuxième étage, la maîtresse des lieux surveille chaque mouvement, drapée dans son manteau de fourrure de renard.

Elle reconnaît le portrait parlé du Fascinateur car il est venu à sa boutique le 23 février 1908 et qu'il l'a attaqué lors de la fermeture. Il l'a prise en otage et l'a menacée afin d'obtenir une grande quantité d'un produit très cher qu'elle est la seule à commercialiser. Il s'agit de l'artefact connu sous le nom de philtre de l'illusion. Contrairement au sérum de vérité, ce liquide surnaturel permet de faire croire à coup sûr à celui qui en a bu tous les mensonges qu'on lui dira. Il l'a ensuite menacée pour qu'il révèle son fournisseur, ce qu'elle fut obligée de faire pour rester en vie. Elle le révèle aux investigateur si ils savent se montrer convaincants. L'importateur est Tsewang Rabtan, le Lama tibétain du Temple Indochinois de Vincennes. Elle conseillera d'aller voir La Revue spirite au passage des Deux-Pavillons, s' ils s'intéressent à la documentation ésotérique.

Le temple du souvenir Indochinois du Pavillon de l'exposition coloniale du jardin d'agronomie du bois de Vincennes

Après leur rencontre avec Van Kote, les investigateurs seront suivis par Jetsun Taranatha, un moine guerrier tibétain du temple Indochinois. Il fait en sorte de garder le secret sur l'origine du philtre de l'illusion et essaie de dissuader l'équipe d'Europol d'enquêter sur le sujet et de remonter la piste de "La communauté de l'eau illusoire" installée dans la vallée des temples, au Tibet. Au temple de Vincennes, ils peuvent rencontrer Tsewang Rabtan le lama tibétain de Paris. C'est un puissant guerrier, mais il ne parle pas français et il est aidé de son traducteur Nyatri Tsenpo.

JOUFFROY - Vladislav Kabalevsky, "Lunettes de tradition", opticien

Dans cette grande boutique poussiéreuse la règle est le silence. Entre les miroirs, les monocles, les lorgnons, les psychés et quelques microscopes, on arrive à peine à recevoir la lumière venant du passage. Des araignées ont élu domicile dans les vitrines et sur les présentoirs qui sont remplis de cristaux précieux. Perché sur un bureau surélevé, un petit homme à la barbe carrée est concentré sur son travail qu'il exécute minutieusement derrière plusieurs loupes épaisses. Il ne semble pas être dérangé par l'absence de clients et quand on vient lui parler, il répond brutalement avec un fort accent russe. On sent la fierté et la passion dans les yeux de cet artisan tout entier dévoué à son art.

Il reconnaît le portrait parlé mais sous le nom de Hans Welles. Il est venu souvent à sa boutique de juillet à novembre 1908 alors qu'il suivait les cours de Abel Al Hadarn. Il voulait construire un prototype de lentille très complexe, contenant trois couches de verre, enfermant une couche de gaz et une couche de liquide, le tout monté sur des rails avec des mécanismes permettant de changer la pression en rapprochant ou en éloignant les lentilles. D'après lui cette lentille de haute technologie devait lui permettre de démultiplier les pouvoir de la lumière.

Vladislav Kabalevsky reconnais avoir fabriqué la lentille non magique utilisée par le mécanisme fascinant d'Europol. Mais il ne savait pas à quoi cela servait. Il dit que Hans Welles posait des questions sur le processus de fabrication et qu'il venait souvent l'observer travailler. Il voulait être sûr de comprendre le fonctionnement de cette lentille afin de pouvoir la reconstruire pas la suite, car ce modèle lui avait coûté près de 8000 francs et commençait à le ruiner. Quand le premier modèle fut achevé en décembre, Hans Welles vendit un lot d'illusions d'optiques à Gérard Jorowsky, il acheta à Marie de Vaucanson tous les mécanismes nécessaires pour reproduire l'objet, il déclara à Kabalevsky qu'il pouvait désormais se passer de lui et reconstruire la lentille avec les matériaux issus des créature de Cthugha, puis disparu.

Kabalevsky vend toute sorte de lunettes magiques permettant d'augmenter sa vision au tir pour 2000 francs. Mais son artefact le plus précieux est "Le Monocle de Lecture Universelle" qu'il garde sous une cloche de verre armé. Cet objet permet de lire toutes les langues comme si on les parlait couramment, et il a une valeur de plus de 450 000 francs. Il n'a pu en obtenir qu'un de l'archi-prêtre Nicolas Cernokrak de l'église Saint Serge de Radonnège, rue de Crimée. Il dit que Hans Welles était très intéressé par cet objet, qu'il se vantait souvent de connaître la source de sa magie et qu'il avait de grandes quantités de ce verre. Kabalevsky explique aussi qu'il aimerait récupérer la pierre de lune que porte en permanence autour du cou Severnaya Zemlya le géologue. Il en donnera 50000 francs.

L'église Saint Serge de Radonnège, rue de Crimée
Après leur rencontre avec Kabalevsky, les investigateurs seront suivis par deux moines guerriers, Gregory Sedovitch et Stepan Makarov qui cherchent à en apprendre plus sur le Fascinateur. Il sont très agressifs et ils soupçonnent l'équipe d'Europol de travailler pour lui. Il y a de fortes chances qu'ils attaquent. Ils le soupçonnent d'être à l'origine de l'événement de la Toungsta de 1908, une explosion inexpliquée en Sibérie, et ils veulent venger leur frères morts.

En discutant avec l'archi-prêtre Nicolas Cernokrak à l'église, les investigateurs pourront découvrir la légende des trois débris du char de Mars. C'est un mythe étudié de près par la loge théosophique de la lecture du ciel, très influente à Saint-Pétersbourg, qui met en relation la mythologie et l'astrologie.

C'est le père Michel, Mikhail Somov le libraire, qui s'occupe de la comptabilité. Il va pouvoir leur apprendre que le monocle est fabriqué par l'Église du Verre de Vérité qui se trouve dans un endroit inconnu au cœur de la Sibérie. On dit qu'elle est maudite et que ceux qui la cherchent et ont le malheur de la trouver, n'en reviennent jamais.

2 - Le casse de l'hôtel de la monnaie

Les investigateurs semblent se perdre dans tous ces témoignages. Les récits des scientifiques se mélangent à ceux des charlatans, et il est difficile d'y voir clair dans les pistes que le Fascinateur a laissées derrière lui. Un matin, après qu'ils aient découvert l'existence des trois artefacts en rencontrant Abel Al hadarn, Rakel Van Kote et Vladislav Kabalevsky, c'est Mathias Kronenborg qui arrive dans le bureau de l'équipe, paniqué. Il pose le journal Le Ménestrel sur la table et dit "J'arrive de la banque de France qui à été cambriolée cette nuit. On soupçonne le Fascinateur. Le préfet est sur place, je veux que vous soyez présents aussi, on ne peut pas se laisser dépasser". La date du journal dépend de la progression de l'équipe.

Hotel de la monnaie de la banque de France, quai de Conti
En arrivant devant cet imposant bâtiment placé juste en face d'une aire de chargement sur les quais Conti, les investigateurs voient une foule de gens regroupés devant l'escalier de l'entrée et peuvent lire sur le frontispice "Frappe la monnaie et les esprits". Depuis 1771 près de 2000 ouvriers sont employés pour mouler les pièces et imprimer les billets. Plusieurs voitures de police sont présentes, et l'on voit aussi des inspecteurs des Brigades du Tigre qui prennent en photo le lieu du crime. La porte d'entrée à été explosée et ses armatures en fer réduites à l'état de ruine. Le pavé de la rue est labouré jusqu'au quai. Le préfet Lépine est sur une estrade et s'adresse aux journalistes.

Le discours de du préfet de police de Paris Louis Lépine.
"Chers Français, la République est en péril. En s'attaquant à l'hôtel de la monnaie, ces odieux criminels n'ont pas seulement enfreint la loi, ils ont bafoué la souveraineté monétaire de notre pays. Il ont fait un affront impardonnable à la nation, et seule la radicalité d'un républicanisme de fer saura effacer cette tâche. Je vous le dis, notre époque est bien obscure. J'en veux pour preuve la décadence de l'art et de la science, qui se plaisent aujourd'hui à montrer des images animés qui corrompent l'esprit des classes populaires, où à se perdre en conjectures cosmogoniques sans portée industrielle. Pour lutter contre le vandalisme et la dégénérescence de la civilité, j'ai renforcé les patrouilles armées dans la ville. Bientôt les lieux de débauche, tels que les cinémas, les maisons de vices, les salons de thé et de café, seront plus fermement contrôlés. Je ferais tout pour arrêter l'épidémie de folie criminelle qui s'étend sur la ville, et j'entend bien frapper le mal à sa source. Que les délinquants, apaches, voyous, bohémiens et autres énergumènes écoutent bien mon discours, car c'est à eux qu'il s'adresse."

La Police de Paris et l'inspecteur Arthur Jarry de la sécurité financière
Des agents sont en train de prendre les déposition de tous les employés de la banque ainsi que des témoins. Ils n'aiment pas collaborer avec les agents d'Europol, même s'ils y sont forcés. Ils ne comprennent pas que les alarmes ne se soient pas déclenchées après l'explosion de la porte d'entrée.

Les Brigades du Tigre Clémenceau, une police scientifique d'avant garde
Ils font des relevés d'empreintes digitales avec de la poudre de carbone et de pinceaux ainsi que des photographies des détails du cambriolage. Certains d'entre eux vaporisent des gazs, d'autres font des prélèvements avec des tubes à essais. Ils sont plutôt sympathiques et partagent facilement des informations. Ils ont trouvé le sceau du Fascinateur près de la porte d'entrée.

Albert Poitsec, directeur des finances de la banque de France
Il veut à tout prix retrouver les presses de billets de 50 francs qui ont été volées, car l'économie française est en péril. Seul un traître à la nation a pu s'en prendre à l'honneur d'une institution financière. Il remerciera personnellement toute personne aidant à capturer les criminels avec un cadeau venant de sa bibliothèque ésotérique.

Reinhard Heink, chef de la sécurité de l'hôtel de la monnaie
Il dit que les alarmes ont été désactivées de l'intérieur. Il précise que les presses à billet sont très dures à déboulonner du sol, et qu'il faut être habitué à les manier pour savoir comment les desceller. Une semaine plus tôt, des plans techniques avaient étés volés. Ces failles viennent de trois services différents et très sécurisés.

Les passants témoins du cambriolage
Pendant la nuit une forte détonation s'est faite entendre, quelques personnes se sont rassemblées et ont constaté qu'une explosion avait fait sauter la porte. Quelques minutes plus tard, un bruit mécanique s'est fait entendre, ainsi qu'un grognement métallique. Les témoins sont éblouis par la lentille de fascination projetée depuis un bateau sur la Seine. Lorsqu'ils reprennent leur esprits quelques instants plus tard, ils sont totalement amnésiques. Ils peuvent se rappeler de quelques lettre du nom du bateau : U S N I A T L

Le cambriolage de l'hôtel de la monnaie par le Fascinateur
Le Fascinateur est arrivé par la Seine sur une péniche. Il utilise une bombe confectionnée avec du matériel de chimie des Arts et Métiers pour exploser la porte. Puis il allume la lentille de fascination pendant que les complices ouvrent les portes avec le jeu de clefs volées. Ils accrochent les presses à une corde reliée à un treuil sur la péniche, puis elles sont tractées jusqu'au bateau en laissant la route déchaussée. Le bateau s'éloigne puis éteint sa lentille et disparaît vers Meudon.

Sept complices fascinés ont participé au cambriolage avec le Fascinateur. Deux sont retrouvés sur place par la police,. Ils sont fous et délirent en parlant "d'ouvrir les portes aux esprits frappeurs", "d'accrocher l'hameçon aux souvenirs du théâtre de la vie", "de ne pas regarder la lumière pour sortir de la caverne obscure". Ils n'ont pas de papier sur eux, ne se rappellent pas de leur nom, et vont être amenés chez Charcot. Les 5 autres parviennent à rentrer chez eux mais n'ont pas d'alibi et ne cherchent pas à le cacher.

Les complices fascinés employés par la banque de France
Trois autres complices sont infiltrés dans la banque et sont totalement amnésiques. Ils n'ont pas d'alibi pour la soirée de la veille, et ils peuvent tomber facilement dans la folie du fascinateur. Jérémie Rédinne est employé de la sécurité, c'est lui qui a coupé les alarmes.

Mélodie Voisse est secrétaire, c'est elle qui a volé les plans du bâtiment. Pierrik Bribak est ouvrier imprimeur, c'est lui qui a détaché la presse pour qu'elle puisse être tirée par le treuil.

Etienne Ducreuil, ingénieur des Arts et Métier spécialisé en Pyrotechnie
C'est lui qui fabrique la bombe pour ouvrir la porte principale. Il n'a pas été arrêté avec les autres ingénieurs fascinés, mais désormais des soupçons pèsent sur lui.

Le port de l'Arsenal, et les armateurs parisiens
Il relie le canal Saint Martin à la Seine à proximité de la place de la Bastille. Avec deux cent places d'amarrage, son bassin est un important port commercial de Paris. C'est ici que sont centralisées les informations de circulation des bateaux ainsi que les registres d'immatriculation. Un treuil a été volé le 20 juin 1909 et un hangar militaire vandalisé, ce qui a provoqué son effondrement le lendemain.

Lambert Moignon, éclusier et Fredo Lajambe, marin, ont vu un bateau circuler la nuit dernière. Il allumait un phare par intermittence en le pointant sur les passants, mais n'a pas réussi à fasciner l'éclusier de Meudon, ni le marin de l'île de Sèvres. Ils ne se rappellent pas de toutes les lettres du nom et n'en on aperçu que quelques unes : U S N I A T L
Eric Onistakys est armateur et pourra aider les investigateurs à trouver les noms de bateau possibles en mélangeant et en répétant ces lettres plusieurs fois, il y en a dix au total : Luisant, Lusitania, Nautilus, Latinus, L'Anastasius, L'insultant, Sautillant, L'insinuant, Instituas, L'utilisant.

Anouk Laplanche, docker parisienne
C'est une employée du port de l'Arsenal, sous l'emprise du Fascinateur depuis janvier. C'est en hypnotisant cette navigatrice qu'il a eu l'idée de faire un cambriolage par la Seine. Elle va laisser passer le bateau sans noter son nom.

Le Nautillus, amarré au port de Meudon
C'est une grande péniche noire servant habituellement à transporter des marchandises. Elle a été utilisée la nuit dernière mais entièrement vidée et nettoyée le matin. Il n'y a aucune trace du déplacement des presses. Dans la cabine on trouve une chambre à coucher sommaire et quelques illusions d'optique ainsi que le sceau du Fascinateur. C'était son lieu de résidence depuis février, mais il a déménagé au Sanatorium de Meudon depuis le 12 avril. La péniche est la propriété d'Alphonse Orphanik qui fait partie des fous gardés par Charcot depuis quelques mois. Sur le tableau de bord on trouve un ex-Libris de la librairie "Le Monocle de vérité".

3 - Le monocle de vérité, la librairie des amis de Jules Vernes

Alphonse Orphanik, aile de la folie du Fascinateur, Salpêtrière
C'est un vieil homme chauve à l'aspect malicieux. Il a les oreilles pointues et un sourire en coin. Son long bouc de barbe blanche semble léger comme des fleurs, et ses longues lèvres

fines bougent doucement quand il parle. Sa folie est discrète, mais il ne garde aucun souvenir de tout ce qui concerne Jules Verne ou son ancien employé Hans Welles. Il se rappelle qu'il avait une librairie spécialisée et des employés très sympathiques, comme la jeune Angèle Mercier. Il a été arrêté en février pour avoir mis le feu aux archives des éditions Hetzel.

La librairie du Monocle de vérité d'Alphonse Orphanik, et son nouveau gérant, Jean Lefebvre

La devanture présente une grande façade de style art nouveau avec des vitrines étincelantes montrant des ouvrages rares, des mécanismes insolites, des astrolabes, des sculptures d'art primitif, et, encadré comme un tableau, le testament de Jules Verne. L'intérieur ressemble à la cale d'un bateau. C'est une nef néo-gothique en bois de chêne vernis où les murs sont complètement couverts par les étagères de livres en cuir rouge. De nombreux tirages de luxe des œuvres de Jules Verne sont laissés ouverts sur des pupitres de lecture, à des pages où l'on peut découvrir des gravures de Gustave Doré.

Depuis février, c'est un autre passionné de Jules Vernes, Jean Lefebvre, qui a repris la librairie. Il a bien connu Alphonse Orphanik avant son internement, et le visage du portrait parlé lui semble familier. Il lui rappelle un libraire qui travaillait ici, mais il semble bien plus vieux et fatigué sur le dessin. Il évoquera le testament de Jules Verne qu'il a dans sa vitrine, et défiera les investigateurs de vivre la dernière aventure écrite par l'auteur de science-fiction. C'est dans cette librairie le meilleur endroit pour comparer les différentes éditions des 72 livres publiés par Jules Verne de son vivant. Le gérant pourra leur louer l'accès à la bibliothèque pour 100 francs par jour.
S'ils veulent de l'aide, il leur conseillera de s'adresser à la société des Amis de Jules Vernes.

Le testament officiel de Jules Vernes

Ceci est mon testament, écrit entièrement de ma main, fait à Paris, ce 17 mars 1905. Sain de corps et d'esprit, dans toute la plénitude de mon intelligence, j'ai rédigé cet acte où sont libellées mes dernières volontés. Ces volontés, mon exécuteur testamentaire, les fera observer dans toute leur teneur, et pour qu'elles soient publiques je fais don du présent testament et de ma bibliothèque personnelle à Alphonse Orphanik, l'aimable propriétaire de la librairie "Le Monocle de vérité".

Je fais un don de 160 000 francs à la société d'Éducation et de Récréation, un don de 250 000 francs à la société de Conservation des Cimetières Parisien, un don de 130 000 francs à la confrérie des Bals de Nantes, un don de 90 000 francs à l'école du maître parfumeur Abel Al Hadarn, un don de 210 000 francs à la Société de Géographie Parisienne, un don de 240 000 franc aux Archives de l'Hôtel de Sens, et un don de 70 000 francs à l'Orchestre du bal des enfant hystériques de la Salpêtrière. Tout le reste de mes possessions reviendra à mon neveu Gaston Verne, dont il pourra disposer comme bon lui semble d'après sa folie.
Je demande aussi aux ayants-droits de mon éditeur, Pierre-Jules Hetzel, de retirer de toutes les éditions posthumes de mon œuvre et de garder secrètes, les dix-sept phrases que je lui ai communiqué. C'est mon testament occulte. Et, maintenant, que Dieu conduise la partie, détermine les chances et favorise le plus digne !

Gaston, le neveu fou de Jules Verne, parc de la Salpétrière
Interné depuis 1886, Charcot connaît bien ce patient qu'il a beaucoup étudié et dont la folie n'est pas exactement celle du Fascinateur. Par procuration, la fortune de Jules Verne est donc gérée par la Salpêtrière. Gaston est en permanence dans des limbes où se mélangent les souvenirs, l'imagination et le présent. Il est libre d'aller dans le jardin où il passe la journée à flâner sous les arbres. Il est très collaboratif et révèlera facilement des informations, mais celles-ci seront toujours inexactes, exagérées et contredites plusieurs fois. Son discours est incohérent, mais laisse passer des morceaux de vérité. Il est très sympathique et heureux d'avoir de la visite.

Gaston a été une des personnes les plus proches de son oncle lors de ses activités occultes. Il l'accompagne du début de sa folie à son entreprise de collaboration avec les forces d'une autre dimension pour obtenir le pouvoir de la fascination. Il l'a aidé lors des premières expériences aux bals Nantais sur ses invités, il l'a accompagné lors de ses deux premières expéditions pour recueillir la matière première des créatures de Cthugha, puis il l'a vu sombrer dans la démence lorsqu'il créa la secte du soufre hypnotique. Gaston connaît la vérité sur Jules Verne, et il a tenté de l'arrêter plusieurs fois entre 1884 et 1886. Mais Jules Verne va progressivement le rendre fou avec sa lentille de fascination. Le 9 mars 1886 Gaston essaie d'assassiner Jules qui échappe de peu à la mort et est blessé à la jambe. Il fait alors interner son neveu. La balle ne pourra jamais être extraite, et Jules aura de plus en plus de mal à marcher jusqu'à la fin de sa vie. Il se retire dans l'obscurité jusqu'à sa mort en 1905 à Amiens où il est enterré.

La famille Hetzel, éditeurs de père en fils, imprimeries de la rue Jacob
Pierre-Jules Hetzel était l'ami de Jules Verne et son éditeur du vivant de l'auteur. A sa mort en 1886, c'est Louis-Jules Hetzel qui reprend la maison et continue d'éditer l'auteur qui vivra jusqu'en 1905. Louis fait ensuite exécuter le testament et retirer les phrases communiquées secrètement par l'auteur.

C'est un grand homme blond à la peau pâle et au regard jugeur. Il se tient raide, et lorsque les investigateurs lui demandent de l'aide, il leur répond avec mépris. Il leur dit qu'il respecte la volonté de l'auteur en gardant le secret, et qu'ils doivent trouver les phrases eux-mêmes car la vérité est cachée dans la lumière. Il habite dans ses appartements sur les grands boulevards. Les archives de sa maison d'édition ont été incendiées par Alphonse Orphanik en février.

Il est victime du fascinateur depuis le 18 avril, et Hans Welles s'est installé dans sa propriété de Bellevue à Meudon. Il transforme progressivement le lieu en asile psychiatrique où il garde ses sbires sous l'emprise de la fascination et ou il cache ceux qui sont devenus trop dérangés. Louis continue de vivre sa vie normalement depuis et habite dans son appartement parisien.

Pierre-Jules Hetzel est enterré au cimetière du Montparnasse. Il pourront apprendre d'un vieux typographe que Jules Vernes l'a tué en 1886, suite à une dispute concernant la publication de son poème "Les trois débris du char de Mars". Sur la tombe de P.J. Hetzel est inscrite l'épitaphe suivante " Que le domaine des oiseaux / Demeure à belle vue / Sur les

hauts des collines / Là où s'observe le mieux le ciel." C'est un hommage à sa maison de Meudon.

Jean Baptiste Helysade, président de l'association des amis de Jules Vernes, rue St André des Arts
C'est un passionné un peu loufoque. Son rêve est de reproduire toutes les aventures de son auteur préféré sur la terre. Il reconnaît bien Hans Welles, car il fréquentait souvent la librairie au moment où il y travaillait de 1905 à 1906. Il le décrit comme un rabat-joie morose, un provincial hautain et désagréable avec tous les clients. Il en garde un très mauvais souvenir et se félicite qu'il soit parti de sa librairie préférée. Il regrette par contre la douce Angèle Mercier, partie travailler aux archives. Il connaît la légende des trois débris du char de Mars, et il dit qu'un temps Jules Vernes avait songé à publier un poème illustré par Gustave Doré. Il sait que le livre à été édité à quelques exemplaires, et il dit qu'il les rachetera pour 800 francs.

Pour le testament occulte, il a déjà songé plusieurs fois à faire des recherches pour trouver ces dix-sept phrases disparues, mais plusieurs choses l'en avaient empêché : il n'avait pas assez de versions des livres, il lui faudrait plus de trois ans pour relire deux fois chacun des 72 livres de Jules Vernes tout en continuant son travail de comptable, et même une fois cela fait, il ne pourrait pas être sûr de n'avoir raté aucune phrase. Toutefois il peut aider les investigateurs pour recruter des lecteurs, où organiser un concours dans les journaux pour 500 francs. De plus, l'adhésion à l'association coûte 68 francs.

Angèle Mercier, ancienne employée du Monocle de vérité, archiviste à l'hôtel de Sens
Elle connaît bien Hans Welles puisqu'elle a travaillé avec lui pendant près de deux ans au "Monocle de vérité". Presque malpoli avec les clients, il était tout aussi ennuyeux avec ses collègues, et son visage émacié entouré de cheveux gras lui avait parfois fait faire des cauchemars. C'était en réalité un jeune homme un peu renfermé, né en 1887 à Epinal, de parents inconnus. Il était obsédé par la recherche de l'œuvre perdue de Jules Vernes, "les trois débris du char de Mars" et il quitta la librairie peu de temps après avoir annoncé qu'il avait enfin été admis à la Société de Géographie Parisienne en juin 1906.

Si on lui parle du testament occulte, elle dira qu'il est possible de comparer rapidement deux éditions du même livre en regardant uniquement la dernière ligne de chaque page pour voir si on avait enlevé des caractères dans la matrice typographique qui a imprimé la feuille. On peut ainsi trouver 17 phrases après une longue journée à travailler à huit dans la librairie.

Le testament occulte de Jules Vernes
Voilà l'ordre dans lequel les investigateurs vont réunir les vers :

Quand la guerre à éclaté, j'ai su qu'il n'y avait qu'une voie
De l'autre les vapeurs du sommeil donnent foi au mensonge
Ils avaient gardé le secret, hypocrite engeance sans foi
Et si je ne suit pas les augures je me sens devenir fou
Je rejoue le même acte, une révolution qui ne s'arrête pas.
Et j'ai emporté dans ma tombe les sept derniers.

“Cthugha !” Incarné par trois débris de mon char, je suis Mars !
Dans mes chants, dix sept vers seront oubliés,
Suis mon chemin pour sortir du sommeil lancinant.
Les fascinantes voix des dieux guident mes pas
Ce sont elles qui ont écrit les actes de la pièce que je joue
J’étais piégé dans le monde des rêves et des illusions
J’ai construit à nouveau l’arme qui causa mon annihilation
Voilà mon héritage : la vérité traverse trois fois le verre
D’un côté l’illusion de l’eau terrasse la réalité par le songe
Si tu veux être libre, tu devra construire un oeil pour voir la lumière
Les connaître, c’est apprendre le secret fascinant

Conclusion
Une fois que les investigateurs auront découvert les dix-sept phrases du testament occulte, ils sont convoqués par Mathias Kronenborg le lendemain car ils ont reçu 9 invitations pour l’opéra du soir avec un mot : “Vous voulez en apprendre plus sur les méthodes du fascinateur ? Vous êtes invités à voir l’opéra de “La flûte enchantée” au palais Garnier ce soir.”

Chapitre 3 - Les rêves fascinants du palais de l’opéra

Nous sommes l’été de 1909, et les investigateurs du dossier psychiatrique du Fascinateur ont découvert ce qui se cachait derrière cette épidémie de folie qui frappe Paris depuis quelques mois. A l’aide d’un mécanisme complexe, l’ancien archiviste Hans Wells hypnotise ses victimes et les conditionne pour en faire les complices somnambules de ses crimes. Il les laisse ensuite sombrer dans la démence et l’amnésie après les avoir utilisés.

En enquêtant sur ses traces, les investigateurs ont découvert que la lentille de fascination est formée de trois artefacts mythiques et durs à se procurer : l’hypnose pneumatique, le monocle de lecture universelle, et le philtre de l’illusion. Ils ont compris que cette machine infernale trouve son origine dans le testament occulte de Jules Verne. Ils ont reçu ce matin une mystérieuse invitation pour venir voir “La Flûte Enchantée” au Palais Garnier.

1 - La flûte enchantée à l’opéra Garnier

L’invitation

Le soir, toutes les places de l'opéra ont été réservées, mais il n'y a pas beaucoup de monde, à peine cinq cent personnes, alors que l'opéra est fait pour en contenir quatre fois plus. Le spectacle se déroule normalement, puis il est conclu par la diffusion d'un film qui hypnotise tout le monde grace à la lentille de fascination. On entend le discours du Fascinateur qui demande de "cesser toute enquête concernant le Fascinateur et d'oublier le testament de Jules Vernes". Suite à cette séance d'hypnose, ils se lèvent le lendemain sans autre souvenir et ils reçoivent une autre invitation. Désormais toutes les actions qui contredisent les suggestions du Fascinateur seront soumises à des jets de santé mentale. Si ils enquêtent d'un peu trop près, des tentacules et des déchirures de lumières les projettent vers l'opéra ou la mort.

Chaque jour où ils entendront le discours, une strophe du testament de Jules Vernes disparaîtra. Leur seul moyen de résister aux suggestions est d'enquêter sur le testament de Jules Vernes ou l'origine des artefacts composant la lentille de fascination. Désormais, quand les investigateurs meurent, il se réveillent le lendemain dans leur lit, car ils évolueront dans dans les contrées du Rêve jusqu'à ce qu'ils réalisent le testament de Jules Vernes. Chaque fois qu'un d'entre eux meurt, ils perdent aussi une strophe du testament.

Lorsqu'à la fin du dernier acte les rideaux se ferment, ils sont blanc. La salle reste noire, et une lumière vient de la coupole centrale. Dès qu'elle se fait voir, les investigateurs sont subjugués et ne peuvent plus agir. On projette le sceau du Fascinateur sur le rideau, et l'on voit des nuages de gaz défiler et monter dans les esprits. Tout le public tombe dans un état profond et relaxant de transe hypnotique, alors que la voix commence à se faire entendre.

Le discours du Fascinateur

"Puisque vous êtes tous venus ici de votre plein gré, je sais que vous êtes volontaires pour découvrir la manière dont je fascine mon auditoire. Vous devez ouvrir bien grand vos oreilles et porter attention au son de ma voix. Chaque mot que je vous dit, vous plonge de plus en plus profondément dans le rêve, si bien que vous ne parvenez désormais plus à savoir si vous dormez ou non. A présent il n'y a plus que ma voix qui vous guide, doucement, vers les tréfonds de votre esprit. Vous êtes ici pour oublier quelque chose, et effacer de votre mémoire plusieurs éléments. Vous devez cesser toute investigation concernant le Fascinateur et vous ne pouvez même plus prononcer son nom. Vous devez oublier le testament occulte de Jules Vernes, jusqu'à ce que vous soyez persuadé qu'il n'ait jamais existé. Vous reviendrez demain soir écouter ma voix, et vous ne pourrez vous détourner des suggestions que je vous ai faites. Désormais vous ne savez plus qui je suis."

La salle

La salle n'est remplie qu'au quart, mais s'ils regardent de plus près, les investigateurs découvriront beaucoup de visages qu'ils ont croisés durant l'enquête. Il y a plusieurs étages avec des balcons et personne n'est installé dans la fosse. Ils peuvent observer le public plus en détail et pour cela il faut qu'ils utilisent des jumelles. Ils pourront discuter avec les personnes familières, qui sont toutes venues après avoir reçu une invitation anonyme. La plupart d'entre eux sont déjà profondément dans la folie du fascinateur et oublient très rapidement tout ce qui concerne l'enquête, ils ne pourront pas en apprendre beaucoup plus.

Rien de particulier ne se passe ici, mais une fois dans le rêve, ils pourront parfois apercevoir lors des représentations, la silhouette du fascinateur qui passe dans l'allée centrale, les observe et disparaît. Ils ne pourront jamais l'attraper en l'attendant dans la fosse, mais pourront sombrer dans un cauchemar où ils voient le sol se décomposer progressivement et révéler un abîme sans fond. S'ils ne partent pas de ce lieu alors que le sol s'effondre, ils chutent à l'infini dans un décor de faille géologique jusqu'à la mort du reste du groupe.

La scéne
Sur la scène il y a l'opéra "La flûte enchantée" qui est joué. Au premier acte, on voit le chevalier Tamino suivre une quête mystique. Au deuxième acte la Reine de la nuit veut faire libérer sa fille par le chevalier et l'Oiseleur. Au troisième acte, ils sauvent Pamina des mains du sorcier Sarastro. On voit tous ces acteurs chanter admirablement et danser avec talent. L'orchestre est situé juste devant la scène dans une autre fosse en retrait. Il y a au total une dizaine d'acteurs et une vingtaine de musiciens. De magnifiques décors très réalistes et des peintures de paysages défilent entre les scènes, faisant découvrir dans l'ordre les paysages suivants : une prison aux perspectives folles, une ville futuriste, un atelier de méchanique, un cimetière avec des temples, un bateau en pleine tempête, un jardin d'Eden, et une fète dans la cour du chateau. Un deuxième jeu de rideau à été installé, afin de permettre la projection avec la lentille de fascination. S' ils interrompent la pièce de théâtre, ils devront faire face aux acteurs qui vont les attaquer et se transformer en vampires de feu, embrasant tout l'opéra et tuant tout le monde dans une scène d'horreur.

Les coulisses
Il peuvent explorer discrètement les coulisses, c'est-à-dire l'environnement caché proche de la scène. Les investigateurs se déplacent dans un labyrinthe de rideaux et de feuilles de décors montés sur des rails et actionnés par des systèmes de contrepoids. Il peuvent rencontrer les acteurs qui attendent leur passage, mais aussi une dizaine de techniciens qui actionnent les décors. Ils peuvent monter à des échelles et atteindre des passerelles qui surplombent la scène et enquêter plus en détail sur les mécanismes. Il trouveront soit des indices qui les guideront vers les combles directement, soit ils pourront se perdre dans des couloirs fantastiques et sans retour.

Le noces de Figaro et la forêt de grimoires
Si ils cherchent suffisamment loin dans les coulisses, les investigateurs pourront trouver un passage vers un territoire encore plus fou. Après un passage dans un long couloir fait de vitrines de bibliothèques, ils arriveront dans un jardin entièrement fabriqué en décor de théâtre. Les arbres sont en carton-pâte, les feuilles et les fleurs en papier coloré, les oiseaux sont des automates. On rencontre plusieurs personnages qui demandent de transmettre des lettres d'amour, Figaro, Susanne, Cherubino, Barbarina … Dans le jardin, on trouve des bibliothèques et des pupitres de lecture. Après avoir cherché un certain temps, il trouveront un joli recoin où sont installés les sièges vides d'une cérémonie de mariage et un autel. Figaro et Susanna attendent qu'on les marie et demandent à l'investigateur de lire l'invocation. Voila le texte écrit sur le livre : "Par les pouvoirs qui me sont conférés, je déclare Venus au dessus de Deimos et Phobos, et la préséance de l'amour sur la terreur et la crainte". Si le mariage est célébré, l'investigateur perd un point en force, dextérité,

constitution et en pouvoir et gagne un point en apparence et en intelligence. Il augmente aussi sa compétence de Psychologie de 20%.

Les combles
C'est depuis les combles, le lieu situé au-dessus de la coupole de la salle de l'opéra qu'est utilisée la lentille de fascination après le dernier acte. A l'aide d'un système de poulie, le projecteur est déscendu au dernier moment, dans le noir, et enclenché à la fermeture du rideau blanc. Les investigateurs n'auront aucun moyen d'accéder à ce lieu avant la première représentation de l'opéra. Ensuite, ils déduiront que c'est de là que vient l'image. Le premier soir, ils ne trouveront pas le système de poulie et la lentille de fascination et son mécanisme fascinant. Mais les soirs suivants, c'est une faille lumineuse qu'ils découvrent à la place, et s'approcher trop près d'elle les envoie dans une déchirure spatio-temporelle qui les fait errer dans une dimension de flammes jusqu'au prochain réveil. Au plafond des combles, ils trouvent une trappe avec une échelle qui semble disparaître dans les nuages au-dessus de Paris.

Apollo, Hyacinthus et la cité des nuages
S'ils décident de prendre l'échelle du ciel, les joueurs vont monter jusqu'à arriver à une passerelle en bois. Il découvrent un système d'échafaudage qui semble monter très haut, et qui disparaît entre des décors de nuages, de soleil, d'étoiles, de chérubins et d'angelots en bois peints. Périodiquement, ils croisent des îlots en bois qui flottent et qui sont hors de leur portée. Comme des ballons dont la nacelle serait des nuages de décors, ils flottent à proximité, remplis d'une végétation luxuriante qui semble être aussi des éléments artificiels. Il pourront parler avec Zéphyr, Apollon, Hyacinthe, et Mélia, qui les encouragent à monter de plus en plus haut. Des vents balaient parfois ce décor, pouvant entraîner leur chute. Quand ils arrivent à la dernière plate forme, ils sont face à Oebalus, roi de Lacédémone, assis sur son trône de nuages en carton-pâte. Il leur demande de prononcer le jugement divin, et de lire le verdict du tribunal marqué sur un livre face à eux. Voila le texte écrit sur le livre : "Par les pouvoirs qui me sont conférés, je déclare Deimos au dessus de Vénus et Phobos, et la préséance de la terreur sur l'amour et la crainte". Si le verdict est prononcé, le personnage perd un point en apparence, intelligence, constitution et en pouvoir et gagne un point en force et en dextérité. Il augmente aussi sa compétence d'Esquive de 20%.

Les Loges
Derrière les coulisses, et en contrebas de la scène, on trouve les couloirs labyrinthiques des galeries techniques et des loges de tous les différents acteurs de l'opéra. C'est un enchevêtrement de petites salles, où l'on croise des chanteurs s'échauffant la voix, des divas répétant leurs rôles, et des artisans préparant les décors. Les gens semblent fous et répètent les même phrases en boucle. On entrevoit des scénettes de théâtre, mais très vite les couloirs semblent se répéter et l'on se perd facilement. Les investigateurs peuvent croiser une silhouette toujours en avance sur eux. Est-ce celle du fantôme local ou du Fascinateur ? Ils ne le sauront jamais, car elle est insaisissable et ne fera que les perdre dans ce dédale de couloirs.

Le cimetière et les statues de Don Giovanni

En s’enfonçant dans les loges, ils réussiront à trouver un autre passage vers les contrées du Rêve. Ici, en passant de salles en salles, ils arriveront jusqu’aux catacombes, puis dans différentes sépultures, et sortiront enfin dans un décor de théâtre mettant en scène un cimetière. Les tombes sont faites de planches de bois peintes, et il y a des draps accrochés à des fils pour figurer des esprits fantomatiques qui défilent, animés par un système d’automates et de câbles visible. Il y a de nombreuses statues dans le cimetière, et ce sont en réalité des acteurs assis sur des socles qui récitent leur texte dès qu’on s’approche d’eux. Ils déclament: “Dans ma tombe, j’attend ma vengeance. Lisez mon extrême-onction pour me libérer”. Au fond du cimetière on trouve une tombe récemment creusée avec un livre ouvert sur un pupitre. Voila le texte écrit sur le livre : “Par les pouvoirs qui me sont conférés, je déclare Phobos au dessus de Vénus et Deimos, et la préséance de la crainte sur l’amour et la terreur". Si l’onction est prononcée le personnage perd 1 point en apparence, intelligence, force et en dextérité et gagne un point en constitution et en pouvoir. Il augmente aussi sa compétence d’Intimidation de 20%.

2 - La légende des trois débris du char de mars

Le théâtre de la vie
En étant hypnotisés par la lentille de fascination, les investigateurs évoluent désormais dans un univers parallèle appelé “le théâtre de la vie”. Ils peuvent perdre leurs points de vie un peu plus facilement et mourir très vite. Chacune de leur mort entraîne ensuite assez vite le décès de tous les membres du groupe et les amène à un réveil au matin ou il sont convoqués par Mathias Kronenborg car il ont reçu à nouveau les neuf invitations pour l’opéra du soir. Leurs points de vie retrouvent leur maximum après leur mort, mais ils font un jet de santé mentale (1 - 1D6) et surtout ils oublient une phrase du testament occulte de Jules Verne. Cet oubli est répercuté sur toute la réalité du rêve, et après le premier oubli, le premier vers devient “Dans mes chants, seize vers seront oubliés”. Et ainsi de suite jusqu’à ce qu’il ne reste plus que “Dans mes chants, un seul vers sera oublié”. Ainsi, durant les 4 prochains chapitres, les joueurs auront un total de 17 vies, qui, si elles arrivent à 0, entraînent la réussite de l’opération de fascination. Les investigateurs sont déclarés définitivement fous et enfermés dans l’aile du Fascinateur de la Salpêtrière.

Il faut que les membres de l’équipe d’Europol comprennent progressivement le piège dans lequel ils ont été pris. Petit à petit, ils ne trouvent aucune sortie à ce “théâtre de la vie” et commencent à envisager la manière dont les autres sont devenus fous. Les investigateurs doivent passer par une phase de colère, de dépression et de marchandage. Certains personnages peuvent être amenés à se suicider pour tester la réalité du monde, et ils ne doivent pas comprendre tout de suite que ce geste n’a pas vraiment de conséquences. Laissez les investigateurs approcher très près de la vérité tout en ne réussissant qu'à attraper des illusions. Ils doivent oublier progressivement quelques vers du testament occulte afin de réaliser ce qui leur arrive, et chaque fois qu’ils vont se coucher, ils se réveillent le lendemain comme si c’était la même journée. Puis les dates se mélangent, et deviennent absurdes et inconséquentes. La seule chose qui persiste, est que chaque fois qu'ils se réveillent, ils ont oublié une phrase et tout le monde est vivant. Il reçoivent à

nouveau l'invitation, et s'ils tentent de résister au rendez-vous à l'opéra, ils doivent faire des jets de santé mentale pour rester sourds à des appels de plus en plus forts (0 - 1D3 puis 1 - 2D6). La seule alternative qu'ils ont à aller à l'opéra, est d'enquêter sur l'origine des artefacts, du testament et du mythe de Cthugha. Petit à petit, les routes se dessinent clairement, et ils n'ont le choix qu'entre la vérité qui se révèle ou la folie qui se répète.

La ville de Paris
Les premiers jours, elle semble normale, puis peu à peu la réalité se décompose. Bientôt ils ne trouvent des passages ouverts que vers les lieux qu'ils ont déjà visités. Il semblerait que les nouveaux endroits qui ne sont pas liés avec leurs souvenirs ou ceux du Fascinateur soient inaccessibles. Certains des lieux qu'ils visitent sont étrangement déformés, soit infiniment plus grands, soit étrangement plus petits, ou alors remplacés par des théâtres, des cinémas, incendiés de façon incompréhensible. La ville se restreint de plus en plus, et seuls sont accessibles au bout de quelques jours, l'opéra et les lieux qui peuvent les mener à la suite de leur quête.

Le Fascinateur
Ils verront de plus en plus souvent cette silhouette qui les devance. Plusieurs fois ils seront à quelques doigts de l'attraper, mais elle disparaîtra de façon inexplicable au dernier moment. Le fascinateur est ici dans son monde, il veut leur faire croire qu'il voit tout et qu'il peut tout. Mais si les investigateurs sont assez malins, il réussiront à lui tendre un piège. Il découvriront alors qu'il s'agit d'un automate, d'un porte manteau monté sur ressorts, qui va exploser entre leur mains, alors que les décors qui les entourent s'écroulent et qu'ils disparaissent dans un sommeil hypnotique pour se réveiller le lendemain après avoir fait un jet de santé mentale.

La quête de l'oeil de lumière
Le seul moyen de sortir de la transe hypnotique dans laquelle ont été plongés les investigateurs, est de réussir à reproduire la lentille de fascination qui les a ensorcelé. Il faudra en particulier qu'ils rencontrent les trois créatures de Cthugha ayant servie à produire les artefacts magiques pour constituer la lentille et qu'ils les traversent. C'est le dernier vers du testament de Jules Vernes : "Si tu veux être libre, tu devra construire un œil pour voir la lumière". Les investigateurs, lorsqu'il auront bien compris qu'ils sont coincés dans un rêve, vont piétiner dans leur enquête et commencer à tourner en rond. Tant qu'ils ne partent pas en quête de l'oeil de lumière, leur univers va se réduire, jusqu'à devenir de simple décors de théâtre où seule la réalité des routes vers les prochains lieu de leur quête persiste. Ils doivent enquêter sur la légende des trois débris du char de mars, les vers du testament de Jules Vernes, et l'origine de la création de la lentille de fascination. Cette quête se poursuivra jusqu'au chapitre 7. Voilà les endroits qu'ils peuvent encore explorer librement dans "le théâtre de la vie" : Paris et sa banlieu, Nantes, Amiens, Le Tibet et Lhassa et la Russie, St Petersbourg et la Sibérie, l'Afghanistan, Kaboul et le désert du Cashemire, Le Groenland. Hors de ces lieux, le monde est flou. Par contre, il leur est impossible de s'approcher de certains endroits sous peine de voir le monde se décomposer et faire disparaître les investigateurs jusqu'à leur réveil le lendemain. Il ne pourront pas explorer : Le Sanatorium, demeure de Bellevue, l'appartement de Hans Welles des grands boulevards, la ville de naissance de Hans Welles Epinal, La péniche le Nautillus, les cinéma de Georges

Méliès, et tout ce qui pourrait les mener trop facilement au Fascinateur. En mourant, ils doivent comprendre qu'ils se sont égarés et revenir à la scène d'hypnose au dernier acte de "La flute enchantée" à l'opéra Garnier.

Les contrées du Rêve
En étant hypnotisés par la lentille de fascination, les investigateurs ne passent pas seulement dans un état de transe profond. Toutes les victimes du fascinateur voient en réalité leur esprit être transporté dans une dimension parallèle semblable au monde réel, mais dont les limites sont le monde connu par les créatures de Cthugha. Par extension, ce monde parallèle est aussi composé du monde expérimenté par ceux possédés par la folie du Fascinateur. Tous ces rêves ont lieu dans des parenthèses temporelles mises en scène par le fascinateur, mais où les protagonistes gardent leur libre arbitre. Ils peuvent choisir la folie ou la vérité, et pour se libérer volontairement de ce rêve, ils doivent rencontrer les trois débris du char de mars, les trois créatures de Cthugha et les traverser en possession de l'artefact issues d'elles et ayant permit de fabriquer la lentille de fascination. Ils sont accessibles depuis leur rêve, car ils pourront trouver "l'escalier inhabituel" de 70 marches permettant de changer de dimension en allant dans les contrées du Rêve et d'agir sur la réalité. Ce monde parallèle leur sera accessible dans les trois lieux où sont cachées les créatures : le charnier du soufre hypnotique, l'église du verre de vérité, et le temple de l'eau illusoire.

L'aventure perdue de Jules Verne : édition rare et recherchée
Il existe la légende d'une œuvre perdue de Jules Verne, une nouvelle poétique avec trois gravures inédites de Gustave Doré. C'est la très méconnue édition du livre "Les trois débris du Char de Mars." Rares sont ceux qui en ont entendu parler, parmi eux : Emmanuel Saint-Germain le bouquiniste des passages, Jean-Baptiste Helysade le président de l'association des amis de Jules Verne, Jean Lefebvre le nouveau gérant du "Monocle de vérité". Ils rachètent chaque exemplaire de l'oeuvre pour 800 francs. Pierre-Jules Hetzel (1886) et Gustave Doré (1886) sont tués par Jules Vernes à la suite d'une dispute sur cette œuvre et sa publication. Sur la tombe de Gustave Doré on trouve les trois illustrations inédites, et une épitaphe qui dit que "Vernes emportera son secret dans sa tombe". Dans le journal de Hetzel, disponible en librairie, on trouvera des traces de disputes autour de l'édition de cet ouvrage aux alentours de 1886. On y mentionne les bals qu'organisait Jules Vernes à Nantes et Paris, avec la présence d'installations artistiques fabriquées par Etienne-Jules Marrey et Felix Nadar, les pionniers de la photographie. Ils sont tous les deux fous, mais connaissent la légende et se souviennent vaguement des bals et du passé de Jules Vernes. Gaston Vernes, lui aussi est fou, à la Salpêtrière, et se souvient de peu de détails. Il sera bienveillant envers son oncle, et confirmera qu'il a emporté son secret dans sa tombe.

3 - Un auteur de science fiction au passé obscur

La maison de Jules Verne à Nantes

En 1848, à 20 ans, Jules Verne quitte Nantes pour Paris où il va poursuivre ses études. En 1871 il ira s'installer à Amiens et commencera à travailler sur la légende de Cthugha et la fascination, mais conservera la maison familiale de Nantes. Il continue d'aller en villégiature dans son lieu de naissance, qui héberge alors encore ses parents et son cousin Gaston. Cette grande bâtisse bourgeoise, construite sur la falaise la plus isolée de la ville, fait face au port de l'île de Nantes située de l'autre côté du delta de la Loire. Répartie sur trois étages, elle est composée d'une grande salle de bal au rez de chaussée, des chambres et commodités aux premier et deuxième, et enfin d'une bibliothèque servant aussi de musée sous les toits. En cherchant bien, dans la bibliothèque, les investigateurs pourront découvrir un exemplaire de l'œuvre complète "Les trois débris du Char de Mars".

Cet ouvrage, édité à quelques dizaines d'exemplaires sous forme d'épreuve, vient bien des éditions Hetzel et date de 1886, mais sa publication n'a pas été officielle, et l'on en garde aucune trace dans les archives. Il contient toute l'histoire de la créature de Cthugha telle que Jules Verne l'a découverte, mais après l'avoir rédigée, il décide de faire disparaître cette connaissance. Un conflit naitra avec son éditeur, et l'auteur le tuera, faisant croire au suicide par arme à feu en 1886, après plusieurs disputes où il y avait de rares témoins. Ils trouveront aussi une coupe en pierre avec deux petites encoches, qui sert de clef sur la tombe de Jules Vernes. En fouillant dans les chambres, ils peuvent retrouver quelques pages éparses de l'œuvre perdue. Enfin en fouillant la salle de danse, il découvriront les décors magnifiques qu'ils servaient aux bals de l'auteur.

Les bals de Jules Vernes, à Nantes, Amiens et Paris
Le premier eut lieu en 1871 à Amiens, regroupant la bonne société de l'époque, puis en 1875 et 1877. Ensuite ils sont organisés chaque année jusqu'en 1886 et ont un grand succès populaire, notamment à Paris, au domaine des oiseaux de la famille Hetzel. Les notables viennent costumés en respectant les thèmes issus de la littérature de l'auteur.

Le plus fameux est celui du "Voyage à la lune" en 1877, pour lequel Nadar à collaboré étroitement à élaborer un premier mécanisme de fascination fonctionnant faiblement, toujours présent dans la salle de bal à nantes : c'est un grand canon à obus qui contient une lentille de projection faite des trois artefacts de Cthutgha. Il servait de décors à la fête, mais aussi de projecteur, ce qui a permis à Jules Verne de fasciner tout l'auditoire du bal de l'époque, en particulier les membres de la Société de Géographie parisienne qu'il convainc ensuite de financer ses voyages.

Dans ses travaux de fascination, Jules Verne va collaborer avec son neveu Gaston Verne, Félix Tournachon, dit Nadar, et à partir de 1882 avec Etienne-Jules Marrey pour élaborer le fusil photographique comme nouvelle arme de fascination. Ces trois amis de l'auteur ont été rendus fous par lui et résident à Paris. Ces informations sont disponibles dans le livre d'or des trois salles de bal.

La famille Hetzel
Dans les archives des éditions Hetzel, malgré l'incendie criminel d'Alphonse Orphanik en février 1909, un vieil archiviste pourra identifier et dater un exemplaire des "Trois débris du char de mars" de 1886. Il sera formel et dira n'avoir jamais vu cet ouvrage, bien qu'il soit

clair qu'il provienne des éditions Hetzel. Louis-Jules est sous l'emprise de fascination, et le domaine des oiseaux de Bellevue est inaccessible tant que les joueurs sont dans le monde des rêves. Le fils habite sur les boulevards parisien, il est est hautain et distant avec les joueurs, sous l'emprise de fascination. Hans Welles s'est installé dans sa demeure de Bellevue à Meudon.

Dans le journal de Pierre-Jules qui est disponible facilement, on pourra comprendre que Jules Vernes à tué le père Hetzel, amis proche de l'auteur, en 1886 et qu'il a fait passer cela pour un suicide. Si l'on enquête un peu, on peut comprendre qu'il l'a tué à la suite d'une dispute concernant la publication de son poème "Les trois débris du char de Mars", et que les épreuves imprimées n'ont jamais donné suite à une publication. Première ligne du journal de Hetzel 1843 : « Pluies chaudes et soleil. Bellevue est plein d'oiseaux et de ramages et j'ai dès quatre heures du matin des réveils en musique. »

Gaston Vernes
Interné depuis 1886, il est l'héritier de la fortune de l'auteur, gérée par la Salpêtrière. Les joueurs ont déjà pu le rencontrer, mais s'ils reviennent le voir pour enquêter sur la fascination, la quête et le piège dans lequel ils sont tombés, il peuvent en apprendre un peu plus. Il donnera les noms de Nadar, de Gustave Doré, de Etienne-Jules Marrey, et dira qu'il a accompagné son oncle lors de ses deux premières expéditions avec la société de géographie, mais que c'est la troisième qui recèle le plus de mystères. Il avouera avoir essayé de contrecarrer les plans de son oncle et de le faire arrêter à partir de 1884 jusqu'à leur échange de coups de feu en 1886. Il regrette d'avoir causé indirectement la mort de son oncle, mais il dit ne pas pouvoir lui pardonner l'œuvre maléfique qu'il avait entrepris. Il parlera avec effroi des trois débris du char de mars et sombrera dans un délire psychotique tout en laissant comprendre qu'on pourra en retrouver une édition à la maison Verne de Nantes.

Gustave Doré
C'est un graveur, illustrateur, et aquafortiste de très grand renom qui a marqué les courants artistiques de son époque. Il était l'ami de Pierre-Jules Hetzel, a travaillé avec Nadar et Vernes, et c'est celui qui a illustré la légende des débris du char de Mars jamais éditée, parmi d'autres succès d'éditions de Jules Verne. Il est enterré au père Lachaise à la division 22. Mort en 1886, suite à des disputes avec Jules Verne au sujet de la troisième expédition, la version officielle dit qu'il s'est suicidé par balle. Sur sa tombe sont les 3 illustrations inédites. Sa photo mortuaire à été prise par Nadar, seul capable de témoigner encore des secrets de sa vie.

Etienne Jules Marrey
Il est connu pour être l'inventeur du fusil photographique en 1882. Il collaborait étroitement avec Jules Vernes pour la fabrication d'une lentille de fascination, ainsi qu'avec Nadar. Aujourd'hui il est fou et n'a aucun propos cohérent, il délire dans les œuvres fantastiques et les expéditions exotiques qu'il a connu de son vivant. Il se voit revivre les bals costumés, et réagit agressivement à tous ceux qui interrompent ses rêveries. Dans son petit appartement rue des bois, on pourra retrouver un exemplaire de son invention avec une lentille de

fascination défectueuse mais ayant encore une aura surnaturelle. Elle est signée Vernes et Nadar.

Nadar
L'illustre inventeur et pionnier de la photographie est encore en vie dans son luxueux appartement rue Saint-Honoré. Il est toujours heureux de rencontrer des gens qui s'interessent à son travail et à ses inventions, mais il est désormais très agé, et du haut de ses 90 ans il apparait sénile et dément. Il est aussi victime de fascination par Jules Vernes depuis 1986, déclaré fou et ayant pris sa retraite. Il est connu pour avoir réalisé les portraits photographiques des célébrités de son époque, des reportages en ballon, mais aussi des documents sur les sciences techniques et industries contemporaines. Aujourd'hui, son fils Paul Tournachon gère le patrimoine familial, et à dû restreindre les finances depuis l'épisode de la commune.

Il reste un peu de conscience et de souvenir à Nadar, et aussi beaucoup de culpabilité d'avoir travaillé avec Jules Verne à son œuvre maléfique. Il se rapellera particulièrement de 1877, lors du bal costumé à Nantes du "Voyage à la lune", où il avait élaboré un premier prototype de lentille de fascination à l'aide de l'invention décrite dans son livre "Le Chateau de Carpathes" et des artefacts achetés à Paris. Ils l'avaient dissimulés dans un obus afin d'hypnotiser l'auditoire des notables et de les manipuler par la suite. Il dira qu'après, Etienne-Jules Marrey développa cet appareil et que lui décida de s'éloigner de cette cabale. Si les investigateurs le questionnent avec beaucoup d'insistance, il aura un instant de vigueur et déclamera son discours avant de sombrer dans une démence plus profonde.

Le discours de Nadar
"Les curieux sont ceux qui trouveront la porte secrète menant à l'escalier étrange. Je n'ai jamais voulu prendre cette voie, car je sais qu'en bas des 70 marches m'attendent les créatures incandescentes issues de Mars. La lumière du soleil a brûlé la rétine de ma raison, car j'ai contemplé l'astre sans le filtre des nuages de la réalité. Les ballons m'ont fait planer plus hauts que les dieux, et depuis les toits de Paris j'ai pu voir la machinerie du théâtre de la vie. J'ai travaillé avec Jules Vernes dans son entreprise maléfique. Oui, je m'en rapelle comme si c'était hier, les bals costumés rassemblant toute l'aristocratie, tombant dans un piège dément dont je ne suis jamais sorti. Le voyage à la lune qu'on leur avait promis eut bien lieu, et ils n'en sont jamais revenus. Dans l'obus, j'avais caché le décor et la porte du théâtre. Dans les décors il y avait la sortie, et nous ne l'avons jamais trouvée. La folie non, mais la réalité a disparu. Puis nous avons joué encore et encore la même pièce en ne changeant qu'un simple élément de décors. C'était lui, le marionnettiste, l'auteur de la pièce et celui de toutes les fictions. Il a assemblé un objet maléfique, un artefact de limpidité qui a voilé l'œil de la vérité. Depuis tout est flou, je n'y vois plus. Je ne sais même pas ce qu'il est advenu de ce bon Jules. Pourquoi ai-je participé à son œuvre ? Je ne sais pas, j'ai tout perdu ensuite, comme Gaston, Pierre-Jules et Gustave. Nous étions ensemble dans la même aventure, mais le metteur en scène nous a trahi. Depuis tout est flou, et je n'ai plus revu Mars. Mais je le sais, dans son entreprise démente, Jules Vernes a mené l'expédition dont il rêvait. La troisième expédition était celle de toutes les folies. Il a transporté un des débris, un des débris du char de mars, dans une prouesse technique qui montra aux dieux que l'industrie humaine était capable de défier leur pouvoir. Il a apporté la malédiction de

Mars à Paris, et c’est pour cela que son souvenir sera à jamais maudit. Quant à moi j’ai tout oublié sauf ma culpabilité, mais vous qui cherchez l'escalier étrange, prenez garde, tempérez votre curiosité. C’est dans la tombe des artistes que demeure l'œuvre oubliée. Et si vous refusez d’oublier, c’est à votre propre tombe qu’on va vous mener”.

La tombe de Jules Vernes à Amiens
En découvrant la magnifique sculpture funéraire de la tombe de Jules Vernes au cimetière de la Madeleine d’Amiens, les investigateurs sont face à un chef d'œuvre de mise en scène. La sculpture signée par Albert Roze est ajoutée à la tombe en 1907, 2 ans après l’enterrement de l’auteur. Elle est nommée “Vers l’immortalité et l'Éternelle Jeunesse”. Elle représente Jules vernes brisant sa tombe, les yeux et le bras tendus vers l’éternité. Au fond de la main sculptée, on voit deux petites encoches qui semblent servir de serrure. Il faut y mettre la coupe de pierre que l’on peut trouver dans la maison de Jules Vernes à Nantes, pour déverrouiller une plaque qui va révéler trois éditions de l'œuvre perdue et tant recherchée, les trois débris du char de Mars.

Sur la pierre tombale sont gravées les derniers vers du testament occulte de Jules Verne :
“Chtugha ! Suit les augures du char de Mars !
Trouve dans une prospère vallée du Tibet,
Ceux de l’eau Illusoire qui sont cachés
Trouve dans le coeur du patrimoine français
L’horreur où la secte du soufre s’est enterrée
Trouve dans une terre inconnue de Sibérie
Sur l’île déserte, l’église du verre de vérité”

Conclusion
Ce chapitre se conclut lorsque toute l’équipe du dossier psychiatrique à réalisé le piège dans lequel ils étaient ainsi que la manière dont ils peuvent s’en libérer, c'est-à-dire rencontrer les 3 créatures de Cthugha. Il faut mettre l’accent sur les vers du testament occulte : “J’ai construit à nouveau l’arme qui causa mon annihilation” et “Si tu veux être libre, tu devra construire un œil pour voir la lumière”. Les investigateurs obtiennent une version originale de l'œuvre perdue de Jule Vernes si il n’en ont pas encore trouvée, elle est apportée par un des personnages bibliophiles qu’ils ont déjà rencontrés.

Le dossier psychiatrique poursuivra son enquête en choisissant la destination qui l’inspire le plus pour les trois chapitres suivants: une prospère vallée du Tibet, une terre inconnue de Sibérie, ou le cœur du patrimoine français. Les investigateurs resteront dans l'univers parallèle hypnotique du théâtre de la vie jusqu’au chapitre 7. Dans ce monde, ils ne peuvent explorer que les endroits autorisés en rapport avec les souvenirs des créatures de Cthugha et ceux qui ont été en contact avec. Ils ont aussi le désir d’aller voir tous les soir “La flûte Enchantée” à l’opéra Garnier, et chaque fois qu’ils meurent, ils se réveillent le lendemain dans leur lit avec tous leur points de vie, le même score de santé mentale réduit s'ils ratent leur test, et en ayant oublié une des 17 phrases du testament occulte de Jules Verne. Pour résister à l’appel de l’opéra, les investigateurs peuvent être soumis à des jets de santé mentale, tant qu’ils sont à Paris. En cas de folie permanente, on peut considérer le

personnage comme définitivement hors de l'aventure du dossier psychiatrique sur Le Fascinateur.

Chapitre 4 - Le charnier de la Secte du Soufre hypnotique

En enquêtant sur la fabrication matérielle de la lentille de fascination, les investigateurs découvrent une légende méconnue. Dans un endroit mystérieux au cœur du patrimoine, il y a une créature de Chtugha emprisonnée et ramenée en France par Jules Vernes lors de sa troisième expédition avec la société de géographie en 1884.

La ville va se retrouver asphyxiée par le gaz mortel qu'elle émet et les habitants vont faire face à une hécatombe. Il faut mener l'enquête sur le passé sombre de l'auteur de science-fiction, résoudre des énigmes pour entrer dans le temple et contrecarrer les plans horrible de la secte macabre et héréditaire qui fabrique "L"hypnose pneumatique".

1 - La troisième éxpédition de Jules Verne pour la société de géographie

Les investigateurs doivent en apprendre plus sur la créature de Cthugha qui se trouve "au cœur du patrimoine français". Ils vont devoir enquêter sur l'expédition menée en 1884 par Jules Verne pour la société de géographie parisienne. Pour cela ils pourront être mis sur la piste par le photographe fou Nadar, par le passionné Jean-Baptiste Helysade, par le bouquiniste des passages couverts Emmanuel Saint-Germain, par le parfumeur Abel Al Hadarn ou par leur supérieur hiérarchique d'Europol Mathias Kronenborg.

La société de Géographie
La société de Géographie de Paris est une association de savants français fondée en 1821 par Jean-Denis Barbié du Bocage, avec la participation de Champollion et Friedrich von Humbolt. C'est la plus ancienne société de géographie française et elle patronne des travaux de cartographie, des expédition et contribue au rayonnement commercial.

En 1868, Jules Vernes devient membre de la société de géographie, et il apprend l'existence du culte des trois débris du char de Mars au retour d'une expédition Française dans le Groenland. C'est une légende rapportée des campagnes indiennes d'Alexandre le Grand.

En 1878, la société de géographie finance une première expédition de recherche menée par Jules Vernes qui durera 11 mois. Ils découvriront les créatures de Cthugha, au Groenland et en Sibérie. En 1881, une deuxième expédition est lancée au Tibet, et ils découvrent la troisième créature.

La troisième expédition qui sera menée par Jules Vernes en 1884 aura un budget 100 fois supérieure aux précédentes, et une grande part de l'équipement sera fourni par les Industries Eiffel. Cette fois-ci, Jules Vernes a possédé les autres membres en utilisant son appareil de fascination et a monté une expédition pour ramener la créature du Groënland à Paris, et la cacher dans le cimetière pendant les travaux de rénovation. Tous les participants sont ensuite forcés à l'amnésie et les traces de l'expédition supprimées des archives. Seul Eiffel reste complice, et il collabore à la création de l'appareil qui servira à capturer, transporter et exploiter la créature de Cthugha.

Le 14 juillet 1886, Jules Vernes fonde la secte du Souffre Hypnotique avec 5 autres membres de la société de géographie : Alphonsina Barilli, Eric Millot, Hubert Decrussol d'Uzes, Edouard de Fleury et Soizik de Bruge qui l'avaient accompagnés lors de la troisième expédition. Il sont les gardiens du secret de la créature de Cthugha sous le charnier du père Lachaise, et transmettront le culte à leur premier descendant. La parution de la "Légendes des trois débris du char de Mars" de Jules Vernes illustré par Gustave Dorée est annulée, contrairement à la volonté de Pierre-Jules Hetzel dont la mort au même moment inquiète sa famille.

Le 12 juin 1906, un an après la mort de Jules Vernes, Hans Welles, employé de la librairie "Le Monocle de vérité" découvre le testament de Jules Vernes et la version en maquette de la légende. Il intègre la société de géographie et décide de monter des expéditions pour suivre les traces de Vernes.

En juillet 1907, Hans Welles fait une première expédition à Lhassa et infiltre la communauté de l'eau illusoire sous le pseudonyme Piotr Puzatovitch. En juin 1908, une deuxième expédition est menée dans la vallée de Nyurbachan, mais Eiffel refuse de participer. L'expédition se solde par un échec et provoque une détonation, identifiée comme l'événement de la Toungsta. Le culte de l'église du Verre de Vérité bascule dans les contrées du Rêve pour se dissimuler et ils sombrent dans la folie.

Depuis 1909, le siège de la société de géographie est situé au 10 rue d'Iéna, dans l'hôtel Bonaparte chez le nouveau président Roland Napoléon. Elle est composée de nombreuses personnalités honorables, telles que : Jean-Martin Barbié du Bocage, Thierry Decrussol d'Uzes, Anatole France, Albert de Monaco, le maréchal de Lyautey. Mais aussi Théodore Pébroid, le directeur des égouts de Paris, Isidore Fromont, l'archiviste du cadastre, Helmut de Bruges le paysagiste, et Hubert Decrussols d'Uzes éditeur chez Hetzel.

Roland Napoléon, Hotel Bonaparte, siège de la société de géographie.
Il parle facilement de Jules Vernes et de ses trois expéditions fantastiques, et il est fier d'avoir pu financer ces grandes aventures humaines. C'est un spécialiste des plantes et des cartes, mais lui-même n'aime pas voyager. Il est bien heureux que des aventuriers comme Jules Vernes, Jean-Martin Barbié du Bocage et Hubert de Lyautey qui l'accompagnait dans ses voyages, ou le disparu Piotr Puzatovitch qui a repris les expéditions de Jules Vernes, mènent des aventures pour les raconter aux autres. Il précise aussi qu'il n'a pas déménagé toutes les archives et document de la société de géographie depuis que son hôtel en est

devenu le siège six mois plus tôt, il en a fait don d'une grande partie aux œuvres, aux archives et aux bibliothèques publiques.

Archives des expéditions de la société de géographie :
1878 : Expédition de recherche menée par Jules Vernes qui durera 11 mois au Groenland et en Sibérie. Ils disent avoir découvert des créatures extraordinaires.
1881 : Expédition de recherche menée par Jules Verne au Tibet. Une troisième créature est Découverte. Ils échappent de peu aux autorités et sont bannis du Tibet.
1884 : Expédition de capture menée par Jules Vernes avec un budget 100 fois supérieure aux précédentes est préparée en direction du Groënland. L'équipement et les infrastructures seront produits par les Industries Eiffel suite à un concours public.
1907 : Expédition de recherche menée par Piotr Puzatovitch au Tibet sur les traces de Jules Vernes en 1881. Toute l'équipe est condamnée à mort sauf Piotr qui est banni du Tibet. Il rapporte qu'aucune créature n'a été trouvée.
1908 : Expédition de recherche menée par Piotr Puzatovitch en Sibérie sur les traces de Jules Vernes en 1878. Toute l'équipe disparaît suite à l'événement de la Toungsta.

Jean-Martin Barbié du Bocage, Hôtel galpin
Le descendant du fondateur de la société de géographie connaît le secret de la secte du Soufre Hypnotique, et il le révélera à demi-mots aux investigateurs. Ses archives personnelles contiennent des documents sur la troisième expédition à laquelle il a participé, mais il est partiellement fou et ne s'en rappelle pas. Il a subi le traumatisme de la fascination par Jules Vernes, et sa raison semble vaciller quand il parle du sujet. Il délire partiellement sur les thèmes des lignées démoniaques, de la putréfaction des corps, et de l'épuration alchimique par les gazs. Ils liront à la date de juillet 1886 "Jules Vernes est devenu obsédé par l'agencement du cimetière du père Lachaise d'avant 1815. Depuis son retour de la troisième expédition, si tenté que celle-ci ait vraiment existé, car je ne m'en rappelle presque plus, il est de plus en plus dans des délires mystiques avec son ami Eiffel".

Hubert de Lyautey
C'est un maréchal à la retraite qui avait accompagné Jules Vernes durant les premières expéditions. Il n'a pas participé à la troisième car il avait failli mourrir au Tibet et qu'il trouvait les éxpéditions de plus en plus folles. Il parle des créatures de Cthugha avec peur et froideur, comme s' il les avait contemplées de trop près. Il dit aussi que Piotr Puzatovitch a menti sur son vrai nom, qu'au début il était obsédé par la recherche de la secte du soufre hypnotique et qu'il a provoqué la mort de tous ceux qui l'accompagnaient au Tibet. Il pense qu'il n'est pas mort en Russie en 1908. D'ailleurs il n'avait pas d'accent Russe.

2 - Attentat pneumatique par les réseaux

"FUYEZ VITE - Je fus distrait de ma lecture du télégramme d'Europol reçu par pneumatique, car le bec de gaz du lampadaire de la rue venait de s'arréter sous mes yeux. Toutes les autres lampes à gaz de la pièces s'éteignirent alors une à une dans un petit bruit de crachat.

Puis elles se mirent à suinter d'une fumée épaisse, sombre et luisante. Soudain un grand bruit rauque se fit entendre, comme si toutes les canalisations de la ville toussaient en même temps et les lampes crachèrent de gros nuages sombres. J'ouvris la fenêtre hâtivement car la fumée acre et souffreteuse m'étoufait. Dans la rue, je vis que, des égouts, montaient des volutes noirâtres et visqueux qui se dressaient et paradaient comme une procession monstrueuse en éveil. Du lampadaire tombait mollement une langue de fumée luisante qui semblait si épaisse et dense qu'elle ne pouvait pas se replier sur elle même. Un passant dégobilla une bile sombre et brillante comme du pétrole. Je vis le garçon postier en convulsion à mes pieds et je perdis connaissance dans un délire obscur."

C'est une scène d'horreur. La première attaque aura lieu après que les investigateurs découvrent l'existence de la société de géographie et qu'ils sont sur la piste de Piotr Puzatovich. Les gens pensent alors qu'il s'agit d'un accident. Puis les attentats s'accélèrent en fonction de la progression de leur enquête pour détourner leur attention du cimetière du père Lachaise. En produisant plusieurs vagues de gaz de plus en plus longues, la secte du Soufre Hypnotique va ainsi pouvoir alimenter son charnier pour finalement anéantir la ville complètement. Il vont agir très rapidement.

La secte du Soufre Hypnotique
La secte du Soufre Hypnotique est composée du maître et de 5 dangereux cultistes devenus fous d'adoration devant le créature du Cthugha enfouie sous le charnier de Père Lachaise. Alexandro Barilli, Martine Millot-Chavannes, Églantine de Fleury, Helmut de Bruges, et Hubert Decrussol d'Uzes sont les seuls à connaître l'accès secret à leur lieu de culte et sont les descendants de la première génération. Ils sont infiltrés dans les services publics de Paris, mais leurs responsables ont des soupçons dès le début des attentats au gaz. Jules Vernes fut le premier maître, c'est désormais Gustave Eiffel.

Ils vont provoquer un holocauste dans Paris en faisant plusieurs attentats. La créature de Cthugha est alimentée par le charnier en décomposition qui se situe au-dessus d'elle, ainsi que le contenu du crématorium. Elle produit un gaz toxique dont les effets varient selon la concentration. Au début, il donne simplement des vertiges et une perte de la notion de temps. Après avoir été respiré une minute, on a des symptômes de plus en plus violents. Au bout de plusieurs minutes, il transforme ses victimes en zombie meurtriers entrant en décomposition. C'est un gaz très lourd, opaque et sombre, et il sera diffusé à partir des conduits de gaz de paris qui auront été dérivés et branchés dans les égouts. C'est le conduit pneumatique qui passe aux buttes chaumont et qui active les pompes à pression. Ce gaz dense va rendre absolument invivable toutes les parties basses, les rues et les rez-de-chaussée de Paris.

La première fois, ils utilisent leur gaz pendant une minute, tuant 200 personnes. Le fois suivante, ils utilisent le gaz 10 minutes, tuant 2000 personnes. On ne croit plus à l'accident, et les gens commencent à paniquer. La fois suivante, ils l'utilisent pendant 4 heures. La moitiée de la population décède, la ville est paralysée, comme en guerre, elle est abandonnée. Enfin, lorsque les cimetières sont remplis, la ville est vidée et en permanence dans le brouillard toxique, le seul moyen de se déplacer est en dirigeable ou avec des masques à gaz. L'objectif de la secte, sous les ordres de Gustave Eiffel, est de remplir

d’énergie des batteries au Chtonium. Mais l’expérience est très dangereuse et Eiffel est devenu partiellement fou. Pour arrêter le carnage et détruire cette construction maléfique, il faut utiliser les sept clefs dans le temple. Chaque cultiste en garde une et le maître deux.

A sa création initiale en 1886, les cinq membres faisaient partie de la société de géographie et avaient participé à la troisième expédition de Jules Vernes. A la deuxième génération, seul Helmut de Bruges et Hubert Decrussol d’Uzes en sont encore membres. Les seules personnes qui ont connaissance de la secte du Soufre Hypnotique sont Isidore Fromont l’archiviste de l'hôtel de Sens, Jean-Martin Barbié du Bocage, descendant du fondateur de la société de géographie, et Nadar le photographe et ami de Vernes devenu fou. En novembre 1908, Hans Welles découvre leur existence, annote une carte archivée à l'hôtel de Sens et réussi à infiltrer leur réseau souterrain. Il leur vole une partie de composante gazeuse dont il a besoin pour son mécanisme Fascinant et continue sa quête, mais il est remarqué par la secte.

Souffre Hypnotique (tirer un dés toute les minutes)
1 : vertiges et perte de la notion de temps (0/1D3 santé mentale)
2 : perte de connaissance
3 : crise de convulsions
4 : vomissement de sang (1D3 point de vie)
5 : eczema purulent (-1 Charisme)
6 : yeux qui pleurent et irrité (-1 Dextérité)
7 : oreilles qui saignent (1D6 point de vie)
8 : jambes en coton (-1 Force)
9 : désorientation
0 : folie temporaire - paranoïa

Les Égouts de Paris
Après la première attaque, les investigateurs pourront mener l'enquête dans les égouts. Ils découvriront rapidement plusieurs bec de gazs avec un système de pression qui ne laisse passer que les gazs lourds dont le Souffre Hypnotique. Une grande quantité a été installée de façon illégale.

Théodore Pébroid, Direction des Égouts de Paris, Bassins de Clichy
Le réseau des égouts est trop vaste pour être entièrement sous contrôle de son service. C’est une voirie parallèle ou beaucoup de différents systèmes se croisent. Il arrive souvent qu’il ne soit pas informé de ce qui se passe dans les égouts. C’est souvent le cas avec les installations de tuyauteries de gaz, le réseau pneumatique, ou les souterrains des cimetières. Il conseille aux investigateurs de se renseigner auprès des directeurs concernés. Mais récemment, plusieurs jeux de clefs ont été volés dans son service, et il soupçonne un employé. Alexandro Barilli de la secte travaille dans son service.

Le réseau pneumatique
Il est coupé pendant les attentats, et les employés des postes sont victimes du gaz. Le réseau pneumatique est un ensemble de 300 km de circuits sous pression qui permet d’envoyer des capsules à la vitesse de 24km/h dans Paris.

Pneumatiques de Paris, Jean-Emmanuel Empocle, Usine d'air comprimé du quai Panhard-et-Levassor
Le réseau est hors de contrôle pendant les attentats, et il n'y a aucun moyen de le couper. Toute la force de la pression semble tomber d'un coup puis reprendre quelques minutes après. Il soupçonne quelqu'un de son équipe d'avoir saboté une partie des systèmes de commandes. Il y a huit ateliers de force motrice en plus de celui du 13eme : Breteuil, Forest, Valmy, Poliveau, Saint-Sabin, Lauriston et Pajol. Il est impossible de tous les laisser fermés en même temps. Il leur remet le plan du réseau pneumatique. Martine Millot-Chavannes de la secte travaille dans son service.

Gazs de Paris, Ernest Langrogne, Usine à gaz de la Plaine Saint-Denis
L'extinction des gaz s'explique car le soufre hypnotique n'est pas inflammable. C'est un gaz lourd qui passe par le filtre spécial qui a été installé dans les égouts et dans de nombreux autres endroits de Paris après une directive de 1898. C'est une décision du secrétariat de direction, qu'il avait déjà contesté à l'époque, mais ses lettres étaient restées sans réponse. Le modèle doit permettre de soulager la pression du réseau en évacuant les gazs ignobles. Il est breveté par les ateliers Eiffel. Il soupçonne aussi des employés d'avoir volé des plans du réseau. Églantine de Fleury travaille dans son service.

Cimetières de Paris, Charles-Henri Mansion, Hotel de Ville
Charles-Henri est directeur des cimetières depuis trente ans et il est très cynique avec son travail. Pour lui cette hécatombe c'est de nouveaux soucis de logistique à gérer. Il a déjà des problèmes de vandalisme en permanence, et des vols de cadavres. En particulier au père Lachaise, de nombreuses tombes ont été exhumées. Il voulait y envoyer les derniers morts, mais le directeur, Xavier Ligue de Lapointe lui annonce que la fosse commune ne désemplit pas. En ce qui concerne le cadastre et les sous-terrains du cimetière, il leur conseillera d'aller voir les archives de l'hôtel de Sens. Helmut de Bruges travaille dans son service.

Archives de l'hôtel de Sens, Isidore Fromont
Il connait par hasard la secte du soufre hypnotique, en effet sur une carte du cimetière du Mont louis (Père Lachaise en 1815) il y a marqué ces notes de la main de Hans Welles, avec le sceau du Fascinateur : "Ancêtres du premier sang de la secte du soufre hypnotique : AC17 - U30 - U24 - O30 - O2"
A l'aide de ce premier plan d'avant le réaménagement, en s'aidant des localisations sur un deuxième plan plus actuel, il faut trouver les tombes des 5 ancêtres des membres de la secte du soufre hypnotique.
Il a aussi une copie des archives détruites de la société de géographie qui font mention de la troisième expédition de 1884. Menée pour ramener une créature à Paris, et la cacher dans des souterrains. Il est précisé que Gustave Eiffel à participé à l'élaboration matérielle du système de capture et de transport. Il y a un journal et on voit que les membres étaient : Jules Vernes, Jean-Martin Barbié du Bocage, Alfonsina Barilli, Eric Millot, Thierry Decrussol d'Uzes, Anatole de Fleury, Soizik de Bruge.

3 - Les travaux oubliés du crématorium et le charnier du père Lachaise.

Gustave Eiffel
Le maître de la secte est aussi un mécène dans l'enquête du Dossier psychiatrique du Fascinateur. Depuis que Hans Welles à découvert le secret du charnier en 1908, il a tout fait pour se saisir de lui sans succès. Il poursuit le rêve fou de créer de l'énergie avec des batteries au Chtonium à partir de la créature alimentée par des cadavres. Il fera tout pour renvoyer les investigateurs à leur enquête principale, sans pour autant pouvoir préciser de quoi il s'agit. Il attend au sommet de sa tour, et ne se dévoile que si les investigateurs le poussent à bout. Il possède deux clefs du temple sur lesquelles sont inscrites Rimbaud et Beaudelaire, ainsi que la carte du charnier du Père Lachaise.

Le discours d'Eiffel "Pour qui vous prenez vous, misérable mercenaires ? Je suis le génie qui a dressé la tour sur laquelle vous vous tenez, l'industriel qui a rattaché les continents entre eux, le visionnaire qui a bâti la route vers l'avenir. Vous n'imaginez pas le pouvoir auquel j'ai accès. L'énergie illimitée est à portée de ma main, et je ne vous laisserais pas me ralentir. Je suis le maitre de la secte du Soufre Hypnotique et je tiens ce titre de l'honorable Jules Verne, qui en est le fondateur même. Je ferais honneur à son nom en réalisant son œuvre. Vous deviez retrouver notre ennemi commun, pas vous mettre en travers de ma route. Que sont des millions d'hommes face à la marche de l'histoire ? Qui fera la différence lorsque quelques enquêteurs d'Europol auront disparu sans avoir pu finir leur mission ? Vous n'auriez jamais dû oublier le travail pour lequel vous aviez été engagés. Votre curiosité va vous coûter la vie !"

Le bureau du cimetière du père Lachaise
En rencontrant le directeur, Xavier Ligue de Lapointe, il pourra leur parler des soucis de vandalismes récurrents. La fosse commune ne désemplit pas mais il va être obligé d'accueillir de nouveaux résidents suite à l'accident de gaz. La grande carte de 1909 avec le quadrillage se trouve à l'accueil et dans la maison des gardes. Mais il est arrivé récemment en poste et en ce qui concerne l'histoire du cimetière, il conseille d'aller voir les archives du cadastre à l'hôtel de Sens. On peut aussi rencontrer le fossoyeur Joêl Duchène qui a plusieurs anecdotes effrayantes sur les gens qui viennent la nuit pour déterrer des cadavres, bouger des urnes ou des plaques dans les caveaux.

Chaque fois que les investigateurs visitent une tombe des ancêtres de la secte, remettez leur la fiche avec l'énigme correspondante.

Mme Alfonsina Barilli - tombe 13 - AC17
Il faut verser 1 litre d'eau sur sa robe, et cela remplit un réservoir qui déverrouille la porte.

M Eric Millot - tombe 89 - U30
Le corp à quitté le sarcophage, et il est parti sous le saule le plus proche. L'arbre fait une ombre avec avec la lumière du lampadaire à proximité, jusqu'à une urne funéraire qui semble avoir été déplacée récemment. En la bougeant, on déverrouille la tombe.

M Thierry Decrussol d'Uzes - tombe 51 - U24
Le nom a été mal orthographié sur la tombe : "Thery". On retrouve celui qui manque avec ses amis, donc il faut appuyer sur la lettre manquante, le "i" dans le mot ami.

Duc Anatole de Fleury - tombe 36 - O30
Il faut appuyer dans le bon ordre sur les fleurs de la tombe. En cas d'erreur, on reçoit un nuage de soufre hypnotique. Le poème utilise des surnoms pour certaines fleurs. Les investigateurs doivent forcément faire des recherches scientifiques pour identifier les plantes, car les derniers surnoms sont très durs à connaître.

1 - Glaïeul - *Gladiolus*
2 - Laurier - *Laurus nobilis*
3 - Seraphin - *Echeveria Seraphin*
4 - Aurores - *Lianes Pyrostegia venusta*
5 - Lys - *Lillium*
6 - Soupir - *Gypsophila paniculata*
7 - Horizons - *Bleuet Centaurea*

Comtesse Soizik de Bruge - tombe 55 - O21
Il faut prendre la plaque du tombeau de Soizik et la mettre sur le tombeau ouvert qui est sur le mur d'en face. Ils peuvent être aidés par les fossoyeurs qui ont parfois vu les plaques changer d'emplacement.

Le crématorium
La construction de l'édifice s'étalera de 1884 à 1908. D'abord limité à l'incinération des déchets provenant des hôpitaux, le bâtiment est ensuite destiné à la crémation des corps. Il est lié avec les égouts, mais aucun passage n'est visible vers le charnier. A proximité se trouve la fosse commune qui ne désemplit pas. Elle est placée juste au dessus de la créature de Cthugha, et l'écoulement des corps en décomposition l'alimente.

Chaque fois qu'une tombe est déverrouillée, une lumière s'allume sur une des quatre ailes, puis la coupole. Quand les quatre sont activées, lorsqu'on active la cinquième, alors une dalle derrière l'autel bascule sur le coté et laisse entrer dans un long tunnel de cuivre de profil ovale. Pour cela ils devront résoudre l'énigme de Thierry Decrussol d'Uzes et Anatole du Fleury en dernier et simultanément, car leur tombes ne se déverrouille que pendant 5 minutes. Le réservoir de la tombe d'Alphonsina Barilli reste rempli une heure. Ensuite, la dalle se referme toute seule sur l'entrée du charnier.

Le charnier de la secte du Soufre Hypnotique

Le tunnel de cuivre se prolonge sur plus de 100 mètres puis commence à descendre dans le sol, le long de l'escalier inhabituel de 70 marches. Les conduits sont étroits et de forme ovale, avec plusieurs tuyaux qui les parcourent.
1 - Écoulement macabre : dans cette salle il y a un gros tuyau central, et plusieurs autours qui se rejoignent. On peut voir atravers les hubots de morceaux de cadavres en décomposition qui baignent dans un jus organique noir, et des pales tournoyantes.
2 - Temple gothique : ce temple carré à colonne laisse une grande ouverture vers l'octaèdre au-dessus duquel il est construit. Dans ce volume brûle la créature de Cthugha. Les cadavres tombent directement par le toit du temple entre les colonnes et dans les flammes. Sur le mur en face du couloir il y a neuf serrures en face des vers qu'il faut lier aux artistes pour pouvoir ouvrir la grille métallique du temple et accéder à la créature. Utiliser les deux premières serrures ou faire une erreur provoquera un nuage de gaz toxique. Deux premiers cultistes attendent les investigateurs ici.

Chaque lignée de la secte garde une clef,
Seul le maître ouvre les dernières serrures :
On dit de moi que je suis un écrivain génial - Balzac
Je suis le père de celle qui porte l'aube du progrès - Hugo
Dans l'impression d'un paysage fou comme l'enfer - Cezanne
Je suis le géant né d'un modèle plus petit - Bartholdi
Le gardien de la porte du jardin des supplices - Rodin
Je suis le poète amoureux qui traverse le désert - Rimbaud
Celui qui trouve des fleurs dans la nuit obscure - Baudelaire

3 - Gazeoducs : les panneaux de contrôle se trouvent ici. On peut fermer et ouvrir le temple, arrêter l'écoulement de chaque tuyau, lancer le processus pour enfumer la ville, couper l'alimentation pneumatique, etc … Hubert Decrussol d'Uzes, le maître cultiste, les attend ici. Deux tours après le début du combat, les deux derniers cultistes vont arriver pour le combat.
4 - Entrée pneumatique : ici les tubes hors services du réseau pneumatique ont été raccordés pour fournir la cuve centrale en pression avant de tout relâcher dans le réseau de gaz de la ville en un coup.
5 - Chargeurs : il y a plusieurs accumulateurs qui crépitent, et des batteries qui chargent sur la pointe de la structure centrale. C'est ici que sont chargée les batteries au Chtonium Il y a des alambics qui raffinent des gazs, et une grande cuve avec inscrit "Hypnose pneumatique". C'est l'artefact qu'ils doivent récupérer.

Conclusion :
Une fois les 5 membres du culte tués, il n'y aura plus d'attaques au gaz dans la ville. Si les investigateurs veulent accéder au coeur du charnier pour traverser la créature, il leur faudra les 7 clefs, et donc tuer Gustave Eiffel. Si il attaquent la créature, cela provoquera une explosion atomique du style de l'événement de la Toungsta. Pour finir le chapitre, il faut traverser la créature en ayant l'artefact avec soi.

Chapitre 5 - L'Église du Verre de vérité, en Sibérie,

Les investigateurs du dossier psychiatrique du Fascinateur ont regroupés plusieurs éléments autour d'une légende : le monocle de lecture universelle est un artefact produit par l'église du Verre de Vérité, qui cache en Sibérie une des trois créatures de Cthugha.

Se rendre dans ce territoire sauvage ne va pas être un voyage de plaisance. Il vont devoir organiser une expédition polaire et survivre aux dangers des plaines gelées pour découvrir ce lieu à la limite du cauchemar. Que verrons t'ils après avoir traversé la frontière des contrées des rêves ?

1 - L'expédition en Sibérie

Sur la trace de l'église du verre de vérité
Elle se situe dans le cirque Noir des montagnes Poutorana, au coeur de l'oblast de Krasnoïarsk dans la sibérie de l'empire Russe. Les investigateur pourront découvrir ce lieu légendaire grâce à plusieurs pistes : les moines orthodoxe de l'église Saint-Serge de Radonège, le scientifique Severnaya Zemlya qui travaille avec Europol, les archives de la société de Géographie qui répertorient les voyages de Jules Verne et de Piotr Puzatovitch, mais aussi grâce aux archives concernant l'événement de la Toungsta de 1908, provoqué par le Fascinateur. Le seul moyen d'atteindre ce lieu est d'aller à Saint-Pétersbourg, de suivre une expédition en bateau dans le cercle polaire de 60 jours jusqu'à Doudinka, puis d'affréter une caravane depuis ce lieu vers leur cible. Europol leur confiera un budget total de 20 000 francs pour l'expédition.

Les moines orthodoxes de l'église Saint-Serge de Radonège, rue de Crimée.
Après leur rencontre avec Kabalevsky, les investigateurs seront suivis par deux moines guerriers, Gregory Sedovitch et Stepan Makarov qui cherchent à en apprendre plus sur le Fascinateur. Il sont très agressifs et ils soupçonnent l'équipe d'Europol de travailler pour lui. Il y a de fortes chances qu'ils attaquent. Ils le soupçonnent d'être à l'origine de l'événement de la Toungousta de 1908, une explosion inexpliquée en Sibérie, et ils veulent venger leur frères morts.

En discutant avec l'archi-prètre Nicolas Cernokrak à l'église, les investigateurs pourront découvrir la légende des trois débris du char de Mars. C'est un mythe étudié de près par la loge théosophique de "La lecture du ciel" très influente à Saint-Pétersbourg, qui met en relation la mythologie et l'astrologie.

C'est le père Michel, Mikhail Somov le libraire, qui s'occupe de la comptabilité. Il va pouvoir leur apprendre que le monocle est fabriqué par l'Église du Verre de Vérité qui se trouve dans

la vallée de Nyurbachan au cœur de la Sibérie. On dit qu'elle est maudite et que ceux qui la cherchent et on le malheur de la trouver n'en reviennent jamais. Il leur vendra la carte du voyage pour 300 francs.

Severnaya Zemlya
Ils pourront recruter Severnaya Zemlya, un spécialiste en astronomie et en aérolithes de l'académie impériale de Saint-Pétersbourg qui a l'habitude de collaborer avec Europol. Il sera présenté à l'équipe par l'agent Mathias Kronenborg, et c'est un scientifique à la réputation internationale que certains soupçonnent d'être fou.

Il a une pierre de Lune en pendentif autour du cou qui donne le don de vision nocturne et que Vladislav Kabalesky propose de racheter pour 6000 francs. C'est inconcevable de la vendre pour Severnaya, et le seul moyen de la récupérer est de la voler. Ce spécialiste des météorites connaît bien la loge théosophique de "La lecture du ciel" à Saint-Pétersbourg et il pourra aider l'équipe à les rencontrer. Il peut aussi servir d'interprète en Russe pendant tout le voyage.

C'est un géologue et un astronome aux tendances mystiques et prophétiques, et il aura une interprétation plus planétaire et astrale de la légende des trois débris du char de Mars qu'il pourra leur raconter dans les grandes lignes. Il parle de plusieurs planètes qui se sont percutées il y a des centaines de millions d'années, et dont les débris seraient arrivés sur terre. Il dit que ce cataclysme aurait pu provoquer des changements d'ères géologiques. Il dit aussi qu'on a découvert récemment des traces d'eau sous forme solide sur la planète Mars.

Saint-Pétersbourg, la capitale Impériale
Pour atteindre cette première étape, ils peuvent partir de Paris en train pour un voyage de 1200 francs en 4 jours. Ce port démesuré, construit pour être la capitale du légendaire Pierre le Grand fuit choisi pour être sa capitale en 1706. La grande affluence de populations ouvrières et paysannes en a fait le cœur des principales grèves et révoltes du pays. Il y a quelques années, la révolution de 1905 à donné lieu au "Dimanche Rouge" où les militaires ont massacré la foule. Cette ville reste par son architecture et son urbanisme une représentante du siècle des lumières. Elle est construite autour de grands axes et de bâtiments gigantesques au style néo-classique : palais, universités, académies, instituts, bibliothèques, théâtres. C'est le centre culturel et artistique du pays. On y trouvera toutes les fournitures ordinaires, extraordinaires, et même des pépites occultes.

L'institut de science impériales
L'expédition a été annoncée par Europol, et les investigateurs auront accès, avec le soutien de Severnaya Zemlya, à l'aide de l'académie impériale des sciences et de son institut. Ils pourront rencontrer Eduard von Tol, un géologue bilingue de l'académie, et le recruter pour les accompagner pour 2000 francs. Ils peuvent aussi lui acheter une carte de l'expédition pour 300 francs.

Le casino du Tsar

Ce lieu de villégiature est un des centres d'attractions de la ville, et tout le monde leur conseille de le visiter. Ils pourront rencontrer sur place l'occultiste Boris Vilkitsky qui les questionne sur leur expédition et connaît bien la légende des trois débris du char de Mars. C'est un membre de la loge théosophique de "La lecture du ciel" qui se fera un plaisir de les inviter au culte.

La loge théosophique de "La lecture du ciel"
Ils peuvent être introduits à cet étrange culte par Severnaya Zemlya ou Boris Vilkitsky. C'est une obédience de la société théosophique, populaire à cette époque en Russie. Ces occultistes acceptent un mélange de toutes les religions et un agrégat de nombreux textes. Cette loge a pour mission de conserver un secret. On leur présente le culte de façon rassurante et les investigateurs vont pouvoir assister à un office. Dans un grand temple avec une bibliothèque à plusieurs étages au fond, il vont écouter un sermon ésotérique et des mythes autours de pouvoirs magiques pendant une heure. A la fin, on leur proposera de participer à un rituel plus confidentiel et occulte et de suivre les maîtres de cérémonie à l'étage.

Durant cette cérémonie qui se passe sous les combles de leur temple, il vont s'allonger sur des divans et consommer plusieurs psychotropes pour se mettre en transe. Au plafond, une installation scénographique va faire défiler sous leur yeux des jeux de lumières et de décors qui représentent la légende des trois débris du char de Mars. On voit des planètes danser dans un ballet cosmique représentant la lutte de Mars contre sa descendance, Deimos et Phobos, des satellites de Venus. Ils rentrent en collision avec Mars dont trois débris viennent s'écraser sur la terre. C'est une sorte d'astrolabe monumental actionné par un mécanisme de théâtre partiellement visible. Ceux qui assistent à cet office jusqu'à la fin en communiant par les narcotiques vont gagner 1D3 en Mythe de Cthulhu et perdent 0-1D3 point de santé mentale.

Le voyage en bateau vers l'oblast de Krasnoïark
Le voyage va durer 60 jours dans le cercle arctique et va coûter 1400 francs à chaque passager. Durant cette période ils pourront s'entraîner dans une compétence théorique ou pratique s'ils ont le matériel nécessaire. Il vont pouvoir augmenter au cours du voyage, 4 compétences de 1D6. Le voyage est éprouvant psychologiquement et il se peut que leur santé mentale soit mise à l'épreuve (0-1D3) si ils font deux 1 dans leur apprentissage. Dans leurs rèves, ils ne savent plus depuis combien de temps ils érent dans ce paysage glacial, embrumé et infiniment blanc.

Le port de Doudinka
Dans l'oblast de Krasnoïarsk le bateau arrive dans la ville portuaire de Doudinka, située à l'embouchure de l'Ienisseï, à 320 km à l'intérieur du cercle Arctique. Ce petit port avec quelques équipements industriels semble être perdu dans des paysages de nature sauvage qui s'étendent à perte de vue et est complètement isolé du reste du monde. Ici les gens se regardent tous pleins de suspicion, et l'on voit un spectre très large de coutumes exotiques. C'est un lieu de passage ou tous les visages sont inconnus, un carrefour de commerçants, de bandits, de voyageurs, de mercenaires, de nomades. Les habitants locaux sont des Yakuts, "les gens de la plaine", et ils parlent entre eux dans une autre langue que le Russe.

Ils peuvent aussi recruter des mercenaires facilement au buffet local où l'on sert principalement du gibier et du poisson fumé. Alexey Tryoshnikov est un ancien militaire qui peut les aider à organiser l'expédition et leur fournir la carte pour 500 francs. L'équipe doit se préparer à aller dans les montagnes de Poutorana pour un voyage de 7 jours à travers les forêts gelées de Sibérie. Ils doivent entrer dans la vallée de Nyurbachan où s'est produit l'événement de la Toungousta un an plus tôt en 1908, et arriver jusquau cirque Noir où se trouvent le lac, le village de pécheurs de Kangalanski et l'église du verre de vérité.

Au marché, ils pourront acheter tout ce qui leur sera nécessaire à l'expédition :
Traineau pour 4 : 100 francs
6 chiens pour un traineau : 100 francs
1 ration : 2 francs
1 tente pour 6 : 200 francs
1 paire Skis de fonds : 30 francs
1 fourrure de survie : 15 francs

2 - La caravane vers le lac Nyurbachan

Les montagnes Poutorama
Ce grand massif montagneux de Sibérie est une des terres les plus sauvages de l'empire. C'est à la frontière des espaces habitables par l'homme. Ici les températures sont négatives en permanence et elles arrivent parfois jusqu'à -40°C. Ceux qui s'isolent disparaissent, et seuls les plus forts survivent. Des sapins démesurés entourent les rares routes glacées qui s'aventurent dans les vallées de ces montagnes. On voit des paysages toujours couverts de neige et chargés de brouillard. Parfois l'on croise quelques commerçants nomades ou des bûcherons vivant en communauté.

La vallée de Nyurbachan
Le voyage dans cette route donnera lieu à 14 demi-journées d'événements. Pour cela, faites lancer 1D10 à un joueur à chaque fois, et consultez quelle avarie a eu lieu. La première demi-journée, seul le 1 déclenche l'avarie, puis la deuxième demi-journée le 1 et le 2, etc ... Pour chaque lancer, augmentez le nombre d'avaries possibles. A mesure que les aventuriers avancent vers la vallée ils auront de plus en plus de cauchemars et d'hallucinations qui les effraient. Les personnages qu'ils croiseront leur diront que la vallée de Nyurbachan et le village de Kangalanski sont maudits, et que sa malédiction vient du pic Novigoursk. La veille du jour où ils traversent le col des Tempêtes, ils voient en cauchemar la vallée qui brule sous un couche de glace. Ils pourront rencontrer le commerçant nomade Lev Brusilov qui peut les ravitailler, les aider à réparer et les équiper moyennant finances. Il connait aussi toutes les légendes du cirque Noir.

Liste des avaries progréssives :
Loups - 1
Ours - 2

Paysans - 3
Nomades - 4
Bandits - 5
Cauchemar - 6
Accident - 7
Blizzard - 8
Incendie - 9
Vampires de feu - 0

Le cirque Noir
On y accède par le col des Tempêtes après leur septième jour de voyage, c'est là qu'est le lac de Nyurbachan et l'unique petit village de pêcheurs de Kangalanski (K sur la carte). Le cirque retient les nuages et il est en permanence plongé dans un micro-climat lugubre : le ciel est couvert d'un voile noir et d'une pluie battante. La tempête fait rage en permanence ici, et le paysage est cauchemardesque.
On est surpris par une cloche lugubre toutes les heures, et bercé paru un bruit de craquement de glace résonant, sourd et permanent. On entend aussi un son strident, comme un verre de cristal qui chante.

Le lac de Nyurbachan
Ce lac immense est parsemé de plusieurs îles et de plaques de glace. Quelques pêcheurs vivent sur les bords du lac, et dans la profondeur des eaux fertiles semblent nager d'immenses créatures. Il inspire l'effroi, et bien qu'il ne soit pas très large, on en voit jamais le rivage opposé à cause du brouillard. La nuit, on voit trois points lumineux alignés : la flèche de l'église de l'île, le phare maritime, et entre les deux une longue écharde de feu et de glace qui vacille doucement.

Si les investigateurs parcourent le lac sans avoir passé l'épreuve du pic Novigoursk, ils vont se perdre. S'ils cherchent l'île de jour, ils ne la trouveront pas à cause du brouillard, et s'ils la recherchent de nuit, ils se perdront et passeront plusieurs heures à errer sur le lac. Ils vivent une scène d'effroi en naviguant toute une nuit, perdus, entourés par de l'eau glacée, en suivant des lueurs qui disparaissent constamment et réapparaissent dans d'autres directions. Ils ne retrouveront le port que le lendemain matin, lorsque les lueurs de l'île auront disparu. Cette épreuve va entraîner un test de santé mentale (1/1D6).

Le village maudit de Kangalanski
Ce lieu à mauvaise réputation à cause de son emplacement, mais c'est le seul endroit où la caravane pourra se ravitailler. C'est le seul regroupement de constructions qui se trouve dans le cirque Noir, c'est un petit village de pécheur lugubre. On peut y manger à l'auberge, dormir au grenier, et louer des barques au port auprès de Otto Slavitsky. Il n'y a que cinq autres maisons. Ils seront mis en garde contre l'idée de s'aventurer sur le lac sans être un habitant du cirque Noir ou d'avoir passé l'épreuve du pic Nivigoursk.

Le passage du pic Novigoursk
Il n'est accessible qu'aux alpinistes entraîné en expédition légère. C'est le seul endroit du cirque noir qui reçoit les rayons du soleil lorsqu'il se couche. C'est le N encadrés sur la carte

de la vallée. Il a la réputation d'être maudit, mais aussi d'offrir un passage vers d'autres mondes au moment où le soleil se couche sur le cirque.

Pour pouvoir accéder à l'île il faudra que certains membres de l'équipe passent par la grotte dont les gens du village leur parleront. Une fois arrivés en haut du pic Novigoursk, les investigateurs vont s'enfoncer dans un long couloir rocheux et cristallin ou ils devront combattre leur claustrophobie à mesure qu'ils progressent et que le conduit se rétrécit. Au moment où le soleil se couche, il va illuminer le pic et la caverne de cristal. Ils la sentiront se refermer sur eux comme la mâchoire d'un monstre tellurique et ils voient le monde disparaître dans une illumination.

Ils se réveillent dans un espace fantastique et onirique où ils sont réincarnés dans les pièces blanches d'un jeu d'échecs en glace. Ils devront jouer aux échecs contre la créature de Cthugha qui parle avec eux en rêve. Mais les règles sont spéciales : pour gagner, les joueurs doivent simplement faire passer une pièce de l'autre côté du plateau. L'ennemi peut jouer deux coups par tour, mais ses seules pièces noires sont ses pions, sa reine et un fou. Les joueurs feront un test de santé mentale pour chaque pièce blanche pièce perdue (1/1D6). Une fois qu'ils auront passé cette épreuve ils se réveillent dans la caverne du pic Novigoursk avec le sentiment d'avoir accès à une réalité supérieure. Ils gagnent 1D6 point en Mythe de Cthulhu.

3 - L'île du verre de vérité, destination onirique

les contrées du Rêve
"Lorsque nous rêvons, il nous arrive parfois d'apercevoir un immense escalier, un damier ou un pont qui s'enfoncent de manière tentante loin des songes ordinaires, passé les soixante-dix-sept paliers du sommeil léger, jusqu'aux contrées des rêves. Dans ces espaces infinis aux formes changeantes, demeurent les vénérables prêtres qui détiennent le pouvoir d'élever au rang d'initiés les rêveurs les plus méritants et de leur laisser passer les sept cent autres portes du sommeil profond pour visiter les différents royaumes des contrées des rêves. Plusieurs lieux ont ainsi leur monde onirique propre. Nous sommes plus liés au nôtre par la poésie, la beauté et le danger que par le temps où le contour des continents. Sur terre, nos rêves peuvent sembler de simples chimères dictées par la convoitise et la cupidité. Dans les contrées du Rêve, les meilleurs d'entre eux créent la beauté, une vie nouvelle, une cité fabuleuse, les pires nourrissent l'horreur, étendent l'abomination, bâtissent pierre à pierre les cachots du désespoir. Ici, nos rêves peuvent rejoindre ceux d'autrui. Eliphas Cordvip Fallworth, Professeur honoraire de l'Institut de Métaphysique Médiévale, Miskatonic University

L'île maudite
Une fois le passage vers les contrées du Rêve ouvert, tout le groupe pourra se rendre sur l'île, car ceux qui reviennent du pic connaissent désormais de façon surnaturelle et instinctive la route sur le lac. Cette île lugubre fait 150 mètres de long sur 50 mètres de large. Elle surplombe le lac de plus de 10 mètres avec des falaises de pierre noire où l'eau

glacée vient s‘écraser. Un immense monastère s’étend sur toute sa surface, ne laissant que quelques buissons prendre racines entre les rochers d’obsidienne obscure. Il est construit sur deux étages et un grenier, avec deux petites tours crénelées plus hautes (B sur la carte). En plus, on voit dépasser la flèche de son église au nord (A) et un grand phare illuminé au sud à 30m de haut (H). Une grande esplanade est visible à l‘est et le quai se trouve à l‘ouest.

Le monastère
S'ils abordent par le quai, ils seront accueillis par Georgy Ushakov le chanoine maître du négoce, et des moines en robe de bure qui disent avoir rarement l'habitude de recevoir des visiteurs, mais qui proposent l’hospitalité gracieusement. Beaucoup d’entre eux sont amputés d'un ou plusieurs membres, ou de certaines parties du visage, ce qu’ils expliquent par des accidents dans les ateliers. Il sont très accueillants et prêts à vendre tout leur artisanat, mais le monocle de lecture universelle n’est pas immédiatement disponible. Le bateau des aventuriers disparaîtra le lendemain et on leur dira qu’ils doivent attendre un mois avant le prochain ravitaillement. Il n’y a aucun autre bateau sur l’île, ces moines vivent dans l’isolement le plus total et il ont des attitudes très refermées et discrètes malgré leur amabilité superficielle.

La communion de Mars
Sur cette île se déroule un culte macabre et cannibale que les moines pratiquent car ils ont tous sombré dans la démence des suites de l’adoration de la créature de Cthugha. Ils découpent des parties d'eux-mêmes et les font griller dans le feu de Cthugha avant de se manger entre eux. C’est la “communion de Mars” dont les enquêteurs entendront parler durant leur séjour forcé sur l’île. Il peuvent aussi découvrir ce culte macabre, lorsqu’ils verront qu’un moine qui vient d’être ordonné prêtre, Vladimir Rusanov, à perdu un bras pendant la nuit.

Mais cette folie anthropophage va toucher l’équipe. Un des investigateur disparaîtra, et ils retrouveront un de ses objets personnels dans le plat qui leur est servi au réfectoire. Les autres investigateurs disparaîtront progressivement s'il ne font rien, mais ils remarquerons assez vite les processions que font les moines durant la nuit, pour aller pratiquer “la communion de Mars” en passant par les catacombes secrètes de l’église.

Sur toute l'île, il y a une centaine de moines (10D20), une vingtaine de cultistes (4D10) et trois maîtres cultistes. Par ce culte et leur magie, ils ont progressivement étendu les frontières des contrées des rêves, d'abord réservées aux catacombes où se trouve naturellement la créature de Cthugha, et désormais englobant toute l’île. Depuis l’intrusion de Piotr Puzatovitch en 1908 il étendent désormais ce déplacement dimensionnel à toute la vallée.

Le phare à gaz d’huile de baleine - H
C’est au dernier étage que se situe la salle de négoce, et c’est là qu’auront lieu les conversations avec le chanoine Georgy Ushakov. La tour est bien protégée, et contient des coffres ou sont cachés les trésors du monastère. Au sous-sol, on peut aussi découvrir une entrée secrète vers les catacombes.

Les tour de garde - B
Ces deux tours dépassent le reste du monastère de seulement deux étages. Elles permettent d'avoir un point de vue clair de toute l'île, et c'est là que sont rangés les armes, la poudre à canon et d'autres outils de guerre, derrière des grilles en fer verrouillées. On trouvera aussi de beaux télescopes et des longues vues de grande valeur.

Les salles d'étude, bibliothèques, scriptorium - b
Ici, les moines se consacrent à l'art de l'écriture et de l'enluminure tout au long de la journée. Il font des copies de textes saints et d'archives, installés derières des petits pupitres en bois et éclairés à la bougie. A l'étage, la bibliothèque est très bien fournie, en particulier sa section interdite surnommée "Les Enfers". Plusieurs livres sont enchaînés et ne peuvent pas être sortis de la bibliothèque. Les investigateurs peuvent découvrir des livres reliés en peau humaine s'ils cherchent de plus près. Le libraire Nikolay Urvantsev se montre très suspicieux et vénal, il cherche à cacher aux étranger le passage secret dans une des bibliothèques qui mène jusqu'au catacombes de l'église.

Le jardin - C
Dans cette petite cour intérieure entourée par des arcades, on cultive différentes herbes utiles aux moines. La terre n'est pas gelée et ce petit écrin de verdure semble être un jardin d'Eden pour les investigateurs qui n'ont vu que de la neige, de l'eau et de la glace depuis des mois. Il semble que le sol soit tiède et anormalement dégelé. On trouve un potager, des herbes médicinales, des herbes aromatiques, ainsi que certains alcaloïdes très puissants utilisés pour les anesthésies et les narcotiques : opium, valériane et datura.

Les salles communes, cuisine, greniers, réfectoires - E
Au rez-de-chaussée, la grande salle à manger accueillera les investigateurs et tous les moines à l'heure des repas. On y mange goulûment, avec appétit, et d'une façon étrangement vorace. On sert du ragoût de viande aux légumes à tous les repas, sans que l'on puisse identifier exactement les morceaux. En fouillant dans la cuisine au premier, ou dans le grenier, les investigateurs pourront découvrir que l'on utilise de la viande humaine pour faire des jambons, des ragoûts, de la charcuterie et toute sorte de cuisine cannibale. Les moines nieront en bloc.

C'est dans l'aile est, entre une tour de garde et le phare que seront logés les étrangers, dans plusieurs cellules de moines très austères où il n'y a qu'un matelas de paille et un crucifix, ainsi qu 'une petite fenêtre fermée par des barreaux. Dans une cellule, ils peuvent rencontrer un moine passionné par la création de dentiers pour les coquillages

Les ateliers d'optique et les laboratoires chimiques - G
C'est ici que les moines-artisans œuvrent à fabriquer ce qui fait la réputation de leur monastère : ils s'occupent à la fabrication d'instruments d'optique très perfectionnés, à l'aide de nombreux outils et établis. Dans ce grand hangar sur trois étages, Ivan Papanin dirige les travaux et garde le secret de leur savoir-faire jalousement. Les enquêteurs ne sont pas les bienvenus ici, mais s'ils fouillent ils pourront trouver le monocle de lecture universelle au fond des ateliers, dans la réserve gardée derrière une grille et où tout passage est noté dans

le livre de comptes. Les artefacts magiques sont produits à partir de morceaux de l'écharde de glace qui ont été raffinés. Un moine est passionné par la création de maquettes de châteaux en phalanges.

La cour intérieure - D
On ne trouve que deux entrées vers cette étrange cour intérieure qui renferme l'écharde de glace d'où viennent les sons angoissants de craquements et de sifflements. La première au nord-ouest (lettre D) est fermée par une grande porte lourdement verrouillée dont peu de moines ont la clef. La deuxième est au niveau des ateliers de minages (lettre F), et la porte s'ouvre plus facilement, surtout que tous les artisans en ont la clef. On pourra aussi arriver par les toits, depuis les échafaudages.
Toutes les fenêtres donnant sur cette cour sont fermées par d'épaisses grilles métallique, et si les investigateurs pénètrent à l'intérieur et se font remarquer par les moines, ils recevront un premier avertissement agréssif avant de se faire attaquer frontalement. Si ils s'en prennent à l'écharde, il peuvent être attaqué par des vampires de feu.

Ateliers de minage, grues, echafaudage de tailleurs - F
C'est à partir de ce mur que sont installés des échafaudages faisant tout le tour de l'écharde et servant aux mineurs à prélever de la matière première. Ils permettent de relier les toits au sol, ainsi que de se cacher un peu.

Écharde de glace
C'est un phénomène géologique inconnu et inexplicable pour les spécialistes. Cet amas de glace est en constant effondrement et semble en même temps s'élever dans un lent mouvement vers le ciel, comme une éruption volcanique. Son évolution est imperceptible mais constante et émet un craquement sourd irrégulier. L'écharde brille doucement et vacille. Un son strident se fait entendre à 200m de distance. La créature de Cthugha se cache en son sein et est la raison de cette aberration tellurique, où le feu et la glace vivent au même endroit et produisent une forme solide d'eau devenue minérale. La glace est indestructible, et l'attaquer trop fort entraînera l'invocation d'un vampire de feu. Pour atteindre la créature, il faut rentrer dans les catacombes secrètes, accessible depuis l'église, le phare, ou la bibliothèque. Puis ils déscendront l'escalier inhabituel de 70 marches pour passer par dessous.

L'Église du verre de vérité- A
Cette église gothique est faite de gros blocs de pierre noire et ses fenêtres sont fermées par des barreaux. La flèche métallique monte à la même hauteur que le phare de l'autre côté de l'île. La cloche se fait entendre bien au-delà du lac, dans toute la vallée et sonne le glas plusieurs fois par heure. Elle est ouverte la journée, et il y a toujours plusieurs moines qui se recueillent, dont des cultistes. Si l'on cherche bien, on trouvera derrière l'autel une entrée secrète vers les catacombes. La nuit, l'église est fermée, mais l'on peut surprendre une procession de moines qui se déplacent avec des bougies et qui viennent célébrer leur culte secret.

L'autel de la communion de Mars

Il se situe exactement sous l'écharde de verre, et l'on ne peut y accéder que par trois passages : l'église, la bibliothèque et le phare. Après avoir marché dans de longs couloirs glacés et sombres, on descend 70 marches et l'on arrive dans une grande caverne circulaire, taillées à même la roche noire. C'est dans cette grande salle que les moines font leur office occulte. On trouve installés plusieurs établis de boucher, des corps en suspension et en décomposition et des rigoles de sang taillées dans le sol. Il y a aussi plusieurs tables en pierre pour manger et de nombreuses grilles, fourches, instruments de cuisine et de découpe. Au centre de la pièce, une faille dimensionnelle constituée de flammes hallucinantes remonte dans une cheminée de glace vers la surface, et descend dans des profondeurs rocheuses insondables. C'est la créature de Cthugha.

Les investigateurs peuvent découvrir ce lieu alors qu'il est vide, ou assister discrètement à la cérémonie. La scène est horrible et l'on voit les moines s'amputer de membres entre eux, faire griller la viande et la partager ensuite. Certains des mutilés voient de nouveaux membres faits de tentacules de feu pousser sur leur membres amputés et ils peuvent l'utiliser comme arme. Si les joueurs assistent à la communion ils perdent 0/1d3 point de santé mentale, 1/1D6 si la victime est un des membres du groupe. Dans tous les cas , au moment où ils découvriront ce culte macabre, ils seront surpris par 2d3 cultistes dont le corps a muté avec des vampires de feu et leur donne des tentacules de lave comme arme. Il n'auront désormais plus le choix : ils doivent tuer tous les moines, récupérer le monocle de lecture universelle puis s'enfuir en se jetant dans le portail dimensionnel de la créature de Cthugha.

Chapitre 6 - La source du philtre de l'illusion, au Tibet,

La légende des trois débris du char de Mars va mener le dossier psychiatrique du Fascinateur dans un pays méconnu et éxotique, le Tibet, encore ignoré par l'Europe et faisant naître de nombreux fantasmes. Là-bas le temps semble s'être arrêté et flotter comme une sorte de rêve halluciné. Il sont à la recherche de la source d'un artefact mythique : le philtre de l'illusion.

Dans un temple caché aux alentours de Lhassa, ils doivent enquêter sur l'origine du liquide magique, infiltrer le temple puis résoudre des énigmes dans une caverne aux confins des contrées des rêves. Cette folie surréaliste fera tout pour les perdre dans un labyrinthe de fantasmagories.

1 - L'aventure jusqu'à la vallée des temples

L’organisation de l'expédition au Tibet depuis Europol
Europol leur confiera un budget de 20 000 francs pour cette expédition. Le Tibet est, au début du XXème, un pays peu industrialisé et encore fermé au reste du monde. Le seul moyen de voyager jusqu’à là est d’aller à Lhassa par une des trois routes connues : en caravane, en dirigeable ou en bateau. En 1904 le Gouverneur général des Indes Britanniques a colonisé ce territoire par les armes, mais depuis 1908 la Chine a repris le contrôle suzerain du pays, et elle veut démontrer sa puissance au monde. Des préceptes religieux empêchent tout développement de l’industrie et refusent l’importation et le travail du métal, tout en faisant commerce de l’exportation des mines artisanales d’or, de cuivre et de plomb.

Le pays reste méconnu et l’on en rapporte que de rares témoignages venant d'explorateurs ambitieux. On trouve peu d’interprètes, et les légendes sont nombreuses autour de ce pays entièrement spirituel, où les temples se sont installés dans des vallées pugnaces et des montagnes isolées. Personne ne connaît “la vallée des temples” et les seules informations géographiques que l’on peut trouver dans les archives est qu’elle se situe à trois jours de Lhassa, dans les montagnes.

"On est très mal renseigné concernant le climat du Tibet. On y compte des nuits de gel sévère, mais à part les sommes des très hautes chaînes de montagnes qui, naturellement, ne sont pas habitées, le thermomètre ne descend jamais aussi bas qu’il le fait en Mongolie. Les journées sont d'ailleurs presque toujours ensoleillées, et le grand soleil de l'Asie centrale entretient une température agréable, même chaude, en été. On ignore généralement qu’il existe un Tibet chaud où le gel est inconnu, où poussent des grenadiers et du maïs, un Tibet de grande végétation dans les forêts duquel j’ai trouvé des orchidées en fleur au mois de janvier. Il n’y a pas d’endroits complètement arides au Tibet et les “plateaux” coupées par des chaînes montagneuses sont, en bien des cas, plutôt d’immenses vallées.”
Voyages et aventures de l'esprit : du désert de Gobi au Tibet, Alexandra David-Neel

Le temple du souvenir Indochinois
C’est depuis le Pavillon de l’exposition coloniale du jardin d’agronomie du bois de Vincennes que Rakel Van Kote importe l’artefact connu sous le nom de “Philtre de l'Illusion” qui permet de faire croire à coup sûr à celui qui en a bu, tous les mensonges qu’on lui dira. Tsewang Rabtan, le Lama tibétain du Temple Indochinois de Vincennes, est un puissant guerrier, mais il ne parle pas français et il est aidé de son traducteur Nyatri Tsenpo. Ce dernier pourra proposer aux investigateurs d’organiser le voyage jusqu’à Lhassa s'il est invité par Europol, et leur partagera la carte de la vallée des temples. Si les moines n’ont pas encore été confrontés, l'équipe sera suivie par Jetsun Taranatha et Tsewang Rabtan, qui veulent empêcher que l’on découvre la source du philtre de l’illusion.

La route par Chengdu en Chine
La route la plus sûre est d’aller en bateau jusqu’à Hong-Kong, puis à Chengdu en train à travers la Chine, en 47 jours. Le billet coûtera 3050 francs par personne. Ils embarquent à Marseille puis naviguent tranquillement dans l’océan indien après être passés par le Canal de Suez. Ils seront discrets, et les moines vont perdre leur trace. De plus pendant le voyage

ils pourront étudier certaines de leurs compétences (2 compétences + 1d6). Une fois en Chine, ils arrivent à Lhassa en caravane après une semaine de voyage et 2000 francs supplémentaires.

La route par Katmandou au Nepal
La route la plus rapide est d'aller à Katmandou au Népal en dirigeable en 3 jours. Le billet coûtera 4200 francs par personne. Ils embarquent à Paris, mais ils seront suivis et se feront attaquer pendant leur voyage en ballon. Il doivent ensuite suivre une caravane vers Lhassa pendant 3 jours pour 300 francs supplémentaires, et se feront aussi attaquer en route. Un groupe de 1D6 moines les attendra aussi à leur arrivée à Lhassa, et tentera de les attaquer.

La route par Kaboul dans l'Émirat d'Afghanistan
Le route la moins chère est d'aller à Kaboul dans l'Émirat d'Afghanistan en train en 8 jours. Le billet coûtera 2130 francs et pendant leur voyage ils auront le temps de travailler une compétence (+ 1D3). Depuis Kaboul ils suivront une caravane traversant le désert du Cachemire en une semaine de voyage supplémentaire et 1600 francs supplémentaire. Leur voyage ne sera pas discret, et à leur arrivée à Lhassa ils seront attaqués par 1D6 moines.

L'arrivée à Lhassa, capitale du royaume du tibet
Lhassa fut réputée pour être une des villes les plus sales au monde. On jetait les détritus dans la rue, on laissait pourrir les charognes dans les lieux publics mais surtout, comme il n'y avait pas de toilettes dans les maisons, les habitants se soulageaient à l'extérieur. La puanteur est étouffante et les habitants portent un mouchoir à leurs narines lorsqu'ils sortent. Les rues principales sont très larges, bien alignées, mais il n'y a pas de pavés et pas d'égouts, seulement des voies de terre battue et boueuses entourées de bâtiments bruns aux constructions chaotiques qui semblent sur le point de s'effondrer. L'architecture est sauvage et ne semble soumise à aucune règle d'urbanisme. On croise des huttes de terres acollées à des palais, des bidonvilles qui entourent des temples baroques, des autels dans la rue et des petites forteresses de pierre taillée.

Les investigateurs pourront dormir à l'hôtel, se restaurer et acheter tout ce dont ils peuvent avoir besoin pour leur voyage. A la bibliothèque, ils peuvent trouver la carte de la vallée des temples. Ils trouveront aussi quelques marchands ésotériques bien achalandés mais pas bon marché. Il leur faudra trouver et rejoindre une caravane pour faire 3 jours de voyage dans la montagne pour aller jusqu'à la vallée des temples. Il rencontreront facilement les bonnes personnes, mais le voyage leur coûtera 1600 francs supplémentaires.

La caravane vers la vallée des temples
Le voyage se passe calmement, sauf s'il y a encore des moines qui les poursuivent. Ils suivront des passages escarpés à flanc de falaise, traversant des jungles antédiluviennes et des paysages de nature luxuriante et merveilleuse. A part en payant une caravane de tibétains, ils ne pourront jamais trouver la route vers ce lieu mythique dont la légende et son bénéfice veulent être conservés entièrement par les marchands. Après trois jours de marche, ils découvrent cette magnifique vallée verdoyante.

“Un point sur lequel on s’est fortement mépris jusqu’à présent, c’est le caractère des Tibétains. Certains les ont tenus pour de grossiers barbares dénués de toute civilisation, tandis que d’autres ont peuplé le Tibet de mystiques et d’anachorètes magiciens. Un peuple de marchands, voila ce qu’est en réalité, le peuple tibétain. Tout le monde trafique au Tibet, ou tente de trafiquer. Aux professionnels du négoce s'ajoutent le grand nombre de ceux qui, dans les hautes sphères sociales ou le haut clergé, commanditent des agents privés, ou des firmes commerciales qui trafiquent pour leur compte. Le dernier des mendiants trouvera toujours quelques hardes, quelques chiffons ou de vieux os qu’il essaiera de troquer, avantageusement, contre d’autres guenilles qu’il ira colporter ailleurs”
Voyages et aventures de l'esprit : du désert de Gobi au Tibet, Alexandra David-Neel

2 - La vallée des temples et ses traditions séculaires

“Les monastères tibétains ressemblent, selon leur importance, à de petits villages ou à des villes et comprennent des avenues et des rues le long desquelles s’alignent des édifices, des palais et de modestes maisons. Un grand monastère tel celui de Dépung, près de Lhassa, abrite parfois plus de dix mille moines. Chaque moine a son domicile particulier consistant, suivant le rang hiérarchique du moine ou ses revenus personnels, en un palais, une grande et confortable habitation avec dépendances, une simple maisonnette, un appartement ou une unique chambre dans la demeure d’un collègue riche. Les artisans sont tailleurs, cordonniers, menuisiers. Au plus bas degré de la hiérarchie sociale des lamaserie l’on trouve la domesticité : cuisiniers, valets de chambre, palefreniers au service des moines riches. Enfin les très grands monastères comme Séra, Gahdén, Tashi Lhumpo et d’autres, entretiennent un corps de police; les moines qui le composent : les dob-dob sont des athlètes généralement vaurien, brutaux et batailleurs.”
Voyages et aventures de l'esprit : du désert de Gobi au Tibet, Alexandra David-Neel

La vallée et son paysage fantastique
Un relief très escarpé a isolé cette vallée du monde extérieur. Elle est protégé par la jungle et les montagnes. Les cours d‘eau se réunissent dans le lac, puis un fleuve sort de la vallée vers le nord avec la route par laquelle la caravane arrive. Le lac de Punng, au centre, est un lieu saint du bouddhisme et de nombreux fidèles se réunissent tous les douze ans pour une grande cérémonie lors de l‘année du dragon. Le climat autour du lac est sujet à des changements abrupts, et peut tout aussi bien être baigné dans une chaleur étouffante qu‘être couvert par un rideau de pluie chaude pendant plusieurs jours. Ici tout semble prospère et fertile, et dans ce jardin d‘Eden seules les trompettes du dharma qui sonnent toutes les heures nous rappellent que le temps continue d‘avancer.

Les monastères tibétains
Une centaine de monastères plus ou moins grands sont installés sur les flancs de la montagne. Tous les monastères vivent de leur commerce, et, sur les routes construites à flanc de falaise, on voit des caravanes de marchands transporter des cargaisons de nourriture et d‘artisanat. De petits ponts de bois suivent des escaliers tourbillonnants,

passant sous des cascades et des tunnels taillés à même la roche. Les voies se divisent de façon labyrinthique et il est impossible de prédire le bon chemin à distance.

La caravane s'arrête à Nyocho Nga - Le temple des marchands - 725, avant de se séparer, on leur conseillera d'y aller faire des offrandes afin que leur commerce soit béni. Il leur faudra ensuite une demi journée de voyage entre chaque temple en suivant les sentiers à flanc de falaise, en traversant les quelques ponts éloignés qui sont construits sur la rivière, et ils devront payer plus ou moins cher leur séjour dans les temples.

La tradition de la vallée est que chaque temple possède un "secret", c'est la réponse à l'énigme qui est inscrite sur le fronton du portail d'entrée. Celui qui trouve la réponse de l'énigme apporte la bénédiction du temple sur sa mission, il obtiendra ce qu'il désire, et son commerce se fera sous un bon auspice. A chaque fois que les investigateurs entrent dans un temple, posez leur l'énigme. Une fois qu'ils ont trouvé la solution, donnez leur la carte du temple et expliquez leur le fonctionnement du labyrinthe. En bas à droite de la carte de la vallée, on trouve un indice sur les trois temples importants à visiter. Il s'agit des 9 chiffres en tibétains disposés en carré, et les flèches indiquent l'ordre de lecture de 3 codes : 159 - 236 - 478. Ces chiffres tibétains se retrouvent sur la carte et le frontispice de chaque temple.

"Les règles imposées aux hôtes des monastères ne se rapportent qu'à leur comportement extérieur. Ils doivent être rentrés dans l'enceinte du monastère avant le coucher du soleil. Ils doivent dès que le signal du couvre feu a été donné, éteindre toute lumière qui peut être aperçue du dehors, s'abstenir de recevoir la visite d'autres moines et de sortir de leur domicile. Éviter de faire du bruit"
Voyages et aventures de l'ésprit : du désert de Gobi au Tibet, Alexandra David-Neel

Nyocho Nga - Le temple des marchands - 725:
"Nul ne fera de commerce sans moi"
L'argent

Ici ils peuvent se renseigner sur les différents commerces accessibles dans toute la vallée, mais aussi sur les traditions et fonctionnements des temples auprès de l'aubergiste qui les accueille, Ngawang Namgyal. Il leur dira que sur le frontispice de chaque temple est marqué une énigme, et que lorsque l'on en trouve la réponse on reçoit la bénédiction des esprits. Il les enverra au temple des libraires, Dapecha - 613, pour pouvoir trouver la carte.

Dapecha - Le temple des libraires - 613:
"Sans eux, nous n'aurions pas d'ombre à midi"
Les arbres

C'est un temple de vendeurs de livres et de cartes. Ils ont des livres sur de nombreux sujets et dans de nombreuses langues. Ici on peut en apprendre plus auprès du libraire Gungri Gungtsen sur ce qui est vendu à Tamahang, connu pour son Philtre de l'illusion. On peut aussi trouver la carte de la vallée des temples si l'on paye une cotisation spéciale auprès du lama Kagyud Nampar Gyalwa.

Bakuba - Le temple des tèrmes - 233
”Je suis le mal qui guérit tous les maux”
La mort

C’est le temple construit sur la plus grande source de la montagne, et il y a plusieurs bains de températures différentes. Les moines et les nomades viennent ici pour se laver, se soigner et être bénis. Le médecin Gendun Gyatso connaît la légende disant que le philtre de l’illusion vient de Tahamang.

Tengyeling - L’école des mages - 235
“Je suis la flamme nocturne que l’on ne peut éteindre”
L’étoile

Le 13e dalaï-lama à privé de financement ce monastère et l’a transformé en une école de médecine et d'astrologie tibétaine pour collusion avec les Chinois et le général Zhao Erfeng. Il s’agissait d’hérétiques ayant fait des recherches dans le domaine de l’alchimie chinoise.

Sakyapa - Le temple des mineurs - 475
“C’est la béquille avec laquelle je marcherais jusqu’au fond du trou”
La pelle

Ce temple de fortune est construit en bois et entouré de petites cabanes en mauvais état. Ici plusieurs canaux ont été aménagés pour les orpailleurs qu i amisent les minéraux sortant de la source afin de trouver des pépites d’or. Il semblerait que tout le monde soit de mauvais augure et dans le besoin financier.

Tamahang - Le temple des savants - 236
Leur première piste devrait être le temple de Tamahang, construit par l’illustre moine ingénieur et polymathe Thang Tong Gyalpo, qui fait le commerce d'objets rares et puissants. Dans ce temple, les moines raffinent l’eau de la source pour en faire le philtre à l’aide de nombreux alambics. Dans le laboratoire, au-dessus de la cuve d’eau sacrée, ils trouveront le sceau du temple suivant, Yungjunk - 613.

“Nous pouvons nous ouvrir et nous fermer
Sans jamais faire appel à une clef.
On nous dit miroirs, c‘est ignorer
Que c‘est pour nous qu‘ils furent créés.“
Les Yeux.

Pour arriver jusqu’au laboratoire où ils découvriront la piste du prochain temple, ils doivent faire le labyrinthe de la carte et arriver jusqu’à la croix. Il ne faut pas passer devant les fenêtres rouges, où sont postés les gardiens pour la nuit, et se glisser entre les bâtiments. Le lieu est gardé par le lama Lha Thothori Nyantsen.

Yungjuk - La bibliothèque sacrée - 478

Le temple suivant est le monastère de Yungjuk, dont le travail est de conserver des documents sacrés et de les reproduire. Il servent aussi de système comptable pour d'autres temples de la vallée. Ainsi au cœur de la bibliothèque dont on leur refusera l'accès, il y a les informations des commerces, et les investigateurs pourront découvrir dans le livre de compte que Yungjuk vend de l'eau à Tamahang, et qu'ils l'achètent au temple de Sharkaleg sous le nom de "communauté de l'eau illusoire" - 159.

"Un champ blanc,
Une semence noire,
Cinq hommes sèment
Sous la direction de deux autres,
La meilleure nourriture qui soit."
L'écriture.

Sur la carte, pour arriver jusqu'à la bibliothèque, ils doivent passer par les toits et éviter les gardes qui sont devant la porte principale. Ils doivent aller au grand toit bleu de la pagode qui permet d'entrer dans la cour intérieure donnant sur la bibliothèque, gardée de jour par le lama Rechung Dorjé Drakpa.

Sharkaleg - Le temple des armuriers et de la communauté de l'eau illusoire - 159
La dernière destination est la ville-forge de Sharkaleg, bâtie sur le flanc d'une falaise à la sortie d'une source de la montagne. Cette grande ville vertigineuse est ouverte aux nomades sur un plateau où sont le marché et la grande forge. Elle surplombée par une forteresse, qu'un chemin étroit parcourant une cité dangereuse permet d'atteindre. La grille restera fermée à tous les étrangers, et le pont levis ne baissera jamais. Le commerce principal sont les armes et les mercenaires, et l'ordre est maintenu d'une main de fer dans la ville qui n'est pas ouverte aux étrangers. La forteresse est presque impénétrable par l'extérieur, et ils auront affaire au guerrier Djé Tsongkhapa Drogön ou au maitre-cultiste Chögyal Phagpa s'ils tentent de s'infiltrer avant d'avoir trouvé le "secret".

"Nous sommes deux frères ennemis
Opposés mais pourtant semblables
L'un mauvais, l'autre respectable.
Un royaume de rois, un de folies.
Le bon frère parfois dirige les vies
L'autre à la mort peut pousser
Certains nous voudraient réalité
D'autres, illusion et fantaisie."
Le rêve et le cauchemar.

Pour arriver jusqu'à la source, les investigateurs devront passer par le puits au bas du village, dans la cour bordée de buissons et suivre un conduit souterrain dans les égouts qui passent par les maisons rouges, sans pouvoir traverser les maisons marron. Ils arriveront alors jusqu'aux égouts de la forteresse après avoir monté l'escalier inhabituel de 70 marches, et pourront rentrer dans une grotte qui est la caverne aux illusions, avec un passage pour arriver aux sous-sol de la forteresse, dont toute exploration sera funeste.

3 - La caverne aux illusions, une source à la frontière des contrées des rêves

Lorsque la créature de Cthugha est tombée du ciel pour venir s'incarner dans cette source de montagne, elle a créé un labyrinthe spirituel afin d'éloigner tous les curieux de la vallée du temple. Ce corridor rocheux semble fait de dessins gazeux en mouvement fractal. On n'est plus sûr d'être dans des alvéoles rocheuses ou un tube digestif monstrueux. Les personnages que l'on rencontre semblent être magiques, ou peut-être des hallucinations. Sur la carte, les points représentent des grilles qui ne s'ouvrent que lorsque l'on a résolu l'énigme de la salle précédente. On voit la source passer à plusieurs endroits, dans un fluide bleu et cristallin évoquant un réseau veineux.

Chaque section de la caverne est fermée par des barreaux de fer qui vont du sol au plafond et qui ne s'ouvrent que lorsque l'on à résolu l'énigme. Il y a plusieurs trajets possibles pour aller jusqu'à la source de l'illusion, et l'on peut aussi se perdre dans ce dédale en revenant sur ses pas.

1 - La porte du monde matériel
C'est une immense porte de pierre avec un anneau de granit, qu'il faut tirer à plusieurs pour ouvrir. En frontispice il y a marqué "Traverser l'eau c'est aller dans le reflet de la vie". C'est cette phrase qui permet de comprendre l'énigme de la dernière salle, la source de l'illusion.

2 - La recherche de la voie
Un statuette de Bouddha est posée en tailleur sur un socle hexagonal, il pointe du doigt les investigateurs quand ils pénètrent dans la grotte. On peut faire pivoter la statue sur elle-même. Il y a trois grilles dans la salle dont les barreaux verticaux vont du sol au plafond. Quand on pointe le doigt du Bouddha vers une des grilles, les barreaux s'enfoncent dans le sol, puis ils se referment quand le doigt ne les pointe plus.

3 - Les douze animaux du ciel
Il y a douze statuettes d'animaux posées en désordre sur une grande table circulaire au centre. Tout autour de la pièce, il y a douze socles qui ont chacun une phrase écrite dans la pierre. Il faut remettre les bonnes statuettes sur les bons socles afin d'ouvrir les deux grilles de la salle. Présentez aux investigateurs les statuettes associées aux mauvaises descriptions, et laissez-les essayer jusqu'à ce qu'ils trouvent la bonne solution. Cette énigme peut prendre jusqu'à 1h, et voici un lien vers un programme pour en faciliter la présentation : https://github.com/maximej/Zodiac.

Tigre = Majesté d'élégance et de beauté, il impose le respect et l'admiration grâce à sa souveraine volonté.
Buffle = Son sens pratique et conservateur inspire la confiance, tandis qu'il impressionne par sa grandeur routinière.

Chèvre = Un suiveur toujours sous la direction d'autrui, un pacifique au flegme sympathique et à la barbe du sage.
Rat = Un coquin mystérieux qui flaire toujours les pensées des autres, un profiteur habile, un escroc.
Coq = Fier, franc et perfectionniste, il crie plus haut, plus loin, c'est un voyant téméraire.
Cheval = Une énergie à la réaction violente, courageux, audacieux, dynamique, c'est un chef entraînant, franc et honnête.
Chien = Un caractère fort qui n'aime pas les injustices et la cruauté, cherchant le bien-être d'autrui et s'occupant de la défense des faibles.
Singe = Un ingénieux intellectuel, vif et alerte, un bout-en-train, impatient et curieux.
Dragon = Crachant le feu de l'éternité, il s'envole dans une monstruosité avare.
Lapin = Amateur de confort, son calme, sa ruse et sa douceur font qu'il est peu combattant.
Serpent = Symbole de la renaissance cyclique du temps, c'est un cérébral ingénieux, faute de son handicap.
Cochon = Un tendre au faible caractère qui dévore les connaissances dans une naïveté pacifique.

4 - Le partage des bergers
Sur trois rochers sont assis trois bergers qui semblent faits de pierre mais qui s'animent quand les investigateurs entrent dans la salle. Ils se disputent. En discutant avec eux, ils expliqueront leur problème. Un des bergers a oublié de prendre à manger et lorsqu'il se sont arrêtés pour déjeuners, ils ont partagé ensemble les fromages qu'ils avaient amenées. Ce sont des Chura, des petits fromages de yack à pâte pressée et en forme de cubes. Le premier berger a sorti 7 fromages et le deuxième 5. Ils en ont tous les trois mangés 4. Le troisième berger, celui qui a oublié son déjeuner, a 12 pièces de cuivre : il donne 7 pièces au premier berger, et 5 au deuxième. Mais le premier berger trouve qu'on ne le paye pas assez, et le deuxième aussi. S'ils arrivent à calmer les bergers, en partageant équitablement, la grille s'ouvrira. Pour cela il faut donner 9 pièces au premier berger, et 3 pièces au deuxième, puisque la proportion dans le partage que mange le troisième berger est de 3 fromages venant du 1er berger, et 1 du 2e, donc il donne 3 /4 de la somme au 1er et 1/4 au 2e.

5 - Les cinq éléments du monde
Dans ce couloir on trouve plusieurs statues de Bouddha en tailleur sur des socles. Ils ont chacun un bol devant eux, avec une phrase gravée au fond. Ils semblent attendrent qu'on leur donne quelque chose.
1 Je vole mais ne tombe pas - L'air
2 Je bout mais ne cuit pas - L'eau
3 Je change mais ne vieillit pas - La terre
4 Je frappe mais ne meurt pas - Le métal
5 Je grandis mais ne marche pas - Le bois

6 - Les trois soeurs sorcières, Keyuri, Tenzin, Nawang
Dans chacune des trois alcoves de cette section où il y a un trône, on trouve une femme assise avec un chat siamois sur les genoux. Chaque fois que l'on parle à l'une d'elles, elles se présentent avantageusement et vont dire du mal de leur autres sœurs, puis donner un

des indices. Lorsqu'elles auront donné les cinq indices, elles ne feront plus que poser la question : “Quel est mon âge ?”
Voilà les indices :
“Nous sommes toutes les trois soeurs sorcières,
“Cette année, la somme de nos âges sera d’un demi siècle"
“La cadette n’a qu’un an de plus que la benjamine”
“La somme des âges de la cadette et de la benjamine donne l’age de l'aînée"
“Keyruri est la plus âgée, et Nawang est la plus jeune”
Voila le bon âge des soeurs : Keyuri : 25 - Tenzin : 13 - Nawang : 12

7 - L’équilibre des éléments
Dans cette salle, on voit un grand alambic avec un atelier. Un savant s’affaire tout autour et il dit qu’il doit préparer une potion pour sortir de ce labyrinthe. Mais pour que le dosages des éléments soit correct, il doit réussir à équilibrer les 5 plateaux. Pour cela il doit respecter plusieurs règles :

La somme des deux poids des plateaux de gauche est de 14
La somme du premier et du dernier plateau est de 12
La somme des deux plateaux de droite est de 11
La somme du premier et du dernier plateau est de 12
La somme des deux plateaux de droite est 11
Le poid total est de 29

Il y a plusieurs solutions possibles, dont la suivante : 9.5.4.8.3. Au fond de la salle, il y a aussi une porte, avec une étagère et un vampire de feu caché derrière.

8 - Les gardiens du trésor
Dans cette salle il y a trois coffrets, et ce qui semblent être des petits diablotins volant derrière chacun d’eux. Sur chaque coffre il y a une étiquette :”Cristal” - “Cristal et Boulet” - “Boulet”. Les diablotins vont expliquer qu’il doivent garder ce que contiennent les coffres, c'est-à-dire des boulets de canon et des boules de cristal. Mais les étiquettes ont été échangées et aucune n’indique le bon contenu. Comment remettre les bons panneaux à leur place en ne tirant qu’une seule boule d’une seule boîte ? Une fois l’énigme résolue, les diablotins se transforment en vampires de feu et attaquent les investigateurs.

9 - La source de l’illusion
Au centre de cette pièce, l’eau tombe du plafond et se partage en deux courants partant en sens inverse. Quand on enjambe le ruisseau, on passe dans un monde reflet ou l’on voit l’inverse de ce qu’il y a de l’autre côté du fleuve, mais où il n’y a aucune vie. C’est une fausse sortie des contrées des rêves, mais on y trouve pas la créature de Cthugha. Pour la voir, il faut couper le courant du ruisseau et ne pas traverser l’eau. Le reflet de la vie semble alors se brouiller comme si un rideau tombait, et l’on voit une autre salle et une monstrueuse créature de Cthugha qui s’était dissimulée derrière cette illusion. Les investigateurs peuvent alors rentrer dans cette immense faille enflammée afin de s’évader définitivement du théâtre de la vie où ils ont été piégé par le Fascinateur, grâce à ce raccourci aberrant des contrées des rêves.

Chapitre 7 - Le sanatorium du Fascinateur

L’équipe du dossier psychiatrique du Fascinateur se réveille au palais Garnier. C’est la fin de l'opéra “la Flûte enchantée” et il leur semble sortir d’un très long rêve. Ils entendent encore la voix du Fascinateur qui dit ses derniers mots “Vous reviendrez demain soir écouter ma voix, et vous ne pourrez vous détourner des suggestions que je vous ai faites.”.

En regardant autour d’eux, ils remarquent que les autres spectateurs ont toujours les yeux fixés dans le vide. Les investigateurs ont réussi à résister au sort de fascination et ne sont plus soumis à la volonté de l’hypnotiseur. Les voyages qu’ils ont fait en Sibérie, au Tibet et au Charnier n’étaient qu'un rêve où ils combattaient l’influence de Fascinateur. Ils doivent maintenant se battre contre eux-mêmes afin de se convaincre qu’ils sont bien retournés dans la réalité et pour conserver leur santé mentale.

1 - Le réveil et le début du cauchemar

L’opéra Garnier
La salle est complètement silencieuse. Le projecteur qui était descendu du plafond s’éteint, on entend un sourd bruit mécanique, puis les lumières se rallument. Les gens se réveillent et se mettent à applaudir bruyamment. Un chronophotographe équipé d’une lentille de fascination est présent sous la coupole, et il est manipulé par plusieurs personnes hypnotisées. Ils peuvent les arrêter et saisir le matériel, mais n’auront pas plus d’information à part une description détaillée du projecteur et de la lentille de fascination saisie par Europol. Des serviteurs fascinés activent le mécanisme, mais il sont profondément fous et victime d’amnésie sur tous les sujets concernant le fascinateur.

Le rapport de Yaquoub Rosalsky
Surexcité par les aventures qu’il vient de vivre, Yaquoub passe la nuit à compléter son rapport et le lendemain il le remet à l’équipe pour que tout le monde valide sa version des faits. Il leur confie qu’il a du mal à croire en la réalité, et il lui a semblé que sa raison commençait à vaciller. Il en fait part aux services psychologiques d’Europol, et il leur a demandé d’analyser tout le bureau pour plus de sécurité.

L'interrogatoire des services Psychiatriques d’Europol par Virginie Gervex-Breton

Une équipe de psychologues menée par Virginie Gervex-Breton va interroger l'équipe des investigateurs un par un : chaque investigateur sera reçu dans une salle d'interrogatoire et questionné par 3 agents de renseignement psychologique. Il sont liés à un baromètre graphique qui mesure leur pression artérielle en direct, et il sont branchés sur un système électrique qui analysera l'augmentation de la sudation du patient. Chaque fois qu'il essaieront de mentir consciemment, il recevront une petite décharge électrique. Les questions qu'on va poser aux investigateurs sont simples, on va leur demander de s'auto-diagnostiquer en leur donnant un questionnaire, l'interrogatoire des services psychiatriques. Puis les réponses seront analysées par le psychologue et discutées avec le joueur.

Les psychologues installent un miroir face à l'investigateur. Ils lui demandent: "Qui êtes-vous et comment pouvez-vous en être sûr ?" Puis, les psychologues posent le journal du casse de la banque de france sur la table, la date semble floue et illisible. Ils lui demandent: "Quel jour sommes-nous ? Quand avez vous reçu l'invitation pour aller voir la Flûte enchantée à l'opéra Garnier ?" Ensuite, les psychologues mettent le portrait parlé du Fascinateur sur la table. Cette vision les trouble car leur hypnose au palais Garnier leur a induit d'oublier ce visage (0/1D3). "Avez vous une preuve de l'existence du Fascinateur ou de sa culpabilité ? Quelle est sa véritable identité ?"

Enfin, les psychologues étudient l'analyse psychologique du patient, en détail. Ils lui demandent avec un regard perçant : "Avez vous besoin de soins psychiatriques et sinon, comment pouvez vous prouver que vous n'êtes pas fou ?" Qu'il soit fou ou non, le patient devra il faire un test de santé mentale s'il ment à cette question (0/1D3). "Afin d'assurer votre sécurité jusqu'à la fin de cette investigation, nous vous avons demandé d'écrire vos dernières volontés. Par qui pensez-vous qu'elles doivent être exécutées ?"

Pendant l'interrogatoire, les psychologues vont ajuster les chiffres des douze symptômes de folie listés. Si le patient obtient un score supérieur à 60/120, il sera envoyé en asile de repos au Sanatorium de Meudon et ne pourra plus participer à l'enquête. Dans tous les cas, les psychologues émettent un avis défavorable à la poursuite des investigations si l'on veut préserver la santé mentale de l'équipe du dossier psychiatrique sur le Fascinateur, et conseille quelques jours de repos ainsi que l'air frais de la campagne.

La disparition progressive de tous les témoins

Suite à la fascination collective à grande échelle qui a eu lieu la veille à l'opéra Garnier, le Fascinateur va réussir à faire disparaître tous les témoins de sa machination machiavélique. S'ils n'ont pas arrêté l'équipe de projection de l'opéra, alors les victimes retourneront tous les soirs voir le spectacle et oublieront progressivement le Fascinateur. Les autres témoins et personnages de l'histoire, fascinés, vont disparaître progressivement et vont s'installer au Sanatorium de Meudon. Leur proches déclarent qu'ils avaient besoin de repos et de loisirs. C'est un lieu de villégiature thérapeutique qui a ouvert récemment sur les hauts de Meudon, dans l'ancienne demeure de la famille Hetzel, où Jules Verne tenait des bals somptueux lorsqu'il était au sommet de sa gloire.

Gustave Eiffel leur conseillera d'aller mener l'enquête sur ce lieu qu'il avait l'habitude de fréquenter il y a quelques années et qui semble aujourd'hui avoir sombré dans d'obscures machinations. Si les investigateurs évoquent la secte du soufre hypnotique, il leur répondra qu'ils n'ont jamais commis aucun mal, mais surtout que son œuvre et sa discrétion sont d'utilité publique. Quant à Louis-Jules Hetzel est depuis peu parti prendre du repos sur place, et il a vendu sa maison d'édition à Hachette.

La demeure de la famille Hetzel
Ce luxueux bâtiment néo-classique bâti en 1791 se dresse sur les hauts de la petite commune de Meudon. Proche de l'observatoire royal, on a une vue sur tout le bassin parisien. Les voitures arrivent par le nord en longeant un grand verger puis un lac avec un îlot rocheux artificiel. Le parking est devant l'entrée du somptueux domaine des oiseaux.

Maître Fritz Mabutzky, notaire et administrateur du domaine
Il attend les investigateurs devant la véranda. C'est un petit homme avec des lorgnons, un collier de barbe et une calvitie avancée sur un crâne luisant. Il parle avec un fort accent allemand.

"Bonjour, je suis le maître Fritz Mabutzky et je suis ravi d'accueillir de nouveaux patients dans notre Sanatorium. Je très heureux de pouvoir vous présenter la visite de notre domaine, ainsi que toutes les commodités que nous proposons, comme notre thérapie de croisière scénique originalle, nos térasses et jardin suivant les principes hygiénistes, notre salon de jeux et de concerts, et nos salles médicales très sophistiqués".

Il insistera pour leur parler en marchant et en faisant la visite guidée. Il dit qu'il veut bien répondre à toutes les questions qu'on lui posera. Ils longeront le petit potager en suivant le chemin pavé entre la maison et le lac, jusqu'au port de plaisance.

"Vous allez découvrir une œuvre unique, imaginée par le génie Jules Vernes pour l'exposition universelle de 1889. Son spectacle est prescrit par notre médecin en chef, le Dr Muller, car il repose le système nerveux et dilate le lobe frontal, ce qui permet l'oxygénation idéale pour nos patients ."

Quelques patients sont rassemblés sur les quais et attendent pour monter en barque. Mabutzky les suivra dans la croisière scénique s' ils sont réticents à monter. S'ils refusent avec force, il n'insistera pas plus pour le moment. S'ils acceptent, ils découvrent les sept scènes de la croisière scénique avant de continuer la visite.

Puis ils iront visiter le Jardin, et traverseront les serres, la terrasse, les potagers. Ils pourront remarquer les inscriptions au frontispice de chaque serre.

"Nos jardins sont aérés, et nos serres proposent une variété extraordinaire de plantes exotiques, rares et entretenues chaque jour par nos deux jardiniers. Nous sommes sur les hauteurs de Paris, et bienheureusement les usines voient leur fumées soufflées vers l'est, loin de nous. C'est à Meudon que l'on a le meilleur air de toute la région. Et la meilleure vue aussi, regardez la ville, vers le nord, au-delà du verger. Notre potager permet de

produire tous les légumes utilisés dans la cuisine, et une grande partie des herbes de notre pharmacie."

Il les invite à entrer et à poser leurs vêtements au vestiaire, puis il leur fait visiter le bâtiment.

"La fresque du hall d'entrée a été imaginée par Gustave Doré et présente les meilleures aventures de Jules Verne. Le grand salon permet d'organiser chaque soir un bal de bienfaisance au profit des hôpitaux publics de Paris. Les deux escaliers circulaires en colimaçon sont un ouvrage de Bartholdi. Le salon de jeu, permet chaque soir d'ouvrir un Casino ou tous les Parisiens peuvent venir jouer. Nous avons aussi un cinéma qui passe des films continuellement, et des cuisiniers talentueux. Quand nos invités ne sont pas en état de rentrer, nous pouvons leur proposer un lit, et certains restent même en villégiature plusieurs jours. Alors que pensez vous du confort de notre Sanatorium ?"

Il gère toute l'administration et l'intendance du Sanatorium, aidé par deux autres administrateurs, et il s'occupe aussi de valider les actes notariaux de cessions de biens que font les patients et les joueurs du casino à Hans Welles. Il est sous l'emprise de la fascination comme tout le monde ici, et il est partiellement amnésique. C'est une des rares personnes qui traite directement avec Hans Welles. S'ils souhaitent rester, une nuit au Sanatorium coûte 50 francs, on leur dira de prendre un lit au bureau, on leur fournira un plan du domaine ainsi qu'une carte à trou sans texte, et on leur donnera l'inscription au frontispice de la chambre pour qu'ils la trouvent.

2 - Le domaine des oiseaux, deumeure de la famille Hetzel

Le docteur Johanes Wilfried Muller
C'est le médecin en chef du bâtiment. Sa présence met mal à l'aise, il parle doucement, en se frottant les mains d'un air sadique. Il est dans le cabinet du médecin au premier étage, et diagnostiquera très vite une paranoïa aux enquêteurs qui posent trop de questions. Il dit qu'il a été prévenu par leur supérieur hiérarchique Mathias Kronenborg qu'ils souffraient de troubles psychologiques.

Il administre les traitements des malades, mais ses soins consistent principalement à rendre les gens encore plus malades. Il peut prescrire des injections de calmants, des thérapies de croisières scéniques, des consultations psychiatriques, et en cas de trop gros problème, une lobotomie en salle d'opération. Il discute directement avec Hans Welles pour le traitement des malades. Chaque jour où les investigateurs prennent les médicaments qu'il leur prescrit, ils doivent faire un test de santé mentale (1D3/1D6).

Sergent Isidore Boileau, chef de la sécurité et du casino
C'est un vétéran spécialisé dans le transport de fonds. Il est désagréable et peu bavard, et quand on lui pose des questions il renvoie vers le Dr Muller. Son visage est traversé par une balafre qui passe sur son œil droit et il ne quitte jamais sa mitrailleuse Thompson. Il passe sa journée dans le bureau de la sécurité, auprès de la trésorerie, dans la salle du télégraphe.

Les malades
Ce sont pour la plupart de riches parisiens très satisfaits du confort que leur donne le domaine des oiseaux. Ils viennent ici pour l'air frais, la fantastique croisière scénique, les bals et le salon de jeu. Toutefois certains d'entre eux sont lourdement sédatés ou lobotomisés et ne sont autonomes que pendant des périodes d'hypnose. Il passent le reste de leur temps sur les chaises longues de la terrasse hygiéniste avec une couverture sur les jambes. Au bout d'un certain moment passé sur place, leur investigateurs pourront remarquer un patient qui devient hystérique et qui crie "Noooon ! Pas la croisière scénique, pitiéééééé !". Ils le voient qui se fait traîner par les gardes jusqu'au quais et embarquer de force. On croise parmi les malades des visages familiers et des acteurs de l'enquête, car le Fascinateur est en train de réduire au silence tous les témoins de son ascension, et tous les jours, il y en a un ou deux qui disparaissent.

Le grand salon
Cette salle immense de 800m² est occupée par les malades pendant la journée qui peuvent y lire les ouvrages qu'ils trouveront dans la bibliothèque du salon. La salle à manger reçoit plusieurs services de déjeuners au cours de la journée, servis directement depuis l'office, et sa grande table peut accueillir soixante convives en même temps. Le soir on y donne des bals somptueux, des concerts et on ouvre un bar devant l'office.

Le hall, les archives, le vestiaire et le bureau
Dans toutes ces salles, on peut trouver le plan du Sanatorium de Bellevue. Sur le plafond du hall, on voit une grande fresque de Gustave Doré qui reprend toutes les aventures de Jules Vernes, et sur les murs, il y a plusieurs portes-fiches avec des cartes à trous sous des noms d'objets. Si les investigateurs passent trop de temps à regarder les cartes ils peuvent être repris par un garde ou un infirmier, qui leur dira de prendre celui de leur chambre et de partir. Ce sont les clef des portes des chambres. Dans les archives, on garde tous les documents de cession de propriété, les comptes du casino, les ordonnances médicales. Dans le bureau, Maître Mabutzky gère les finances avec deux autres administrateurs. Dans le vestiaire, les visiteurs posent leur manteau, mais il y a aussi un garde.

Les Chambres
Au frontispice de chaque chambre il y a une inscription gravée dans la pierre, et à côté de la porte un lecteur de cartes perforées. Les cartes sont dans le hall, toutes rangées sous des noms d'objets. Voilà la liste des correspondances entre les cartes et les chambres. Si les investigateurs se trompent de chambre, cela déclenche une alarme.

Chambres de l'aile Est
L'Énigme : Je n'existe que pour ne plus devoir exister
Le Nuage : Mon sang nourrit la terre et nul ne peut oublier ma colère
La Musique : Tes cris seront toujours doux à mes oreilles
Le Soleil : Le symbole de l'obélisque attire nos yeux qui se brûlent
La Fleur : Tout reviens à la terre, quelle que soit sa beauté
La Bague : La preuve convoitée de l'amour contient os, chair et sang

Chambres de l’aile Ouest
Les Bottes : Si l’on ne nous sépare jamais, on s’attache facilement
La Plume : Tu feras couler ton sang immaculé pendant des heures
La Loupe : Si tu est égaré et cherche la vérité, grossis ton erreur
La Montre : L’augure des affaires fructueuses restera inflexible
La Pipe : Éclaire nos visions en faisant voler des serpents
Le Miroir : Fait vivre les peintures mouvantes aux voile de moire
La Tasse : Porte en toi la chaleur des nectars de la vie
Le Bateau : Tu dépassera les frontières du monde quand je te porterais

Le salon de jeu et la ruine inéluctable des élites fascinées
La vue est magnifique depuis les fenêtres de cette salle, on voit tout Paris et la tour Eiffel. Le jour, il y a de nombreux jeux en bois installés, dont un croquet qui passe dans plusieurs décors, des tunnels, des montagnes et des moulins. Le soir, on sort plusieurs tables pour jouer aux cartes et une douzaine de croupiers viennent organiser les jeux. Les gardes passent fréquemment pour récupérer l’argent, et c’est le sergent Boileau qui s’occupe de faire le change des jetons. De nombreuses personnes viennent de Paris pour jouer de l’argent ici le soir, et les malades dépensent toute leur fortune au casino. Il y a aussi un gong: quand il est sonné avec le marteau du hangar, tous ceux qui ont vu la septième scène de la croisière scénique tombent inconscients.

Le cinéma du Fascinateur
Le jour, rien de surnaturel dans cette grande salle réaménagée récemment pour passer des films d’aventures. Les patients entrent et sortent constamment au cours de la journée. Le projecteur est banal et la lentille aussi. La réserve des films est juste derrière, et on peut trouver des montages absurdes utilisés pour conditionner les victimes de fascination. La nuit, la porte est fermée, et des malades attachés aux fauteuils regardent des films pour les conditionner à faire certaines actions. Une lentille fascinante est installée par Hans Welles tous les soirs et retirée le matin.

Infirmerie, médecin et salle d'opérations
Dans l’infirmerie, on trouve de nombreux casiers avec des médicaments, quelques lits et du matériel de soin simple. Dans le cabinet du médecin, il y a des livres de psychiatrie et de chirurgie, un squelette sous une cloche de verre, et des soins médicaux avancés. Dans la salle d’opération on trouve plusieurs tables, une chaise de dentiste et des chaises faites pour contraindre les patients et les lobotomiser. La nuit on entend parfois des cris horribles, et si l’on va observer, on surprendra le Dr Muller en train de lutter contre un patient maintenu par des gardes, pour le lobotomiser. Cette scène angoissante, si on l’observe en entier, donnera lieu à un test de santée mentale (1/1D6).

Le verger
Situé au Nord et s’étendant jusqu’à l’entrée du domaine, c’est là que sont enterrés les malades qui décèdent à la suite des soins du Dr Muller. La nuit, on peut apercevoir le sergent Boileau hypnotisé qui tire par la jambe un cadavre carbonisé depuis la croisière scénique jusqu’aux vergers, creuse un trou pour le cacher puis retourne se coucher.

Les serres végétales
Inscrit en frontispice de chaque serre, il y a les énigmes suivantes. :

Palmarium
On écrit dessus à nos amis
Pour les utiliser comme tapis
Après leur chute automnale
Réponse : Feuille

Serre d'agrément
On le déguise à l'occasion.
Cultivé, mais pas érudit.
Lorsqu'il est mûr on l'apprécie.
Réponse : Fruit

Jardin d'hiver
Il tient deux bras et deux jambes
Et parfois il nous est commun
Malgré son poid, il flotte bien
Réponse : Tronc

Jardin Japonais
On peut en trouver des carrées,
On peut la prendre sans bouger,
C'est par elle qu'on attaque le mal
Réponse : Racine

Le lac de la croisière scénique
A l'ouest du bâtiment se trouve un grand lac au centre duquel il y a un îlot rocheux artificiel de 10 mètres de haut. Le port est équipé avec des rails de mise à l'eau pour du matériel lourd. Sur le mur du hangar monte un escalier qui arrive jusqu'à la passerelle métallique qui traverse le lac à 5 mètres de haut. Il est fermé par une grille et permet d'accéder à la salle de contrôle.

Dans le hangar se trouve un bateau à rail complètement brûlé. En effet, des accidents arrivent parfois dans la croisière scénique avec les mises en scènes pyrotechniques. Dans l'atelier on trouve beaucoup d'outils et de la peinture. On voit qu'un mélange de phosphate d'ammonium, de chlorure d'ammonium et de borax est utilisé pour ignifuger les peintures des décors et le bois des bateaux, d'aprés les recomandation du chimiste Gay-Lussac. Dans la petite salle fermée à clef, on trouve le marteau pour le gong du salon de jeu.

Il y a huit bateaux numérotés, qui sont tractés par un rail sous-marin et passent en boucle devant les quais. Ils s'arrêtent 1 minute sur chaque quai et voyagent 30 secondes ensuite. Il y a aussi huit bateaux à pédales pour voyager librement dans le lac. Il y a de nombreux patients qui montent et descendent de la croisière scénique, mais si l'on prend le temps

d’observer on remarquera que certaines personnes ne ressortent pas, où plusieurs heures après.

3 - Les sept scènes de la croisière scénique: Le Deus Ex Machina

Une attraction de l’exposition universelle
La croisière scénique à été imaginée et mise en scène par Jules Verne pour l’exposition universelle de 1889, et construite par Gustave Eiffel, Auguste Rodin et Auguste Bartholdi. Les décors ont été peints sous la direction de Paul Cezanne, la musique diffusée est un enregistrement de “L’antre du roi de la montagne, Peer Gynt" par Edward Grieg. Après l’exposition, elle fut rachetée par Louis-Jules Hetzel et installée dans le lac du parc de sa demeure de Bellevue.

Le Fascinateur peut utiliser la lentille de fascination en faisant des suggestion hypnotiques par la voix ou les images. Il utilise désormais la croisière scénique pour formater l’esprit de ses victimes. Le premier passage qu’ils vont faire va leur suggérer qu’ils veulent jouer tout leur argent au casino (scène 6), et ils devront faire un test de santé mentale (1/1D6) chaque fois qu’ils voudront résister à cette suggestion. Ils vont aussi s’évanouir instantanément chaque fois qu’ils entendront le gong de la salle de jeu (scène 7). Ils auront ensuite envie de retourner faire un tour de croisière et cette fois-ci, il durera quatre heures pendant lesquelles ils travailleront dans l’atelier des rêves (scène 2). Ils auront 2700 francs en billets de 50 dans leur poche en sortant.

Ici tout le processus d’hypnose est mis en scène par des décors en carton pâte, des automates, des diorama, des trompe-l'œil en fausse perspective. Il y a aussi plusieurs effets avec de la fumée et des lumières, de la pyrotechnie, des marionnettes et des automates. Les barques entrent par une porte de l'îlot artificiel qui ne s’ouvre qu’au dernier moment puis les barques suivent des étroits tunnels décorés. Ils passent 1 minute sur chaque scène, et voyagent 30 secondes ensuite.

Scène 1 - L’oeil de lumière
Quand la barque est rentrée dans cette salle obscure, des grilles passent devant les portes et la lumière s’allume. On est dans un grand puits circulaire dont les paroies sont faites d’une surface réfléchissantes, et au centre du plafond, un œil immense reprenant le sceau du Fascinateur commence à briller. Les visiteurs de la croisière passent alors en état de haute sensibilité à des inductions hypnotiques mais sont toujours conscients.

Scène 2 - L’atelier des rêves
Une troupe de lutins active une immense machine qui produit de la fumée et des jets d’étincelles. Il y a des passerelles qui passent au-dessus, des sous marins, des bateaux et des dirigeables miniatures tout autour de la barque. A travers une fenêtre géante, on voit un enfant qui dort dans une chambre et de l’autre côté de l’eau ou passent les barques, à travers une horloge démesurée, on voit un paysage fait des toits de Paris la nuit. Au plafond

une grande montre laisse ses aiguilles affolées tourner dans tous les sens. En un instant, les aiguilles se synchronisent toutes sur minuit, l'enfant se réveille en sursaut en criant et les machines se mettent toutes à fumer. Ça sera le déclencheur hypnotique lors des prochains passages des patients dans la croisière scénique.

La fabrique de l'atelier des rêves
Cachés dans ce décor il y a une porte sans poignée ni serrure. Elle mène à l'imprimerie clandestine souterraine où sont installées les presse à billets volées à l'hôtel de la monnaie de la banque de France. Il y a aussi tout le matériel volé par le Fascinateur dans les cinémas et chez les producteurs de films, comme les bagues adaptables de la firme Pathé, ainsi que le Chronophotographe du Gaumont Palace. Il y a tout le matériel pour créer la lentille dont le prototype à été conçu avec Vladislav Kabalevsky, ainsi que des alambics et des bains chimiques pour raffiner les matériaux issus des créatures de Cthugha à l'état liquide, solide et gazeux.

Ici les patients sont hypnotisés, et reproduisent des gestes mécaniques comme des somnambules, sans remarquer la présence des investigateurs. Si ils les interrompent trop dans leur tâches, les patients vont les attaquer. Ils s'imaginent être des lutins, et ils doivent fabriquer des rêves pour les enfants qui dorment. Quand un patient à fini ses 4 heures de travail, il prend 2700 francs en billets de 50 et attend qu'un bateau vide repasse.

Scène 3 - La bibliothèque des possible
Un automate de Jules Vernes à son bureau écrit dans un grand livre avec une immense plume. Derrière lui, une grande bibliothèque de 5 mètres. Les livres sortent et s'envollent vers le plafond. A côté de l'auteur, un immense pommier avec ses fleurs et ses fruits. De l'autre côté du passage des barques, une assemblée de gens étranges assis sur des chaises. Il y a une homme poisson qui fume la pipe, un cyclope, un gnome, un centaure avec une tasse de thé, un homme tronc, une mante religieuse géante, etc... Ces automates font des gestes de temps en temps, et il y a un garde caché parmi eux. Il interviendra au bout d'un certain temps pour aider les patients qui se sont égarés, mais il est normal qu'il surveille un moment avant.

Sur le grand livre est écrit, "Quelle est ma dernière énigme ?" Il faut appuyer dans le bon ordre sur des boutons cachés dans l'arbre pour ouvrir la porte de l'atelier des rêves. Ce sont les réponses des énigmes posées au frontispice des serres et ceux qui suivent le sens de la visite au moins une fois en connaissent l'ordre, même inconsciemment, soit : Feuille, Fruit, Tronc, Racine.

Scène 4 - Le tombeau de l'oubli
La pièce est un grand octaèdre en zinc riveté, très peu éclairé et l'eau est complètement noire. Au centre, une grille abrite un spectacle pyrotechnique fascinant où des étincelles se mêlent à des flammèches dans un tourbillon merveilleux. Par l'utilisation de becs de gaz on simule l'entrée en collision et l'explosion de deux boules de feu. Cette salle peut servir de piège mortel et brûler complètement ceux qui sont à l'intérieur, c'est ce qui est arrivé au bateau calciné du hangar. Elle sert aussi au Fascinateur pour faire des induction hypnotique spécifiques à chaque patient à travers un tube acoustique relié à ses appartements.

Scène 5 - Le chemin de la vérité.
Cette longue grotte est parcourue par plusieurs petits îlots mettant en scène différents paysages exotiques en miniature. L'îlot de l'islande avec un volcan en éruption, l'îlot du Groenland avec des animaux sauvages, l'îlot de l'Antarctique, avec une montagne de glace et des cristaux, l'îlot de l'Afghanistan avec un grand désert de sable et une caravane, l'îlot de la Chine avec des rizières en escalier, l'îlot du Tibet avec sa jungle à flanc de montagne, le Massachusetts avec un large fleuve aux méandres nombreux, le Nevada avec de profonds canyons tortueux, et la Californie avec une faille vertigineuse et abyssale où brille une lumière rouge. Sur les murs, un grand ciel bleu avec des partitions de musique sont dessinés, et l'on entend "L'antre du roi de la montagne".

Sur les derniers îlots, de chaque côté de la sortie du tunnel, se tiennent 4 hommes en costume, Eiffel, Bartholdi, Rodin, Cézanne. Ils ont tous une main ouverte et tendue et à leurs pieds se trouvent 2 coffres. En regardant au creux de chaque main, on voit qu'il y a une inscription sur le poignet ainsi qu'un petit trou. Il faut mettre dans ce trou chaque élément correspondant. On pourra trouver un peu de glace dans la cuisine. Cela ouvre un coffre qui contient un fusil de fascination, trésor que personne n'avait jamais trouvé jusqu'alors. Dessus il y a marqué "Jules Verne & Etienne-Jules Marrey, 1884".

Bartholdi : Apporte à celui qui se tient devant toi / Celui qui vole sans ailes et crie sans voix : Le vent
Eiffel : Apporte à celui qui se tient devant toi / Celui qui cours sans jambes et porte sans bras : L'eau
Rodin : Apporte à celui qui se tient devant toi / Celui qui ne change jamais et se noie toujours : La glace
Cezanne : Apporte à celui qui se tient devant toi / Celui qui dévore sans faim et change sans cesse : Le feu

Scène 6 - Le voile des illusions :
Dans cette salle qui représente un casino infernal, on voit plusieurs petits diablotins qui jouent à des jeux de cartes, à la roulette, et aux fléchettes sur l'un des leurs qui est attaché. Ils sont sur la scène d'un théâtre, et ils portent tous des bijoux, colliers, bagues et couronnes. On voit un grand diable qui fait tourner la roue de la fortune en riant, et une pluie d'argent lui tombe dessus. Au centre de la scène, sur un soleil en carton pâte, un visage projeté en vidéo rit en regardant la barque des investigateurs. Au fond, une chauve-souris géante tient une loupe et remplit un livre de comptes.

Scène 7 - Deux Ex machina :
Ici il voient un grand squelette portant des bottes taper sur un gong avec un marteau et une foule de personnes plus petites qui tombent au sol en même temps. En face de lui, il y a un miroir où n'apparaissent ni le squelette, ni le gong, ni le marteau, et simplement les gens éveillés. Des nuages parcourent le ciel et laissent éclater des éclairs. Désormais le gong sera un déclencheur hypnotique de perte de connaissance avec une induction d'amnésie pour les patients de la croisière scénique. Au-dessus du tunnel de sortie il y a un gros panneau "Revenez Vite" qui clignote.

Les galeries techniques de la croisière scénique
Tout l'îlot artificiel est parcouru de passerelles suspendues au plafond, que l'on ne remarque que quand on passe par les coulisses. Dans chaque scène, il y à une ou plusieurs échelles cachées discrètement dans le décors qui permettent de monter jusqu'à ces ponts. D'ici, on peut observer sans se faire voir, ajuster les machines, et aussi accéder à une lentille de fascination au-dessus de la scène 1.

La salle des machines est à l'étage supérieur. C'est une grande salle carrée où sont tous les générateurs, les moteurs hydrauliques, les poulies et les engrenages nécessaires. Elle est située au-dessus des scènes 5,6 et 7. La salle de contrôle est au-dessus de la scène 4, et elle donne vers la salle des machines. Les mécaniciens s'activent en permanence pour ajuster des rouages et recharger des réservoirs. Une porte verrouillée permet d'accéder à la passerelle extérieure.

Les appartements du Fascinateur
Hans Welles se cache dans la pièce secrète au-dessus du salon de jeu. C'est un grenier indécelable depuis l'extérieur. Hans Welles à pour habitude de taper un gros coup avec le gong avant de rentrer chez lui, puis de déverrouiller avec une clef complexe un passage secret caché dans les escaliers métaliques permettant de monter. Toutes les personnes ayant fait la croisière scénique tombent en inconscience, puis se réveillent naturellement, sans souvenir, quand ils entendent le gong.

Dans cette grande salle ovoïde de 300m² il y a toutes les recherches du Fascinateur. Ce sont les combles d'un dôme, et l'on voit une charpente circulaire encombrée de plans et d'objets suspendus. Sur le plafond sont peintes plusieurs planètes géantes qui entrent en collision avec une immense boule de feu. Il y a plusieurs ateliers pour fabriquer des illusions d'optique, ainsi que le banc de montage pour pellicule de Georges Méliès. Il y a une bibliothèque avec plusieurs éditions de Jules Verne, des penderies, du matériel de voleur, et une petite chambre.

Dans un coffre bien verrouillé on trouve le plan de la banque de france, du Gaumont Palace, du Conservatoire, de la secte du Soufre Hypnotique, de l'Église de l'Ile de Vérité, de la vallée des temples, et la carte d'adhérent à la société de géographie de Hans Welles. Il y a deux éditions des trois débris du char de Mars. Ce sont des preuves nécessaires pour faire arrêter Hans Welles.

Hans Welles, Le Fascinateur
Insaisissable depuis de début de l'enquête, il est maintenant pris au piège et va devoir affronter les investigateurs. Il fera en sorte qu'ils fassent au moins une fois un tour complet de la croisière scénique, puis il manipulera les gens pour que l'on croit qu'ils sont paranoïaques et qu'il devraient être soumis à un traitement narcoleptique et scénique. Il n'est pas toujours présent au Sanatorium, et personne ne sait quand il va venir ou partir avec sa Silvester Motor, parfois garée devant. Personne ne sait où sont ses bureaux ni ses appartements. Les investigateurs peuvent le surprendre soit dans la salle des machines, soit au télégraphe, soit aux bureaux, soit au cinéma la nuit, soit allant vers le salon de jeu alors

qu’il sort de ses appartements un petit marteau à la main. On peut aussi le surprendre dans ses appartements, ou attendre qu’il gare sa voiture devant.

Il évitera à tout prix la confrontation. Il appellera l’aide des gardiens pour les maîtriser si on le poursuit, et il demandera aux infirmiers qu’on injecte des calmants aux investigateurs s'ils résistent. Puis il fera en sorte de les neutraliser un par un avec l’aide de la sécurité et du Dr. Muller, soit en les lobotomisant en salle d’opération, soit avec des inductions hypnotiques débilitantes dans la croisière scénique, soit à l’aide de drogues médicinales abrutissantes, le dernier recours étant l’accident pyrotechnique dans le tombeau de l’oubli. Si on parvient à entrer en confrontation, il s’enfuira jusqu’à donner un coup de gong.

S'il est forcé au combat, il utilise un fusil avec des cartouches de soufre hypnotique et se bat comme un maître cultiste. Il tentera de s’enfuir pour mener une dernière bataille en se cachant dans les décors et la passerelle technique de la croisière scénique. Les gardes viendront alors le protéger. Il porte autour du cou une clef pour l’escalier secret du salon de jeu.

Gustave Eiffel, ésotériste en quête du mythe de Cthulhu
Lorsque le Fascinateur est arrêté avec des preuves de sa culpabilité, mort ou vivant, et que son réseau de fausse monnaie est démantelé, leur supérieur d’Europol va féliciter les investigateurs et leur payer une prime de 500 francs. Ils seront chaleureusement remerciés par Jean-Martin Charcot qui va s'empresser d’ajouter le dossier psychiatrique du fascinateur à son grand œuvre les “Leçons sur les maladies du système nerveux”. Gustave Eiffel va venir parler aux investigateurs. Il leur confie que ce qu’ils ont vu dans leur cauchemars n’est qu’en partie vrai, et que pour maîtriser les forces du mal il faut garder contact avec elles. A ce propos, il leur propose une mission d'archéologie de plusieurs mois en dirigeable à travers les terres glacées de l'Islande.

8 - Le Guide du Maître du jeu

Méta Législation Europol

1 - Depuis 1903 Europol protège les citoyens et instore l’Idéal de l’ordre et la sécurité
2 - Les agences d’Europol ont pour mission de servir fidèlement les citoyens du continent
3 - Cette mission de service sera orientée sur le renseignement, l’analyse et la prévention
4 - Europol est le garant de la normalisation cartographique et historique
5 - Tout agent d’Europol est en droit de demander des informations aux citoyens
6 - Toute information est en mesure d’être interprétée, et toute déduction vaut preuve
7 - Tout agent d’Europol peut demander des passeports ou une fouille aux citoyens
8 - Europol encourage les citoyens à rester armés au calibre maximal autorisé
9 - Les missions des agences d’Europol dépendent des investisseurs privés et nationaux

10 - Les agents sont indépendants pour recourir à la force et arrêter les individus dangereux
11 - Chaque agent est juge et exécuteurs des sentences sans légitimité nationale
12 - Europol ne saurait reconnaître aucune responsabilité des action de ses agents privés

Cthugha le Grand Ancien, la flamme vivante

Cthugha connu comme “la Flamme vivante”, "L'Être de Feu”, “le Grand-Père des Braises”, est un Grand Ancien du mythe de Cthulhu créé par August Derleth. C’est une masse enflammée multidimensionnelle et d’échelle astrale dont l’origine est le système stellaire de Fomalhaut. Ses infants sont légions, et son armée s’étend aux créatures de Cthugha, qui sont des parties séparées et inertes de son corps toujours vivant, aux innombrables vampires de feu qui l’accompagnent (1D100), et aussi à tous les cultistes qui le vénèrent et sont possédés par sa flamme.

Selon les **Unaussprechlichen Kulten**, Cthugha a engendré Fthaggua, le régent des créatures de flammes qui accompagnent cette lignée monstrueuse. Les Manuscrits Pnakotiques suggèrent que ce Grand Ancien a engendré Aphoom-Zhah, connu comme “la flamme froide”, sur un monde orbitant autour de l'étoile Fomalhaut. Depuis, Aphoom-Zhah est venu sur la planète terre en des temps antédiluviens pour former la couronne de glace du pôle Nord. Les récits mythologiques disent que Cthugha est un ennemi des Dieux Extérieurs, et il a été confronté par Azathoth et Yog-Sothoth qui l'ont vaincu après un combat épique. Cette bataille est racontée par la légende des trois débris du char de Mars avec les deux satellites de Jupiter. D'innombrables morceaux du corps de Cthugha ont été répandus à travers l’univers puis sont devenues des créatures inertes et surnaturelles. Après sa défaite, Cthugha a été capturé par les Dieux Anciens et enchaîné à d’invisibles chaînes dans un lieu tenu secret. Il ne garde de lien avec l’univers matériel que grâce à son corps répandu dans l’univers, devenu ses organes sensoriels amputés et impalpables.

Cthugha est une masse de feu de la taille d’une petite planète, à la couleur rouge orangée, couverte de taches obscures, et de veines plasmatiques vibrantes. Sa surface est agitée de grands arcs de flammes tourbillonnantes et de pseudopodes démesurés, difformes, parcourant des centaines de kilomètres. Sa présence assombrit paradoxalement le ciel dans un aveuglement lumineux intense, et son intensité éclipse le soleil. Ce disque hideux et bouillonnant mute en s'étouffant dans sa propre atmosphère gazeuse. On sent un rugissement monstrueux et une haine insatiable attachée à cet enfer de toute éternité. Ce chaos ravageur est une intelligence immense existant depuis des éons.

Cthugha la flamme vivante est le Grand Ancien qui naît de l'explosion des étoiles et qui nettoie les mondes par le feu, c’est la flamme destructrice qui consume l’origine et la fin de tous les univers possibles. Son destin est de détruire le cosmos lors de la dernière extinction. Les créatures haineuses et dépravées le servent naturellement en cherchant à se détruire elles-mêmes, et ses cultistes sont des nihilistes violents, des pyromanes guerriers, des civilisations décadentes. Il est le maîtres des dragons, des salamandres, et de toutes les instances du feu. Il est immortel par nature, et si l’on parvenait à l'anéantir, il renaitrait au

cœur de la prochaine étoile qui se formerait dans la même galaxie. C’est pour cela qu’il est maintenu captif.

Ce dieu destructeur est aussi le régent de tous les élémentaires de feu : les étoiles, la lumière, la vision, la forge, les explosions. Il est destructeur et fondateur, il mélange dans un chaos mortel les anciennes formes pour recomposer le réel. Par extension, c'est le Grand Ancien qui est maître des rêves, de l’imagination, des chimères, des mythologies, des spectacles. Flamme ultime de la fin des temps, maintenu immobile dans l’espace de l'éternité, il brûle entre les différents univers en ayant laissé des débris de lui-même répandu dans la galaxie et infusant les frontières mobiles des contrées des rêves dans l’interstice entre les réalités.

Les contrées du Rêve

C’est un univers parallèle, une vaste dimension alternative, que les investigateurs vont découvrir dans cette enquête. Ce lieu, carrefour entre plusieurs réalités, est accessible aux spirites expérimentés par le biais de la projection astrale ou du rêve lucide. On peut trouver dans les rêves normaux des passages spirituels matérialisés par un escalier inhabituel de 70 marches. En passant dans le Rêve on laisse son corps physique dans le monde de l’éveil.

On peut aussi trouver des passages physiques dans le monde réel, ce sont des zones très dangereuses ou la réalité humaine et les contrées du Rêve se chevauchent. C’est un lieu hors du temps et des dimensions matérielles, mais à la géographie très précise, bien que obéissant à d’autres règles. La carte du monde est une sorte de psycho-géographie du panthéon des Dieux Anciens. Le Nord est un continent montagneux effroyable, et au-delà du plateau de Leng se trouve la ville divine de Kadath l’inconnue.

Au cœur de Kadath domine le Temple des Dieux Anciens, qui jouxte les frontières du monde du rêve et du monde de l’éveil. Dans les sous sols de ce lieu titanesque aux colonnes démesurées, se trouvent les 700 marches des cavernes de flammes, labyrinthe mouvant et interdimensionel où est emprisonné Cthugha. Chaque escalier inhabituel de 70 marches qu’il descend est une partie de ce chemin vers ce dédale infernal et fantasmagorique. Cthugha captif continue d’être lié à la réalité par ses créatures, dont les trois débris du char de Mars. Dans le charnier du soufre hypnotique, l’église du verre de vérité, et le temple de l’eau illusoire, les créatures ont enfoui le lieu où elles s’étaient échouée dans les brumes des contrées des rêves, se piégeant elles-même dans les cavernes de flammes. Elles ont progressivement changer la réalité dans laquelle elles étaient perdues pour se protéger.

En extrayant des artefacts de ces monstres, avec l’hypnose pneumatique, le monocle de lecture universelle, et le philtre de l’illusion, on réussit à créer un ersatz de dimension parallèle dans l'esprit du spectateur dont l'oeil aura vu la lumière qui traverse Cthugha dans les trois états de la matière. C’est le principe de la lentille de fascination créée par Jules Verne et le Fascinateur, et qu’ils utilisent pour piéger leurs victimes dans le théâtre de la vie.

A la façon des contrées du rêve, le théâtre de la vie à des frontières précises et des portes de sorties physiques, de même il influence sur le corps réel des rêveurs, et sa dimension temporelle ne correspond pas à la réalité.

Mais le théâtre de la vie est moins réel que les contrées du Rêve, et il a des frontières plus restreintes. C'est une dimension parallèle semblable au monde réel, mais dont les limites sont le monde connu par les créatures de Cthugha. Par extension, ce monde parallèle est aussi composé du monde expérimenté par ceux possédés par la folie du fascinateur, les cultistes, et tous ceux ayant rencontré les créatures de Cthugha. Il possède aussi comme le monde réel, des passages vers les contrées du Rêve, et c'est d'ailleurs la seule manière de pouvoir sortir de la fascination. Il faudra traverser trois fois les créatures de Cthugha avec leur artefact respectif, après avoir pris l'escalier inhabituel.

Le Fascinateur

Hans Welles est trouvé au pied du puits de l'orphelinat d'Epinal le 4 juillet 1887. Il fera ses classes de lettres classiques avec les moines jusqu'à ses 17 ans. Il déménage à Paris dans une chambre de bonne sur les grands Boulevards en 1904 pour suivre des études d'archiviste à la faculté de la Sorbonne. Jusqu'en 1906 il travaille à la librairie le monocle de vérité et c'est là qu'il découvre à travers l'histoire et le testament occulte de Jules Vernes, l'existence du pouvoir de fascination.

Il hypnotise ses victimes grâce à une lentille de projection surnaturelle, puis vient leur suggérer sa volonté par la voix ou par un montage de films afin qu'ils s'exécutent lorsque le déclencheur aura lieu. Rares sont ceux qui ont vu son visage et aucun ne s'en souvient. Il est insaisissable jusqu'au dernier chapitre de l'enquête, et les investigateurs ne trouveront aucune piste qui mène directement à lui.

Angèle Mercier l'a bien connu puisqu'elle a travaillé avec lui pendant près de deux à la librairie. Presque malpoli avec les clients, il était tout aussi ennuyeux avec ses collègues, et son visage émacié entouré de cheveux gras lui avait parfois fait faire des cauchemars. Son nez d'oiseau trace un trait au scalpel sous ses deux yeux enfoncés dans son crâne fin.

C'était en réalité un jeune homme un peu renfermé. Il était obsédé par les illusions d'optiques et la recherche de l'œuvre perdue de Jules Vernes, "les trois débris du char de Mars" et il quitta la librairie peu de temps après avoir annoncé qu'il avait enfin été admis à la Société de Géographie Parisienne en juin 1906. Il prend le pseudonyme de Piotr Puzatovitch, et décide de monter des expéditions à l'étranger pour suivre les traces de Jules Verne et retrouver les créatures de Cthugha permettant d'obtenir les artefacts nécessaires au pouvoir de fascination.

En juillet 1907, Hans Welles fait une première expédition à Lhassa et infiltre la communauté de l'eau illusoire sous le pseudonyme Piotr Puzatovitch. En juin 1908, une deuxième expédition est menée dans la vallée de Nyurbachan, avec pour objectif de faire acheminer la

créature de Cthugha en France, mais Eiffel refuse de participer. L'expédition se solde par un échec et provoque une détonation, identifiée comme l'événement de la Toungsta. Le culte de l'église du verre de Vérité bascule dans les contrées du Rêve pour se dissimuler alors qu'ils sombrent dans la folie.

En juillet, au retour de l'expédition, il enquête sur la troisième créature de Cthugha en suivant des cours auprès du parfumeur Abel Al Hadarn. En novembre 1908, Hans Welles découvre l'existence de la secte du soufre hypnotique, annote une carte archivée à l'hôtel de Sens et réussit à infiltrer leur réseau souterrain. Il leur vole une partie de composante gazeuse dont il a besoin pour son mécanisme fascinant et continue sa quête, mais il est remarqué par la secte.

En novembre 1908 il cambriole la firme Pathé et un modèle de Kinétoscope. En décembre 1908, Hans Welles est enfin en possession de tous les artefacts, et il réussit à reproduire le prototype de Jules Vernes. Il peut alors fasciner de nombreux complices et élaborer un plan de grande envergure.

En janvier 1909, Georges Méliès devient l'associé de Pierre Lepuit après l'avoir rencontré au spectacle de magie du Luna Parc. Mais le 20 mars 1909, il est trahi, cambriolé, et depuis son entreprise est au bord de la ruine. Ensemble, ils ont produit de nombreuses adaptations de Jules Vernes à la demande du mystérieux investisseur. Il passait beaucoup de temps à faire des montages absurdes entre plusieurs bobines. Ces films ne racontent aucune histoire, ils n'étaient qu'un enchaînement d'images disparates dont le sens échappe à Méliès. C'est avec ces montages que le Fascinateur a conditionné les victimes de la fascination dans plusieurs cinémas parisiens.

Le Fascinateur ayant hypnotisé des ingénieurs du conservatoire des arts et métiers, il s' installe dans les combles de l'Église, et en avril 1909 il vole tous les composants dont il a besoin pour élaborer un nouveau prototype plus puissant. Il prend aussi possession le même mois du domaine de Bellevue, où il installe un hôpital psychiatrique, un cinéma et un cabinet de notaire, pour avoir le contrôle total de ses victimes et de leur héritage. En mai 1909, Léon Gaumont est assassiné, et une puissante lentille de fascination est montée sur deux modèles de Chronophotographe. En juin 1909, l'hôtel de la monnaie est cambriolé avec la péniche Nautilus.

Hans Welles, Le Fascinateur, est insaisissable pendant toute l'enquête, mais au dernier chapitre il sera pris au piège et va devoir affronter les investigateurs. Il fera en sorte qu'ils fassent au moins une fois un tour complet de la croisière scénique pour pouvoir les fasciner à nouveau. Il n'est pas toujours présent au Sanatorium, et personne ne sait quand il va venir ou partir avec sa Silvester Motor, parfois garée devant. Personne ne sait où sont ses bureaux ni ses appartements. Il évitera à tout prix la confrontation, et finalement il est devenu aussi profondément dément que ses victimes.

Chronologie

Evenements actuels :

- 27 mars 1821 : Fondation de la société de géographie de Paris par Jean-Denis Barbié du Bocage, Champollion et Friedrich von Humbolt
- 8 fév. 1828 : Naissance de Jules Verne à Nantes, écrivain de roman d’aventures évoquant le progrès scientifique
- 7 sept. 1865 : Jules Vernes devient membre de la société de géographie et découvre l'existence de la légende des trois débris du char de Mars par la loge théosophique de la lecture du ciel
- 12 avril 1871 : Il déménage à Amiens et commence à travailler sur la fascination
- 7 avril 1877 : Au bal costumé du Voyage à la Lune, Jules Verne essaie un prototype de lentille de fascination élaboré avec Nadar et Marrey, dissimulé dans un obus
- 11 janv. 1878 : Expédition de 11 mois de Jules Verne au Groënland et en Sibérie et découverte de deux créatures de Cthugha et des artefacts
- 15 mai 1881 : Expédition de Jules Verne à Lhassa
- 31 oct. 1884 : Expédition au financement qui réussit à acheminer une créature de Cthugha jusqu'à Paris grâce au matériel de l’industriel Eiffel.
- 9 mars 1886 : Jules Vernes est victime d‘un attentat au revolver de son neveu fou. Gaston est sous l‘emprise de fascination de son oncle et tente de se libérer
- 17 mars 1886 : Jules Verne assassine Pierre-Jules Hetzel au revolver à la suite d’une dispute concernant la légende des trois débris du char de Mars, à Monte-Carlo
- 14 juillet 1886 : Il fonde la secte du soufre hypnotique pour garder la créature de Cthugha caché sous le charnier du cimetière du Père Lachaise
- 4 juillet 1887 : Naissance de Hans Welles à Epinal, de parents inconnus
- 24 mars 1905 : Décès de Jules Vernes, révélation de son testament demandant d'altérer les éditions posthumes de ses oeuvres, la librairie du “Monocle de Vérité“ hérite de sa bibliothèque et de son testament
- 12 juin 1906 : Hans Welles, étudiant travaillant à la librairie comme archiviste, suit la quête du testament occulte de Jules Vernes. Il devient membre de la société de géographie qui accepte de financer son premier voyage

- 23 juillet 1907 : Piotr Puzatovitch, arrive à Lhassa et infiltre la communauté de l‘eau illusoire pour dérober une importante quantité de l’artefact, il est banni du Tibet
- 12 dec. 1907 : Eiffel refuse de financer une autre expédition de Piotr Puzatovitch qui sera plus longue à mettre en place
- 30 juin 1908 : Événement de la Toungsta : Piotr Puzatovitch attaque la créature Cthugha et s‘enfuit. L'église du verre de vérité s‘enfonce dans les contrées du Rêve
- 19 juillet 1908 : Hans Welles commence à étudier auprès du parfumeur Abel alHadarn, et en parallèle il finance la fabrication d’un prototype de lentille avec Vadislav kabalevsky
- 15 oct. 1908 : Il abandonne ses études de parfumeur et infiltre la secte du soufre hypnotique, mais il est remarqué
- 8 nov. 1908 : Cambriolage de la firme Pathé et vol d’un modèle de Kinétoscope
- 11 déc. 1908 : Marie de Vaucanson vend un lot de montres rares au Fascinateur, et Gerard Jorowsky lui achète des illusion d’optiques de sa fabrication personnelle car il a besoin d’argent
- 23 déc. 1908 : Premier prototype de lentille de fascination fonctionnant partiellement sur un Kinétoscope, installé à l’Image Animée puis au Luna Parc
- 15 janv. 1909 : Jacques Pelletier tue un homme sans raison et se fait interner, c‘est le premier patient que Charcot va identifier comme victime du fascinateur
- 19 janv. 1909 : Installation d’un autre Kinétoscope avec une lentille de fascination à la Fleur de Lumière, jusqu’à son incendie en mars
- 28 janv. 1909 : Ouverture du compte au crédit municipal de Paris de Pierre Lepuit
- 12 fév. 1909 : Alphonse Orphanik est interné à la Salpêtrière
- 23 fév. 1909 : Rakel Van Kote révèle son fournisseur du philtre de l‘illusion
- 19 mars 1909 : L‘associé de Georges Méliès depuis 2 mois, Pierre Lepuit, disparaît avec le matériel sans laisser de traces. Il est installé à l’église du conservatoire et hypnotise de nombreux ingénieurs
- 2 avril 1909 : Le Conservatoire des Arts et Métiers est cambriolé
12 avril 1909 : Vol du Chronophotographe du Majestic passy
- 18 avril 1909 : Hans Welles prend possession du domaine de Bellevue à Meudon où seront internés ses victimes les plus fortunées, les plus importantes et les plus utiles
- 24 mai 1909 : Léon Gaumont est assassiné à son cinéma pendant un cambriolage, et son Chronophotographe disparaît
- 21 juin 1909 : Jean-Martin Charchot ouvre le dossier psychiatrique du Fascinateur

Arbre des possibles - Chapitres & solutions

Quètes Annexes :
Jean-Martin Charcot : Obtenir la source du filtre de l’illusion de Rackel van Kote, pour 5000 fr
Georges Méliès : saboter la firme Pathé, contre 2000 fr
Rakel Van Kote : Obtenir directement le contact du temple fournissant le philtre de l’eau illusoire pour 2000fr

Abel Al Hadarn : obtenir le contact de celui qui se fait appeler “le maître de la secte du soufre” pour 500fr
Emmanuel Saint-Germain, Jean-Baptiste Helysade, Jean Lefebvre : ramener des éditions des trois débris du char de Mars pour 800 fr
Vladimir Kabalevsky : voler la pierre de lune de Severnaya Zemlya pour 6000 fr

Bestiaire

Loup / ours

Brigand / Police /mercenaire
Yakuts

Moine - artisan /

Moine - guerrier /

Moine - cultiste
Maitre cultiste, Archi-Moine, Lama,

Infirmier psychiatrique

Gustave Eiffel
Hans Welles, Le fascinateur

Vampire de feu
Créature de Chtutgha
Chtutgha : https://thecreaturecodex.tumblr.com/post/179187515854/great-old-one-cthugha

Grimoire

Hypnose
10 min de discussion par jet de POU raté
Perte de 1 point de magie minimum

Perte de SAN: 0/1, puis 0/1 par POU par minutes.
Effet: le psi est capable de modifier momentanément la structure moléculaire de sa propre rétine pour lui donner des capacités hypnotiques. Il peut alors, au cours d'une discussion prolongée (minimum dix minutes), tenter d'hypnotiser son interlocuteur. S'il réussit un jet sur la Table de Résistance opposant son POU à celui de son interlocuteur, ce dernier sera hypnotisé pour les (POU) minutes à venir. Une fois ce laps de temps écoulé, un nouveau jet sur le Table de Résistance est nécessaire pour prolonger l'hypnose.
Durée: (POU) secondes, reconductible.

- Amnésie : 3 séances
- Faux souvenir : 5 séances
- Acte contradictoire : 10 séances

P.E.D. (perception extra-dimensionnelle)
Déclencheur(s): choc physique, relaxation profonde ou perte de plus de 10 points de SAN.
Perte de SAN: 1/1d6 par minute.
Effet: ce pouvoir permet au psi d'utiliser au mieux ses facultés sensorielles. Il parvient alors à percevoir certaines dimensions ou créatures qui coexistent parfois avec notre monde et qui restent d'ordinaire imperceptibles aux yeux du commun des mortels. Il peut s'agir des limbes (cf. règles page 154), des angles du temps dans lesquels se réfugient les Chiens de Tindalos, de Vampires Stellaires, etc. Les perceptions du psi ne sont pas altérées si le lieu dans lequel il se trouve n'a aucun contact avec d'autres plans.
Durée: 1 minute(s).

P.E.S. (perception extra-sensorielle)
Déclencheur(s): chuchotements, stress ou perte de plus de 3 points de SAN.
Perte de SAN: 0/1d3, puis 0/1d3 par heure.
Effet: les capacités sensorielles du personnage sont décuplées. Il peut ainsi entendre une conversation à voix basse qui se tient à (POU) mètres de lui, associer une odeur précise à un individu ou voir parfaitement un détail à une centaine de mètres, etc. S'il utilise ce pouvoir dans un lieu particulièrement bruyant, le volume sonore deviendra insupportable et le mettra K.O. pour 1d6 minute(s).
Durée: 5d6 minutes.

Exorcisme :
Assis au milieu de son clergé, il prononçait les formules de l'exorcisme et interrogeait la démoniaque, dont un notaire royal enregistrait les réponses. De temps à autre il élevait l'hostie en ordonnant au diable de sortir. Nicole se démenait affreusement, le corps enflé, la face presque noire, hurlant, tirant la langue, les yeux hagards, et elle s'élançait de son lit à plus de six pieds en l'air, malgré les efforts de huit ou quinze hommes vigoureux. Perdant tout à coup cette horrible difformité, elle retombait comme une masse, aveugle, sourde et muette à la fois, le corps raide et dur, arrondi comme un hérisson. Mais à peine avait-elle reçu l'hostie qu'elle rentrait dans son état naturel. Elle baisait ensuite la croix, et un homme seul l'emportait dans ses bras, tant elle était faible. Les catholiques, tête nue, criaient au miracle ; les huguenots, qui restaient couverts, ne voyaient là qu'un « jeu industrieux ».
Jean-Martin Charcot et Paul Richer Les Démoniaques dans l'art

Changer météo :
Nuage: (1) clair à (5) très nuageux
Direction du vent: (1) Nord , (2) N/E, (3) Est, (4) S/E, (5) Sud, (6) S/O (7) Ouest, (8) N/W
Force du vent: (1) calme à (7) tornade
Température: 1 niveau correspond à un baise ou une augmentation de 3°C
Précipitations: (1) sec, (2) Bruine, (3) pluie (neige) à (6) Orage (Blizzard)
Exemple: pour passer de pluie à Sec: 20 points de PM (et inversement)

Le lanceur du sort peut dépenser autant de points qu'il le peut, tout comme ceux qui participent et connaissent le sort. Ceux qui l'ignore peut contribuer au sort à hauteur de 1 point.

Utilisation
Distance: 3,2 km de base+ 1,6 KM pour 10 points de San supplémentaire

Durée : 30 min
Perte : 1 Point de SAN par participant

Conjurer les Eclairs

Choc AVeuglant
PM Lanceur contre PM cible sur la tableau d'opposition
=> Si Cible vaincue, 1D10 Points de SAN, 1D4 points de vie et les yeux fondent
La cible doit être visible

Coût : 20 points de
magie
Perte : 1D8 points de Santé Mentale

Commander un Fantôme
Le sorcier doit gagner une confrontation de points de Magie contre l'esprit toujours récalcitrant du défunt qu'il convoque.

Le fantôme est alors obligé de répondre aux questions qui lui sont posées, mais uniquement si l'événement concerné s'est déroulé au cours de sa vie. Chaque question entraîne une nouvelle confrontation de points de Magie. Le fantôme part dès qu'il gagne un de ces duels ou au bout d'une heure.

Composants : La nuit. La pierre tombale ou les cendres du défunt. Le sang d'un mammifère.
Coût : 10 points de Magie + 1 point par question posée.
Perte : 1D3 points de Santé Mentale. L'aspect du fantôme (en principe identique à son apparence au moment de son décès) peut provoquer une perte variable de points de Santé Mentale.

Pacte :
Utilisation
Ce sortilège est lancé sur un membre donné d'une espèce particulière ; s'il meurt, le Pacte devra être relancé sur un autre membre de cette espèce.
Pour conclure un Pacte avec une créature, le lanceur l'invoque à plusieurs reprises, à l'abri d'un tracé géométrique complexe. Ce symbole agit comme une barrière empêchant la créature d'attaquer l'opérateur.
Lorsque la créature arrive, elle dévore un sacrifié mis à sa disposition. Le lanceur gagne alors 10% de chance d'appeler de nouveau cette créature spécifique par une simple invocation mentale. La chance de succès de cette invocation ne peut jamais excéder 80%.
Quand le lanceur souhaite appeler la créature avec laquelle il a conclu le Pacte, il l'invoque simplement par la pensée. La créature apparaît 1D4 minutes après l'invocation. Le lanceur désigne alors le sacrifié dont la créature va s'emparer : cette pratique est souvent équivalente à celle consistant à Invoquer/Contrôler une créature et à lui ordonner d'attaquer un ennemi

Composants : En plus du tracé protecteur, le rituel impose un sacrifice humain vivant. La victime est dévorée par l'entité, afin d'apaiser son irrésistible envie d'attaquer le lanceur, et afin de gagner ses faveurs ! Si aucun sacrifice n'est présent ou si la cib
Coût : 5 points de Magie.
Perte : 1D6 points de Santé Mentale, plus la perte de SAN provoquée par la vision de la créature.

ASSETS

Organigramme
Table des PNJ + Dossiers PNJ
Perso X8

Portrait parlé

Plan de Paris

Journal X2 : intro + banque de France
Plan des passages couverts

Bibliographie complète de Verne
Testament de Jules Vernes
Les trois débris du char de Mars

Invitations à l'opéra x3
Plan de l'opera Garnier

Plan du père Lachaise A3 + A4
Enigmes des tombes
Plan du temple de la secte

Journal de bord et Carte pour la Sibérie
Plan de l'église du Verre + Illustration

Plan de la vallée des temples
Plan des temples X3
Plan du corridor de la cascade

Test Psychiatrique
Plan du Château du Fascinateur
Rapport de Yaquoub Rosalsky