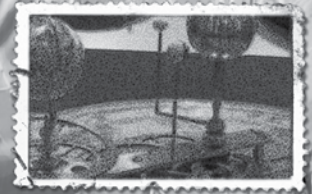
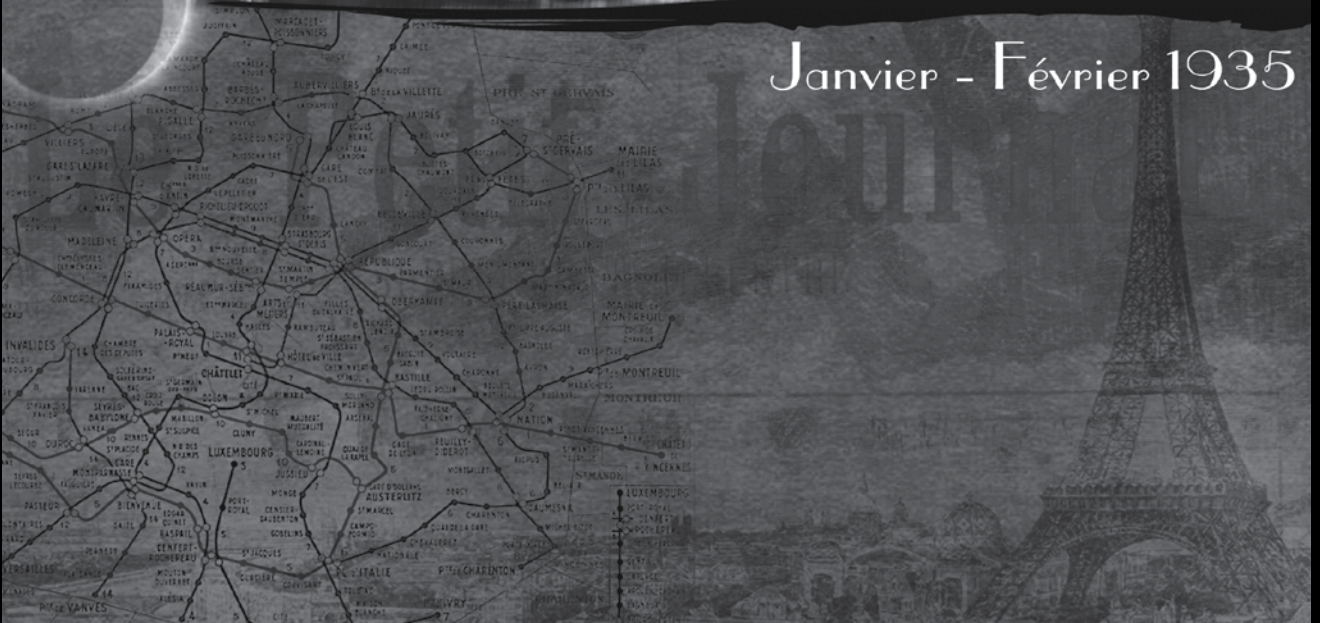


Scénario - Le Ruban de Möbius



Janvier - Février 1935





L'ASTRONOME,

L'homme au visage de verre

Attributs :

Robustesse 4 Prestesse 4 Ténacité 5
Cognition 6 Sensibilité 5 Allure 5

Profils :

Artiste 4
Criminel 4
Médecin 3
Militaire 3
Mystique 4
Scientifique 5
Universitaire 5
Astronomie 6

Réserve de Radium : 7

Réserve de Combat : 10

Pouvoirs :

- Corps de Verre (Armure naturelle) : 3 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (corps de verre)
- Éther envoûtant (Mesmérisme) : 4 / À vue / Une scène
- Chant des Sphères (Automatisme) : 3 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Circonstance (les voix des planètes fragilisent son équilibre mental)
- Immortel (Immunité biologique) : 6 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Apparence inhumaine (corps de verre)

Quatre planètes pivotant autour du soleil. En observant ce planétarium sous toutes les coutures (et en réussissant un **Test de Sensibilité + Scientifique / 12**), les surhommes peuvent découvrir les indices suivants :

- Sur le dessus du plateau en bois sont gravés tous les noms des personnages. S'ils n'étaient pas encore ensemble jusqu'ici, voilà qui devrait les amener à se contacter rapidement.
- Sur le dessous du plateau sont inscrits les mots suivants : « 4 planètes, 4 sacrifices, 4 heures. À vous de les sauver ». Le tout est signé d'un mystérieux : « Votre futur ami, A. »
- Le globe doré central représente le soleil. Les mots « Retrouvez-moi au milieu, dans le ventre de Paris » sont imprimés sur sa surface.
- Les quatre sphères de verre représentent respectivement Mercure, Vénus, la Terre et Mars. À l'intérieur de ces globes, l'Astronome a glissé des textes miniatures, rédigés à l'envers. Le meilleur moyen pour prendre connaissance de ces énigmes est de projeter de la lumière (avec une lampe de bureau par exemple) au travers de chaque globe. Le texte est alors projeté sur un mur ou une table, dans le bon sens.

Chaque énigme est tirée d'un poème d'Arthur Rimbaud. Et évidemment, chaque poème contient les indices pour connaître le lieu et l'identité de la cible de l'Astronome.

Le temps de réceptionner et de décrypter ce planétarium, une bonne heure se sera déjà écoulée.

L'Astronome

Mais qui est donc ce nouvel adversaire ? Et que veut-il exactement ?

Celui qui signe ses énigmes, ses lettres et ses balles de pistolet d'un simple « A » se nomme **Émile Lacaze**. Né en 1840 à Paris, il ne se souvient plus que de quelques bribes de son passé. D'ailleurs, il n'est même pas certain d'avoir vraiment porté ce nom. Il se rappelle avoir été photographe et s'être engagé comme infirmier militaire en 1870. Lors du siège de la capitale, il fut notamment chargé de passer les lignes prussiennes à bord d'un ballon monté. Ces ballons à gaz devaient emporter le courrier civil et militaire, ainsi que quelques pigeons voyageurs, en dehors de Paris. Encerclée par les Prussiens, la ville envoyait de tels messagers de jour comme de nuit, en tentant d'échapper à l'artillerie. Malheureusement, tandis qu'il était chargé d'emmener l'annonce de la capitulation de Paris à bord du ballon Richard-Wallace, le brillant aéronaute solitaire fut englouti par l'océan. Son ballon fut aperçu pour la dernière fois au large de La Rochelle.

Au cœur des cieux assombris, **Emile Lacaze** croisa un nuage étrange, froid et grésillant. Et tandis que son aérostat poursuivait sa route avant de tomber dans les flots vers Archachon, son corps disparut pendant quatre-vingt ans. Dématérialisé, atomisé, par une énergie inconnue.

Il ne reprit connaissance qu'en janvier 1920, sur une plage de l'Île de Ré. Mais il n'était plus du tout le même. D'ailleurs, **l'Astronome** est persuadé de ne pas être le véritable **Émile Lacaze**, ce héros de guerre. Il a simplement emprunté un peu de son corps et de son esprit pour pouvoir s'immerger dans le monde des humains et accomplir son destin. En effet, **l'Astronome** est un homme au corps de verre, totalement transparent et dépourvu du moindre organe vital. Résistant au temps et aux maladies, il s'exprime d'une voix d'outre-tombe et dégage une curieuse odeur d'éther. Un parfum quasiment hypnotique, qui rend ses paroles si justes et si fascinantes. Extrêmement intelligent, **l'Astronome** est un brillant chimiste, physicien, biologiste, amateur de poésies, capable de concevoir des inventions extrêmement sophistiquées. Et très habile pour se déguiser derrière une palette de masques.

En couplant ce savoir sans limites à une bonne dose de manipulations (et de discrétion), il est parvenu à se faire oublier et à jouir d'une petite fortune personnelle. Toujours en se dissimulant derrière un important réseau de fausses identités et d'hommes de paille.

L'**Astronome** est persuadé d'être un ange ayant emprunté une parcelle d'humanité à **Émile Lacaze** pour apporter ses connaissances au monde. Le chant de planètes résonne sans cesse dans son crâne et lui indique les choses qu'il doit accomplir. Mais depuis que le dixième astre est apparu dans l'espace, les événements se sont précipités. Il a l'intime conviction que cette nouvelle planète (**Druso**) est là pour détruire les huit autres et l'**Astronome** fait son possible pour que cela ne se produise pas. Quitte à sacrifier des vies pour alimenter l'énergie cosmique des planètes, en tuant d'après des symboliques et des liens planétaires (sa signature, en quelque sorte).

Porté par une religion personnelle, une absence totale de sentiments et un esprit aussi cultivé que tortueux, l'**Astronome** sait que les surhommes sont amenés à survivre à l'humanité. Il tente ainsi, par tous les moyens, d'attirer des êtres dotés de super pouvoirs dans son camp. D'ailleurs, toutes ses victimes ont toujours quelque chose à se reprocher. Comme si, lui aussi, était un justicier doté d'une destinée cosmique. Et il compte bien faire comprendre aux personnages, voire à un seul d'entre eux, qu'ils sont tous du même côté. Ce n'est qu'en sacrifiant « des criminels » que l'univers peut être sauvé.

L'**Astronome** fait partie de cette famille de super vilains qui, sans bénéficier de pouvoirs très puissants, sont animés d'une folie et d'une intelligence hors-norme. Pensez à Fantômas, à Belzébuth (ennemi du **Nyctalope**) ou à certains adversaires d'un fameux homme chauve-souris. Son apparition est l'occasion d'en faire un ennemi récurrent qui, sous prétexte de justice, ne fait qu'alimenter sa propre démenche. Génie des énigmes et des machines, il s'est pris d'affection pour les exploits des personnages, lus dans les journaux. Il souhaite que ceux-ci rejoignent sa cause mais doit, pour le moment, les tester.

Après qu'ils ont décrypté les énigmes de son planétarium, l'**Astronome** va disparaître – mais il reviendra au cours du scénario « John l'Étrange ». Cela laissera aux personnages le champ libre pour enquêter sur les régressifs (cf. plus loin) et le **Voyageur**.

Énigmes et victimes

Les personnages ont un temps limité pour sauver les victimes de l'**Astronome**. Chacune est attachée à un dispositif mortel qui se déclenche automatiquement au bout de quatre heures. Mais si les surhommes ne parviennent pas à comprendre ses énigmes, il leur sera impossible de savoir où chercher.

Distribuez les textes des énigmes à chaque joueur et laissez les réfléchir – dans un premier temps – par leurs propres moyens. Par la suite, les Profils de leurs surhommes

peuvent être sollicités pour mieux les guider, accélérer ou affiner leurs déductions.

Ainsi, chaque personnage doté du Profil Artiste a le droit d'effectuer un **Test de Cognition + Artiste / 15**. En cas de réussite, il remarque qu'il s'agit de poèmes d'**Arthur Rimbaud**, légèrement remaniés. Chercher rapidement ces textes dans une bibliothèque personnelle permet de le confirmer. Ces modifications sont minimales mais semblent importantes.

Tout d'abord, les textes sont parfois tronqués et non reproduits en totalité. Comme si l'**Astronome** n'était intéressé que par un passage précis.

Ensuite, certains mots se sont vus ajouter une majuscule.

Solution : Ce sont les mots dotés d'une majuscule qui indiquent la victime.

Nous avons écrit les mots importants en gras, à l'attention du Meneur de Jeu. Bien évidemment, les joueurs doivent se contenter d'une version ordinaire mais ont droit à des **Tests de Cognition + Artiste / 12** pour comprendre les indices.

Première énigme (Mercure) :

Mots-clefs : Paris, Populace, Roi, Forgeron, Bonnet Rouge

Solution : Cette énigme est composée des derniers vers du poème « Le Forgeron » et risque de poser quelques soucis aux personnages. En réalité, les mots **Paris, Populace, Roi et Bonnet Rouge** indiquent un seul lieu : la Bastille, lieu symbolique de la Révolution française.

En se rendant dans le XII^{ème} arrondissement, sur la place de la Bastille (qui est tout ce qui reste de l'ancienne forteresse), les personnages peuvent apercevoir le fronton d'une pharmacie : la Pharmacie « André **Forgeron** ». Située au coin du Boulevard Beaumarchais, la petite officine paraît fermée.

Victime : Le malheureux **André Forgeron** est solidement immobilisé sur son lit, au premier étage de sa boutique. Les veines de ses

Première énigme

*La foule
Près de cet homme-là se sentait l'âme saïle,
Et, dans la grande cour, dans les appartements,
Où Paris haletait avec des hurlements,
Un frisson secoua l'immense Populace
Alors, de sa main large et superbe de crasse
Bien que le Roi ventru suât, le Forgeron,
Terrible, lui jeta le Bonnet Rouge au front !*

Scénario - Perspectives impossibles



Janvier - Février 1935

Le Petit Journal

Six de ces Tickets
donnent droit à un Billet de la
Tombola de l'Exposition de
Bruxelles 1935







LA GRANDE NIT

Scénario - Le cerveau du Nabab



Mars - Avril 1935



de voir l'acier trancher sa charmante jugulaire. **Rappaport** s'écroule dans un spasme. Le tueur ne sourit pas mais rit à gorge déployée avant de se mettre en retrait pour éviter les éventuels tirs. Le surhomme anglais gît aux pieds de la belle qui, après avoir versé une larme, se jette de plus belle dans une lutte qu'elle sait inégale et à l'issue plus qu'incertaine.

Le combat est âpre, violent, intense. Le sol est couvert de débris, fruits de l'explosion mais aussi de la lutte acharnée dans ce wagon-restaurant, champ d'une bataille qui n'a pas encore choisi ses vainqueurs. Le Meneur de Jeu doit faire de cet affrontement un moment à la fois épique et effrayant. Les Longs Couteaux représentent des adversaires de taille et les joueurs doivent croire que, sans l'intervention de **Miss Téria** et le sacrifice des espions français, ils n'auraient pu être mis en fuite. Il ne faut pas hésiter à multiplier les moments de bravoure. Un duel peut avoir lieu sur le toit du train, après que **Faraonk** en a découpé une partie par exemple. Un personnage peut encaisser un coup à la place d'un voyageur qui saura le remercier ou au contraire le prendra en grippe, l'accusant d'être responsable de toute cette horreur. Un autre peut être tombé sous le charme de **Lorelei** et ne devoir sa survie qu'à l'interposition d'un espion qui se transformera en statue de pierre au visage déformé, et qui hantera longtemps les nuits du miraculé. **Rappaport** peut aussi (avant sa mort), par un lancer habile, avoir fait dévier une attaque tranchante de **Der Metzger** ou avoir bloqué la patte d'**Ummerk**. De plus, **Siodmak** est présent dans le wagon et sa protection reste une priorité!

Peu à peu, les Allemands reculent et finissent par fuir, non sans avoir blessé légèrement **Siodmak** et laissé quelques sillons profonds et couleur rubis sur les corps meurtris des personnages. Les voyageurs sont blessés, pour certains morts ou agonisants. Les râles et les

pleurs remplacent le bruit et la fureur. Il est impossible de rattraper les Longs Couteaux à ce moment-là : porter secours aux passagers et agents est plus urgent.

Reste alors à se remettre, se soigner, panser les plaies et surtout comprendre. Qui ? Pourquoi ?

La fin du trajet vers Paris est plus calme, les voyageurs retrouvent peu à peu leurs esprits. L'ambiance est lourde. Comment pourrait-il en être autrement après une attaque d'une telle violence ?

À voir si les personnages se montrent rassurants ou pas, s'ils participent aux soins et aux réparations par exemple. Ce peut être l'occasion de croiser un médecin ou d'échanger avec des mécaniciens. **Siodmak** ne lâchera ni sa valise, ni les personnages, il sait qu'il leur doit la vie et tentera un timide et maladroit « merci » – rare mot de la langue de Molière qu'il connaisse.

Miss Téria restera en compagnie des personnages un moment, puis elle ira donner un coup de main à droite et à gauche, ou plutôt à l'arrière du convoi, là où les blessés ont été acheminés. Interrogée sur sa présence dans le train, elle répond avoir été envoyée en renfort discret par le Diogene Club – et elle estime avoir perdu suffisamment dans cette mission pour ne pas supporter un interrogatoire plus poussé.

Paris et la valise disparue

La partie parisienne de ce scénario est assez ouverte, beaucoup de groupes et groupuscules y intervenant. Le but sera de récupérer la valise volée et d'éviter d'y laisser trop de plumes en gardant à l'esprit que les Alle-

Traumatisme et conséquences

L'affrontement avec les Longs Couteaux n'est pas sans conséquence et, en dehors des blessures physiques, il va chambouler la psyché des personnages – d'autant plus qu'il entre en résonance avec le prologue.

Le Meneur de Jeu est ainsi libre d'utiliser ce premier combat, terriblement violent, pour mettre en place un ressort dramatique des plus intéressants : les cauchemars et autres flash-back en lien plus ou moins proche avec l'historique des différents personnages.

Il est évident que c'est un élément totalement optionnel mais qui peut apporter un vrai plus en termes d'immersion. Ainsi il est possible de faire revivre dans des rêves éveillés ou des cauchemars plus ou moins courts des scènes du combat contre les Longs Couteaux, en jouant avec la réalité – le coup qui est passé près peut devenir mortel, par exemple. La fin du voyage en direction de Paris peut fournir l'occasion de commencer à distiller ces petites scènes terrifiantes, mais il est possible de les caler plus tard dans ce scénario en fonction de la montée des tensions, voire même de s'en servir tout au long de cette campagne.

Les flash-back peuvent également être annonceurs d'événements sombres à venir – une manifestation du sixième sens. Il appartient au Meneur de Jeu de puiser dans le passé des personnages pour y trouver les éléments à mettre en scène toujours de manière rapide. Ce peut être une courte séquence déclenchée par une image, une odeur, un son, etc.



Scénario - Le Grand Bazar



Mai - Juin 1935





La course contre la montre

Les personnages doivent donc se rendre au plus vite dans la capitale anglaise et contacter le Diogene Club afin de faire débrancher le cerveau de **Minx** – voire le détruire définitivement. Mais les autorités anglaises et le Diogene Club ne seront pas forcément enclins à les croire – surtout après les échos de leur conduite ces derniers jours. C'est d'un œil bien différent qu'ils considéreront ces surhommes agités venant leur tenir de manière brouillonne un tout autre discours que lors de leur visite précédente. De plus, il faut reconnaître que les personnages ne disposent pas véritablement de preuves. Ils ne seront pas forcément reçus en audience par le club des protecteurs du Royaume-Uni.

Cependant **Thomas Carnacki**, expert médium qui les avait accueillis lors de leur précédent séjour et qui avait apprécié leur façon d'agir, pourra observer les esprits des personnages et y repérer la trace de bouleversements récents et pourrait corroborer leurs dires. Tout dépendra de la force de persuasion des personnages – **Carnacki** n'est pas là au départ pour les aider et n'a pas que ça à faire. Il faudra que les personnages déploient des trésors de diplomatie pour obtenir une audience à son bureau. Et ce sera très probablement le seul témoignage que le Diogene Club sera prêt à considérer.

N.B. : Si vous préférez faciliter un peu la vie des personnages, adaptez la posture de **Carnacki**. Il sera alors bien mieux disposé à aider les surhommes. Il se souvient de leur rôle lors des précédents incidents à Londres (dans le scénario « le Cerveau du Nabab ») et les accueillera à bras ouverts, prêt à discuter – leur offrant le thé tout en sondant leurs esprits bien mal en point.

Si tout se déroule selon ce plan, alors les membres du club seront prêts à écouter les propos des personnages. Ils se montreront étonnés puis de plus en plus intrigués. Notamment quand les personnages aborderont le plan de **Mabuse**. Après leur discours, un silence pesant envahira les locaux de Pall Mall. **Harry Dickson** prendra finalement la parole après un regard pour chacun des membres. Au nom du Diogene Club, il donnera tout pouvoir aux personnages pour débrancher le cerveau et le détruire.

La dernière contre-attaque des esprits vagabonds

Mais il ne sera pas si simple de procéder au débranchement du cerveau. En effet, l'assistant de **Robert Watson-Watt**, un dénommé **Alvin Foster**, est en fait un Allemand qui possède lui aussi le corps du scientifique – c'est d'ailleurs lui qui fit courir la rumeur à Londres de l'existence d'un rayon de la mort allemand et mit ainsi en branle l'opération d'extradition de **Curt Siodmak**. **Watson-Watt** est de plus actuellement en déplacement pour installer un radar dans la campagne anglaise. De fait, c'est donc **Foster** le responsable des installations intégrant le cerveau de **Minx**.

Quand les personnages vont se présenter à la station-radar, dépositaires de l'autorité du Diogene Club et sans doute accompagnés de quelques-uns de ses membres, **Foster** va d'abord tenter de jouer la montre, en expliquant que **Watson-Watt** n'est pas là et que lui seul est habilité à manipuler la machine superscientifique dérobée aux Allemands. Devant l'insistance des personnages, il va alors se ruer dans la salle d'expérimentation

Complication supplémentaire

Et si **Foster** avait avec lui un de ces robots hypnotiques que va tester **Mabuse** quelques années plus tard ?

L'ensemble de la station-radar serait alors sous l'influence de cet engin et ses membres persuadés que les surhommes sont de la vermine envahissante qu'il convient d'écraser. Il faudra alors que les personnages se frayent un passage jusqu'à la salle fermée par une porte blindée – en évitant de tuer les pauvres scientifiques sous l'emprise du robot – et ensuite débrancher une fois pour toutes le cerveau de **Minx** avant que ses ondes ne soient amplifiées au maximum. Une belle scène finale où, enfin, les personnages pourront employer de nouveau leurs pouvoirs.

Scénario - Jean Arlot



Jun - Août 1935



franco-musulman – les personnages l'ont manqué de peu. Tout cela, il l'a dissimulé à son père qui ne comprendrait pas cette « trahison ». Il a également entendu parler d'**Henri Fadès** et sait qu'il est lui aussi passé au fameux hôpital. Cet homme est à l'origine de la vague d'arrestations dans les rangs de l'Étoile Nord-Africaine. On le surnomme le Nettoyeur du Maghreb – des rumeurs racontent qu'il n'a pas son pareil pour faire parler à grands renforts d'électricité...

Alphonse peut mettre les personnages en contact avec des nationalistes kabyles s'ils veulent avoir des guides sur place, mais pour cela il va falloir directement aller négocier avec les intéressés.

L'Étoile Nord-Africaine, une lueur d'espoir ou un météore

Il y a plusieurs moyens d'entrer en contact avec les membres de l'Étoile Nord-Africaine : l'un consiste à passer par **Alphonse**

Durant; l'autre est de voir avec **Maigret** car le commissaire sait où trouver les emprisonnés. Après tout, c'est une question de sécurité nationale que de surveiller des agitateurs nationalistes, donc la police est sur les rangs. Le brave **Jules Maigret** ne se mêle pas de politique, il ne fait qu'appliquer les consignes qui émanent en particulier d'un certain **Henri Fadès**. **Maigret** sait peu de choses sur lui : c'est un homme de l'ombre, impossible à rencontrer mais avec des bras si longs qu'ils traversent la Méditerranée. On peut aussi tenter une approche grâce à un journaliste, un Algérien proche d'un PNJ connu, etc. Toutes les pistes sont possibles et envisageables, là encore il faut laisser agir les personnages selon leurs idées afin que les joueurs comprennent qu'ils sont les véritables moteurs de l'intrigue.

Rendez-vous obscur

Quel que soit le moyen choisi pour contacter les nationalistes algériens, un rendez-vous est finalement fixé Boulevard Barbès, au milieu du marché. Deux hommes



se présentent: peu souriants, ils dévisagent longuement les personnages avant de leur demander de les suivre dans une ruelle attenante. Sur place, une douzaine d'individus armés de barres de fer sert de comité d'accueil. L'un d'eux est mieux habillé, costume sombre, moustache épaisse, cheveux avec une raie presque impeccable: il s'excuse pour les précautions et se présente comme étant **Amine** (il est évident qu'il ne s'agit pas de son vrai nom). En face d'eux, les personnages ont **Imache Amar**, l'un des dirigeants de L'Étoile Nord-Africaine. D'origine kabyle, il est actuellement non seulement tendu car surveillé par les autorités à sa sortie de prison, mais également en profond désaccord avec **Messali Hadj**, un autre fondateur du mouvement.

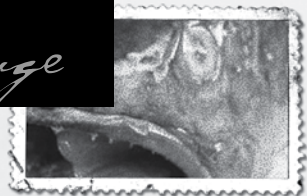
Après une rapide fouille, on propose de bander les yeux des surhommes avant de les conduire par un dédale de rues et d'escaliers dans une cave aménagée. Les tremblements réguliers du sol attestent de la présence proche du Métropolitain.

Imache ne se lance pas dans une diatribe nationaliste mais ses yeux s'animent si on commence à lui parler des meurtres des

ouvriers et de la base secrète où ils furent irradiés. Il pose des questions, veut savoir ce que veulent faire les personnages si l'organisation peut les aider à atteindre la fameuse zone secrète militaire. **Imache** cherche à comprendre les motivations des surhommes et agira en conséquence. C'est un homme d'une grande culture, il maîtrise la rhétorique à merveille et saura contre-argumenter avec élégance. Il fait bien sentir aux personnages que le sort réservé aux malheureux ouvriers l'attriste et que si vengeance il peut y avoir, il l'appuiera de toute sa force. Sur le sol algérien, il peut fournir guides, appuis et cachettes – mais ne peut rien pour la traversée. C'est aux personnages de trouver une solution, et **Imache** donnera une courte liste (oralement, pour éviter toute trace) de contacts à Alger et aux alentours – tous sont Kabyles. Il assène cela comme une évidence et dans un sourire presque désarmant. La dernière question qui sera posée avant de proposer son aide et celle de ses amis est la suivante: pourquoi prendrait-il autant de risques pour des inconnus, incarnation d'un pays qui lui refuse sa liberté ainsi que celle de son peuple, d'un État qui laisse agir librement un monstre



Scénario - Le Maître de la Vie Rouge



Juin - Août 1935

Le Petit





Jeu peut ajuster leur nombre en fonction de l'opposition offerte par les personnages). **Marek** en réveillant un tous les deux tours à partir du début du combat, il devient donc urgent de l'arrêter.

Une fois tous les bouchers ranimés, **Marek** invoquera le loup gigantesque de **Begtse** puis le général lui-même. Il serait bon que s'il y parvient, les PJ fuient... Il sera toujours possible de tenter de stopper son armée dans le monde réel grâce à **Titania** ou aux mécanoïdes de Nous Autres. Et les personnages devront alors revenir dans Shambhala pour sa bibliothèque une autre fois – après avoir neutralisé ce danger...

La fin d'un vieil ennemi

Une fois son plan déjoué – par exemple en interrompant son chant – **Marek** devient fou-furieux : « *Vous! Vous m'avez volé mon royaume céleste puis vous m'avez laissé pour mort sur Mars la Défunte! Et vous voici à nouveau en travers de ma route... Mais c'est la dernière fois, je vous le garantis!* » Sa haine le consume – littéralement. Chacun de ses pouvoirs monte ainsi au niveau 6 et il commence à tout détruire par le feu – en se concentrant en premier lieu sur les personnages.

Le combat est acharné : **Marek** compte vendre sa peau chèrement, si possible en emportant plusieurs personnages avec lui – après tout, ils sont sans doute déjà blessés et épuisés par leurs affrontements avec les bouchers de **Begtse**. Lorsque le pyrokinésiste devient totalement incontrôlable et que le Meneur de Jeu craint pour la vie des personnages, Shambhala elle-même intervient. La ville réagit à la fureur du Poilu – qui la met en grave danger – et l'engloutit dans ses entrailles, puis le broie inexorablement dans une faille s'ouvrant sous ses pieds. Seul est recraché l'Œil de Xorn en sa possession – qui roule jusqu'aux pieds d'un des personnages.

Quand la menace est neutralisée, une vérification de leur propre Œil de Xorn leur permet de voir qu'ils ont encore le temps de faire un détour par la bibliothèque de Shambhala.

Si vraiment les personnages ne réussissent pas à arrêter l'invocation, il leur faudra retourner dans le monde réel et contacter **Titania**. Elle et le **Baron sanglant** sont les seuls à pouvoir opposer une résistance à l'armée du **Maitre de la Vie rouge**. Et encore, il faudra le soutien de nombreux mécanoïdes...

Les secrets du futur

Alors que les personnages se rapprochent de la Bibliothèque de Tous les Savoirs, le

bâtiment semble se laisser apercevoir plus en détail (à part sa cime qui reste encore perdue dans les nuages).

Shambhala – qui a testé les personnages et constaté leur valeur – ouvre une grande rue de la cour des maisons nobles jusqu'à la bibliothèque. Elle laisse les personnages arriver sur la grande place et l'immense escalier qui permet d'y entrer. Chose curieuse, la base de l'édifice, bien que large et monumentale, reste plus petite que son sommet. Une fois les nombreuses marches gravies, les personnages sont reçus par une étrange créature. Toute filiforme et vêtue d'une longue robe gravée de motifs divers, elle a la tête recouverte d'une plaque de métal entièrement lisse sur laquelle se reflètent les lumières des petites torches et des bougies présentes par milliers. Au-dessus de cet étrange visage de métal sans yeux ni bouche, elle porte une coiffe mongole pointue. La créature ne dit pas un mot, se contentant de mettre un long doigt qui semble mécanique devant l'emplacement qui aurait été celui de sa bouche pour leur signifier qu'ils doivent rester silencieux. Puis elle tourne les talons. Dans la bâtisse, ils sont nombreux comme elle : ce sont les Bibliothécaires.

Les personnages doivent à présent trouver leur chemin, la bibliothèque est presque une seconde ville dans la ville. Mais là, tout sera plus simple car ils vont être guidés par leur instinct.

La bibliothèque est constituée de milliers de salles de lecture. Certaines sont immenses, aussi grandes que des cathédrales, striées de rangées de livres, d'étagères et de tables de lecture. D'autres sont de la taille d'un simple boudoir. Toutes sont reliées par des couloirs plutôt sombres. Des escaliers montent puis descendent... Il n'y a aucune indication de rayonnage ou de département. Il faudra que les personnages agissent à l'instinct.

Et c'est là que le Meneur de Jeu peut sortir les petits papiers du début. Les personnages auront la chance d'obtenir LA réponse à leur question. Il faut jouer le jeu : si un personnage voulait savoir la date de sa mort, il vous faudra soit décider qu'il meurt durant la campagne, soit qu'il y survit mais il faudra, par la suite, vous y tenir. Il s'agit des secrets du futur et ils sont immuables. Chacun va ainsi trouver un ouvrage qui répondra à sa question.

Au bout d'un moment, les personnages seront abordés par un homme habillé de robes anciennes. Il est plutôt grand, le visage allongé et barbu. Il se présente sous le nom de **Michel de Nostredame**. Il parle doucement, d'une voix grave et posée.