

## Les automates rêvent-ils de moutons à vapeur ?

**Un scénario Château Falkenstein Par Jérôme Darmont**

**D'après le roman de Fabrice Colin & Mathieu Gaborit : « Confessions d'un automate mangeur d'opium », Éditions Mnémos, 1999 avec l'aimable autorisation des auteurs**

*Ce scénario se déroule quinze à vingt ans après l'époque habituelle de Château Falkenstein. Durant cette période, les inventions et les progrès technologiques furent légion et il serait fastidieux de les énoncer tous. Néanmoins, pour les besoins de l'histoire, il est indispensable de préciser que dirigeables, aérocars et automobiles sont désormais des moyens de transports courants en Nouvelle Europe.*

### PROLOGUE : LA PLUS BELLE VILLE DU MONDE

Paris, mai 1889.

« L'Exposition Universelle battait son plein et sur les bords de Seine se massaient des palais aux audaces baroques, castels et pagodes brillant de mille feux, fantaisies exotiques agglutinées les unes contre les autres comme au sortir de quelque rêve baroque. Plus loin, la masse des gigantesques palais de fer où s'entassaient par milliers les machines et les inventions les faisaient ressembler à d'énormes monstres de métal assoupis. (...) L'immense tour Eiffel dont l'élégante silhouette s'élevait au-dessus de la ville comme un trophée de splendeur trônait face au palais du Trocadéro, flanqué de ses deux campaniles. La grande demoiselle de fer ! Comme elle était belle et radieuse et fière au-dessus de cette mer de verre et de métal, comme elle brillait dans la nuit, sous les feux croisés des projecteurs installés aux quatre coins de la ville ! (...) Ah, Paris ! Paris et sa Seine immortelle, serpent d'eau sombre encombré de pontons et d'embarcadères entre lesquels, suant leurs âcres vapeurs, se faufilaient les navettes cuirassées de la brigade fluviale et les péniches aux cabines cuivrées, débordantes de richesse ! Paris et ses immenses boulevards illuminés, vibrantes artères bordées d'or au centre desquels couraient les lignes de tramways suspendus, striant la ville de leurs zébrures électriques ! Paris et ses ruelles, ses allées et ses avenues au-dessus desquelles se jetaient par milliers les ponts et les passerelles, réseau de cristal et de fer mêlés, finesse des architectures, miraculeux équilibre entre l'Art et le Progrès ! »



Amenés à enquêter sur la tragique disparition d'une jeune fille, les personnages sauront-ils percer un mystère qui prend racine en extrême Orient et se dénoue sous leurs yeux dans la capitale du monde, le temps de l'Exposition Universelle ? Pourront-ils échapper au savant inventeur d'un automate dément qui sème la mort dans la ville ? Parviendront-ils à percer le voile de sa folie et à sauver la plus grande souveraine de Nouvelle Europe ? Découvriront-ils, enfin, le douloureux secret de l'immortalité ?



## DRAMATIS PERSONAE : PERSONNAGES PAR ORDRE PROBABLE D'APPARITION

**Théophraste de Barrias Archimbault, aliéniste.** Jeune homme brillant d'une trentaine d'années, mais n'ayant cure de son apparence physique (le pauvre ne sait pas s'habiller), Archimbault est aliéniste à Sainte-Anne. Ses méthodes d'avant-garde aboutissent à de bons résultats, mais lui valent aussi la rancœur de certains de ses pairs. Archimbault est le frère de Margaret Saunders.

Courage [BON], Escrime [FAI], Instruction [EXC], Médecine [BON], Perception [EXC], Sciences naturelles [EXC], Santé [6].

**Margaret Saunders, actrice en vogue.** Margaret Saunders est une belle femme au visage fin et régulier et au regard magnifique (« toute la douceur d'un ange blessé », lui a dit un jour un peintre belge). Malheureusement pour ses admirateurs masculins, M<sup>lle</sup> Saunders préfère la compagnie des femmes à celle des hommes. On lui a d'ailleurs prêté une liaison avec Sarah Bernhardt. M<sup>lle</sup> Saunders est la sœur de Théophraste de Barrias Archimbault et la meilleure amie de feu Aurélie Couturier.

Aisance sociale [BON], Attraction [EXC], Interprétation [EXP], Mêlée [FAI], Relations [EXC], Santé [5].

**Eugène Dourlan, journaliste au *Petit Parisien*.** Propre sur lui, mondain et persifleur, Dourlan est parfaitement insupportable. Il n'est intéressé que par les sujets à sensation.

Relations [EXC], Perception [BON], Discrétion [BON], Charme [FAI], Santé [5].

**Igor Vladelsky, gentilhomme russe.** Vladelsky compte parmi les proches du Tsar. C'est un homme de sang froid, mécène et bibliophile averti. Il vit de ses rentes et, six mois sur douze, sillonne la Nouvelle Europe dans un aéronef de son invention. Il fréquentait Aurélie Couturier depuis quelques mois, mais n'était pas en sa compagnie le soir de sa mort.

Barreur [BON], Finances [EXC], Charisme [BON], Invention [BON], Mêlée [FAI], Relations [EXP], Santé [5].

**Le Gros, homme de main de Posthumus.** Grand, gros et chauve, cet homme rustaud à la mine patibulaire possède un bras mécanique équipé d'une lame rétractable (dégâts : 3/4/5).

Aisance sociale [FAI], Courage [BON], Mêlée [BON], Physique [EXC], Santé [8].

**La Balafre, homme de main de Posthumus.** Petit et sec, cet homme a le visage barré par une impressionnante cicatrice difficilement masquée par l'ombre de la casquette qu'il ne quitte jamais. Il est armé d'un revolver Poivrière (dégâts : 3/4/5) et d'une ou deux capsules de verre renfermant un gaz soporifique verdâtre.

Attraction [FAI], Bricolage [BON], Conduite [EXC], Tir [BON], Santé [5].

**Henri Couturier, banquier.** Veuf depuis de nombreuses années, Couturier a été totalement anéanti par la mort de sa fille Aurélie. Totalement accablé, il ne quitte plus son appartement, ni sa robe de chambre.

Courage [FAI], Finance [EXP], Instruction [BON], Relations [BON], Santé [4].

**Auguste Villiers de l'Isle Adam, écrivain.** Monsieur le Comte de l'Isle Adam est le célèbre auteur de *L'Ève future* et de *Contes cruels*, entre autres. Il est aussi alité et mourant. Sa peau est couleur de paille et son visage décharné. Il n'en a plus pour longtemps, mais continue à travailler malgré tout, grâce à un enregistreur automatique d'Abercrombie. Il fut le tuteur légal d'Owen Haterley.

Charisme [EXC], Instruction [EXP], Physique [FAI], Relations [BON], Santé [1].

**Père Sylvestre, homme d'Église.** Le Père Sylvestre est un moine franciscain, ami intime et confesseur du Comte de l'Isle Adam. Il sait tout ce que sait l'Isle Adam, notamment au sujet d'Haterley, mais il est tenu par le secret de la confession.

Courage [BON], Instruction [EXC], Perception [EXC], Sorcellerie [FAI], Santé [6].



**Aristide Doguet, inspecteur de police.** Petit et rondet, d'un certain âge, doté d'une épaisse chevelure couleur de fer, Doguet porte la moustache et s'exprime avec un léger accent du sud. C'est à lui que les personnages auront à faire s'ils « se font trop remarquer ».

Perception [EXC], Relations [BON], Tir [BON], Santé [5].

**Lazare Neville Posthumus, savant fou.** Posthumus est un savant et sorcier nain particulièrement dérangé, en quête d'immortalité. Il est officiellement membre de l'Ordre Hermétique de la Golden Dawn (*Château Falkenstein* p. 84), mais fait aussi partie du plus secret et plus sinistre Ordre Antique des Temps Cthoniens (*The Book of Sigils* p. 27). Posthumus porte une petite moustache noire, une chemise à col empesé ornée d'un nœud papillon et un chapeau haut-de-forme un peu trop grand pour lui. Le pommeau d'or de sa canne (dégâts : 1/2/3) figure une tête de cheval. Il est toujours accompagné d'un automate en forme de chien du nom d'Oxy. Il transporte également sur lui les mêmes capsules de gaz soporifique que la Balafre.

Agilité [EXC], Barreur [BON], Bricolage [BON], Escrime [FAI], Finances [EXC], Ingénierie Magique [EXC], Instruction [BON], Invention [EXC], Sorcellerie [EXC], Tir [FAI], Santé [5]. Sortilèges connus : Le Livre Noir de la Nécromancie (*Château Falkenstein* p. 201), La Maison Construite sur le Sable (*The Book of Sigils* p. 27).

**Oxy, automate canin.** Oxy est l'âme damnée de Posthumus, si l'on peut parler d'âme en ce qui le concerne. Cet automate a la forme d'un chien de taille moyenne, mais son intelligence est bien supérieure (celle d'un enfant de 5 ans, environ). Oxy possède des mâchoires effrayantes (dégâts : 2/3/4). Son corps mécanique abrite en outre une bombe puissante que seul Posthumus peut lui commander d'activer si sa situation devient désespérée.

Discrétion [BON], Mêlée [BON], Santé [7].

**Saturnin Deveirgne, concierge.** Deveirgne est le gardien officiel des magasins Soliman & Fils. Âgé et peu courageux, il dirige une équipe de trois ou quatre jeunes gens aussi peu motivés que compétents, sensés surveiller les locaux la nuit. Deveirgne dispose d'une arme rangée dans le tiroir de son bureau. C'est un revolver Poivrière mal entretenu (dégâts : 3/4/5, mais il explose s'il est utilisé avec une carte joker, occasionnant des dégâts de 3 à son porteur).

Courage [FAI], Tir [BON], Santé [4].

**Le Gardien, automate arachnéen.** Comme Posthumus n'a aucune confiance en Deveirgne et ses hommes pour protéger son magasin, il y fait patrouiller la nuit un terrible automate de son invention. Le Gardien a la forme d'une araignée d'un mètre d'envergure, aux yeux écarlates, aux pattes noires et acérées (dégâts : 3/4/5), avec une gueule crachant des petits jets de vapeur, un abdomen veiné de câbles métalliques et un corps couvert d'aiguilles d'acier figurant des poils. L'engin est capable de mordre (dégâts : 3/4/5), ainsi que de cracher un jet de vapeur brûlant (dégâts : 4/5/6) sur tout intrus se tenant jusqu'à cinq mètres de distance.

Agilité [EXP], Mêlée [BON], Perception [BON], Physique [EXC], Tir [BON], Santé [9].

**Georges Sefran, ancien journaliste.** Autrefois journaliste au *Figaro*, Sefran a enquêté sur la controverse d'Angkor contre l'avis du ministère de la Guerre et de sa direction. Il a tout perdu, son travail, sa femme, et a sombré dans la déchéance. Il vit désormais dans un taudis crasseux et passe son temps à boire et à fumer le narghilé.

Courage [EXC], Discrétion [BON], Finances [FAI], Instruction [BON], Perception [BON], Relations [FAI], Santé [5].

**Capitaine André le Corbessier, agent du gouvernement français.** Le Corbessier, militaire détaché du 127<sup>ème</sup> régiment de Hussards, a pour mission secrète de surveiller le subversif Georges Sefran.

Charisme [BON], Courage [BON], Barreur [EXC], Équitation [BON], Escrime [BON], Sorcellerie [FAI], Santé [6].



**Mandarin Lou-Kien, mage.** Lou-Kien est un Maître Théosophique de la Loge Blanche (*Château Falkenstein* p. 86). C'est un homme d'une maigreur extrême, les yeux constamment dissimulés derrière des lunettes à verre fumé. Sous le signe de l'infini tatoué en évidence sur son front, son visage reste en permanence dénué de toute expression.

Courage [BON], Instruction [BON], Mesmérisme [BON], Physique [FAI], Perception [BON], Sorcellerie [EXC], Santé[5]. Sortilèges connus : Le Royaume du Rêve de Megron (*Château Falkenstein* p. 199), Manuscrit de la Divination Paranormale (*Château Falkenstein* p. 202).

**Victoria, Reine d'Angleterre.** Victoria d'Angleterre est susceptible d'inspirer des réactions contradictoires. C'est une femme énorme, que ses aides de camp ou autres gardes royaux doivent presque soutenir pour l'aider à marcher. Elle est d'un âge indéfinissable, extraordinairement petite, fait montre d'une figure autoritaire et maussade, mais elle possède un maintien indéniablement royal.

Agilité [FAI], Charisme [EXC], Commandement [EXP], Finances [EXT], Instruction [BON], Perception [FAI], Physique [FAI], Relations [EXT], Santé [4].

**L'automate fou, alias Owen Richard Haterley, poète décédé.** Le cerveau mort d'Haterley a été transféré dans cet automate par Posthumus. La santé mentale du poète était déjà défaillante de son vivant. L'opération n'a pas arrangé les choses... L'automate est constitué de cuivre et de bois. Aucun mécanisme n'est apparent, du beau travail ! Ses yeux, deux billes de nacre, semblent presque humains. Par ailleurs, les expériences de Posthumus lui ont conféré le pouvoir magique d'influencer aussi bien les humains que les automates. Ce pouvoir fonctionne de façon similaire au Mesmérisme (*Comme Il Faut* p. 74), mais se révèle bien plus facile et rapide à mettre en œuvre (son utilisation est instantanée). Il est possible d'y résister avec son Courage.

Aisance sociale [BON], Bricolage [BON], Mêlée [BON] (dégâts sans arme : 3/4/5), Physique [BON], Pouvoir spécial (♥) [EXC], Tir [BON], Santé [8].

## CHAPITRE 1 : LA CONTROVERSE D'ANGKOR

*Où le lecteur prend connaissance des événements qui ont eu lieu précédemment*

Extrême-Orient, 1885. Les Anglais sont sur les dents. La Russie veut l'Afghanistan, ce qui risque de menacer les frontières de l'Inde. Une escadre anglaise quitte la métropole avec dix mille soldats pour intimider les Russes à Vladivostok. Pendant ce temps-là, les généraux français occupent le Tonkin et établissent un solide protectorat sur le reste de l'empire d'Annam. En fait, toute cette région ressemble à une véritable poudrière qu'un rien pourrait embraser.

Dans ce contexte, personne ne fait attention à l'expédition organisée par Lord Lyndhurst Cecil. Ce dernier vient de découvrir des manuscrits sur les rives du Meinam et, grâce à eux, en a appris assez pour lancer une grosse expédition vers Angkor afin d'y découvrir un nouveau temple et ses trésors. Elle arrive par navire jusqu'à Koan Khong et, munie des autorisations françaises, elle s'enfonce dans le Cambodge.

Le 4 mai, l'expédition est assaillie par des brigands, un coup monté depuis le Siam par les Anglais eux-mêmes. Lord Cecil, qui n'est au courant de rien, réagit comme prévu et appelle les Français au secours. Le protecteur du Cambodge, Nicolas de Saint-Simon, fait la sourde oreille, là aussi comme prévu (il a perdu un fils dans les incidents de la Manche en 78 et déteste les Anglais). Ces derniers jouent alors leur coup de maître : ils proposent officiellement d'envoyer leur propre corps expéditionnaire sur place. Saint-Simon est piégé : il ne peut refuser et se faire complice d'un massacre. Il ne peut risquer l'incident diplomatique.

Le 17 mai, un corps expéditionnaire anglais débarque sous l'œil vigilant des Français. Saint-Simon est ailleurs et Gaillard, son remplaçant, est persuadé qu'il s'agit d'un coup monté. La rumeur prétendant bien à propos que les brigands attaqueront à nouveau, Clifford, le chef de la troupe anglaise, convainc Lord Cecil



de lui laisser les commandes du camp à Angkor. Son objectif est en fait de s'emparer, par tous les moyens, des trésors que Lord Cecil sera susceptible de découvrir dans les tombeaux de ce nouveau temple qu'il a localisé et exhumé.

Mais les Anglais n'ont pas prévu la réplique française. Alors que Clifford fait la jonction avec Cecil, Gaillard lance une nouvelle expédition, française cette fois-ci, et placée sous la direction d'Eugène Ravaiillac, un archéologue installé à Kampot. Une semaine et demie plus tard, les Français arrivent en vue d'Angkor.

Un soir, un officier anglais, le capitaine Ferding, ainsi qu'un soldat et poète exalté du nom d'Owen Richard Haterley, pèchent par curiosité et descendent dans le temple. Vers une heure du matin, ils ressortent du tombeau, marchent vers une première tente, pénètrent à l'intérieur et, quelques secondes plus tard, ressortent avec le visage et le torse barbouillés de sang. L'alarme est donnée, mais cela ne sert à rien. Les hommes se déplacent comme des ombres, leurs mains broient les têtes comme on froisse du papier, ils traversent les arbres comme de l'eau...

Un vrai carnage que les Français, inquiétés par le silence de l'expédition Ravaiillac, découvrent près de deux semaines plus tard en compagnie d'une délégation anglaise. À partir de ce moment-là, la France et l'Angleterre mettent tout en œuvre pour étouffer l'affaire. Les cadavres sont incinérés afin que personne ne puisse pratiquer d'autopsie et le massacre est attribué aux Cambodgiens. Les Anglais renoncent à ce qu'ils étaient venus chercher et les Français enquêtent de leur côté, officiellement.

Mais quelle puissance a-t-elle bien pu provoquer la folie meurtrière de Ferding et Haterley ? Avant de découvrir les manuscrits, Lord Cecil avait publié de nombreux articles sur la période angkorienne et plus précisément sur Javayarman V, l'un des plus jeunes souverains du Cambodge. Ce roi-là monta sur le trône en 968 et régna jusqu'en 1001 en accordant une place fondamentale aux brahmanes. Lord Cecil était sur les traces d'un certain Yajnavaraha, chapelain et conseiller du roi dont plusieurs manuscrits ont traversé les siècles. Lord Cecil les possédait tous sauf deux : l'un traitait des rituels magiques accompagnant le défunt.

L'autre décrivait les lieux et permettrait de localiser le tombeau. Mais certains sorciers militaires anglais avaient découvert le premier et l'avaient pris très au sérieux. Eux venaient chercher une arme. L'immortalité. Les brahmanes avaient découvert le secret de l'immortalité, jusqu'alors l'apanage des Faës.

Les pauvres Ferding et Haterley ont sans doute réveillé le souverain, Javayarman, et peut-être même d'autres rois enterrés avec lui. Irrémédiablement traumatisés, ils parviennent à échapper à leurs compatriotes et aux Français. Ferding se suicide peu de temps après en Birmanie. Haterley rejoint l'Europe. Il échoue à Paris deux ans plus tard, où il est interné à Sainte-Anne de manière épisodique. Un vieil ami, l'écrivain Auguste Villiers de l'Isle Adam, devient son tuteur légal. Il se lie également d'amitié avec un savant nain dénommé Lazare Neville Posthumus, qui l'aide beaucoup et lui fournit de l'opium. Mais la drogue ne lui permet pas d'oublier et ses remords le rongent comme de l'acide. Il finit également par mettre fin à ses jours.

Posthumus profite de l'occasion. Il honnit sa condition de nain et aspire à retrouver l'immortalité des Faës. Pour tendre vers cet objectif, il a mis au point un procédé d'ingénierie magique permettant de transférer le cerveau d'un être humain décédé dans le corps d'un automate. Un esprit humain dans un corps inaltérable ! Profitant de la détresse de l'Isle Adam, très affecté par la mort du poète, il se fait confier la dépouille d'Owen Haterley. L'expérience effaçant normalement les souvenirs, ne doit subsister que son génie. La tentative réussit mais, pour avoir le champ libre, Posthumus affirme le contraire à l'Isle Adam. Les deux hommes se perdent de vue et un automate se voit doter du cerveau perturbé et drogué d'Owen Haterley. Le drame se noue...

**Note :** Les chapitres qui suivent sont présentés dans un ordre de jeu possible. Cependant, cette numérotation n'est pas absolue. Il est fort probable que des personnages jouent une partie d'un chapitre, continuent, « reviennent » deux chapitres plus tôt pour approfondir leurs recherches, se séparent pour explorer deux pistes en parallèle, etc.



## CHAPITRE 2 : RENDEZ-VOUS AVEC UN ALIENISTE

*Où les personnages prennent connaissance d'un drame et se voient confier une enquête*

Paris, 21 mai 1889. Les personnages, qu'ils soient français ou étrangers de passage, se sont sans doute taillé une certaine réputation d'aventuriers. C'est pourquoi ils reçoivent en début d'après-midi un câble signé T. de Barrias Archimbault qui les convie à un dîner au célèbre restaurant le *Majestic*. Gageons que la curiosité et la perspective d'un bon repas les pousseront à accepter l'invitation. D'autre part, d'EXCellentes Relations permettent de savoir que la sœur d'Archimbault (qui exerce la profession d'aliéniste à Sainte-Anne) n'est autre que la somptueuse Margaret Saunders, qui triomphe en ce moment au théâtre dans *Roméo et Juliette*. Voilà une motivation supplémentaire !

Le soir venu, les personnages se font indiquer sans difficulté la table de Monsieur Archimbault par le maître d'hôtel du *Majestic*. L'aliéniste, vêtu d'un gilet grenat et d'une veste bleue, est attablé auprès d'une magnifique jeune femme. Pas d'erreur, c'est bien Margaret Saunders ! Les personnages dotés d'une BONne Perception peuvent noter qu'un exemplaire du journal le *Petit Parisien* est posé sur la table près d'eux. Ceux qui sont EXCellents dans ce domaine peuvent de surcroît remarquer que M<sup>lle</sup> Saunders a pleuré récemment.

Une fois les présentations faites, Archimbault tend l'exemplaire du *Petit Parisien* (Aide de jeu n° 1) aux personnages, les enjoint à consulter la page 3, puis entre dans le vif du sujet. D'après sa sœur, si Aurélie Couturier pouvait céder à la mélancolie de temps à autre, jamais elle n'aurait songé à se suicider. D'autant que dernièrement, elle rayonnait de bonheur et préparait un voyage à Saint-Petersbourg en galante compagnie. Le comportement de l'aérocar étant suspect, M<sup>lle</sup> Saunders est persuadée qu'Aurélie Couturier n'était pas seule dans l'appareil et qu'elle a été assassinée. Elle n'en démord pas.

C'est pourquoi Archimbault qui, dirait-on, ne peut rien refuser à sa sœur, fait appel aux personnages afin qu'ils fassent la lumière sur ce drame (il craint surtout qu'elle ne se lance elle-même dans l'aventure). Les parents des deux jeunes gens leur ayant légué une fortune confortable, ces derniers peuvent payer les personnages, si c'est ce qui les motive. Devant le peu d'éléments dont ils disposent, s'ils n'y pensent pas les premiers, Margaret leur suggère d'aller voir de sa part Henri Couturier, le père de la « victime ». Ce dernier habite au dernier étage d'un immeuble cossu de l'avenue des Gobelins.

## CHAPITRE 3 : LE DEUXIEME PASSAGER

*Où les personnages se lancent à la poursuite d'un poète torturé*

Les personnages attendent vraisemblablement le lendemain pour entamer leurs investigations. Ils ont certainement le réflexe de consulter les journaux du matin. Si ce n'est pas le cas, l'Hôte aura beau jeu de les aider un peu par l'intermédiaire d'un jeune marchand à la criée. Le *Petit Parisien*, dont la première page est consacrée à la fondation de la II<sup>ème</sup> Internationale, contient un entrefilet concernant la mort d'Aurélie Couturier (Aide de jeu n° 2).

Si les personnages rendent visite à Eugène Dourlan, le journaliste du *Petit Parisien* qui a

couvert l'événement, ils se rendent vite compte que ce méprisable individu déshonore sa profession en ne recherchant que des nouvelles sensationnelles. Il tient ses renseignements concernant Aurélie Couturier d'un contact dans la police et n'a lui-même mené aucune enquête.

Des personnages ayant de BONnes Relations peuvent certainement obtenir l'autorisation de rencontrer Igor Vladelsky en prison. Ce dernier, bien qu'au comble de l'indignation, attend avec stoïcisme que l'ambassadeur de Russie parvienne à le faire libérer (ce qui aura de toute

façon lieu dans les jours suivants, une fois son emploi du temps minutieusement vérifié par les limiers français). Vladelsky avoue volontiers avoir fréquenté Aurélie Couturier et lui avoir fait miroiter la promesse d'un somptueux voyage à Saint-Pétersbourg, mais il nie l'avoir rencontrée le soir du drame, où il a écumé des salons de jeu et autres lieux de débauche en compagnie d'amis russes. Par ailleurs, il déclare ne pas être l'auteur du poème publié dans le *Petit Parisien*. Il est en effet tout à fait incapable d'écrire de la sorte.

Si les personnages font des recherches dans une bibliothèque ou si simplement l'un d'entre eux est doué d'une Instruction EXceptionnelle, ils identifient l'auteur du poème comme étant Owen Richard Haterley. Il est difficile d'en apprendre plus sur cet auteur obscur, hormis que c'est un citoyen anglais vivant en France et qu'il a la réputation d'être complètement dérangé. Une petite visite à Théophraste de Barrias Archimbault s'impose ! Au cas où les personnages négligent cette piste, Archimbault, qui a également lu le *Petit Parisien* et reconnu le poème, pourra les contacter plus tard.

À Sainte-Anne, l'aliéniste travaille dans un bâtiment circulaire au toit conique dénommé « le panoptique », situé à l'écart derrière un rideau de chênes. Son bureau, une pièce octogonale circonscrite par de grands panneaux vitrés aux armatures de bronze, est situé au centre de l'édifice. Le pourtour est occupé par les cellules de ses patients.

Haterley a été interné à Sainte-Anne à sept reprises, pour des séjours d'une à deux semaines entre les mois de juin et de septembre 1887. Il présentait des symptômes gravissimes : bouffées délirantes, crises paranoïdes et manifestations du syndrome de Gerki (il racontait tout par écrit, dans les moindres détails). Il griffonnait sans relâche des pages entières de récits obscurs où revenaient sans cesse des descriptions de forêts équatoriales inquiétantes et peuplées de spectres. Il était obsédé par des visions et dépendant de l'absinthe. C'est tout ce que les personnages peuvent apprendre, car de

nombreuses pièces du dossier d'Haterley (notamment ses écrits) ont semble-t-il été égarées. Néanmoins, Archimbault a conservé dans ses notes le nom de son tuteur : le Comte Auguste Villiers de l'Isle Adam, célèbre écrivain et auteur de *L'Ève future* (qui parle d'automates et d'amour fou) et de *Contes cruels* (une BONne Instruction suffit pour le savoir).



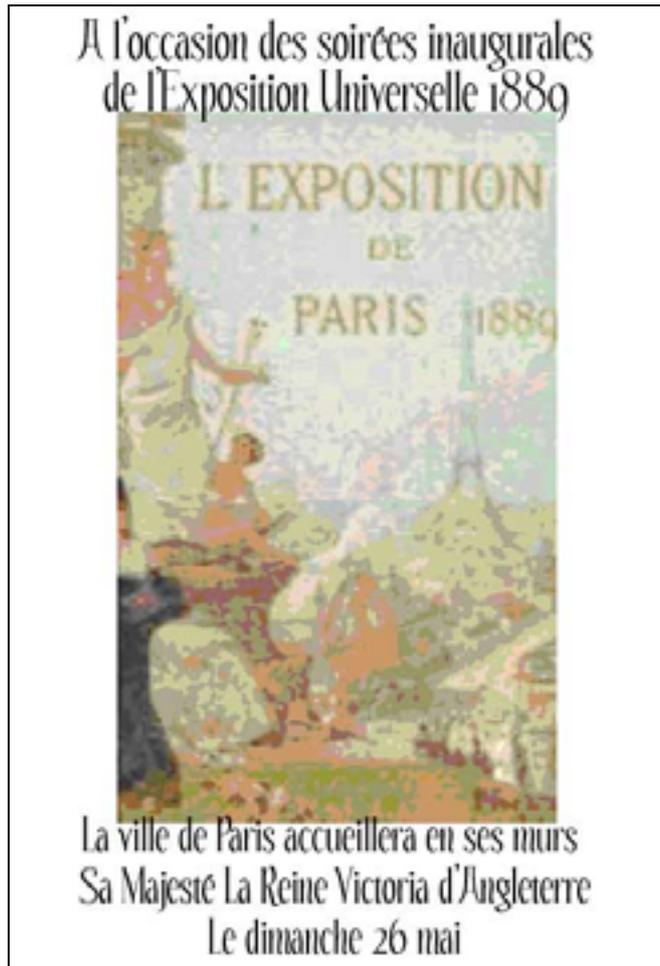
Si les personnages veulent en savoir plus sur Haterley, ils peuvent avoir l'idée de se renseigner à son sujet dans les hôpitaux, les cimetières ou à la police (cela nécessite de BONnes Relations). Ils apprennent alors qu'Haterley est décédé et que son corps a été inhumé au cimetière de Montparnasse. Sacré Bleu ! Était-ce une fausse piste ? S'ils possèdent d'EXCellentes Relations dans la police, les personnages peuvent éventuellement faire exhumer le corps du poète. Du moins, ils le pourraient si le corps n'avait pas disparu ! Si les personnages comptent un thaumaturge dans leurs rangs, ils peuvent également et certainement obtenir ce renseignement par magie.

## CHAPITRE 4 : CHEZ HENRI COUTURIER

*Où les personnages font une mauvaise rencontre et quelques découvertes*

Alors qu'ils arrivent dans l'avenue des Gobelins, les personnages aperçoivent un ouvrier occupé à remplacer les annonces d'un panneau d'affichage. Celle qu'il vient de coller proclame la venue de la Reine Victoria à l'Exposition Universelle.

qui ils ont à faire, battent en retraite si ceux-ci se montrent décidés et/ou sont en supériorité numérique. S'il y a des dames dans le groupe, gare au choc émotionnel provoqué par le vocabulaire particulièrement vulgaire du Gros (3 points de Défaillance ; cf. *Château Falkenstein* p. 188).



Au moment où les personnages sortent de l'ascenseur luxueux et débouchent sur le pallier d'Henri Couturier, deux hommes, qui se tiennent devant la porte ouverte du banquier, se retournent vers eux. On aperçoit, dans l'entrée de l'appartement, un troisième homme en robe de chambre, vraisemblablement Couturier. Les deux premiers arborent des mines patibulaires. Ce sont un gros homme chauve affublé d'un bras mécanique (le Gros) et un petit au visage balafre (la Balafre). Ils tentent d'intimider les personnages et de leur faire rebrousser chemin, mais ne sachant pas à

Une fois les deux importuns partis, les personnages peuvent enfin discuter avec M. Couturier. Ce dernier les remercie, mais n'est pas très enclin à se confier. Il leur faut préciser qu'ils viennent de la part de la meilleure amie d'Aurélie et promettre le secret afin qu'il consente à parler. Il avoue avoir menti aux journaux (il semble avoir une piètre opinion des journalistes, « cette immonde racaille, toujours prête à se repaître du sang des morts »). Aurélie ne s'est effectivement pas suicidée, elle a été jetée de l'aérocar par un automate, un modèle révolutionnaire acheté quelques semaines plus tôt pour une bouchée de pain, une aubaine ! D'après Couturier, il se comportait presque comme une personne humaine. Au début, il était très satisfait de son nouveau majordome, puis Aurélie a commencé à en avoir peur. Elle pensait qu'il l'espionnait et la suivait.

Le soir du drame, l'automate a effectivement enlevé Aurélie. Il est entré dans sa chambre et l'a ceinturée. Lorsqu'ils sont sortis, Couturier a tenté de s'interposer, mais il a pris un bras mécanique dans la figure est s'est effondré, étourdi. Le temps qu'il revienne à lui, l'automate avait traîné sa fille dans son aérocar. Les personnages connaissent la suite.... S'ils interrogent Couturier à propos de Vladelsky, il s'avère qu'il en a une piètre opinion, mais il n'est même pas au courant de son arrestation. Quant aux deux hommes qui le menaçaient sur le pas de sa porte, il affirme qu'ils lui réclamaient l'automate. Il ne les connaît pas et ne comprend rien à cette histoire.

Si les personnages désirent visiter la chambre d'Aurélie Couturier, son père ne s'y oppose pas. Lui, s'effondre sur un sofa, anéanti. La chambre est encombrée de vieux meubles en bois de



rose patinés par le temps. Les rideaux en taffetas sont tirés et il règne une douce odeur de jasmin. Une cage à oiseau en argent vide repose sur une commode. Le tiroir du bas du secrétaire renferme un petit coffret en bois de merisier incrusté d'ivoire et de nacre fermé à clé. Un personnage doté d'un BON talent en Bricolage peut l'ouvrir facilement s'il est équipé des outils adéquats, mais il est également possible de dénicher la clé dans la paille qui recouvre le fond de la cage en argent.

Le coffret est en fait une boîte à musique qui joue la mélodie *To the moon*. Dans un double fond (facile à ouvrir quand on en connaît l'existence), il contient aussi, dans le plus grand désordre, la correspondance d'Aurélie Couturier. Une liasse de feuillets froissés, couverts d'une écriture malhabile semblable à celle d'un enfant, contient deux lettres intéressantes (Aides de jeu n° 3 et 4). C'est tout ce que les personnages peuvent trouver ici, mais ils devraient commencer à deviner ce qui s'est passé : l'automate était amoureux d'Aurélie Couturier !

### Aide de jeu 3 : Lettre dans la boîte à musique d'Aurélie Couturier

Je ne suis qu'une machine, mais derrière ma poitrine de métal, mon cœur n'a jamais cessé de battre. Tu ne l'entends pas, personne ne peut l'entendre, mais je sais, moi, qu'il pulse au rythme de tes regards, car le sang qu'il charrie suinte parfois entre mes jointures et je me réveille la nuit avec un goût de sel dans la bouche, et mes lèvres de métal annoncent des impressions perdues.

### Aide de jeu 4 : Seconde lettre dans la boîte à musique

L'hydre de l'Europe. La catin boursoufflée, aux mamelles haineuses. Du lait qui s'en écoule naissent tous les maux de la terre. Oh, la tuer, la tuer ! Refermer mes mains de métal autour de son corps adipeux, pour en faire gicler les graisses maudites. Son nom résonne comme un ordre. Pour la Reine ! Pour la Reine Victoria ! Et nous nous enfonçons dans les rangs des Français, nos balles les fauchent comme des pantins de chiffon, pour Victoria ! Oh, c'est leur sang qui coule sur mes mains, mon visage en est tout poissé et c'est à cause de lui que j'ai voulu mourir, à cause de ce sang qui m'empêchait de respirer. Victoria ! Le monstre de glaise, se mouvant sur les terres interdites. Tu as fait de moi ce que je suis. Je te tuerai, Victoria, aussi vrai que ma figure est de fer. Je te tuerai si j'en ai l'occasion. Sous sa gangue de métal, mon cerveau reprend vie. Les souvenirs se réveillent. J'ignore s'il devait en être ainsi, mais ils sont là à présent, aussi cuisants qu'au premier jour, et ils attisent ma haine, plus sûrement qu'un soufflet. Honni soit ton nom, honnie ta descendance, Reine maudite, Reine maudite ! Derrière les murs de Westminster, tu te tiens à l'abri, ressassant encore et toujours les mêmes pensées de conquête, les mêmes songes gluants de tripailles — et quelle folie est la tienne. Mais un jour, nos routes se croiseront de nouveau, je le sais, je le sens. Prends garde, Victoria. Ma haine est tenace et on me dit immortel.

## CHAPITRE 5 : AU CHEVET D'UN VIEIL HOMME MALADE

*Où les personnages en apprennent un peu plus sur Owen Haterley*

L'adresse du Comte Villiers de l'Isle Adam n'est pas facile à obtenir. En effet, elle ne figure pas dans l'annuaire. Les personnages doivent donc faire jouer leurs Relations pour obtenir le renseignement. Un EXcellent niveau est requis pour y parvenir. Monsieur le Comte habite l'hôpital des frères Saint-Jean de Dieu, au 16 rue Oudinot. Un religieux y surveille les entrées depuis une guérite située au pied d'un vaste escalier de marbre blanc desservant les étages supérieurs. Si les personnages le convainquent qu'ils ne sont ni des créanciers, ni des envoyés de l'éditeur du comte, il consent à les laisser monter.

Villiers de l'Isle Adam a élu domicile sur une large passerelle qui enjambe la rue. La pièce est basse de plafond et percée sur toute sa longueur d'une série d'œils-de-bœuf condamnés par des volets de bois blanc. Un piano à queue en acajou occupe près du tiers de la chambre. Le Comte est allongé sur une ottomane au tissu bleu nuit râpé. Il est enveloppé dans une robe de chambre de soie grenat et ne paraît pas en bonne forme. Il a le teint jaunâtre, le visage décharné et tousse fréquemment. Pour quiconque s'y connaît un peu en Médecine (un

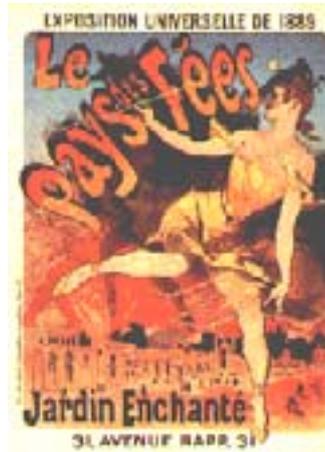
niveau BON suffit), il est clair que l'écrivain vit le terme de son agonie.

L'Isle Adam était un ami très proche d'Owen Haterley. Si les personnages ne le savent pas déjà, il leur apprend que le poète s'est suicidé, il y a deux ans. D'après lui, Haterley souhaitait en finir. Personne n'aurait pu l'aider. La mort lui a offert un repos attendu, le moyen d'échapper à ses démons. Car c'était un écorché vif, éprouvé dans son âme par des drames successifs. Il était rongé par l'absinthe et était opiomane, à tel point que ses fournisseurs lui menaient une vie impossible. Il était d'ailleurs couvert de dettes. D'après l'Isle Adam, il ne connaissait pas de jeune fille du nom d'Aurélie Couturier.

Sur ces entrefaites, entre dans la chambre un homme barbu, un frère franciscain que l'Isle Adam présente comme son confesseur et ami, le Père Sylvestre. Constatant l'état d'extrême fatigue du comte, ce dernier prie d'un air sévère les personnages de le laisser se reposer.

Si les personnages ont déjà eu maille à partir avec Posthumus (cf. Chapitre 7) et qu'ils insistent, le Comte intervient pour qu'ils restent malgré la désapprobation visible du Père Sylvestre. Si ce n'est pas le cas, ils pourront recueillir les confidences du vieil homme plus tard. S'ils lui annoncent que la tombe d'Haterley est vide, passé le premier choc (ils ont ouvert la tombe de son ami ?!), l'Isle Adam leur raconte tout.

Il connaît Lazare Posthumus, qui lui est venu en aide à plusieurs reprises et lui a prêté de l'argent lorsque Haterley habitait chez lui. Il fournissait également de l'opium au poète. L'Isle Adam respectait le nain et fit l'erreur de lui confier ses doutes et ses certitudes sur la science et la magie. Posthumus, lui, était convaincu que l'avenir serait celui de la machine thaumaturgique, celui des automates à l'âme lisse et au cœur de bronze. Il voulait nier la vieillesse de son espèce et retrouver l'immortalité des Faës. L'Isle Adam se laissa convaincre et accepta de lui confier la dépouille d'Owen Haterley pour que survive son génie, dans le corps d'un automate. Posthumus lui affirma plus tard que l'expérience avait échoué. L'amitié des deux hommes en souffrit et ils se perdirent de vue.



Dorénavant, l'Isle Adam est rongé par le remord d'avoir condamné son ami Owen à revivre ses cauchemars. Il supplie les personnages d'offrir à l'automate ce dont il a eu le malheur de le priver : la mort qu'il souhaitait.

## CHAPITRE 6 : UNE SOIREE AU THEATRE

*Où les personnages assistent à l'enlèvement de Margaret Saunders et la sauvent in extremis*

Un matin (lorsque cela arrange le mieux l'Hôte), chaque personnage reçoit une invitation à la représentation du jour de *Roméo et Juliette* (Aide de jeu n° 5). Le soir venu, leur invitation leur permet d'être placé au premier rang. La pièce est excellemment jouée, à l'exception du personnage de Capulet, le père de Juliette (tout personnage BON en interprétation peut s'en rendre compte aisément). Une EXCellente

Perception permet de repérer que l'acteur jouant Capulet porte une barbe postiche. Et soudain, elle se décolle, révélant une longue cicatrice. La Balafre ! Alors que ce dernier s'avance vers Margaret Saunders, l'air menaçant, le rideau tombe brusquement et toutes les lumières s'éteignent. La panique s'empare des spectateurs, et il faut une

prouesse d'Agilité de niveau EXcellent pour s'extraire de la foule.

## Roméo & Juliette de William Shakespeare

Une Tragédie en Cinq Actes  
au Théâtre de l'Odéon

Avec dans les rôles principaux :

François de la Trémolière (Roméo)  
Margaret Saunders (Juliette)

*Venez me voir ce soir.*

*Margo*

Les personnages qui réussissent cette prouesse parviennent à sortir du théâtre de l'Odéon juste à temps pour voir, du côté des coulisses, le Gros charger une M<sup>lle</sup> Saunders ligotée sur son épaule comme s'il s'agissait d'un sac de pommes de terre. La Balafre et lui s'enfuient dans les rues... L'Hôte peut éventuellement jouer la poursuite à pied comme un duel d'Agilité. Les deux compères traversent successivement la rue Racine, la rue Monsieur-le-Prince, le boulevard Saint-Germain, la rue de l'Ancienne-Comédie, pour finalement déboucher sur le quai des Grands Augustins, tout près du Pont-Neuf. Si les personnages rattrapent les ravisseurs, c'est à cet endroit. Le Gros reste alors en arrière pour les retenir, tandis que la Balafre entraîne Margaret Saunders sur un bateau à vapeur (une vedette Hippocampe dont les taxis parisiens ont l'exclusivité) amarré en contrebas.

Il est alors possible de poursuivre l'embarcation en « empruntant » une autre vedette (utiliser le talent Conduite), ou bien de sauter sur l'Hippocampe depuis le Pont-Neuf (mais c'est une entreprise hasardeuse qui requiert une prouesse d'Agilité EXTRAordinaire). Pour pimenter la poursuite, divers obstacles se présentent sur le chemin de la vedette.

Une autre vedette Hippocampe arrive en sens inverse. Il faut l'éviter (concert de klaxons garanti) !

Une péniche arrive en sens inverse : idem, mais en plus effrayant et dangereux. La vedette risque de surcroît d'être fortement ballottée par le sillage de l'imposante embarcation.

La vedette doit passer sous une passerelle soutenue par des piliers très rapprochés. Une prouesse de Conduite de niveau EXcellent est nécessaire pour ne pas percuter un pilier et passer de justesse sous la passerelle.

La coupole du *Petit Blanc*, célèbre restaurant immergé sous les eaux de la Seine, se dresse devant l'embarcation. La collision semble inévitable quand, dans un craquement sinistre, la coque se déchire sur la herse qui protège le restaurant. Dans l'idéal, la poursuite se termine ici. Si la Balafre ou le Gros sont encore dans la course, ils abandonnent Margaret Saunders (qu'il faut sauver de la noyade !) et essayent de s'enfuir.

Si, à un moment ou à un autre, l'un des deux sbires de Posthumus est mis hors d'état de nuire ou capturé, il se produit un événement effrayant. À la hauteur des arcades sourcilières, la peau de l'infortuné ravisseur se déforme de l'intérieur puis, dans un chuintement sinistre, cède comme une vieille couture. L'entaille s'élargit et libère un serpent mécanique d'une dizaine de centimètres de long doté d'un œil unique et noir. L'homme succombe dans un ultime spasme. Le serpent essaye de partir dans une direction donnée (toujours la même, une EXcellente Perception permet de le remarquer), mais se laisse capturer tranquillement.



Suivre un serpent s'avère impossible car ils sont capables de se glisser dans n'importe quel interstice. Néanmoins, par tâtonnement et en étant extrêmement patient, il est possible de découvrir en un ou deux jours la destination des serpents, par exemple en se positionnant à un endroit et en observant la direction qu'ils prennent, puis en réitérant l'expérience depuis plusieurs localisations. Un moyen plus rapide, mais pas nécessairement facile à découvrir pour les personnages, consiste à poser un serpent sur un plan de Paris (voir ci-dessus). Le serpent

se niche alors au sud-est de la Gare de l'Ouest, dans le neuvième arrondissement. Ce secteur abrite justement les établissements Soliman & Fils, fabricants d'automates.

Cet épisode risque fort de causer beaucoup d'agitation dans Paris, aussi les personnages auront probablement le plaisir de rencontrer l'inspecteur de police Doguet. Il est probable que celui-ci n'ait rien à leur reprocher, mais il tiendra néanmoins à les interroger.

## CHAPITRE 7 : DANS LA GUEULE DU LOUP

*Où les personnages pénètrent dans l'antre du savant fou et mettent fin à ses activités*

A ce stade, toutes les pistes des personnages convergent vers des automates. Il semble donc logique qu'ils s'intéressent aux manufactures d'automate de Paris. Cela revient un peu à chercher une aiguille dans une botte de foin\*, mais si les personnages utilisent les serpents mécaniques ou ont un peu de chance (à l'Hôte de veiller à ce qu'ils ne visitent que trois ou quatre établissements avant de tomber sur le bon), ils finissent par rendre visite à

Soliman & Fils — Établissements renommés  
Mécaniques parlantes, automates d'apparat et  
de confort  
Grande variété de choix et de prix.

C'est du moins ce que clame l'enseigne lumineuse du grand immeuble de quatre étages situé juste en face du théâtre du Vaudeville, rue de la Chaussée-d'Antin.

Une porte de verre coulisse automatiquement sur un hall luxueux meublé d'un imposant comptoir de bronze et de confortables fauteuils capitonnés. Un large escalier de marbre mène aux étages supérieurs. Chacun des trois premiers étages est consacré à un type d'automate (classe I, II et III, du plus simple au

plus perfectionné), tandis que le quatrième est réservé aux opérations de paiement (la maison fait crédit et assure un service après-vente pendant un an et un jour après la mise en service). À chaque étage, les pièces sont immenses. Des rangées entières d'automates s'étendent à perte de vue : automates de cuisine, de toilette, de promenade d'animal familial, d'aide aux courses, jusqu'aux plus perfectionnés des domestiques mécaniques.

Si les personnages se montrent trop curieux, posent des questions suspectes ou s'enquêtent ouvertement au sujet d'automates spéciaux ou de dernière génération, un employé d'une politesse absolue les enjoint à rencontrer le directeur de l'établissement, dans un salon privé attenant au hall d'entrée. La pièce est en fait un petit jardin d'hiver aux meubles de fonte et de rotin, décoré d'un palmier artificiel et d'une sculpture de Diane Chasserresse en albâtre. Une odeur douceuse flotte dans l'air.



Le directeur de l'établissement n'est autre que Lazare Neville Posthumus. Accompagné de son

\* Quelques établissements parisiens : Herman Clocktinker, mécanique de précision — Maison Dercourt, vapeur domestique — Golias & Golias, automates des Balkans — Maître Thétis, ingénierie magique (« Thétis » est un adepte du Temple de Râ, bien sûr).

automate canin Oxy, il cherche en devisant poliment à deviner ce que les personnages viennent faire et ce qu'ils savent exactement à son sujet. S'il a le moindre doute, il les capture, ce qui est d'autant plus facile que l'odeur douceuse que les personnages sentent depuis le début de l'entretien est un gaz qui engourdit la volonté. Ainsi, ils ne peuvent résister aux ordres de Posthumus qu'en réussissant une prouesse de Courage de niveau EXTraordinaire. Même dans ce cas, ils sont tout étourdis et subissent une pénalité d'un niveau à toutes leurs actions, ce qui rend une évasion difficile lorsque Posthumus appelle ses vendeurs à la rescousse (ainsi que la Balafre et le Gros, s'ils sont encore de ce monde). Le nain et ses employés, eux, ont absorbé un antidote avant l'entretien, ce qui leur permet d'ignorer les effets du gaz.

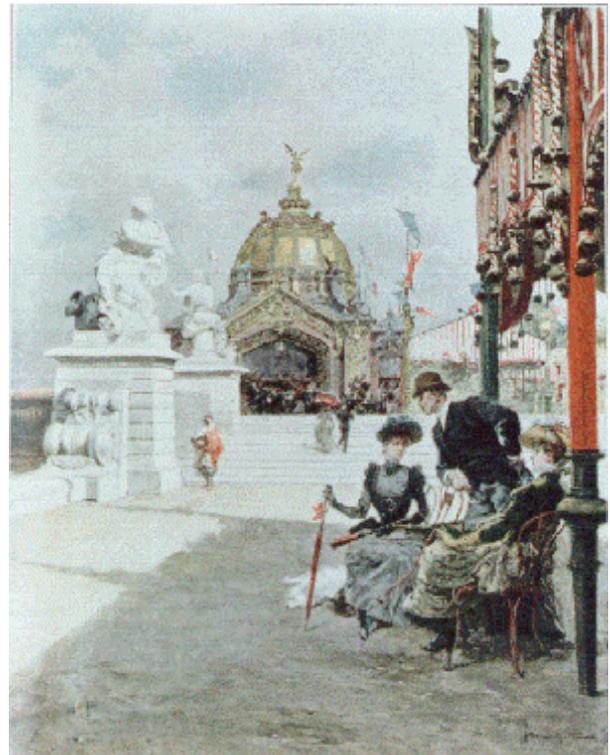
Une fois les personnages (ou une partie d'entre eux) dociles, Posthumus appuie sur le front de la Diane Chasseresse avec l'embout métallique de sa canne et la tête de la statue bascule, provoquant l'ouverture d'une trappe et dévoilant un escalier assez raide qui descend dans les profondeurs d'un immense complexe souterrain.

En bon méchant mégalomane, Posthumus fait visiter son domaine à ses prisonniers avant de les enfermer dans les cellules du niveau -2. L'escalier qu'ils ont emprunté débouche dans une véritable forêt vierge souterraine peuplée d'oiseaux mécaniques. Tout est entièrement artificiel, comme l'annonce fièrement le maître des lieux : sons, couleurs, textures, odeurs, tout ! Les choses naturelles ont en effet le grave défaut d'être fragiles et de mourir. Un sentier de terre battue permet de sortir du jardin artificiel et de déboucher dans une galerie longue d'une vingtaine de mètres où sont alignés, sous des cloches de verres, divers automates d'apparence humaine.

Posthumus ne résiste pas au plaisir de faire l'article aux personnages : domestique Saxter 89, capable de servir le thé à heures fixes, Schwarzbayer conçu pour la chasse, Kämpfer Allen, un modèle militaire à casque à pointe et à quatre bras commandé par l'armée prussienne... Tous ces automates de classe V ont été dotés d'un esprit humain par un procédé d'ingénierie

magique inventé par le nain. De quoi faire frissonner...

Le long hall débouche dans un immense atelier où bourdonnent des machines, des mécanismes, des moteurs, des pistons et des balances. Des dizaines d'ouvriers nains s'affairent ici avec acharnement à fabriquer les automates de Posthumus. Incongru au milieu de toutes ces machines, un petit patio se dresse au milieu du hangar. Un banc public y trône auprès d'un platane artificiel, d'un lampadaire et d'un énorme cheval à bascule. Si l'Hôte le souhaite, Posthumus et les personnages prisonniers peuvent faire une dernière halte ici (le nain se juche alors sur le cheval à bascule) afin d'éclaircir certains points (par exemple, Posthumus est *a priori* le seul à se douter qu'Haterley a hérité d'un pouvoir magique), avant qu'ils ne soient emprisonnés, le temps de préparer le transfert de leur esprit dans un automate...



Si les personnages préfèrent une approche plus discrète pour pénétrer dans les établissements Soliman & Fils, c'est parfaitement possible, particulièrement de nuit. Des rideaux de fer barrent l'entrée principale, au rez-de-chaussée, mais la manufacture abrite ses entrepôts dans la rue du Helder, moins fréquentée. L'accès se fait par une porte cochère en bois peint qui ne

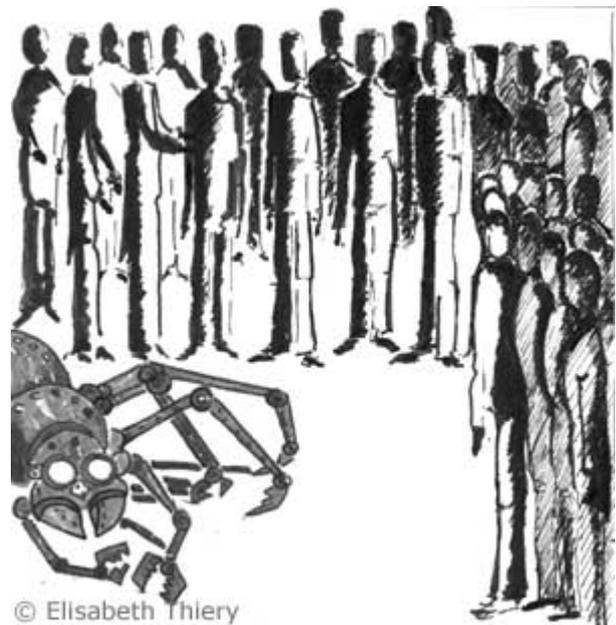
représente pas un sérieux obstacle (prouesse de niveau BON en Bricolage pour crocheter la serrure ou en Physique pour enfoncer la porte). La porte donne sur une petite cour carrée, au fond de laquelle une nouvelle porte (non verrouillée, quelle négligence) donne sur un vaste entrepôt rempli de caisses de toutes tailles.

De la lumière filtre sous une porte à l'autre bout du hangar. Si les personnages écoutent attentivement, il apparaît que les gardiens des lieux sont lancés dans une partie de belote acharnée. Il est facile à un groupe décidé de surprendre les hommes et de les maîtriser. En effet, ils ne sont pas particulièrement courageux et seul Saturnin Deveirgne, le concierge, possède une arme. Deveirgne raconte tout ce qu'ils veulent aux personnages. Il connaît le mécanisme secret de la Diane Chasseresse, dans le jardin d'hiver, de l'autre côté du magasin. En revanche, il refuse catégoriquement d'y guider les personnages. En effet, le maître confie chaque nuit le magasin à un gardien très particulier qui n'obéit qu'à son créateur. Il ne sait pas ce qu'est au juste ce gardien, mais il en a une peur bleue depuis que son collègue Martin s'est aventuré dans le magasin de nuit et n'en est jamais ressorti vivant !

Le bureau de Deveirgne donne sur le rez-de-chaussée du magasin. Celui-ci est effectivement gardé par un dangereux automate en forme d'araignée. Les personnages devront le combattre, à moins qu'ils soient assez rusés pour activer les automates-jouets du premier étage, ce qui a pour effet de désorienter totalement le monstre mécanique, qui s'en prend alors aux jouets, et de leur dégager la voie vers le jardin d'intérieur. De là, ils peuvent descendre sans problème dans le jardin artificiel. En revanche, l'ascenseur qui mène au niveau -2 ne peut être actionné qu'à l'aide d'une commande à distance dissimulée dans le pommeau de la canne de Posthumus, aussi doivent-ils trouver le conduit d'aération circulaire qui souffle sur la forêt. Le tunnel se prolonge sur quatre ou cinq mètres avant de plonger à la verticale. Un personnage s'engageant la tête la première dans ce dangereux toboggan doit réussir une prouesse

d'Agilité de niveau EXcellent pour ne pas se blesser à la réception (1 point de Blessure).

Le conduit aboutit dans une salle voûtée où ronronne une imposante machine (la soufflerie). La soufflerie donne sur une large galerie qui ressemble étrangement à une coursive de navire avec plusieurs instruments de navigation saillant sur ses flancs. Le couloir débouche sur un sas à hublot qui donne sur un petit escalier de fer forgé qui descend dans un bureau décoré de tentures carmin. Une porte mène aux cellules où sont peut-être enfermés les amis des personnages.



© Elisabeth Thiery

Si une confrontation a lieu avec Posthumus, ce dernier, ne se sachant pas « de taille », tente de s'enfuir en utilisant ses capsules de gaz soporifique et en exploitant son Agilité. Si tout lui semble perdu, il lâche en s'échappant un ordre péremptoire : « La bombe, Oxy, la bombe ! ». Le petit automate secoue alors violemment la tête, ce qui déclenche un inquiétant bruit de tic-tac. Peu de temps après, sa tête commence à tourner sur elle-même comme une toupie tandis que sa gueule crache un mince filet de fumée rougeâtre.

Profitant de la diversion, Posthumus se rue dans le couloir qui ressemble à une coursive et le verrouille. Ce dernier pivote alors sur son axe en grinçant et se retrouve à flot, dans une gerbe putride, dans ce qui ressemble à un large conduit d'égout. C'est un sous-marin de poche qui crache une vapeur brûlante et déploie

cheminées et roues à aubes ! Après un dernier adieu transmis par haut-parleur, Posthumus met le cap vers le tunnel de sortie. Oxy explose à ce moment précis, ébranlant tout le complexe souterrain.

C'est à l'Hôte de décider si un effondrement laisse finalement le savant fou à la merci des personnages, le détruit avec son engin ou si le nain parvient à s'enfuir pour devenir un ennemi récurrent (le mieux étant bien sûr que les personnages croient Posthumus mort, mais qu'il revienne se venger plus tard !). Les personnages, quant à eux, peuvent également

s'enfuir par les égouts, aussi sale et humiliant que cela soit (imaginez la tête des passants quand ils s'extraient d'une bouche d'égout, ruisselants de boue fétide !), ou bien en remontant par le magasin s'ils ont eu la présence d'esprit de récupérer la canne de Posthumus. Cependant, cette dernière option est plus dangereuse, car l'explosion du petit automate a fait s'effondrer l'immeuble en partie et un incendie s'y est déclaré (qui ravagera finalement tout l'immeuble). Que l'Hôte n'hésite pas à faire très peur aux personnages, sans pour autant les blesser plus avant.

## CHAPITRE 8 : LA CONTROVERSE D'ANGKOR REVELEE

*Où les personnages apprennent le fin mot de l'histoire et se font repérer par les autorités*

Après l'incendie probable des établissements Soliman & Fils, les personnages reçoivent un matin un câble du Père Sylvestre, qui les enjoint de le rejoindre une demi-heure plus tard au café *Mothus*, rue Jacob. Le café, plutôt enfumé, occupe le rez-de-chaussée d'un grand immeuble de pierre, tout près des Beaux-Arts.

Le Père Sylvestre est venu montrer quelque chose aux personnages, mais il tient au préalable à ce que les personnages promettent de ne pas révéler leurs sources. D'autre part, il ne peut leur confier ce qu'il a à leur montrer, seulement leur permettre de le consulter rapidement. Il semble agir en violation du secret de la confession, mais c'est en fait le Comte de l'Isle Adam, torturé par le remord, qui lui a demandé de faire lire aux personnages le journal d'Owen Haterley (Aides de jeu n° 6 et 7).

Si les personnages demandent au Père Sylvestre des renseignements sur Angkor, celui-ci refuse de répondre, prétextant que cela pourrait être dangereux pour la vie et la réputation de l'Isle Adam. Les personnages doivent donc s'en remettre à eux-mêmes. S'ils ont l'idée d'aller chercher dans les archives des journaux de l'époque (1885), ils se voient opposer une fin de non recevoir. La consultation de ces archives est visiblement un sujet sensible. En insistant, ils peuvent cependant se

faire indiquer, à mi-voix par un employé apeuré, le nom et l'adresse du journaliste du *Figaro* qui avait couvert les événements. Ils peuvent également recourir une fois de plus à leurs Relations, s'ils connaissent des gens de presse, pour obtenir ce renseignement (prouesse de niveau EXcellent).



Autrefois journaliste au *Figaro*, Sefran a enquêté sur la controverse d'Angkor contre l'avis du ministère de la Guerre et de sa

direction. Il a tout perdu, son travail, sa femme, et a sombré dans la déchéance. Il vit désormais dans un taudis crasseux au 23 rue de Thronville et passe son temps à boire et à fumer le narghilé. Tout d'abord méfiant, il est prêt à raconter tout ce qu'il sait de la controverse d'Angkor (y compris le secret de l'immortalité qui y était enfoui ; cf. Chapitre 1) en échange d'une bouteille de scotch. Il ne sait par contre rien de ce qui s'est passé après le Cambodge et ne connaît ni le rôle de l'Isle Adam, ni celui de Posthumus dans cette histoire.

À un moment donné, la conversation est interrompue par un homme torse nu sous une salopette jaunâtre, qui s'inquiète de savoir s'il y a « un problème ». Sefran le présente comme son ami Dédé, le détrompe et le renvoie. Le fameux Dédé n'est pas ce qu'il semble être. C'est en fait un militaire en mission, André le Corbessier, qui renseigne le gouvernement sur les allées et venues et les visiteurs du subversif Sefran. Lorsque les personnages sortent de chez Sefran, « Dédé » leur adresse un sourire complice depuis le fauteuil où il est vauté. « Sacré Georges, hein ? Y sait plus trop ce qu'il raconte, vous savez... Faut dire qu'il n'a pas la main légère sur la bouteille. »

## CHAPITRE 9 : DRAME A L'EXPOSITION UNIVERSELLE

*Où les personnages traquent l'automate fou et récoltent les derniers indices*

La veille de l'apparition de la Reine Victoria à l'Exposition Universelle, l'attention des personnages est attirée par un nouvel article du *Petit Parisien* (Aide de jeu n° 8). Gageons qu'ils se rendent sur les lieux de l'Exposition Universelle pour en savoir plus. Le site, situé au pied de la Tour Eiffel, est magnifique. Un immense tapis de verdure, interrompu par une fontaine monumentale dominant la partie basse des jardins, se déroule jusqu'au pied de la masse imposante de la Grande Dame. L'allée centrale, bordée par des vélums, longe des jardins anglais entourés de pelouses ombragées de massifs d'arbres et d'arbustes, dans lesquels plusieurs kiosques à musique ont été disposés.

Le pavillon des automates est fermé au public depuis l'accident de la veille, mais un détail ne peut échapper aux personnages dotés d'un BON niveau en Interprétation. Les automates musicaux jouent ensemble le même air, très vite et très fort, et il s'agit de la mélodie de *To the moon* ! Si les personnages n'ont pas découvert les lettres de l'automate dans la chambre d'Aurélie Couturier, voilà qui les mettra peut-être sur la voie. Par ailleurs, ils peuvent apprendre du gardien du pavillon qu'on a retrouvé les automates bloqués dans cet état le matin, par le meurtrier, selon toute vraisemblance...



À la sortie des personnages de l'Exposition Universelle, l'Hôte ne doit pas hésiter à ressortir l'affiche annonçant la venue de Victoria, qui est placardée un peu partout, au cas où les personnages auraient oublié ce détail.

## INTERLUDE : LA CLE DES SONGES

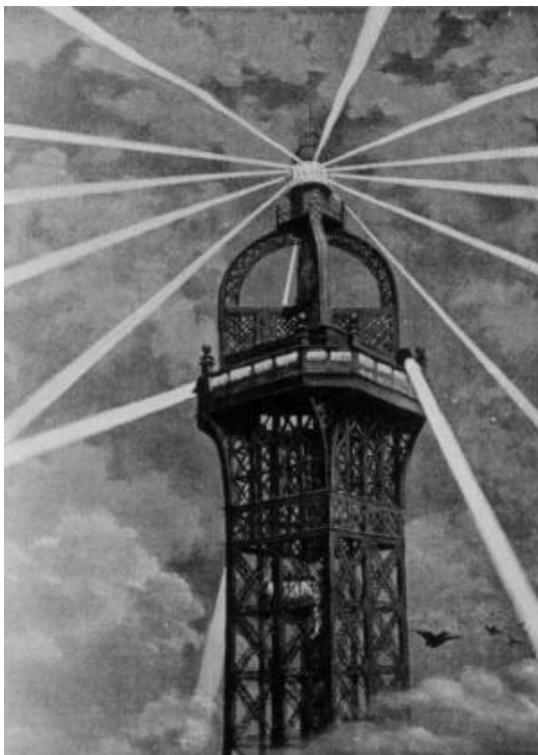
Si les personnages prêtent attention à la petite annonce de Mandarin Lou-Kien parue dans *Petit Parisien* (Aide de jeu n° 8), l'Hôte a l'occasion d'introduire une fausse piste dans l'histoire, de les remettre dans le droit chemin, ou simplement de s'autoriser une digression.

L'adresse indiquée dans le journal est située au fond d'une impasse sombre. Elle correspond à une maison protégée par une grille rouillée. Un platane mort trône tristement au milieu de la cour envahie de mauvaises herbes. Une petite plaque métallique, suspendue par un clou à la sonnette cuivrée, indique « la clé des songes ».

Mandarin Lou-Kien, en tant qu'opposant au progrès technique, est assez enclin à aider les personnages s'ils ont contribué à détruire la manufacture d'automates Soliman & Fils (s'ils ne le lui disent pas, il le devinera en eux). Au cas où ils seraient totalement perdus, l'Hôte peut, par l'intermédiaire du sortilège de *Rêves Prémonitoires* du mage, leur donner un aperçu de ce qui les attend (cf. Chapitre 10) et donc leur fournir les éléments pour terminer cette histoire en beauté. Dans le cas contraire, ils auront seulement perdu un peu de temps et rencontré un personnage pittoresque (quoi que certes un peu inquiétant).

## CHAPITRE 10 : LA GRANDE DAME

*Où les personnages sauvent la reine et le poète maudit*



La grande réception où doit apparaître la Reine Victoria lors de l'Exposition Universelle est prévue au premier étage de la Tour Eiffel. C'est

une réception évidemment très fermée et les personnages doivent faire une dernière fois jouer toutes leurs Relations pour parvenir à se procurer des invitations (un niveau EXTraordinaire est nécessaire, cette fois-ci).

Au cas où ils échoueraient dans cette tâche, les personnages sont contactés par le Capitaine Le Corbessier, cette fois-ci vêtu de son uniforme de Hussard et en mission officielle pour le compte du Ministère de la Guerre. Bien que toutes les mesures aient été prises pour la protection de Victoria (trois pelotons de gendarmerie en renfort, agents civils disséminés parmi les convives, multiples inspections des lieux, surveillance aérienne par trois dirigeables de police), les autorités souhaitent que les personnages assistent à la réception, considérant à juste titre que se sont eux qui connaissent le mieux la psychologie de l'automate. Si la Reine Victoria était menacée sur le sol français, la Prusse en profiterait pour renforcer son alliance avec les Seigneurs de la Vapeur anglais, ce que la France ne souhaite à aucun prix. Le Corbessier fournit donc les précieuses invitations aux personnages et met à leur disposition le *Téméraire*, dirigeable



cuirassé, fleuron de la flotte aéronautique française, qu'il est capable de piloter si besoin est.

La salle de restaurant, qui domine l'immense Exposition Universelle et toute la ville scintillante, est magnifiquement décorée, dans un style classique. Après l'arrivée de la reine, entourée d'une nuée de diplomates et de policiers, le repas (sommptueux) se déroule sans encombre, jusqu'à ce que Victoria manifeste le désir de prendre l'air sur la plate-forme extérieure, vers onze heures du soir.

Soudain, les personnages remarquent du grabuge : un convive à la démarche raide tente de franchir les cordons de sécurité ! Mais c'est une diversion. Le pauvre colonel en retraite concerné a été influencé par l'automate, qui profite de la confusion pour enlever la Reine Victoria au nez et à la barbe de sa garde rapprochée. Les personnages dotés d'une EXCellente Perception peuvent se rendre compte de la supercherie et partir à la poursuite du ravisseur.

L'automate entraîne la souveraine dans un ascenseur qui mène au deuxième étage. S'il est poursuivi, il n'hésite pas à tirer sur les personnages avec le pistolet à aiguilles qu'il s'est procuré (dégâts : 4/5/6). Il emmène ensuite la reine au troisième étage, d'où le point de vue est vertigineux. Lorsque les personnages y parviennent à leur tour, ils remarquent immédiatement plusieurs hommes, morts ou endormis, entassés les uns sur les autres, les mains liées derrière le dos. Le sol autour d'eux est encombré de caisses éventrées portant la mention *Mallison, artificiers de père en fils*.

Un escalier métallique et étroit serpente jusqu'à la coupole qui couronne la tour. Là-haut, l'automate ligote Victoria sur une douzaine des plus grosses fusées d'artifice, attachées ensemble. Au moment où les personnages débouchent au sommet de l'escalier, il est prêt à allumer la mèche. C'est maintenant aux personnages de jouer pour éviter un dénouement catastrophique. Ils ont *grosso modo* deux options : combattre ou parler (Haterley peut être ému si on lui rappelle son amour pour Aurélie Couturier). Un travail d'équipe sera évidemment bien plus efficace. Si l'automate est désarmé, il enserme Victoria de ses bras mécaniques pour mourir avec elle. Gageons que les personnages pourront sortir la reine de cette situation pour le moins explosive ! Quant à Haterley, la meilleure option est de le laisser se suicider enfin, sur les fusées ou en se jetant du haut de la tour, sa dernière pensée allant à Aurélie Couturier...

Une fois Victoria sauvée, cette dernière, toujours aussi stoïque, s'appuie à la rambarde et baisse les yeux sur la ville immense. Elle murmure alors quelques mots que les personnages n'oublieront sans doute jamais : « *We are not amused.* »

**Note :** La Tour Eiffel est un endroit que les Faës évitent avec grand soin, tant la quantité de fer y est importante. Toute Faë au sein du groupe du personnage sera certainement hors de la tour pendant tout le dernier chapitre. Cependant, elle peut certainement intervenir lors du grand final si son talent d'Ethéréité est suffisamment développé pour lui permettre de voler.

## ÉPILOGUE

Si les personnages parviennent au bout de cette histoire et s'en tirent avec un minimum de discrétion, ils se sont probablement attiré les bonnes grâces de la France et de l'Angleterre, ainsi que la reconnaissance de Victoria elle-même (qui, malgré sa froideur, n'est pas une ingrate). À la discrétion de l'Hôte, il est vraisemblable qu'ils gagnent un niveau de Relations.

## AIDES DE JEU

### ♦ Aide de jeu n° 1 : Article sur la mort d'Aurélié Couturier

Numéro 435

Cinq Centimes

21 mai 1889

# Le Petit Parisien

p. 3

## Suicide spectaculaire sur les marches de l'Opéra ? En attendant, l'aérocar fantôme vole toujours...

*Par Eugène Dourlan*

Étrange et terrible incident que celui qui a endeuillé hier soir la place de l'Opéra, où une jeune femme a trouvé la mort après une chute spectaculaire de plus de vingt mètres. La victime, une certaine Aurélié Couturier, est tombée d'un aérocar, qui a ensuite mystérieusement poursuivi son vol.

Fille unique du riche banquier Henri Couturier, Mademoiselle Couturier était, selon son père, de tempérament romantique et exalté, porté à la mélancolie. Venu sur place

pour reconnaître le corps de sa fille, monsieur Couturier a déclaré que cette dernière s'était probablement donnée la mort en sautant de l'appareil. D'après ses dires, la jeune femme aurait emprunté son propre aérocar sur les coups de dix-huit heures trente, et quitté précipitamment le domicile familial sis dans le cinquième arrondissement, sans l'en avertir. Les premiers éléments de l'enquête, corroborés par plusieurs témoignages, ont permis de déterminer que l'appareil avait d'abord survolé le quartier de Montparnasse et des Invalides, avant de bifurquer vers le Nord et de se diriger vers la place de l'Opéra, via celle de la Concorde. C'est à cet endroit que la jeune femme aurait sauté, l'aérocar poursuivant ensuite sa route en ligne droite, avant de disparaître dans le lointain.

Interrogé à ce sujet, Henri Couturier a nié l'éventualité

d'un deuxième passager, en objectant que personne n'aurait pu monter à bord de l'aérocar sans passer par son appartement (ce dont il se serait forcément rendu compte). Comment expliquer alors que l'aérocar ait pu continuer sa course vers le nord ? On a évoqué la possibilité que le levier directionnel ait été bloqué en position avant, mais la trace de l'appareil n'ayant pas été retrouvée, l'hypothèse n'a pu trouver confirmation. Par ailleurs, les responsables de la brigade de surveillance aérienne parisienne ont annoncé ce matin qu'aucun vol irrégulier n'avait été signalé hier soir dans le secteur concerné. Le mystère entourant les circonstances de la mort d'Aurélié Couturier reste donc entier. Nous ne manquerons pas de revenir sur cette affaire dans ces colonnes si de nouveaux éléments venaient à faire leur apparition.

## ♦ Aide de jeu n° 2 : Second article sur la mort d'Aurélié Couturier

Numéro 436

Cinq Centimes

22 mai 1889

# Le Petit Parisien

p. 4

## **Drame passionnel dans le ciel de Paris Un aristocrate russe arrêté !**

*Par Eugène Dourlan*

Nous vous parlions hier du décès de Mademoiselle Aurélié Couturier survenu dans des circonstances spectaculaires. Tandis que son propre père avançait l'hypothèse d'un suicide, nos brigadiers menaient l'enquête sous l'éclairage d'un indice capital: un poème. Un simple poème que la pauvre enfant serrait dans son poing et qui, examiné par les experts, engagea la police sur la piste d'un prétendant éconduit. D'après nos informations, le coupable est désormais sous les verrous. Appréhendé dès le début de l'après-midi à son domicile du seizième arrondissement, le Boyard Igor Vladelsky plaide son innocence. Interrogé par notre journal, l'ambassadeur de Russie a fait savoir qu'il transmettrait ce soir même une lettre de protestation officielle à la justice française. Alors, meurtre ou accident ? Au service de ses lecteurs, le *Petit Parisien* a obtenu de la police l'autorisation de

reproduire dans ses colonnes ce vibrant poème, témoignage d'un mortel amour.

« Quatre années ont passé, quatre étés et quatre longs,  
Longs hivers, et voici qu'à travers les brumes  
De nouveau je l'entends, le murmure de la vie  
Qui flotte et se propage au gré des vents contraires  
Loin de l'ombreuse cité où s'élèvent les pierres,  
et des tours d'émeraude émergeant du chaos  
Loin du fracas des armes et des ordres vomis,  
Hors le cauchemar, plainte sonore de la jungle,  
Des bruissements et des larmes par la grâce  
Maladive d'une fée verte à mon âme enchaînée  
En cette fuite je revis. On dirait que tes yeux  
Veulent dissiper le charme. Mais la vieille hydre vit encore  
Et tu sais le moment où le cœur est trop plein,  
Où n'étant plus maître de lui-même,  
Il nous pousse à des actes que l'éternité ne peut effacer,  
Fût-elle de métal, de folie ou d'amour. »



## ◆ Aide de jeu n° 3 : Lettre dans la boîte à musique d'Aurélié Couturier

*Je ne suis qu'une machine, mais derrière ma poitrine de métal, mon cœur n'a jamais cessé de battre. Tu ne l'entends pas, personne ne peut l'entendre, mais je sais, moi, qu'il pulse au rythme de tes regards, car le sang qu'il charrie suinte parfois entre mes jointures et je me réveille la nuit avec un goût de sel dans la bouche, et mes lèvres de métal ânonnent des impressions perdues.*

## ◆ Aide de jeu n° 4 : Seconde lettre dans la boîte à musique

*L'hydre de l'Europe. La catin boursouflée, aux mamelles haineuses. Du lait qui s'en écoule naissent tous les maux de la terre. Oh, la tuer, la tuer ! Refermer mes mains de métal autour de son corps adipeux, pour en faire gicler les graisses maudites. Son nom résonne comme un ordre. Pour la Reine ! Pour la Reine Victoria ! Et nous nous enfonçons dans les rangs des Français, nos balles les fauchent comme des pantins de chiffon, pour Victoria ! Oh, c'est leur sang qui coule sur mes mains, mon visage en est tout poissé et c'est à cause de lui que j'ai voulu mourir, à cause de ce sang qui m'empêchait de respirer. Victoria ! Le monstre de glaise, se mouvant sur les terres interdites. Tu as fait de moi ce que je suis.*

*Je te tuerai, Victoria, aussi vrai que ma figure est de fer. Je te tuerai si j'en ai l'occasion. Sous sa gangue de métal, mon cerveau reprend vie. Les souvenirs se réveillent. J'ignore s'il devait en être ainsi, mais ils sont là à présent, aussi cuisants qu'au premier jour, et ils attisent ma haine, plus sûrement qu'un soufflet. Honni soit ton nom, honnie ta descendance, Reine maudite, Reine maudite ! Derrière les murs de Westminster, tu te tiens à l'abri, ressassant encore et toujours les mêmes pensées de conquête, les mêmes songes gluants de tripailles – et quelle folie est la tienne. Mais un jour, nos routes se croiseront de nouveau, je le sais, je le sens. Prends garde, Victoria. Ma haine est tenace et on me dit immortel.*



♦ Aide de jeu n° 5 : Invitation au théâtre

Roméo & Juliette  
de William Shakespeare

Une Tragédie en Cinq Actes  
au Théâtre de l'Odéon

Avec dans les rôles principaux :

François de la Trémolière (Roméo)  
Margaret Saunders (Juliette)

*Venez me voir ce soir.  
Margo*

## ◆ Aide de jeu n° 6 : Le journal d'Owen Haterley

Les premiers documents laissent une seule et même impression, celle d'un tempérament exalté, d'un goût immodéré pour les femmes, son pays et l'Orient. Il a commencé ce journal à son dix-septième anniversaire, sur un vieux bordereau appartenant à son père, commerçant de spiritueux dans la banlieue de Leicester. Il y confie déjà le profond ennui que lui inspirent ses proches. Il parle de ses lectures dans le grenier de ses grands-parents, de l'admiration qu'il porte à Keats ou à Henry Moore. Dans une lettre qu'il destine à sa mère, on se fait une idée de son enfance. Un monde de silence et d'incompréhension entre un père qui espère un successeur et une mère infirmière qui l'imagine médecin. A dix-huit ans, il commence à écrire des poèmes, des odes romantiques qu'il destine aux clientes de la boutique. Un an plus tard, son père succombe à la tuberculose, le laissant soudain seul, avec une mère et trois sœurs à charge. De cette période, il reste d'innombrables poèmes, confus et mélancoliques, alors que la boutique dépérit inexorablement. Incapable de mener son commerce, Owen renonce et le confie à un gérant.

La chronologie devient ensuite plus difficile à suivre. Il vit tant bien que mal à Londres d'une poésie vendue à la ligne dans d'obscures revues littéraires. Le jeune Owen a le courage de son art : il se moque des critiques et de leur « ignorance crasse », il salue l'ambition des inconnus qui partagent la même existence que lui, des cafés où se disputent, jusqu'à l'aube, des parties de trictrac et des concours de poésie.

Deux ans plus tard, Owen s'embarque sur un navire en partance pour le Cambodge. Au dos du billet, il salue la France dont il envie Paris et sa bohème, et se réjouit de rejoindre le protectorat français. À bord, il écrit les *Chemins de Siam*. Puis vient le débarquement à Kaon Kong, alors en pleine effervescence. Owen en rappelle les circonstances : la présence d'un corps expéditionnaire britannique venu porter secours à des explorateurs de la Couronne. Owen s'engage, sur la simple perspective de voyager sans frais.

Owen raconte la jungle cambodgienne. Ses récits et poèmes deviennent plus graves. On le sent anxieux, et son écriture, d'ordinaire si soignée, se déforme. Il évoque les maladies, les insectes qui rendent le sommeil impossible, les villages aperçus brièvement, et la présence française, hostile et bien loin de l'image qu'il s'en faisait. Il confie ses angoisses, sa nostalgie de la Grande-Bretagne. Je tombe sur une note où, d'une écriture fiévreuse, il conte son ravissement en présence des ruines d'Angkor. Puis, dans la note suivante, un papier craquelé par l'humidité et couvert d'une écriture approximative, il se retrouve sur un bateau birman navigant dans le golfe du Bengale en direction de Calcutta.

*Quelques feuillets, écrits semble-t-il plus tard que cette section du journal, sont insérés à cet endroit.*

## ◆ Aide de jeu n° 7 : Le journal d'Owen Haterley — Angkor

Du fond de l'âme. Une confession du fond de l'âme afin de libérer ces démons qui rongent mon crâne. Les vomir, les arracher à mon cœur. Je veux... Je veux être semblable à cet homme, là, juste devant moi qui boit son café du bout des lèvres. Ou à cet autre qui vient d'entrer, le front en sueur d'avoir marché sous le soleil. Qui suis-je, à présent, pour me comparer à ceux qui furent mes semblables ? Un sang noir ruisselle entre mes doigts, des voix impies murmurent dans mon crâne... Seigneur, que suis-je devenu ? Je ne guette pas votre miséricorde, ni même votre pitié. A présent, je puis siéger au côté du Diable et devenir son confesseur. Mais pour l'heure, je n'ai pas encore longé les rives du Styx.

J'écris dans l'arrière-salle d'une taverne, sur le port. Une pièce qui sent la poussière, l'anis et l'oubli. Loin de la vie, loin de ces visages qui dénoncent ma démence. Je suis épuisé et surtout, j'ai peur. Peur que l'on découvre la lueur qui brûle dans mon regard, peur de céder aux visions qui m'assaillent lorsque je m'abandonne au sommeil. On me recherche, c'est certain : les navires sont surveillés par l'armée qui contrôle passagers et marchandises.

Je me cache par amour de la vérité, pour empêcher qu'elle ne soit étouffée et avec elle, les cris de mes victimes. Il m'a fallu toute la fermeté du monde pour obtenir ce manteau crasseux qui masque mon uniforme. Je l'ai troqué contre une montre à gousset, un bel objet que je tenais de ma mère. Se peut-il qu'elle me voie, qu'elle connaisse mon fardeau ? Non, je suis seul, échoué dans un petit port cambodgien, pointé du doigt par un empire assassin.

Combien de jours ai-je erré dans la jungle ? Trois ou quatre, peut-être cinq. J'ai couru des heures durant, jusqu'à ce que l'écho de leurs râles s'éteigne et consente à me laisser en paix. Sombre illusion. Le remord m'habite, en hôte noir et ricanant, il me conte ce cauchemar dont j'ai été l'instigateur. Toi, armée d'Angleterre, je te maudis. Je maudis ton visage respectable et les crimes que tu légitimes. J'ai tenu ton serpent d'acier dans une main, j'ai fouillé le cœur des innocents avec cette longue baïonnette qui te sert de langue... Je suis un assassin. Seigneur, étais-je conscient ? Je garde le souvenir d'une fièvre aveugle, des démons qui irriguaient mes veines et commandaient mes crimes. Quelque chose s'est emparé de moi et m'a transformé. Pourquoi ai-je choisi de m'engager ? Pour la solde et surtout ces vagues promesses d'un voyage aux confins du monde. Pouvais-je savoir ?

Lorsque le capitaine Ferding m'a demandé de le suivre, j'ai obéi. Par devoir envers des idéaux que j'avais l'ambition de servir. Je me souviens si bien de ce repas que nous partageâmes à l'écart, la veille au soir. Les yeux fiévreux, il m'a avoué la vérité, ce pour quoi cette expédition avait vu le jour dans les cerveaux malades de nos généraux. J'ai refusé de le croire mais j'ai accepté de réunir pour lui lanternes et cordes qui nous permettraient de descendre dans le tombeau des rois-dieux. Son autorité fit merveille pour écarter les sentinelles. Peu après minuit, nous nous engouffrions dans les premiers escaliers puis dans les boyaux qui couraient sous la terre humide et tiède. Je puis encore sentir cette odeur suffocante qui régnait dans le tombeau. Et ces visages... ces faciès sculptés dans le granit qui épiaient notre course silencieuse. À vouloir revivre la scène, à essayer de comprendre à quel moment je perdis conscience de mes actes, j'ai acquis la certitude que les sortilèges du tombeau agissent bien avant que nous ouvriions les caisses.

Dix. Nous en comptâmes dix parfaitement alignées dans une grotte où les officiers avaient visiblement procédé à des exorcismes. Du moins le capitaine Ferding le prétendit-il en me montrant les figures ésotériques gravées sur les ferrures de plomb et en m'affirmant d'une voix serrée qu'elles étaient l'œuvre de plusieurs de nos officiers ayant séjourné en Inde. Maîtres de nous-mêmes, nous n'aurions jamais entrepris de fracturer ces caisses maudites. Pourtant, oui pourtant, nous le fîmes sans la moindre hésitation, sans présager de ce qu'elles pouvaient contenir et surtout libérer. Aujourd'hui, j'ignore ce qu'il advint lorsqu'elles s'ouvrirent. Il ne me reste qu'une image, celle du capitaine brandissant son pied de biche, le visage déformé par un rictus qui hante mes pensées.

Les minutes et même les heures qui suivirent notre folie, je n'ose les affronter, même en souvenir. J'ai tué, drapé dans cet uniforme de la Nouvelle-Galle. L'habit de la honte, taché du sang des miens et de ces Français qu'un terrible hasard mena jusqu'à nous. Mais est-ce vraiment le hasard qui les a guidés ? Non, c'est impossible, de telles coïncidences ne peuvent exister. Où puis-je aller, maintenant ? Il me reste un billet de dix livres, de quoi acheter mon passage vers Calcutta. Et ensuite ? Je n'entends pas vivre ici. J'ai un ami en France, un ami précieux qui aura le courage de m'accueillir et de me protéger. Du moins ai-je envie de m'en convaincre. Vers qui d'autre me tourner ? J'ai tant besoin d'un regard où je puisse lire la compassion. Afin de pouvoir oublier et peut-être expier par la poésie. Mais peut-elle encore me sauver ? Demain, peut-être même cette nuit, il se peut qu'au détour d'un rêve surgissent ces mêmes démons qui ont fait de moi un bourreau. Si je parviens à échapper aux soldats et à embarquer pour la France, qu'advient-il ? Au seuil de cette autre vie, je ne crains plus le jugement de Dieu mais celui des hommes.

## ♦ Aide de jeu n° 8 : Article sur la mort de Lord Ridworth

Numéro 439

Cinq Centimes

25 mai 1889

# Le Petit Parisien

p. 2

## Mort d'un officier britannique à l'Exposition Universelle. Accident ou négligence ?

Hier après-midi, alors que la foule se pressait au pavillon des automates pour en admirer la prestigieuse collection, Lord Ridworth, officier ayant servi dans les colonies, notamment en extrême orient, et membre de la délégation anglaise accompagné par sa femme, a été victime d'un terrible concours de circonstances. Les responsables de l'Exposition se refusent encore à fournir une explication mais il est clair, dès à présent, que l'une des machines a échappé à leur contrôle en provoquant la chute mortelle de cet officier

britannique. Selon les témoins, l'automate — un modèle majordome de la maison Dercourt — a soudain abandonné une démonstration de service pour se précipiter en direction de Lord Ridworth et l'entraîner dans un escalier où l'officier s'est rompu la nuque. L'engin, pour sa part, a été détruit, bien que d'autres témoignages évoquent une autre silhouette fuyant les lieux du drame. Ce terrible accident prouve une fois encore que la fiabilité de ces machines pose de graves problèmes quant à la sécurité de leurs propriétaires. Quel mystère de la technique peut aujourd'hui justifier un tel accident ? Plusieurs témoins affirment que l'automate s'est rué en direction de Lord Ridworth et a distinctement refermé ses bras autour de la poitrine de

la victime avant de se précipiter avec elle dans l'escalier. Parmi les témoins, plusieurs ne cachaient pas leur appréhension. En effet, on est en droit de penser que cet incident n'est peut-être que le premier et qu'à l'avenir, les constructeurs d'automates devront prendre toutes les dispositions nécessaires pour éviter qu'un tel drame puisse se répéter.

o o o

### Mandarin Lou-Kien

Divinations opiacées

Feuilles de thé

et débris organiques

Spécialiste des songes  
et des voyages de l'esprit

Depuis 1872

