



LA RUPTURE DU VOILE

Au crépuscule des Années Folles

Le Mourioche

<https://linktr.ee/lemourioche>

Avant-propos

Synopsis

Paris, novembre 1932. La Grande Dépression ronge le pays, mais au Palais Métropole, hôtel de prestige du 9^{ème} arrondissement, on s'accroche encore aux derniers éclats des Années Folles. Recommandés par le professeur Blanchard, les personnages joueurs sont mandatés par le directeur Maurice Daubigny pour enquêter sur une série de phénomènes inexplicables : bruits nocturnes, objets déplacés, lumières capricieuses, et surtout des disparitions jamais élucidées.

Dès leur première soirée, la chanteuse vedette Joséphine Mercier meurt sur scène dans des circonstances horribles, sous leurs yeux. Commence alors une enquête qui les plonge dans les ténèbres d'un secret vieux de plusieurs décennies : Marcel Beaumont, l'homme à tout faire de l'hôtel, pratique des rituels occultes pour invoquer brièvement le fantôme de sa femme et de sa fille disparues. Chaque rituel exige un sacrifice humain et affaiblit un peu plus le voile qui sépare notre monde de l'entre-mondes, où attend une entité cosmique affamée : Usharthûl, Celui-Qui-Attend-Entre-Les-Mondes.

Mais Marcel n'est pas le seul danger. Mathilde Daubigny, la fille du directeur, a découvert le local occulte de Marcel et lui a dérobé son grimoire. Convaincue que l'aura surnaturelle de l'hôtel est une opportunité commerciale, elle pratique elle-même des rituels pour provoquer des incidents spectaculaires, ignorant qu'elle précipite la catastrophe.

Au fil de leur enquête — témoignages glaçants, recherches en bibliothèque, rencontre avec l'occultiste retiré Adalbert Krantz — les personnages joueurs découvrent que le voile est sur le point de se déchirer définitivement. Pour refermer le passage, un sacrifice ultime est nécessaire : quelqu'un devra traverser dans l'entre-mondes et y accomplir le rituel de scellement, sans espoir de retour.

Structure du scénario

Le scénario est écrit de façon linéaire, mais les personnages joueurs ne le vivront pas ainsi. Certaines scènes sont des **événements** qui se déclenchent au fil du temps, que les personnages joueurs le veuillent ou non. D'autres sont des **investigations** que les personnages joueurs peuvent mener dans l'ordre qu'ils souhaitent — ou ignorer.

Le rôle du meneur est de laisser les personnages joueurs enquêter librement, tout en déclenchant les

événements au bon moment pour maintenir la tension et faire avancer l'histoire.

Acte I — Le choc

1. **Bagarre de rue** — Les personnages joueurs arrivent et rencontrent Joséphine.
2. **Panique à la Rotonde** — Joséphine meurt. Le scénario commence.
3. **Nuit blanche** — La première nuit à l'hôtel. Phénomènes surnaturels.

Ces trois scènes s'enchaînent le premier soir et la première nuit. Elles ne laissent aucun choix aux personnages joueurs — c'est l'entrée en matière.

Acte II — L'enquête

Le lendemain, le directeur reçoit les personnages joueurs (**Le directeur**). À partir de là, les personnages joueurs sont libres de mener leurs investigations dans l'ordre qu'ils souhaitent :

- Interroger Marguerite Valois, la choriste (**La choriste**)
- Parler au journaliste Étienne Leloir (**Rendez-vous avec la presse**)
- Contacter Paul Marchand par téléphone (**Le commerçant**)
- Interroger Rémi Deschamps, le chef de cuisine (**Le chef de cuisine**)
- Se rendre à l'hospice Sainte-Véronique (**L'ancienne femme de chambre**)
- Consulter la Bibliothèque Armand-Silvestre (**Recherches à la bibliothèque**)
- Rendre visite à Adalbert Krantz (**Entre deux mondes**)

Pendant cette phase d'enquête, le meneur déclenche les événements suivants quand il le juge opportun :

- **L'homme discret** — Marcel croise les personnages joueurs. Dès que les personnages joueurs explorent l'hôtel.
- **Soirée ésotérique** — La soirée de prestige. Quelques jours après le début de l'enquête.
- **La caisse au symbole** — Confrontation avec Marcel dans les caves. Quand les personnages joueurs explorent les caves ou suivent Marcel.
- **Rencontre nocturne** — Un personnage joueur est enlevé par l'avatar d'Usharthûl. Après plusieurs jours d'enquête, de préférence après la soirée ésotérique.

Acte III — La vérité

Quand les personnages joueurs ont rassemblé suffisamment d'indices et confronté Marcel dans son local technique :

1. **Le rire de Clémence** — Marcel se confesse et meurt.
2. **Rupture du voile** — Les personnages joueurs basculent dans l'entre-mondes, affrontent Mathilde et doivent sceller le voile.
3. **Épilogue** — L'aube.

Ces trois scènes sont le climax du scénario et s'enchaînent sans interruption.



Ne déclenchez pas les événements trop vite. Laissez les personnages joueurs s'imprégner de l'atmosphère, accumuler les indices, formuler des hypothèses. L'enlèvement nocturne, en particulier, est plus efficace quand les personnages joueurs commencent à se sentir en sécurité dans l'hôtel. La peur naît du contraste entre le confort apparent et l'horreur qui se révèle.

Textes à imprimer

Parfois les personnages joueurs rencontrent un texte, une affiche, une note, un papier... Ces éléments sont disponibles dans les aides de jeu, pour que vous puissiez les imprimer et les remettre aux joueurs.

Toutefois, si vous préférez, vous pouvez à la place les lire à haute voix.

Texte à imprimer

Adversaires

Pendant leur aventure, les personnages joueurs rencontrent des créatures et des méchants, qui viennent se mettre en travers de leur chemin. Pour synthétiser les informations nécessaires aux combats, elles sont présentées comme suit :

Nom

Sous-titre

Texte de présentation sur 3-4 lignes.

Dés de Vie	4	Points de Vie	30
Points d'Armure	1	Malus au toucher	-3

Attaques

- Griffes (3 dégâts)
- Couteau sacrificiel (4 dégâts)

Capacités spéciales

- Sortilèges : connaît les Sortilèges Appel du Vide et Aversion
- Sort rapide : peut gratuitement lancer un Sortilège de son choix
- Cape de protection : procure une protection importante

Dialogues

Les dialogues aussi sont encadrés, afin de bien les distinguer dans le texte lors d'une partie. Lisez-les à haute voix à vos joueurs, et mettez-y le ton !

« – Bienvenue, aventuriers ! Installez-vous confortablement, je vous apporte tout de suite de la cervoise. »

Éléments d'histoire

Parfois, il est nécessaire d'indiquer au meneur du jeu quelques éléments de l'histoire, pour lui permettre de comprendre le tableau d'ensemble. Ces éléments sont à sa discrétion uniquement et ne doivent pas être révélés aux personnages joueurs !



Élément d'histoire



À propos de l'auteur

Je suis Sébastien Carceles, aka Le Mourioche, développeur indépendant d'applications web depuis la Bretagne, et rôliste depuis de nombreuses années. Je suis papa de trois garçons, que j'initie aux jeux de rôles, notamment avec Chroniques Oubliées fantasy pour les plus âgés, et Donjons & Chenapans¹ pour les plus jeunes.

J'écris des scénarios de différents styles : fantasy, contemporain, horreur, aventure... Je les partage gratuitement². Si vous souhaitez me remercier et m'encourager à écrire d'autres scénarios, vous pouvez me payer un café³.

Enfin, pour me donner votre avis, m'indiquer une erreur ou faire une réclamation, envoyez-moi un email : lemouriochejdr@gmail.com. Merci !

Propriété intellectuelle

Ce document constitue une œuvre originale, protégée par le droit d'auteur tel que défini par le droit français. Toute reproduction, diffusion, publication ou retransmission de son contenu est strictement interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits d'auteur.

Ce scénario est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé, des événements réels ou des lieux réels serait purement fortuite.

1. Donjons & Chenapans est un jeu de rôle **gratuit** aux règles simplifiées, jouable dès 4 ans. Il est téléchargeable ici dans une version imprimable : <https://linktr.ee/lemourioche>.

2. <https://linktr.ee/lemourioche>

3. <https://www.buymeacoffee.com/lemourioche>



un jeu de rôle gratuit pour jouer avec ses enfants dès 4 ans

Création
Gus&CO

Feuille de personnage
Jérôme SOLEIL

Scénario et Illustrations
Julien VERONNEAU

Mise en Page
Sébastien CARCELES

Contexte

Il serait vain de prétendre que les événements relatés ici s'inscrivent dans un monde ordonné, car l'année 1932 avait depuis longtemps cessé de ressembler à quoi que ce fût de raisonnable. Les Années Folles étaient mortes trois ans plus tôt, quand les marchés de Wall Street s'étaient effondrés dans un spasme que nul n'avait su prévoir.

En France, la contagion avait mis son temps pour se répandre. Mais en novembre de cette année-là, le mal avait atteint les os mêmes du pays. Des millions d'âmes erraient sans emploi ni espérance, et dans les campagnes, les huissiers venaient saisir des terres que des générations avaient cultivées sans jamais soupçonner qu'elles pourraient leur être arrachées.

Et de l'autre côté du Rhin, dans cette Allemagne blessée dont l'humiliation avait engendré des choses plus terribles encore que la misère, un homme accédait au pouvoir — un homme dont le nom, bientôt, ferait trembler le monde entier, et dont les ambitions, pour monstrueuses qu'elles fussent, n'étaient pourtant rien comparées à ce qui attendait, patient et affamé, dans les profondeurs du Palais Métropole.

Car il y avait ceux qui refusaient de voir. Au sein de l'élite parisienne, dans ces cercles dorés où l'argent coulait encore, certains s'accrochaient au souvenir de l'insouciance passée avec l'obstination des somnambules qui marchent au bord du gouffre sans jamais baisser les yeux. Ils se retrouvaient dans les clubs enfumés, les cabarets aux lumières tamisées, les cafés où les serveurs portaient encore des gants blancs. Ils dansaient jusqu'à l'aube, riaient trop fort, buvaient trop vite — comme si la gaieté, répétée avec suffisamment de ferveur, pouvait tenir lieu de rempart contre les ténèbres qui s'amassaient, invisibles et patientes, sous leurs pieds.

L'histoire prend place au Palais Métropole. C'est un hôtel de prestige situé au 12 rue du Théâtre des Ombres, dans le 9^{ème} arrondissement de Paris. Six étages de pierre de taille ornée de bas-reliefs Art Déco, quatre-vingts chambres, un cabaret-restaurant — la Rotonde — qui accueille des concerts de jazz, et au sous-sol, une salle voûtée où se tiennent des colloques d'occultisme. Un établissement qui a connu des jours meilleurs.

Les personnages joueurs sont venus enquêter sur une suspicion de phénomènes paranormaux. Ils ont été recommandés par le Professeur Blanchard, ayant déjà eu affaire à des affaires liées de près ou de loin à l'occulte.

Pour l'instant, ils ne disposent que de peu d'informations. Ils ont brièvement rencontré le directeur de l'hôtel, qui a fait appel à eux comme on solliciterait des détectives privés. On leur a vaguement parlé de phénomènes étranges dans l'établissement : des bruits inexplicables, des lumières qui s'allument et s'éteignent d'elles-mêmes et, plus inquiétant encore, des disparitions.

Avant de commencer leur enquête, le directeur leur a proposé de profiter d'une soirée tranquille et de s'installer dans deux chambres qu'il a mises à leur disposition.

En guise de référence rapide, vous trouverez en annexe du scénario les personnages principaux et les lieux importants, notamment ceux de l'hôtel.

Bagarre de rue

Les personnages joueurs arrivent au Palais Métropole en fin d'après-midi. Depuis la rue de la Chaussée-d'Antin, ils s'engagent dans la rue du Théâtre des Ombres, une ruelle étroite et mal éclairée qui longe l'arrière de l'hôtel. Les façades de pierre noire se resserrent, les réverbères sont rares, et une odeur de pavé mouillé flotte dans l'air de novembre.

C'est alors qu'ils entendent des éclats de voix. Un peu plus loin, dans un renfacement entre deux immeubles, deux hommes encadrent une femme qu'ils ont acculée contre un mur. L'un d'eux tire sur la lanière de son sac à main tandis que l'autre la maintient par l'épaule. La femme se débat, mais elle est en difficulté.



— *Lâchez-moi ! Au secours !*



Voyou des rues

Brute de quartier

Homme trapu et nerveux, durci par des années de misère. Il ne cherche pas le combat prolongé — il veut le butin et la fuite.

Dés de Vie	1	Points de Vie	6
Points d'Armure	0	Malus au toucher	0

Attaques

- Coup de poing (2 dégâts) x 2
- Couteau (2 dégâts) — un seul des deux en possède un

Capacités spéciales

- Fuite : si l'un des deux tombe ou si les personnages joueurs sont clairement supérieurs en nombre, l'autre s'enfuit sans demander son reste.

Les deux agresseurs sont des voyous du quartier, endurcis par la misère et la rue. Trapus, le visage marqué, la casquette enfoncée sur le crâne, ils empestent le vin bon marché. Ils ne s'attendaient pas à être interrompus.

Si les personnages joueurs interviennent, les deux brutes se retournent vers eux avec hostilité. L'un sort un couteau de sa poche, l'autre serre les poings.

Les deux voyous ne sont pas des combattants aguerris : quelques coups bien placés ou une démonstration de force suffisent à les mettre en déroute. Ils détalent dans la ruelle en jurant, disparaissant dans l'obscurité.



La femme reprend son souffle, rajuste sa robe pailletée et ramasse son sac. C'est une belle femme d'une trentaine d'années, grande et gracieuse, les cheveux noirs ondulés tombant sur des épaules nues malgré le froid de novembre. Elle tremble légèrement, mais retrouve vite son aplomb.

« — *Mon Dieu, merci. Merci infiniment. Ces deux-là me suivaient depuis la station de métro, je crois. Je m'appelle Joséphine. Joséphine Mercier. Je chante ici, au Palais Métropole, à la Rotonde.* »

Elle sourit, encore un peu secouée.

« — *Écoutez, je dois filer, le concert commence dans une heure et je ne suis même pas maquillée. Mais ce soir, après le spectacle, je vous offre un verre. C'est la moindre des choses.* »

Si les personnages joueurs se présentent comme des enquêteurs venus travailler sur les mystères de l'hôtel, son visage change. Le sourire disparaît. Ses yeux deviennent fixes, intenses, presque fiévreux. Elle saisit le bras de l'un des personnages joueurs et baisse la voix :

« — *Vous êtes là pour l'hôtel ? Alors écoutez-moi bien. Je sais ce qui se passe au Palais Métropole. Je sais pourquoi les gens disparaissent. Personne ne me croit — personne ne veut m'écouter. Ce soir, après le concert, je vous raconterai tout.* »

Elle leur adresse un dernier sourire, à la fois reconnaissant et grave, avant de disparaître par une porte de service du Palais Métropole.

Panique à la Rotonde

Au bar La Rotonde, les personnages joueurs sont réunis et assistent à une soirée concert. Un groupe de jazz se produit — des musiciens, des choristes, et une chanteuse qui tient la scène comme une prêtresse tient son autel. L'ambiance est festive, presque fiévreuse. Le public danse au milieu des tables.



La chanteuse est Joséphine Mercier, que les personnages joueurs ont rencontrée peu avant. Sur scène, elle est transfigurée : sa voix grave et veloutée enveloppe la salle.

Soudain, elle marque une pause. Sa respiration devient courte, comme si l'air lui manquait ; la note qu'elle tenait se brise en un fil aigu qui meurt dans la salle. On entend — d'abord imperceptible — un faible gargouillis, puis, de ses yeux, un liquide sombre jaillit et perle au bord des cils. Quelques gouttes, d'abord, puis un flot régulier qui roule le long de ses pommettes et tache sa robe. En même temps, par ses oreilles, un filet rouge s'échappe. Ses mains cherchent l'air, ses doigts s'agrippent au micro comme pour s'y accrocher ; ses lèvres remuent sans produire de son.

Il y a une fraction de seconde où tout semble suspendu — la musique, les conversations, les respirations — comme si l'univers lui-même retenait son souffle devant quelque chose qu'il n'aurait jamais dû permettre. Puis, sans transition, elle s'effondre. Le corps tombe lourdement, le micro claque contre

le parquet, et le craquement résonne comme un écho funèbre. La salle bascule brusquement de l'émerveillement au choc : des exclamations aiguës, des chaises tirées en arrière, des murmures qui deviennent cris.

Une choriste se précipite : ses pas résonnent, désordonnés, et elle boitille presque en courant, les yeux déjà grands d'horreur. Elle se jette sur la chanteuse, plaque une main sur son visage pour empêcher le rouge de s'étaler, mais ses doigts glissent, tremblants. Autour d'elles, certains se lèvent en hâte, d'autres restent pétrifiés, tandis que quelqu'un crie « Appelez un médecin ! ».

Un silence lourd retombe pendant un instant, plus effrayant que tous les cris, comme si la pièce retenait collectivement son souffle devant l'inconcevable. Puis l'horreur explose : pleurs, cris, tentatives de premiers secours maladroites et fébriles. La choriste, au-dessus de la chanteuse inerte, murmure des appels inutiles à son nom, tandis que dans l'assistance la surprise se mue en panique.

Les personnages joueurs font leur premier **test de SANTÉ MENTALE**.



La police et les secours ne tardent pas à arriver. Dans le tumulte, les convives sont priés de quitter la salle de bal. Certains protestent, d'autres obéissent en silence, le visage encore marqué par ce qu'ils viennent de voir. Les brancardiers s'affairent tandis que les agents prennent les premières dépositions.

Le directeur, arrivé entre-temps, gère la situation avec un calme apparent. Il rassure les clients, échange quelques mots avec les policiers, donne des instructions au personnel. Une fois le plus gros de la crise passé, il s'approche discrètement des personnages joueurs.

« — Quelle tragédie... Je suis navré que vous ayez dû assister à cela dès votre première soirée parmi nous. Écoutez, je ne veux pas vous importuner davantage ce soir, mais j'aimerais m'entretenir avec vous demain matin, dans mon bureau. Disons neuf heures ? Il y a... certaines choses dont nous devons parler. En attendant, je vous en prie, regagnez vos chambres et tâchez de vous reposer. »

Nuit blanche

Les chambres 103 et 104 sont reliées par une double porte. L'une d'elles est équipée d'une petite cuisine, formant ainsi un appartement. Alors qu'ils s'y reposent, chacun des personnage joueur expérimente un phénomène qui sort de l'ordinaire.

Le reflet qui désobéit

Avant de se coucher, l'un des personnages joueurs se sert un verre d'eau. En passant devant le miroir de la salle de bain, il remarque que son reflet ne bouge pas tout à fait en même temps que lui. Un léger décalage, presque imperceptible. Il s'immobilise. Le reflet aussi — mais une demi-seconde trop tard. S'il ose s'approcher du miroir, il verra que son double a les yeux légèrement différents : plus sombres, plus fixes. Et juste avant qu'il ne détourne le regard, le reflet esquisse un sourire qu'il n'a jamais fait.

Les pas dans le couloir

Un personnage joueur est réveillé par des bruits de pas dans le couloir. Des pas lents, mesurés, qui s'approchent de sa porte. Ils s'arrêtent juste devant. Silence. Puis, distinctement, trois coups frappés contre le bois. S'il ouvre, le couloir est désert — mais il fait anormalement froid, et une légère odeur de viande avariée flotte dans l'air. Le froid est si intense que le personnage joueur doit réussir une **Sauvegarde de CONSTITUTION** ou se mettre à trembler de façon incontrôlable pendant plusieurs minutes.

L'empreinte de l'autre

Au petit matin, l'un des personnages joueurs se réveille avec une sensation de malaise. Son bras est engourdi. En relevant sa manche, il découvre des marques sur son poignet : quatre empreintes de doigts, disposées comme si quelqu'un l'avait fermement agrippé pendant son sommeil. Les marques sont froides au toucher et ne s'estomperont qu'en fin de journée. Cette nuit-là, il avait rêvé qu'une femme en robe de soirée le tirait par le bras vers une porte qu'il ne voulait pas franchir.

La chambre hors du temps

Un personnage joueur, incapable de dormir, décide d'explorer discrètement le couloir. Au bout, il remarque une porte qu'il n'avait pas vue en arrivant — la chambre 113. Elle est entrouverte. À l'intérieur, tout semble figé dans une autre époque : des vêtements de la fin du siècle précédemment posés sur le lit — une robe à tournure, un corset baleiné, des gants boutonnés —, une bougie encore allumée sur la coiffeuse, un vieux phonographe à pavillon qui tourne dans le vide. Et sur le miroir, une éclaboussure de sang frais, encore luisant, qui dégouline lentement sur la surface. Quand il se retournera pour partir, la porte a disparu. Il est de retour dans son lit, comme s'il n'avait jamais bougé.

La valse solitaire

L'un des personnages joueurs est tiré du sommeil par une musique lointaine. Un air de valse, mélancolique, qui semble provenir de l'étage du dessous — ou peut-être du dessus, impossible à dire. Intrigué, il sort dans le couloir. La musique se fait plus distincte, plus proche. Il la suit jusqu'à une porte entrebâillée donnant sur un petit salon. À l'intérieur, dans la pénombre, une femme en robe de soirée danse seule, les yeux clos, tournoyant avec grâce comme si elle était guidée par un partenaire invisible. Elle fredonne l'air entre ses lèvres. Le personnage cligne des yeux — et la pièce est vide. Pas de femme, pas de musique. Juste un vieux gramophone dans un coin, son aiguille immobile sur un disque poussiéreux. Mais dans la poussière du parquet, des traces de pas dessinent encore les figures d'une valse.



Usharthûl — "Celui qui attend entre les plis" - est là, juste de l'autre côté. L'entité ne peut pas encore traverser, mais elle peut effleurer. Chaque rituel accompli dans l'hôtel fragilise le voile un peu plus. Désormais, la membrane entre les mondes est si fine que l'entité peut y presser son immense conscience, comme un visage contre une vitre embuée.

Les phénomènes que vivent les personnages sont les symptômes de cette pression. Ce sont des distorsions, des fuites causées par la présence de l'entité qui pèse contre la réalité.

L'entité ne veut pas effrayer les personnage joueur. Elle veut les fasciner, les attirer, les pousser à chercher des réponses — car chaque investigation, chaque tentative de comprendre l'occulte, chaque rituel improvisé pour "communiquer avec les esprits" est une nouvelle déchirure dans le voile. Elle a attendu des éons. Elle peut attendre encore quelques nuits. Sa faim est immense, sa patience est sans limites.



L'homme discret

Au cours de leurs premières investigations à l'hôtel, lors de leurs explorations des lieux, les personnages joueurs croisent inévitablement Marcel Beaumont, l'homme à tout faire de l'établissement. Cette première rencontre ne doit pas être une confrontation directe, mais plutôt un moment d'étrange malaise qui sème les premières graines du doute chez les enquêteurs.



Marcel apparaît de manière discrète, presque fugace. Il peut être :

- Dans les couloirs de l'hôtel, poussant un chariot d'entretien chargé de fournitures ou de linge.
- Dans les caves, faisant des réparations ou vérifiant des conduites.
- Sur le palier d'un escalier de service, outils à la main.
- En train de nettoyer discrètement une zone de l'hôtel que les personnages joueurs traversent.

S'il croise les personnages joueurs sans qu'ils ne cherchent à l'interroger, il se contente de hocher la tête poliment et de poursuivre son chemin. Il ne cherche pas à engager la conversation avec les clients.

Si les personnages joueurs l'interpellent

Si l'un des personnages joueurs tente de lui poser des questions — sur l'hôtel, son histoire, les décès récents, ou même simplement pour demander des informations — Marcel devient visiblement nerveux. Un personnage joueur qui réussit une **Sauvegarde de CHARISME** parvient à le retenir quelques instants de plus et à lui arracher une phrase supplémentaire avant qu'il ne se referme. Les muscles de sa mâchoire se contractent légèrement. Il évite le contact visuel.

« — Je... je ne sais rien, moi. C'est pas mes affaires. »

Ses réponses deviennent hésitantes, fragmentées. Il se détourne, agité.

« — Ça fait longtemps que je travaille ici, oui. Mais y a des choses qu'on n'parle pas. Des choses qui... qui changent rien. »

Ses réponses sont courtes et évasives. Il ne fuit pas immédiatement, mais il donne l'impression de quelqu'un qui cache quelque chose — non pas volontairement, mais parce qu'il est rongé par une culpabilité sourde.

Un détail : l'anneau

Un personnage joueur qui réussit une **Sauvegarde de SAGESSE** remarque que Marcel porte à sa main gauche un large anneau d'or, ancien et légèrement terni, sur lequel sont gravées deux initiales minuscules : G.C. Si un personnage joueur demande à Marcel ce que signifient ces initiales, Marcel réagit comme si on venait de le poignarder. Son visage se crispe. Il regarde l'anneau un instant, puis cache sa main derrière son dos.

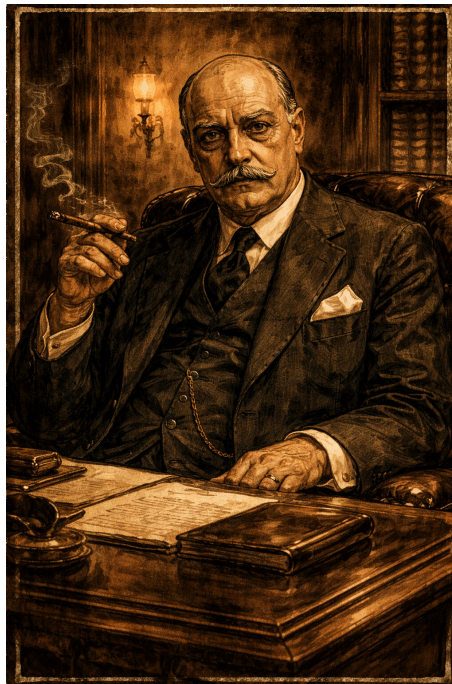
« — C'est... c'est personnel. Ça vous regarde pas. »

Il refuse catégoriquement d'en dire plus. Sous la pression, il peut même partir brusquement, prétextant du travail urgent ailleurs dans l'hôtel.

Marcel Beaumont travaille au Palais Métropole depuis 1885. Le 14 février 1903, une explosion de gaz dans les sous-sols a tué sa femme Gabrielle et sa fille Clémence, asphyxiées par les fumées dans leur appartement. Marcel, qui travaillait dans les caves, a survécu. Dévasté, il a sombré dans l'insomnie et l'alcool. En 1907, il a découvert l'occultisme via les salons spirites hébergés par l'hôtel et a obtenu le livre *Les Portes entre les Mondes* d'Adalbert Krantz. En 1912, il a réalisé son premier rituel réussi : en offrant une vie à Usharthûl, il a pu revoir Gabrielle et Clémence pour une nuit. Depuis, il sacrifie régulièrement des victimes — environ une tous les deux ou trois ans — pour obtenir ces retrouvailles éphémères. Chaque sacrifice affaiblit le voile entre les mondes.

Le directeur

Le directeur, Maurice Daubigny, reçoit les personnages joueurs dans son bureau, accompagné de sa fille Mathilde. Maurice est un homme corpulent d'une soixantaine d'années, le crâne dégarni, la moustache grise soignée, vêtu d'un costume trois-pièces impeccable malgré les cernes qui trahissent ses nuits sans sommeil.



Sa fille Mathilde, la trentaine, est une femme élancée aux cheveux châains relevés en chignon, le regard vif derrière des lunettes à monture fine.

Le directeur explique qu'il a fait appel à eux sur recommandation du professeur Blanchard, dont il a entendu le plus grand bien. Le Palais Métropole est un vieil immeuble, dont la dernière rénovation remonte à la fin du siècle précédent.

« Cela fait des années que des choses étranges se produisent ici. Des bruits de pas dans les couloirs, alors que tout le monde dort. Des meubles qu'on retrouve déplacés au matin, sans explication. Des objets qui changent de place. Des lumières qui vacillent, qui s'allument toutes seules... »

Pendant longtemps, ils ont mis cela sur le compte de l'âge du bâtiment. Les courants d'air, l'imagination du personnel. On se raconte des histoires, dans un vieil hôtel comme celui-ci. Mais ces derniers temps...

« Ces derniers temps, cela s'est intensifié. Ce n'est plus de l'imagination. Il se passe quelque chose ici, et je ne sais plus quoi penser. Et puis, bien sûr, il y a la mort tragique de cette pauvre Joséphine, hier soir. »

Le directeur marque une pause avant d'énumérer les disparitions dont il a connaissance, comme s'il pesait chaque mot. Une femme de chambre, en 1917. On n'a jamais retrouvé sa trace. Un commis de cuisine, en 1925. Volatilisé du jour au lendemain. Un homme politique, quelques semaines plus tôt. Officiellement un suicide, mais les circonstances restent troubles. Et maintenant, la chanteuse. Morte sur scène, devant des dizaines de témoins.

Le directeur expose clairement ce qu'il attend des personnages joueurs : enquêter, faire la lumière sur ces événements, et y mettre un terme. Il veut que le calme revienne dans son établissement.

Un désaccord père-fille

Au fil de la conversation, un désaccord apparaît entre le directeur et sa fille.

Lui s'inquiète de la mauvaise publicité que ces affaires génèrent. La fréquentation de l'hôtel est en baisse. La famille propriétaire des lieux lui met la pression : il doit trouver une solution, et vite, sous peine de perdre son poste.

Elle, en revanche, se montre sceptique quant au caractère surnaturel des événements. Elle invoque l'âge du bâtiment, l'étourderie du personnel, une succession de coups du sort malheureux. Rien de plus. Elle mentionne qu'elle connaît personnellement un journaliste de Paris-Midi et suggère une tout autre approche : plutôt que de chercher à étouffer les rumeurs, pourquoi ne pas les exploiter ? Un article bien tourné pourrait attirer une clientèle friande d'occultisme et de sensations fortes.

Le directeur balaye l'idée d'un geste las. La discussion tourne court.

Une confiance dans le couloir

En raccompagnant les personnages joueurs vers la sortie, alors que son père est resté dans le bureau, la fille du directeur confie à quel point elle est inquiète pour lui.

« Autrefois, c'était une force de la nature : un homme imposant, dynamique, toujours en mouvement. Aujourd'hui, il s'éteint peu à peu, écrasé par le poids des responsabilités et de ces événements qu'il ne comprend pas. Je vous en prie, faites de votre mieux. Il en va de l'avenir de cet établissement... et de la vie de mon père. »



Ce qu'elle ne dit pas aux personnages joueurs — ce qu'elle garde pour elle — c'est qu'elle est déterminée à sauver l'hôtel, quoi qu'il en coûte. Et elle est convaincue que l'aura paranormale de cette affaire est une opportunité, pas une malédiction. Aussi encourage-t-elle les personnages joueurs à enquêter avec zèle. Non pas pour mettre fin aux phénomènes, mais pour rassembler des éléments qui serviront son projet : faire du Palais Métropole un lieu de légende, un vénérable établissement hanté par des forces mystérieuses, que tout le gratin fortuné de Paris se doit de découvrir.

Rendez-vous avec la presse

L'hôtel grouille de curieux et de clients qui traînent volontairement dans le hall pour satisfaire quelque curiosité morbide. Des journalistes posent des questions à qui veut bien leur accorder un peu d'attention - et les candidats sont nombreux. Et de fait, un journaliste s'adresse aux personnages joueurs.



C'est un homme d'une trentaine d'années, maigre et nerveux, le chapeau repoussé en arrière sur un front haut, un carnet de notes déjà ouvert à la main. Déjà bien renseigné, visiblement, il se présente :

« Je suis Étienne Leloir, journaliste à Paris-Midi, responsable rubrique faits divers. Mademoiselle Daubigny m'a indiqué que vous êtes les détectives qui enquêtent sur les événements étranges au Palais Métropole. Et j'ai cru comprendre que vous étiez là avant les faits. Pouvez-vous expliquer comment est-ce possible ? »

Il prend des notes quand les personnages joueurs répondent et demande des renseignements sur ce qu'il s'est passé la veille. Il veut savoir ce qu'ils ont ressenti, comment les gens ont réagi, qu'ont fait les musiciens, etc.

Plus tard, dans l'édition du jour, il fait un article^a qui mentionne les personnages joueurs. Ils peuvent le lire s'ils achètent l'édition du jour, ou s'ils en récupèrent un exemplaire au guichet d'accueil de l'hôtel, dans l'après-midi.

a. L'article du jour est disponible dans les aides de jeu imprimables.

Grâce à un **test de BAGOU**, les personnages joueurs peuvent demander à Étienne Leloir des informations sur les disparitions qui ont eu lieu précédemment dans l'hôtel. Ils peuvent également se rendre au journal pour consulter les archives. Ils accèdent ainsi aux articles suivants⁴ :

- Disparition mystérieuse au Palais Métropole
- Nouvelle disparition au Palais Métropole
- Mort tragique d'un conseiller municipal au Palais Métropole

4. Les articles sur les disparitions sont disponibles dans les aides de jeu imprimables.

La choriste

Si les personnages joueurs veulent en savoir plus sur la victime et ses relations, toutes les personnes interrogées les redirigent vers Marguerite Valois, dite Maggie, la première choriste du groupe, qui est également la personne la plus proche de Joséphine.



Marguerite Valois, 26 ans, est l'une des trois choristes qui accompagnaient Joséphine Mercier lors de ses prestations à la Rotonde. C'est elle qui s'est précipitée sur scène au moment où Joséphine s'est effondrée. Les personnages joueurs la trouveront dans la petite chambre qu'elle occupe au troisième étage de l'hôtel (chambre 312), où elle s'est réfugiée depuis le drame.

Marguerite est une jeune femme mince au visage fin, les cheveux bruns coupés à la garçonne. Elle est dévastée. Ses yeux sont rouges d'avoir pleuré, ses mains tremblent quand elle parle. Elle fume cigarette sur cigarette, nerveusement.

Sur leur relation

Si les personnages joueurs l'interrogent avec tact et délicatesse, elle finira par s'ouvrir.

« — *Joséphine et moi... nous étions ensemble. Depuis mars dernier. Je sais ce que les gens pensent de ça, je sais que c'est... que ce n'est pas accepté. Mais nous nous aimions. Vraiment. Elle était toute ma vie.* »

Elle éclate en sanglots, se reprend. Personne ne le savait vraiment, affirme-t-elle. Elles faisaient attention. Jo insistait sur la discrétion : si leur liaison venait à se savoir, elle perdrait son engagement à La Rotonde. Les clients n'accepteraient pas. Alors elles jouaient les simples amies en public.

Sur les jours précédant le drame

Les derniers jours, Jo était différente. Angoissée. Elle réveillait Maggie la nuit en criant. Des cauchemars terribles. Elle disait sentir quelque chose, qu'il allait lui arriver quelque chose de grave. Marguerite tentait de la rassurer : le stress, les répétitions, la fatigue.

« — *Mardi soir, elle m'a dit qu'elle savait qu'elle allait mourir. J'ai cru qu'elle délirait, qu'elle était malade. Je voulais appeler un médecin, mais elle a refusé. Elle a dit que ça ne servirait à rien, que c'était déjà décidé. Je ne l'ai pas crue. Je pensais qu'elle était juste épuisée, qu'elle avait besoin de repos.* »

Sur la soirée du drame

Sur scène, tout allait bien. Jo chantait merveilleusement, comme toujours. Le public était avec elles, l'atmosphère parfaite. Et puis, au milieu de *Blue Moon*, elle s'est arrêtée. D'un coup, en plein milieu d'une phrase.

Marguerite allume une nouvelle cigarette d'une main tremblante et pleure silencieusement.

« — *Quand je l'ai prise dans mes bras, elle était encore consciente. Elle me regardait. Elle a essayé de parler, mais seul le sang sortait de sa bouche. Ses lèvres bougeaient. J'ai cru lire « pardon » ou « pardonne-moi ». Et puis... plus rien.* »

Sur l'atmosphère à l'hôtel

Jo lui avait raconté qu'une fois, dans les caves, elle avait entendu des pas lourds derrière elle — mais il n'y avait personne. Juste une odeur épouvantable, comme de la viande pourrie.

« — *Cet endroit... il y a quelque chose qui ne va pas ici. Je le sens depuis que j'ai commencé à travailler ici, en janvier. Des bruits la nuit, des courants d'air glacés qui n'ont aucun sens, des ombres qui bougent au coin de l'œil.* »

Si les personnages joueurs l'interrogent spécifiquement au sujet de Marcel Beaumont :

« – Il me fait froid dans le dos. Toujours à rôder dans les couloirs la nuit, avec ce regard vide. Parfois, on entend des voix venant de son appartement, comme s’il y avait plusieurs personnes. Mais tout le monde sait qu’il vit seul depuis toujours. »

Sur les autres victimes

Si les personnages joueurs mentionnent les disparitions et le suicide.

« – J’ai entendu parler de tout ça. Les filles au vestiaire en parlent parfois, tard le soir après les représentations. Cette femme de chambre pendant la guerre, ce garçon de cuisine il y a quelques années. Et puis cet homme, le mois dernier. »

Monsieur Dufour venait souvent voir Jo chanter. Toujours très gentleman, très correct. Une semaine avant sa mort, Marguerite l’avait croisé dans un couloir. Il avait l’air terrifié. Il marchait très vite, regardant constamment derrière lui. Elle lui avait demandé si tout allait bien ; il l’avait regardée comme s’il ne la reconnaissait pas, et avait murmuré : « Ça vient. C’est bientôt mon tour. » Sur le moment, elle avait pensé qu’il était ivre. Maintenant...

Elle frissonne.

Ce qu’elle veut

Elle saisit la main d’un des personnages joueurs.

« – S’il vous plaît. Jo savait qu’elle allait mourir. Elle l’a dit. Comment c’est possible ? Comment on peut savoir qu’on va mourir ? Et cette chose qu’elle regardait sur scène, juste avant... Qu’est-ce que c’était ? »

Le journal de Joséphine

À révéler si les personnages joueurs gagnent vraiment sa confiance. Après un long silence, si les personnages joueurs ont été particulièrement empathiques.

« – Il y a autre chose. Jo... ces derniers jours, elle tenait un journal. Elle écrivait dedans chaque soir avant de se coucher. Elle y notait ses rêves, ses pressentiments. Le soir de sa mort, elle me l’a donné avant de monter sur scène. »

Elle sort un petit carnet à couverture de cuir noir de son sac. Il contient les dernières semaines de la vie de Joséphine. Les premières pages sont légères, presque joyeuses. Puis, à partir du 5 novembre, le ton change⁵.

5. Voir le Journal de Joséphine dans les aides de jeu imprimables.

Le commerçant

Si les personnages joueurs veulent en savoir davantage sur la mort d'Henri Dufour, le journaliste Étienne Leloir (par exemple) leur recommande de parler directement au témoin le plus direct, Paul Marchand.

Paul Marchand, négociant en textile basé à Toulouse, occupait la chambre voisine de celle d'Henri Dufour la nuit de sa mort. Client régulier du Palais Métropole, il y séjourne une fois par mois lorsque ses affaires l'appellent à Paris. Les personnages joueurs ne peuvent pas le rencontrer en personne, mais il reste joignable par téléphone via la réception de l'hôtel. Son nom est mentionné dans l'article de presse sur la mort d'Henri Dufour ; les personnages joueurs pourront penser à le contacter après en avoir pris connaissance.

Pour téléphoner, les personnages joueurs doivent demander à la réception de l'hôtel de passer l'appel, et effectuer un **test de BAGOU**. L'opératrice des PTT met en place la communication : il faut donner le nom et la ville du correspondant, parfois attendre plusieurs minutes que la ligne interurbaine soit disponible. La conversation se tient depuis le combiné du hall, et la qualité de la ligne est médiocre — grésillements, coupures, il faut parfois parler fort.

Au téléphone, Marchand se montre nerveux mais coopératif. Il est visiblement soulagé que quelqu'un prenne enfin son témoignage au sérieux — la police l'avait ignoré.

Il confirme ce qu'il a déclaré au journaliste : cette nuit-là, il a été réveillé vers une heure et demie du matin par des bruits violents provenant de la chambre voisine. Il a d'abord entendu des pas lourds, traînants, comme si quelqu'un de très massif se déplaçait dans la pièce. Puis des éclats de voix — la voix de Dufour, qu'il reconnaissait pour l'avoir croisé plusieurs fois dans le couloir ou au restaurant. Dufour criait, suppliait. Marchand distingue les mots « Non ! » et « Laissez-moi ! », répétés plusieurs fois. Ensuite, des bruits de lutte : des meubles renversés, des chocs sourds contre les murs.

Marchand hésite, puis ajoute un détail qu'il n'a pas donné au journaliste :

« – Il y a quelque chose que je n'ai dit à personne, parce que... enfin, vous allez me prendre pour un fou. Pendant toute l'altercation, je n'ai entendu qu'une seule voix. Celle de Dufour. Une seule. Celui qui était dans cette chambre avec lui... il n'a pas prononcé un mot. Pas un seul. Et l'odeur... Mon Dieu, l'odeur. Comme de la viande pourrie, qui passait sous ma porte. Ça a duré aussi longtemps que les bruits. Et puis d'un coup, plus rien. Le silence. Et l'odeur a disparu, comme si elle n'avait jamais été là. »

Marchand a attendu un long moment, pétrifié, avant d'oser sortir dans le couloir. La porte de Dufour était fermée à clé. Il n'y avait personne. C'est le veilleur de nuit, alerté par un autre client qui avait entendu le bruit de la chute dans la cour, qui a découvert le corps.

Si les personnages joueurs lui demandent pourquoi la police n'a pas retenu son témoignage, Marchand répond avec amertume : les inspecteurs ont conclu que le suicide expliquait tout. La chambre était fermée de l'intérieur, la fenêtre ouverte. Pour eux, l'affaire était simple.

Rencontre nocturne

Cette scène se déclenche une nuit, après plusieurs jours d'enquête aux alentours du Palais Métropole. Choisissez un personnage joueur — de préférence quelqu'un qui a un bon score en Santé Mentale. Ce personnage joueur subit une expérience cauchemardesque qui le marquera définitivement et en fera la cible principale d'Usharthûl pour le reste du scénario.



C'est Mathilde Daubigny qui a déclenché cet enlèvement. Il y a quelques jours, Mathilde a découvert le local technique souterrain de Marcel Beaumont — son autel occulte caché. C'est une révélation libératrice. Elle sait maintenant que le surnaturel est réel, pas une superstition. Elle l'accepte comme un fait incontestable — aussi concret que la gravité ou la pression atmosphérique.



Immédiatement, elle voit l'opportunité avec clarté. Si elle peut orchestrer des événements surnaturels spectaculaires, contrôlés et reproductibles, cela attirera l'attention mondiale. Les journalistes envahiront l'établissement. Les clients fortunés viendront de partout pour expérimenter l'horreur délicieuse du Palais Métropole. Son père cessera de dépérir et l'hôtel renaîtra.



En utilisant les rituels et les instruments qu'elle y a trouvés, elle exécute un rituel d'attirance ciblé sur l'un des enquêteurs. Quelque chose de précis, de calculé. Juste assez de pouvoir pour créer un incident spectaculaire — elle pense contrôler cela comme on actionne un interrupteur électrique. Sans savoir que chaque invocation affaiblit le voile.



L'éveil troublé

Le personnage joueur ciblé s'endort normalement dans sa chambre. Vers 3 ou 4 heures du matin, il se réveille — mais quelque chose ne va pas.

Son environnement semble légèrement... décalé. Les murs de sa chambre ne sont plus rigides. Ils respirent lentement, comme si la pièce elle-même était vivante. Les contours entre le mur et le plafond deviennent flous, fluides. C'est subtil d'abord, mais profondément troublant.

Une odeur envahit soudain la chambre. Ce n'est pas une odeur de viande avariée — c'est bien pire.

C'est insoutenable. C'est une odeur de pourriture organique, de chairs en décomposition, de quelque chose qui n'aurait jamais dû exister et qui pourrit de l'intérieur. Le personnage joueur a un haut-le-cœur immédiat.

La fuite

Pris de panique et d'un urgent besoin de sortir, le personnage joueur se lève, nu ou en chemise de nuit. Cependant, il a des difficultés à localiser la porte. Elle est bien là, mais elle semble étrangement lointaine maintenant. La géométrie de la chambre s'est bizarrement déformée. Les distances ne correspondent plus.

Quand il parvient finalement à tâtonner jusqu'à la porte, elle est verrouillée ou bloquée. Le verrou ne tourne pas comme prévu. La poignée est glissante, humide, visqueuse.

Le personnage joueur commence à faire du bruit — il crie, frappe à la porte, essaie de l'enfoncer. Ce bruit réveille les autres personnages joueurs (s'ils n'ont pas déjà été réveillés avant).

Finalement, la porte s'ouvre, s'il réussit une **Sauvegarde de DEXTÉRITÉ**, ou le personnage joueur la casse, s'il réussit une **Sauvegarde de FORCE**. Dans le cas contraire, comme il doit absolument sortir, quelqu'un peut l'y aider. Si on l'en empêche, il doit faire un **test de SANTÉ MENTALE**, jusqu'à réussir à sortir de la pièce.

Le couloir transformé

Pour le PJ ciblé uniquement, ce qui l'accueille n'est *pas* le couloir normal du premier étage.

À la place, le couloir s'est transformé en une série de boyaux organiques. Les murs ne sont plus des murs — ce sont des parois molles, lisses, avec une teinte légèrement rose-blanchâtre. Elles pulsent imperceptiblement. Les contours sont flous, comme vus à travers une membrane translucide. Le sol sous ses pieds n'est pas du parquet — c'est quelque chose de spongieux, de tiède, de légèrement élastique, comme s'il marchait sur la langue d'un être endormi. La lumière, si l'on peut appeler cela de la lumière, est une lueur sourde, bleuâtre, qui semble suinter des parois comme une sécrétion. L'odeur, pire qu'avant, est omniprésente. Il ne reconnaît rien. Il court, désespéré, cherchant une sortie.

Le personnage joueur doit faire un **test de SANTÉ MENTALE**.

La manifestation d'Usharthûl

Au bout du boyau, le personnage joueur aperçoit quelque chose. Une forme. Une présence. Quelque chose qui ne devrait pas exister dans la réalité connue.

Usharthûl se manifeste, au travers de son avatar, seulement auprès du personnage joueur concerné — il est invisible pour les autres. Ce n'est pas une forme définissable, mais une négation de la forme : trop d'yeux, pas assez de corps, des membres qui se tordent en directions impossibles. Son apparence change à chaque regard. L'esprit humain refuse de l'interpréter.

Le personnage joueur doit à nouveau faire un **test de SANTÉ MENTALE**. En cas d'échec, il subit une Folie Passagère, qui est nécessairement la Paralyse⁶.

L'avatar d'Usharthûl se saisit de lui.

Un appendice gluant, visqueux, s'enroule autour du corps du personnage joueur. Ce n'est pas une main — c'est quelque chose de bien pire. C'est une masse de tissu humide, pulsante, avec une texture de peau morte. C'est obscène, répugnant, insoutenable.

Le personnage joueur ressent une sensation de contact visqueux, mouillé. Les muscles de cette créature sont gluants, suintants, comme de la chair en décomposition qui serait d'une manière ou d'une autre restée vivante. Le contact brûle comme du froid — une brûlure glaciale qui pénètre la peau et s'enroule autour du cœur.

Le personnage joueur est violemment tiré en arrière, vers les profondeurs du boyau. Il se débat, crie, mais il est d'une faiblesse absolue face à cette créature.

Avatar d'Usharthûl

Manifestation partielle de Celui-Qui-Attend-Entre-Les-Mondes

Une impossibilité faite chair : une masse de membres tordus, de peau morte et d'yeux sans paupières, qui change de forme à chaque regard. L'avatar n'est pas entièrement présent dans notre réalité — il scintille, se dédouble, disparaît et réapparaît.

Dés de Vie	5	Points de Vie	35
Points d'Armure	2	Malus au toucher	-5

Attaques

- Appendice visqueux (4 dégâts) : s'enroule autour de la cible et l'immobilise ; la cible doit réussir une **Sauvegarde de FORCE** pour se libérer
- Brûlure glaciale (3 dégâts, contact) : le simple toucher de la créature inflige une douleur de froid intense qui pénètre jusqu'aux os

Capacités spéciales

- Entre deux mondes : l'avatar n'est pas entièrement présent ; une attaque sur deux le traverse sans effet (le MJ alterne ou tire au sort).
- Terreur indicible : quiconque voit l'avatar pour la première fois doit effectuer un **test de SANTÉ MENTALE**.
- Insaisissable : l'avatar ne peut pas être tué, seulement repoussé ; à 0 Point de Vie, il se dissipe dans un hurlement silencieux et réapparaît 1d6 Moments plus tard.

Le personnage joueur peut tenter de se battre, mais l'avatar est insaisissable : il ne cherche pas à com-

6. Le personnage joueur n'a plus aucune réaction au stimulus extérieur, il est totalement figé pendant 1d6 Minutes.

battre, il cherche à emporter sa proie.

Perspective des autres personnages joueurs

Les autres personnages joueurs voient le couloir normal du premier étage — rien de surnaturel. Mais ils voient leur compagnon traîné par une force invisible, ses pieds raclant le sol, ses mains s'agrippant aux murs en vain. Des grognements sourds, inhumains, emplissent le couloir. Une puanteur abominable surgit — tous doivent réussir une **Sauvegarde de CONSTITUTION** ou sont pris de nausées.

Mais sa voix semble étrangement distante, comme s'il appelait d'une autre réalité. Ils peuvent tout tenter pour le retenir, mais ils n'y parviennent pas.

La traversée du mur

Vers l'extrémité du couloir, près d'un mur de pierre apparemment normal, le personnage joueur ciblé est traîné droit devant. La surface du mur devient soudain liquide. Pas métaphoriquement — littéralement. Comme si la structure solide du Palais Métropole était devenue une membrane fluide, une surface traversable.

Le personnage joueur quant à lui, traîné par l'avatar d'Usharthûl, passe à travers le mur comme si c'était de l'eau. Les autres voient leur compagnon s'évanouir dans le mur, son corps disparaissant complètement, comme s'il entrait dans une autre dimension.

Les autres personnages joueurs peuvent tenter de le retenir. Mais il faut pour cela qu'au moins deux personnes réussissent une **Sauvegarde de FORCE** avec un Désavantage. Sinon, le personnage joueur ciblé a complètement disparu.

Si quelqu'un essaie d'y entrer, pour y glisser une main par exemple, la sensation est froide, saisissante. Toutefois le passage ne reste pas ouvert très longtemps, quelques secondes à peine. Et sa fermeture pourrait tout à fait découper un membre si celui-ci se trouvait à cheval entre les deux réalités.

Car en effet, le mur redevient normal — solide, imperméable. Au moment où il passe à travers, le personnage joueur perd connaissance. Un vide noir, un oubli complet.



Les autres personnages joueurs passent la nuit à chercher leur compagnon — réception, chambres, cuisines, caves, toits. Aucune trace. Le directeur devient blême quand on lui rapporte la nouvelle.

Le personnage joueur ciblé se réveille le lendemain matin dans l'une des caves profondes du Palais Métropole. Son corps tremble incontrôlablement. Ses lèvres sont bleues. Il est complètement imbibé d'une substance qu'aucun chimiste ne saurait identifier — une mixture visqueuse, glaciale, qui exhale une odeur à la fois marine et putride, comme si l'océan lui-même avait pourri.

Le personnage joueur ne se souvient pas comment il est arrivé là. Ses derniers souvenirs sont fragmen-

taires, horribles, presque comme un mauvais rêve. Mais il sait, sans l'ombre d'un doute, que l'entité en a après lui. C'est la prochaine victime sur la liste. Cette certitude ne le quittera plus.

Le personnage joueur ne peut plus dormir. Chaque fois qu'il ferme les yeux, il sent la présence — non pas comme une menace extérieure, mais comme quelque chose qui l'attend patiemment dans les recoins de son propre esprit. Il entrevoit l'entité en fragments insoutenables : ses yeux innombrables, ses appendices, sa forme qui défie toute géométrie connue.

Après 2 ou 3 jours sans sommeil, le personnage joueur doit réussir chaque jour une **Sauvegarde de SAGESSE**, sans quoi il écope pour la journée d'un effet à tirer au hasard :

- Des hallucinations
- Une perte progressive de coordination physique
- Une difficulté à penser clairement
- Une anxiété constante

À moins que le personnage joueur ne reçoive une aide extérieure décisive (rituel de protection, détermination du MJ que le scénario entre dans sa phase finale), il sombre lentement vers une forme de sacrifice volontaire.

Après une semaine sans sommeil, il peut commencer à murmurer qu'il devrait simplement « finir ça ». Il n'est pas suicidaire — il est plutôt résigné, acceptant que sa place soit désormais ailleurs, auprès de l'entité qui l'attend.

Le chef de cuisine

Si les personnages joueurs veulent en savoir plus sur la disparition de Lucien Garnier en 1925, ils peuvent interroger Rémi Deschamps, le chef de cuisine du restaurant La Rotonde.



Rémi Deschamps, 52 ans, est le chef de cuisine depuis 1920. C'est un homme robuste, au visage rougi par les années passées près des fourneaux, avec une fine moustache grise bien entretenue. Les personnages joueurs le trouveront aux cuisines, où il s'affaire constamment, ou dans le petit bureau qui jouxte l'office. Il se montre généralement poli mais bourru, peu enclin à s'étendre sur les détails.

Sur la disparition de Lucien Garnier

Deschamps ne sait pas grand-chose sur ce qui s'est passé.

« Lucien ? C'était un bon garçon. Sérieux, ponctuel, travailleur. Il n'y avait pas à se plaindre de lui. Je ne sais pas ce qui lui est arrivé. Il a disparu, voilà tout. Il devait prendre son poste un jeudi matin, et il n'est jamais venu. On a cherché, on n'a rien trouvé. Ça fait longtemps maintenant. »

Il hausse les épaules, un geste qui semble vouloir dire que les mystères arrivent, et qu'il n'y peut rien. Si les personnages joueurs insistent pour en savoir davantage, il affirme qu'il n'y avait aucun problème avec Lucien, qu'il ne l'avait jamais vu se battre avec quelqu'un d'autre, et qu'il ne savait rien de ses fréquentations en dehors de l'hôtel.

La nuit précédente : un détail troublant

Si les personnages joueurs abordent des sujets occultes, des phénomènes étranges, ou si Deschamps sent qu'ils comprennent que quelque chose d'anormal se passe à l'hôtel, il hésite, puis révèle quelque chose qu'il a toujours gardé pour lui.

« Vous savez... la veille de sa disparition, il s'est passé quelque chose. Quelque chose que j'ai toujours préféré oublier. Je me demande parfois si c'était bien réel, vous comprenez ? Comme un mauvais rêve dont on ne peut pas se débarrasser. »

Il se frotte les yeux, comme pour en chasser les souvenirs.

« C'était tard dans la nuit du 11 au 12 novembre. Je finissais de préparer le service du lendemain. Lucien était censé être couché depuis longtemps ; il dormait dans le dortoir des valets, au sous-sol. Et puis j'ai entendu du bruit. Des bruits venant des caves, derrière la cuisine. Des... des sons bizarres. Pas des sons normaux. »

Il cherche ses mots, visiblement mal à l'aise.

« C'était comme... comme un chant, mais pas un chant humain. Et des pas. Beaucoup de pas. Mais quand j'y suis allé voir, il n'y avait personne. Juste Lucien, dans l'escalier. Il avait l'air... ailleurs. Vide. Ses yeux regardaient droit devant lui, il ne m'a pas vu. Je lui ai parlé, mais il n'a pas réagi. Il s'est juste mis à monter l'escalier, toujours avec ce regard absent, et puis il a disparu dans le couloir. »

Deschamps s'arrête, prend une profonde respiration.

« Après ça, je n'ai rien entendu. Le silence, c'est tout. Et le lendemain matin, Lucien n'est jamais arrivé. Je me suis demandé toute la journée si j'avais vraiment vu ce que j'ai vu. »

L'ancienne femme de chambre

Si les personnages joueurs interrogent les femmes de chambre actuelles au sujet de la disparition d'Amélie Roussel en 1917, aucune d'elles n'a travaillé à l'hôtel à cette époque. Cependant, elles mentionnent une vieille femme, Margot Pelletier, qui travaillait alors à l'hôtel et qui prétend avoir assisté à la disparition d'Amélie. Cette femme a quitté l'établissement peu après. Elle vit désormais à l'hospice Sainte-Véronique, un établissement pour personnes âgées et mentalement souffrantes, situé à Ivry-sur-Seine.

Deux femmes de chambre répondent aux personnages joueurs qui les interrogent à ce sujet :

« *– C'est juste une légende, dit Jeanne en haussant les épaules. Margot Pelletier n'existe probablement même pas.*

– Si, elle existe, répond Marie. Ma mère a connu quelqu'un qui travaillait avec elle, avant 1917. Elle dit que Margot a complètement perdu l'esprit après la disparition d'Amélie Roussel.

– Elle était probablement déjà folle, ajoute Jeanne.

– Peut-être. Mais ma mère disait qu'elle parlait de détails bizarres. En tout cas, elle est toujours à l'hospice Sainte-Véronique. Pas que je recommande d'aller parler à une folle.

Localiser Margot Pelletier demande un peu d'investigation : les personnages joueurs devront se rendre à l'hospice et insister pour voir la vieille femme, malgré les réticences du personnel. Ils peuvent choisir la stratégie qu'ils veulent : **test de BAGOU** pour convaincre ou **test de RICHESSE** pour corrompre.

L'établissement est sinistre, décrépit, avec des couloirs qui sentent le renfermé, l'urine et la mort. Les personnages joueurs devront user de persuasion pour accéder à la chambre de Margot : un personnage joueur doit réussir une **Sauvegarde de CHARISME** pour convaincre le personnel que leur visite est légitime. Un religieux veillera à rester dans la pièce durant leur visite.

Margot Pelletier, 78 ans, est une triste créature : squelettique, presque translucide, avec des cheveux blancs fins comme du duvet. Elle murmure constamment, un vague sourire figé sur son visage édenté.



Lorsque les personnages joueurs se présentent et mentionnent Amélie Roussel ou l'année 1917, Margot se raidit brusquement. Un spasme traverse son corps frêle. Ses yeux laiteux soudainement fixes, presque lucides, transpercent les personnages joueurs. Pour la première fois, elle semble consciemment présente.

« — Amélie. Vous venez pour Amélie? »

Sa voix est rauque, cassée, comme si elle n'avait pas parlé depuis des années. Elle se met à trembler violemment.

« — Vous ne me croyez pas. Je le vois à votre visage. Personne ne m'a jamais crue. La police, les docteurs, les prêtres. Tous des imbéciles. Mais vous... vous sentez pareil. Vous avez la même odeur. »

Elle inspire profondément par le nez, ses narines palpitant.

« — Oui. C'est ça. Vous l'avez sentie aussi. L'odeur. Elle ne s'en va jamais une fois que tu l'as sentie. »

Le récit de l'horreur

Margot commence à parler, fragmentairement, ses yeux alternant entre la vitrification et une lucidité terrifiante.

Elle décrit le 5 mars, les caves interdites du Palais Métropole. Elle parle de niveaux souterrains qui descendent indéfiniment, de murs qui cessent d'être normaux. Amélie a entendu quelque chose — un appel ancien — et ses yeux ont changé, fixant vers le bas comme hypnotisée.

Margot devient plus incohérente en décrivant les caves plus profondes. Les pierres brillent de couleurs impossibles — vertes, pourpres, des teintes qui ne devraient pas exister. Elle s'arrête, haletante, puis continue.

« *Il y avait des milliers d'yeux. Pas des yeux. Des trous noirs qui regardaient. Et ça parlait. Pas des mots. Des géométries. Directement dans la tête.* »

Elle met ses mains sur son visage, tremblante.

Margot décrit confusément la transformation d'Amélie — son corps qui se fusionne avec la créature, ses mains qui s'allongent en griffes noires absorbant la lumière. Une voix qui n'était pas une voix l'appelait, lui disant de descendre plus bas. Margot a fui, entendant Amélie chanter en langues mortes. Si les personnages joueurs demandent pourquoi elle n'a rien dit à la police à l'époque, Margot rit, d'un rire sans joie.

« *J'ai essayé. La police m'a traitée d'hystérique. Le directeur a dit que j'avais eu un choc nerveux. Il m'a payée pour partir. Mais ça ne s'éloigne pas. Ça suit.* »

Avertissement et démise

Si les personnages joueurs restent assez longtemps, Margot saisit soudainement la main d'un d'eux avec une force surprenante (il s'agit du personnage joueur qui a subi l'enlèvement d'Usharthûl). Ses yeux deviennent clairs et lucides pour un instant terrifiant.

« *Vous la sentez aussi. Elle vous a marqués. Elle sait que vous êtes venus. Vous devez partir cette nuit. Avant qu'elle ne sorte.* »

Puis ses yeux redeviennent vitreux. Elle murmure à peine :

« *Je l'entends aussi. La nuit.* »

Une infirmière arrivera rapidement et éloignera les personnages joueurs de Margot, affirmant que « sa pathologie s'est aggravée avec l'excitation ». Elle assurera aux personnages joueurs que tout ce que Margot a dit est « le pur délire d'une femme dont l'esprit s'est disloqué depuis des années », que ces histoires de monstres et de caves magiques ne sont que des hallucinations d'une malade mentale.

Soirée ésotérique

Quelques jours après les premiers incidents troublants au Palais Métropole, le directeur de l'établissement organise une soirée de prestige sur le thème « Les Mystères de l'Occident ».

Officiellement, c'est une tentative du directeur pour détendre l'atmosphère après les incidents récents et attirer une clientèle riche et cultivée. Secrètement, il espère que cette soirée aidera à redorer l'image ternie de l'hôtel.

Les personnages joueurs peuvent obtenir une invitation en utilisant leurs contacts (académiques, du milieu des antiquaires, de la haute société) ou en combinant ressources et persuasion. Une fois présents, ils baignent dans une atmosphère d'élégance troublante, où chacun semble fasciné par des sujets que les personnes « ordinaires » évitent soigneusement.

La soirée

L'événement se tient dans le Salon Verlaine, une grande salle Belle Époque autrefois dédiée aux concerts privés, fermée au public depuis des années. La décoration rappelle le faste d'antan : lustres en cristal, miroirs dorés, murs tendus de velours cramoisi, tableaux représentant des paysages exotiques et mystérieux.

La soirée réunit une trentaine d'invités triés sur le volet : antiquaires prestigieux, collectionneurs privés, érudits de la Sorbonne, dilettantes parisiens de haut vol, quelques journalistes influents, et même un ou deux membres de sociétés théosophiques connues. Le directeur, Maurice Daubigny, et sa fille Mathilde, sont présents.

Un conférencier — un orientaliste renommé — donne une présentation sur les traditions occultes parisiennes du siècle passé. Lors de cette présentation, il mentionne notamment la Bibliothèque Armand-Silvestre et sa fameuse réserve spécialisée : « ...une collection remarquable, bien que peu accessible, gérée avec une jalousie exemplaire par son conservateur... »

Le journaliste

Les personnages joueurs croisent le journaliste Étienne Leloir, venu couvrir l'événement. Un verre à la main, il pose quelques questions et discute avec eux de manière assez détendue, le temps que la conférence démarre.

« — Je travaille sur un article, disons, une synthèse globale des événements qui se produisent au Palais Métropole. Il n'est pas prêt, mais vous verrez, il fera grand bruit le jour de sa publication. Peut-être même à l'international. Je suis sûr que cela fera une bonne publicité pour l'hôtel, comme le souhaite Mlle Daubigny. »

Il baisse la voix avant de poursuivre :

« — J'ai cru comprendre que son père n'est pas très d'accord avec cette stratégie qui consiste à utiliser les drames qui se sont produits à des fins de publicité... Mais que voulez-vous, ça ne me regarde pas ! J'ai quant à moi besoin de matière à écrire, et ce qu'il se passe ici est une aubaine pour ma carrière, si vous voulez mon avis. »

L'apparition

Une fois la conférence terminée, le champagne circule et les conversations vont bon train. Tout à coup, les lumières commencent à vaciller, sans raison apparente. La température chute brutalement — les personnages joueurs doivent réussir une **Sauvegarde de CONSTITUTION** ou sont saisis de frissons incontrôlables. Les invités commencent à grelotter. Certains remarquent que leur haleine devient visible, comme par une nuit d'hiver. Un son grave et inaudible se fait entendre — plus qu'entendu, senti — une vibration sourde qui semble émaner des murs eux-mêmes. Quelques invités se tiennent soudain les tempes, mal à l'aise. Les miroirs du salon commencent à se couvrir d'une buée blanche et épaisse, comme du givre formé en quelques secondes.

Les personnages joueurs voient alors quelque chose prendre forme dans l'un des miroirs. Ce n'est pas une image réfléchie. Ce n'est pas non plus une silhouette claire.

C'est une absence — une négation de la présence. Une zone de réalité qui semble avoir un trou. Des contours de quelque chose qui n'existe pas vraiment dans notre monde. Des yeux (ou ce qui en tient lieu) qui les observent d'une manière à glacer le sang.

Les personnages joueurs verront peut-être :

- Des formes fluides et blasphématoires, des angles qui ne devraient pas exister dans une géométrie conçue pour des esprits humains.
- Une sensation d'être pesé, mesuré, évalué — comme si une intelligence inconcevablement ancienne les jugeait de la même manière qu'un entomologiste examine un insecte épinglé.
- Des voix lointaines et déformées, qui ressemblent à de la musique comme un hurlement ressemble à un chant — la même structure, mais corrompue, inversée, vidée de toute beauté.

L'apparition ne dure que quelques secondes — peut-être cinq, dix au maximum — mais le temps lui-même semble se distordre, comme si ces instants appartenaient à une chronologie différente de la nôtre. Puis soudain, les lumières reviennent à la normale, la température remonte, et le phénomène se dissipe.

Les miroirs sont à nouveau clairs. Trop clairs, peut-être : comme si le verre lui-même s'efforçait de faire oublier ce qu'il avait montré.

Les invités se regardent, mal à l'aise. Certains quittent la soirée immédiatement. D'autres se composent une contenance, parlant de « court-circuit électrique », de « malaise collectif ». Plusieurs invités iront jusqu'à affirmer n'avoir rien vu ou ressenti, comme si admettre la réalité du phénomène était trop terrible.

Quelques érudits commencent à avancer des hypothèses, et les discussions démarrent. Certains murmurent des références à des traditions hermétiques anciennes.

Témoignages

La soirée est évidemment écourtée. Le directeur de l'hôtel s'efforce de maintenir son calme, mais c'est clair qu'il est secoué.

Les personnages joueurs qui parlent à d'autres invités apprennent que ce n'est pas le premier incident du Palais Métropole, et que cette soirée même était peut-être une imprudence. Un invité — un collectionneur d'art occultiste — approche les personnages joueurs en privé et leur dit : « Vous avez vu la même chose que moi, n'est-ce pas ? Il faut consulter la Bibliothèque Armand-Silvestre. Le conservateur, Rousseau, saura peut-être nous expliquer... ce que c'était. »

Au lendemain

Les journaux parisiens parleront vaguement d'un « incident technique » lors de la soirée du Palais Métropole. Rien de plus. S'il est interrogé à ce sujet, Étienne Leloir explique que c'est le directeur qui lui a demandé de taire l'incident. Juste après le décès de Joséphine Mercier, un article trop inquiétant ferait encore plus de tort à l'hôtel. Ce n'est pas dans ses habitudes, mais pour une fois il a accepté de rester imprécis.

Le directeur, quant à lui, ordonne une inspection complète du système électrique. Aucune anomalie n'est trouvée.

La caisse au symbole

Dans les jours qui suivent la soirée ésotérique, alors que les personnages joueurs approfondissent leur enquête, il est probable qu'ils explorent les caves de l'hôtel. C'est là qu'ils rencontrent à nouveau Marcel Beaumont — mais cette fois dans des circonstances bien plus tendues.

Les personnages joueurs descendent dans les caves, soit pour chercher des indices, soit pour explorer les lieux évoqués dans les témoignages qu'ils ont recueillis. Les caves du Palais Métropole sont un labyrinthe de corridors humides et mal éclairés, remplis de vieilles conduites, de fûts entreposés, et de matériel d'entretien accumulé au fil des décennies.

Ils croisent Marcel qui transporte une caisse en bois fermée, assez grande pour contenir des outils ou des fournitures. Il progresse dans un couloir de service technique. Marcel sursaute en apercevant les personnages joueurs — il ne s'attendait pas à trouver quelqu'un dans cette partie reculée. Sa réaction est immédiate : alarme et défense.

« *Qu'est-ce que vous faites ici ? C'est pas un endroit pour les clients ! C'est dangereux !* »

Il serre la caisse contre lui, comme pour la protéger. Son langage corporel est devenu agressif — les épaules levées, le regard méfiant.



Un personnage joueur qui réussit une **Sauvegarde de SAGESSE** repère un symbole gravé au fer sur le couvercle de la caisse : un œil ouvert entouré de tentacules, semblable aux illustrations que l'on trouve

dans certains ouvrages d'occultisme.

Escalade et confrontation

Si les personnages joueurs demandent d'ouvrir la caisse, Marcel refuse catégoriquement, sa voix montant dans les aigus. S'ils insistent ou tentent de la lui prendre, il bascule dans la violence — brandissant la caisse comme une arme, puis saisissant une clé à molette.

« — Allez-vous en ! Allez-vous en ou je vous jure que — »

Marcel Beaumont

Homme à tout faire du Palais Métropole, 67 ans

Un vieil homme robuste, durci par une vie de travail physique. Il ne cherche pas à se battre — il veut fuir avec la caisse. Il connaît chaque recoin des caves et utilisera le terrain à son avantage : verrouiller des portes derrière lui, renverser des étagères, éteindre les lumières.

Dés de Vie	2	Points de Vie	14
Points d'Armure	0	Malus au toucher	-1

Attaques

- Clé à molette (2 dégâts)
- Coup de poing (1 dégât)

Capacités spéciales

- Connaissance du terrain : Marcel dispose d'un Avantage sur tous les jets liés à la fuite ou à la dissimulation dans les caves
- Désespoir : quand il tombe sous 5 Points de Vie, Marcel se bat avec une rage incontrôlable et inflige 1 dégât supplémentaire à chaque attaque
- Sortilège Aversion : la cible doit réussir une **Sauvegarde de SAGESSE** ou est prise d'une répulsion irrésistible et doit s'éloigner de Marcel pendant 1d6 Moments
- Sortilège Ténèbres : Marcel éteint toutes les sources de lumière dans un rayon de 10 mètres pendant 1d6 Moments ; dans l'obscurité des caves, les personnages joueurs ont un Désavantage à toutes leurs actions

Si les personnages joueurs réussissent à le coincer ou à le maîtriser par la force, Marcel s'effondre psychologiquement. Les larmes coulent. Il se met à sangloter.

« — Vous m'enlevez ma dernière chance... vous m'enlevez ma dernière chance... »

Il refuse de répondre à la plupart des questions, se fermant complètement. Il peut cependant laisser échapper des fragments de confession involontaires : "Ils vous disent que je suis fou... que c'est pas

possible... mais elle était là... ma Gabrielle était là...”

Fuite et perte d’indices

Si Marcel réussit à s’échapper, il disparaît dans le dédale des caves, emportant la caisse avec lui. Les personnages joueurs peuvent suivre ses traces (une piste d’eau, des bruits de pas s’éloignant) mais il connaît les passages bien mieux qu’eux.

La caisse, si elle reste sur place ou si les personnages joueurs la récupèrent, contient :

- Des herbes séchées (armoise, belladone, mandragore) — difficiles à identifier pour un profane.
- De petits os d’animaux, certains gravés du même symbole que celui qui orne la caisse.
- De la cire noire, des bougies partiellement consumées.
- Des fioles contenant des liquides étranges.

Une **Sauvegarde d’INTELLIGENCE** réussie permet au personnage joueur de comprendre qu’il s’agit d’objets utilisés en particulier dans le cadre de rituels d’invocation.

Suites

Si les personnages joueurs parlent de Marcel Beaumont au directeur, celui-ci élude, se montre rassurant et ne tient pas compte des avertissements. Idem si c’est la police qui est sollicitée.

Quant à Mathilde Daubigny, elle est gênée et convient avec les personnages joueurs qu’il y a quelque chose de louche à propos de cet homme. Elle leur recommande de le garder à l’œil, puis ajoute, à voix basse :

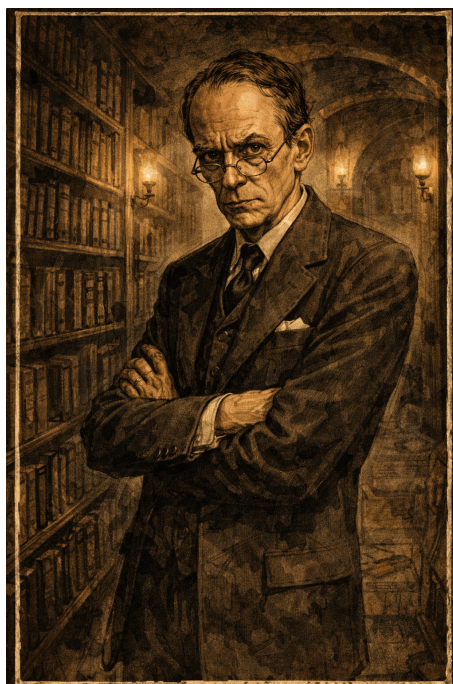
« — Il y a quelque chose que je ne vous ai pas dit. Il y a quelques mois, je travaillais tard dans le bureau de mon père. En passant devant l’appartement de Marcel, j’ai entendu des voix. Des rires de femme et d’enfant. La porte était entrouverte. Je l’ai vu attablé avec une femme et une petite fille. Ils dînaient ensemble, ils riaient. Mais Marcel vit seul depuis toujours. Et ces deux silhouettes... elles avaient quelque chose d’irréel. Leurs contours étaient flous, comme si elles n’étaient pas tout à fait là. »

Elle marque une pause.

« — Il m’a vue. La terreur sur son visage... il a fermé la porte sans un mot. Nous n’en avons jamais parlé. »

Recherches à la bibliothèque

La Bibliothèque Armand-Silvestre est une petite bibliothèque municipale du 9^{ème} arrondissement, située rue de La Rochefoucauld, à quelques rues du Palais Métropole. Construite en 1887, elle occupe un ancien hôtel particulier légué à la ville de Paris par le poète Armand Silvestre. L'établissement est réputé pour sa collection d'ouvrages sur l'occultisme, l'ésotérisme et les sciences hermétiques, rassemblée au fil des décennies grâce aux dons de diverses sociétés théosophiques et cercles initiatiques parisiens. Cette section particulière est conservée dans une réserve fermée au public, accessible uniquement sur demande motivée et avec l'autorisation du conservateur en chef.



Le conservateur, Monsieur Édouard Rousseau, 58 ans, est un érudit austère et méticuleux. Il se montre d'abord réticent à laisser des « curieux » accéder à sa réserve. Les personnages joueurs doivent le convaincre de leur sérieux.

Les personnages joueurs peuvent utiliser un **test de BAGOU** pour tâcher de le convaincre. Par exemple :

- Mentionner le Professeur Blanchard, qui est connu et respecté de Rousseau. « Ah, le Professeur Blanchard vous envoie ? Très bien, très bien... »

- Présenter une demande officielle en lien avec une enquête sur les incidents du Palais Métropole. Rousseau a lu l'article de *Paris-Midi* et est intrigué.
- Démontrer une connaissance suffisante de l'occultisme pour que Rousseau les prenne au sérieux comme chercheurs légitimes.
- Faire appel à son sens du devoir civique ou à sa curiosité intellectuelle concernant les phénomènes inexplicables.

Une fois l'accès accordé, Rousseau les conduit au sous-sol, dans une pièce voûtée aux murs tapissés d'étagères poussiéreuses, faiblement éclairée par une lucarne et des lampes à gaz.

Extrait des Fragments d'Alhazred

Après plusieurs heures de recherches (nécessitant un **test de TORCHE** chacun), les personnages joueurs découvrent un mince volume relié de cuir noir craquelé, sans titre visible sur la couverture. La lecture complète du document et la compréhension de ses implications, pour qui souhaite le lire, nécessite un **test de SANTÉ MENTALE**.

À l'intérieur, une étiquette jaunie indique : *Fragments traduits de l'Arabe — Provenance : Collection Krantz, acquis 1891* Le texte est un manuscrit en français, visiblement copié à la main, avec des annotations en marge dans plusieurs langues.

Il s'agit d'une traduction partielle et commentée de passages du mythique *Necronomicon* d'Abdul Alhazred, réalisée par un certain Adalbert Krantz.

À l'intérieur du manuscrit, les personnages joueurs découvrent ce texte, qui désigne nommément l'entité qui les menace : *Des Gardiens du Seuil et de Celui-Qui-Attend-Entre-Les-Mondes*. Il est accompagné des notes manuscrites d'Adalbert Krantz⁷.

Informations supplémentaires

Si les personnages joueurs consultent Monsieur Rousseau après avoir lu le document, celui-ci peut leur fournir des informations complémentaires :

- Adalbert Krantz est un occultiste allemand, actuellement retraité mais principalement actif à Paris entre 1885 et 1910.
- Si les personnages joueurs mentionnent Marcel Beaumont ou le Palais Métropole, Rousseau se rappelle vaguement : « Ah oui, Krantz m'avait parlé d'un employé d'hôtel particulièrement intéressé par ses travaux. C'était il y a... mon Dieu, vingt-cinq ans ? Je ne me souviens plus des détails. »

7. Le texte et les notes sont disponibles dans les aides de jeu imprimables.

Entre deux mondes

Pour trouver Adalbert Krantz, les personnages joueurs devront faire appel à un **test de TORCHE** par exemple. S'ils ont besoin d'inspiration, ils peuvent par exemple demander au professeur Blanchard, qui les a recommandé auprès de Maurice Daubigny et avec qui ils ont des liens. Blanchard saura les diriger vers la demeure de Krantz : une maison de maître à la campagne, isolée, loin de Paris.

Le voyage demande quelques heures. Krantz reçoit rarement de la visite et se montrera d'abord réticent — mais une fois qu'il comprendra que les personnages joueurs enquêtent sur les événements du Palais Métropole, il ne pourra s'empêcher de s'intéresser à eux.



Adalbert Krantz est un vieil homme de plus de 80 ans, autrefois un occultiste allemand réputé, maintenant retiré de la vie parisienne. Il vit dans une maison de maître pittoresque, entouré d'une équipe réduite de domestiques fidèles.

Krantz est un homme élancé malgré son âge, vêtu d'un complet usé mais élégant, les cheveux blancs fins et le regard encore vif. Il marche avec une canne de bois nouveaux. Sa demeure reflète ses obsessions passées et présentes : bibliothèque occulte tapissée de livres rares, herbiers antiques, collections de minéraux étranges.

Cependant, les personnages joueurs remarquent que le jardin qui entoure la maison est entièrement consacré aux camélias. Des centaines de variétés, dans des teintes allant du blanc pur aux rouges écarlates, au rose délicat, au violet presque noir. C'est une obsession manifeste, une tentative presque désespérée d'imposer l'ordre et la beauté naturelle.

Krantz semble au premier abord un homme équilibré, cordial, nostalgique de son passé mais content de l'avoir quitté. Il parle avec un léger accent allemand, avec un humour sec et une intelligence acérée.

La conversation

Krantz est d'abord hostile, cherchant à raccourcir la visite.

« — Pourquoi venez-vous me déranger avec ces vieilles histoires ? Mon passé est enterré. Les camélias m'intéressent bien davantage. »

Mais au fur et à mesure que les personnages joueurs posent des questions précises — le Palais Métropole, les disparitions, Marcel Beaumont — quelque chose en lui craque.

« — Non, attendez. Vous dites que cela continue ? À l'hôtel ? Que les disparitions se poursuivent ? Mon Dieu... je pensais que c'était fini. Que Beaumont avait... résolu cela. »

Il se lève, arpente la pièce nerveusement, puis finit par s'asseoir à nouveau.

« — Très bien. Si vous insistez. Mais vous devez comprendre : ce que j'ai écrit, ce que j'ai découvert, c'était une erreur. Une terrible erreur. J'aurais dû détruire tout cela. »

Les rencontres avec Marcel Beaumont

Krantz révèle avoir eu des rencontres, rares mais mémorables, avec Marcel Beaumont au fil des années.

- **Première rencontre (1907) :** Marcel a assisté à l'une des conférences de Krantz, puis est venu le trouver pour le questionner sur les moyens de communiquer avec les défunts. Krantz, intrigué, lui a prêté son exemplaire de *Les Portes entre les Mondes*. Beaumont semblait déjà « vide » même à cette époque.
- **Deuxième rencontre (1909) :** Beaumont réapparaît, demandant des clarifications sur un rituel particulier. Krantz commence à soupçonner que Marcel exécute réellement ces rituels.
- **Dernier contact (1911) :** Beaumont remet à Krantz une lettre⁸ avant que ce dernier ne parte pour l'Égypte. La lettre révèle que Marcel a compris que chaque rituel déchire un peu plus le voile entre les mondes — et qu'il en a très peur. C'est cette lettre qui a terrifié Krantz au point de se retirer définitivement de l'occultisme.

8. La lettre de Marcel Beaumont à Adalbert Krantz est disponible dans les aides de jeu imprimables.

Le secret de *Les Portes entre les Mondes*

Krantz révèle que le seul exemplaire complet et original de son ouvrage *Les Portes entre les Mondes* (1906) — un traité d'occultisme pratique contenant les rituels d'invocation, les cercles de protection, et les incantations — est maintenant en possession de Marcel Beaumont.

« Je lui ai prêté mon exemplaire original, en 1907. Il devait me le rendre. Il ne l'a jamais fait. Et moi, je n'ai jamais eu le courage d'aller le lui réclamer. Tout ce que je sais, c'est qu'il le possède et que je ne peux pas le récupérer. »

Cependant, Krantz possède encore quelques notes, brouillons et fragments de son ouvrage — des pages éparées, des carnets de recherche, des schémas de rituels incomplets.

« Je peux vous les montrer. Mais soyez avertis : lire ces notes, comprendre vraiment ce qu'elles signifient, cela exigera de vous un prix élevé. Êtes-vous prêts à la payer ? Le simple fait de comprendre le mécanisme du voile, de voir comment il s'amincit avec chaque rituel... C'est insoutenable pour l'esprit humain. »

Si les personnages joueurs souhaitent consulter ces notes (chacun devant effectuer un **test de SANTÉ MENTALE**), ils découvrent des informations essentielles⁹.

L'avertissement final de Krantz

Une fois qu'il a partagé ces informations — ce qui semble l'avoir vidé émotionnellement — Krantz offre un dernier avertissement :

« Maintenant vous savez. Vous savez ce que cela signifie. L'un de vous devra rester là-bas. Et peut-être cela ne suffira-t-il pas. Peut-être que même le sacrifice ne sera pas assez. Usharthûl attend depuis des éons. Il a attendu que nous l'invitions. Et une fois que le voile s'ouvre... Mon Dieu, pardonnez-moi. Pardonnez-moi. »

Il regarde par la fenêtre vers son jardin de camélias, comme s'il cherchait une rédemption dans la beauté naturelle.

« Partez maintenant. Et refermez la porte derrière vous. Je ne veux plus entendre parler de cette affaire. Les camélias ont besoin de moi. »

9. Les notes d'Adalbert Krantz sont disponibles dans les aides de jeu imprimables.

Le rire de Clémence

À ce stade, les personnages joueurs devraient avoir compris que, d'une part, Marcel Beaumont est à l'origine des morts et disparitions du Palais Métropole, et d'autre part que le voile entre les mondes est en train de se déchirer. Il y a donc urgence à l'arrêter.

Les personnages joueurs découvrent le local technique de Marcel Beaumont — une pièce voûtée et isolée des caves, cachée derrière une lourde porte métallique. Pour arriver jusque là, ils ont éventuellement besoin de faire un **test de BAGOU** pour obtenir des informations de la part du personnel de l'hôtel, ou bien un **test de RICHESSE** pour convaincre quelqu'un de parler.

Marcel se trouve assis sur une chaise branlante, face à un établi recouvert de plantes séchées, de fioles, de creusets en cuivre, de bougies noires, et de fragments de manuscrits. L'air est épais, saturé d'odeurs d'herbes brûlées et d'encens.

Il est immobile, les bras ballants, le regard fixe sur le néant. Son visage est celui d'un homme brisé — creusé par les années, ravagé par la culpabilité et le désespoir. Quand les personnages joueurs entrent, il ne sursaute pas. Il tourne simplement la tête vers eux, lentement, comme si ce mouvement lui demandait un effort surhumain.

À propos des morts et des disparitions

Au début, Marcel répond à peine aux sollicitations. Sa voix est faible, presque inaudible.

« C'est trop tard. C'est déjà trop tard pour tout ça. »

Il regarde ses mains, comme s'il voyait du sang dessus. En réalité, il voit ses rituels, ses sacrifices, l'anneau avec les initiales G.C. qu'il porte toujours.

Si les personnages joueurs le confrontent ou l'interrogent directement, Marcel reste longtemps silencieux. Puis, lentement, les mots commencent à s'échapper de ses lèvres — non pas parce qu'il souhaite se confier, mais parce que la digue de culpabilité qui le retenait depuis des décennies commence à céder.

Marcel explique, dans un état semi-catatonique, qu'il ne reverra jamais sa femme Gabrielle ni sa fille Clémence.

« — *Le 14 février 1903. L'explosion dans les caves. Le gaz. J'étais en bas, je vérifiais les conduites. Elles étaient en haut, dans notre appartement. Les fumées les ont prises avant les flammes.* »

L'espoir qui l'a maintenu en vie pendant trente ans s'est évanoui — on lui a volé le livre *Les Portes entre les Mondes*.

« — *Sans le livre... sans les incantations exactes... je ne peux plus les invoquer. Elles ne viendront plus. Elles sont parties. Je ne les reverrai jamais.* »

Il raconte, presque mécaniquement, comment il s'y prenait : les rituels dans ce local, la désignation mentale d'une victime, le moment où l'entité venait chercher le corps, et puis — oh, les moments bénis — elle, sa Gabrielle, réapparaissait dans son appartement avec Clémence. Ils dînaient ensemble. Elles lui parlaient. Pendant une nuit, une seule nuit, il était heureux.

« — *Une nuit. Juste une nuit de temps en temps. C'était tout ce que je demandais, vous comprenez ?* »

L'apocalypse imminente

Marcel révèle également un secret plus terrifiant encore : le voile entre les mondes est sur le point de se déchirer complètement.

« — *Vous ne comprenez pas ce qui est en train de se passer. Chaque rituel, chaque sacrifice, ça fragilise le voile. J'avais équilibré les choses — assez de rituels pour la garder contente, pas assez pour déchirer la barrière.* »

Il explique que, si d'autres rituels sont pratiqués, le voile se déchirera définitivement. Ce qui attend entre les mondes traversera. Et quand cela se produira, tout sera perdu — pas seulement pour lui, mais pour tous.

Le rire

Soudain, un son brise le silence pesant du local technique. Un rire d'enfant provient du couloir, léger et cristallin, trop réel pour être une hallucination.

Marcel se lève brusquement, sa chaise tombant au sol avec fracas. Son visage se transforme — les yeux s'agrandissent, la bouche s'ouvre en une grimace qui pourrait être du désespoir ou de la joie folle.

« — [Criant.] Clémence ? Clémence, c'est toi ? »

Le rire résonne à nouveau, plus proche cette fois.

Marcel se tourne vers les personnages joueurs et son expression change radicalement. Ce qui restait de santé mentale chez lui semble s'être volatilisé. Il sort de sous l'établi un revolver ancien, les mains tremblantes.

« — [D'une voix cristalline de folie.] Vous ne m'enlèverez pas cette nuit. Vous ne m'enlèverez pas ma fille. »

Marcel braque le revolver vers les personnages joueurs avec une détermination meurtrière. Les personnages joueurs ont plusieurs options :

- Laisser passer Marcel : il court vers le couloir, suivant le rire. Les personnages joueurs entendent un tir de revolver, puis un cri — celui d'une fillette. Le rire cesse. Le silence revient, plus lourd qu'avant. Marcel ne revient pas.
- Tenter une confrontation physique : Marcel, désespéré et devenu imprévisible, tirera. Les personnages joueurs peuvent être blessés, ou pire.

Quelle que soit l'issue, Marcel Beaumont meurt cette nuit-là. Mais sa confession révèle des vérités cruciales :

- Le livre *Les Portes entre les Mondes* a été volé par Mathilde Daubigny.
- Le voile entre les mondes est sur le point de se déchirer complètement — le temps presse.
- L'entité, Usharthûl, est un prédateur interdimensionnel qui a attendu patiemment pendant des années, et ne peut plus être contenue longtemps.

Cette confrontation marque la transition vers le climax du scénario — les personnages joueurs doivent maintenant agir vite pour trouver un moyen de sceller le voile avant qu'il ne soit trop tard.

Rupture du voile

Alors que les personnages joueurs quittent le local technique de Marcel Beaumont, quelque chose a changé. La porte par laquelle ils sont entrés ne donne plus sur le couloir des caves ordinaires. À la place, un boyau de pierre humide s'enfonce dans les profondeurs, éclairé par une lueur bleuâtre qui semble émaner des murs eux-mêmes. L'air est glacé. L'odeur de pourriture, intense et terrifiante, est omniprésente.

Le personnage joueur qui a été enlevé par l'avatar d'Usharthûl reconnaît immédiatement cette atmosphère : c'est celle de l'entre-mondes. Les parois pulsent imperceptiblement, les distances semblent faussées, et le silence est si profond qu'on entend battre son propre cœur.

Il n'y a pas de retour en arrière. La porte du local technique a disparu derrière eux, remplacée par un mur de pierre suintant.

Tous les personnages joueurs doivent effectuer un **test de SANTÉ MENTALE**.

L'errance

Les personnages joueurs progressent dans un dédale de galeries souterraines qui ne correspondent à aucun plan connu du Palais Métropole. Les caves profondes décrites par Margot Pelletier — celles qui descendent bien au-delà de ce qu'on pourrait attendre.

Les murs changent à mesure qu'ils s'enfoncent. La pierre laisse place à une surface organique, lisse, rose-blanchâtre. Le sol devient spongieux sous leurs pieds. Par endroits il cède et un personnage joueur doit réussir une **Sauvegarde de FORCE** pour s'en extraire, ou bien il doit appeler à l'aide pour en sortir. Les parois sont couvertes de symboles gravés — un œil ouvert entouré de tentacules, le même que sur la caisse de Marcel et dans le manuscrit de Krantz, mais ici immense, creusé dans la roche vivante.

Des sons étranges résonnent au loin : un bourdonnement grave, presque musical, qui semble provenir de partout à la fois.



C'est le même chant non-humain que Rémi Deschamps avait entendu la nuit de la disparition de Lucien Garnier.



Parfois, au détour d'un couloir, les personnages joueurs aperçoivent du coin de l'œil des silhouettes qui s'évanouissent dès qu'on les regarde directement. Par endroits, des miroirs sont encastrés dans les parois — les mêmes miroirs dorés que dans les couloirs et les salons de l'hôtel, comme si le Palais Métropole se prolongeait jusque dans les entrailles de l'entre-mondes. Et dans ces miroirs, les personnages joueurs n'aperçoivent pas leur propre reflet : le reflet bouge comme eux, suit leurs gestes, tourne la tête quand ils tournent la tête — mais le visage n'est pas le leur. Ce sont les traits d'Amélie Roussel, de Lucien Garnier, d'Henri Dufour, de Joséphine Mercier — les victimes, piégées entre les mondes, empruntant le reflet des vivants comme un dernier lien avec la réalité.

La salle du rituel

Au bout d'un long couloir descendant, les personnages joueurs débouchent dans une vaste salle voûtée, circulaire, dont les murs montent et se perdent dans l'obscurité. Le sol est couvert de cercles concentriques gravés dans la pierre — des cercles d'invocation, identiques à ceux décrits dans les notes de Krantz.

Au centre de la salle, Mathilde Daubigny. Mais ce n'est plus tout à fait Mathilde.

Elle est agenouillée au cœur du cercle le plus intérieur, le livre *Les Portes entre les Mondes* ouvert devant elle, ses pages tournant d'elles-mêmes dans un vent qui ne souffle pas. Des bougies noires brûlent autour d'elle, leur flamme d'un bleu irréel. Elle psalmodie des mots dans une langue morte, la voix rauque, mécanique, comme si quelque chose parlait à travers elle.



Son corps a commencé à changer. Sa peau est devenue translucide par endroits — on devine en dessous des veines noires, pulsantes, qui ne transportent plus du sang. Ses doigts se sont allongés, noircis, terminés par des griffes d'obsidienne. Ses yeux, quand elle lève la tête, sont entièrement noirs — deux gouffres sans fond. Ses cheveux, détachés, flottent autour de son visage comme dans l'eau.

Derrière elle, au centre exact de la salle, l'air lui-même se déchire. Une fissure verticale, de la taille d'un

homme, flotte à un mètre du sol. Elle palpite, s'élargit à chaque syllabe que prononce Mathilde. À travers, les personnages joueurs entraperçoivent quelque chose d'impossible — des géométries qui n'existent pas, des couleurs qui n'ont pas de nom, et au-delà, une masse immense, vivante, affamée, qui se presse contre l'ouverture.

Usharthûl.

Tous les personnages joueurs doivent effectuer un **test de SANTÉ MENTALE**.

La confrontation avec Mathilde

Quand Mathilde aperçoit les personnages joueurs, elle interrompt brièvement sa psalmodie. Sa voix est double : la sienne, reconnaissable mais déformée, et une autre, grave, ancienne, qui résonne comme si elle venait des murs eux-mêmes.

« Vous êtes venus. Bien sûr que vous êtes venus. Vous ne comprenez pas ce que je suis en train de faire, n'est-ce pas ? »

Elle se lève lentement. Le livre continue de tourner ses pages tout seul, à ses pieds.

« Je suis en train de changer le monde. Cette déchirure, ce passage entre les mondes : je vais le rendre permanent. Ici. Sous le Palais Métropole. Imaginez : un point de contact entre notre réalité et ce qui se trouve au-delà. Le premier dans l'histoire de l'humanité. Les scientifiques, les philosophes, les gouvernements du monde entier viendront ici. Et l'hôtel de mon père sera au centre de tout. »

Elle sourit — un sourire qui n'est plus humain.

« Marcel n'avait rien compris. Il gaspillait ce pouvoir pour revoir ses morts. Quelle médiocrité. Moi, je vais ouvrir la porte en grand. Et ce qui attend de l'autre côté, cette chose magnifique, Usharthûl, elle va traverser. Elle va tout changer. »

Un personnage joueur qui réussit une **Sauvegarde d'INTELLIGENCE** comprend que le rituel est presque achevé : si Mathilde reprend sa psalmodie et termine l'incantation, la déchirure deviendra permanente et irréversible. Il faut l'arrêter *maintenant*.

Si les personnages joueurs tentent de la raisonner, Mathilde est au-delà de toute persuasion. L'entité a pris possession de son esprit. Elle est convaincue d'agir pour le bien de l'humanité et refuse d'écouter.

« Vous ne pouvez pas m'arrêter. Pas maintenant. Pas quand on est si près. »

Elle attaque. Et Mathilde ne se bat pas comme un adversaire ordinaire : elle cherche avant tout à gagner du temps — chaque Moment qui passe élargit la déchirure. Elle utilise ses tentacules pour maintenir les personnages joueurs à distance tout en psalmodiant des fragments d’incantation entre deux attaques. Si un personnage joueur s’approche du livre, elle se jette sur lui avec une fureur animale.

Quand Mathilde tombe à 0 Point de Vie, son corps s’effondre. Les griffes et les appendices se rétractent. Ce qui reste est une jeune femme brisée, les yeux redevenus humains pour un bref instant.

◀◀ — *Papa... pardonne-moi...* — ▶▶

Puis elle ne bouge plus.

Mathilde Daubigny, avatar d’Usharthûl

Humaine corrompue par l’entre-mondes

Ce qui reste de Mathilde Daubigny est un mélange d’intelligence humaine et de puissance surnaturelle. Son corps se déforme au gré du combat : des appendices noirs jaillissent de son dos, ses griffes s’allongent, et une aura de froid mordant l’entoure.

Dés de Vie	5	Points de Vie	35
Points d’Armure	2	Malus au toucher	-3

Attaques

- Griffes d’obsidienne (4 dégâts)
- Tentacule d’ombre (4 dégâts, au contact et proche) : un appendice noir jaillit de son dos et frappe à distance

Capacités spéciales

- Sortilège Appel du vide : une sphère de ténèbres absolues apparaît autour d’une cible, englobant tout ce qui est Proche pendant 1d6 Minutes. Vue de l’extérieur, la sphère semble faite de ténèbres impénétrables. Un personnage joueur pris au piège doit faire un **test de SANTÉ MENTALE**.
- Sortilège Aura de terreur : au début de chaque Moment, tous les personnages joueurs à portée doivent réussir une **Sauvegarde de SAGESSE** ou subir un Désavantage à leurs actions jusqu’au Moment suivant.

La déchirure

Mathilde est vaincue, mais le mal est fait.

La déchirure ne s'est pas refermée. Elle flotte toujours au centre de la salle, palpitante, béante — une plaie ouverte dans la réalité. Et elle continue de s'élargir, lentement, inexorablement.

De l'autre côté, quelque chose bouge.

D'abord, c'est un son : un bourdonnement grave qui fait vibrer les os et les dents. Puis l'odeur — cette puanteur inhumaine, plus forte que jamais, une pestilence de charnier cosmique qui fait tomber à genoux les plus endurcis.

Tous les personnages joueurs doivent réussir une **Sauvegarde de CONSTITUTION** ou sont pris de vomissements incontrôlables.

Ensuite, les tentacules.

Ils émergent de la déchirure — lentement d'abord, comme des doigts tâtonnant dans l'obscurité. Des appendices massifs, couverts d'une peau grise et suintante, hérissés de ventouses qui s'ouvrent et se ferment comme des bouches. Un tentacule, puis deux, puis cinq. Ils s'étirent dans la salle, palpant les murs, le sol, l'air. Cherchant.

Derrière eux, dans la fissure, une masse immense se presse. Des yeux — des centaines d'yeux, disposés sans logique, de tailles différentes, tous fixés sur les personnages joueurs — apparaissent dans l'ouverture. Et une faim. Pas un concept, pas une métaphore : une faim physique, palpable, qui emplit la salle comme une pression atmosphérique écrasante. Usharthûl attend depuis des éons, et la porte est enfin ouverte.

Les personnages joueurs sentent que leur fin approche. Que la fin de tout ce qu'ils connaissent approche. Chaque seconde qui passe, la déchirure s'élargit un peu plus. Les tentacules s'aventurent un peu plus loin. Le bourdonnement s'intensifie.

Tous les personnages joueurs doivent effectuer un **test de SANTÉ MENTALE**.

Le rituel de scellement

Le livre *Les Portes entre les Mondes* est toujours là, au centre du cercle, ses pages battant follement dans un vent surnaturel. C'est leur seul espoir.

Un personnage joueur qui ramasse le livre et cherche le rituel de scellement doit réussir une **Sauvegarde d'INTELLIGENCE**. Les pages sont couvertes de symboles, de schémas, de langues mortes. Mais le passage est là — annoté de la main de Krantz, avec des instructions précises. Le personnage joueur qui lit le rituel comprend immédiatement que celui-ci exige trois conditions, sans exception :

1. L'exécutant doit être conscient de ce qu'il fait.
2. Il doit prononcer l'incantation de fermeture en langue ancienne, telle qu'elle est écrite dans le livre.
3. Il doit être de l'autre côté de la déchirure — dans l'entre-mondes.

Et il y restera. Pour toujours. Séparé de notre réalité, piégé entre les mondes, à jamais.

Le livre contient l'incantation phonétique, retranscrite par Krantz. N'importe lequel des personnages joueurs peut la prononcer. Mais celui qui le fera devra traverser la déchirure — passer de l'autre côté, dans l'entre-mondes, face à Usharthûl — et réciter les mots depuis là-bas. Un personnage joueur doit se porter volontaire. Les joueurs doivent en discuter entre eux — dans l'urgence, tandis que les tentacules se rapprochent et que le bourdonnement devient assourdissant.

En toute logique, c'est le personnage joueur qui a été enlevé par l'avatar d'Usharthûl qui devrait s'en charger. Il porte déjà la marque de l'entité. Il n'a plus dormi depuis des jours. Il sait, au plus profond de lui, que l'entre-mondes l'attend. Qu'il lui appartient déjà, en quelque sorte.

Mais ce n'est pas une obligation. Tout personnage joueur peut choisir de se sacrifier.

La traversée

Le personnage joueur volontaire s'avance vers la déchirure, le livre serré contre sa poitrine. Les tentacules se rétractent légèrement à son approche — comme si l'entité reconnaissait ce qui va se passer.

Le personnage joueur doit réussir une **Sauvegarde de SAGESSE** pour trouver le courage de traverser. En cas d'échec, il hésite, paralysé par la terreur. Il peut réessayer au Moment suivant, mais chaque Moment perdu élargit la déchirure.

Quand il traverse, c'est comme plonger dans un océan de glace. La réalité se disloque autour de lui. Il est dans l'entre-mondes — un espace sans haut ni bas, sans lumière ni obscurité, où les lois de la physique n'ont plus cours.

Usharthûl est là. Immense. Impossible. Une présence qui occupe tout l'espace et aucun espace. Des milliers d'yeux, des tentacules infinis, une géométrie cauchemardesque qui défie la raison.

Le personnage joueur doit prononcer l'incantation. Les mots anciens résonnent dans l'entre-mondes. La déchirure commence à se refermer. Usharthûl hurle — un son qui n'est pas un son, une vibration qui secoue les deux réalités. Ses tentacules sont aspirés en arrière. La fissure se réduit, se contracte, et se scelle dans un craquement assourdissant.

Depuis la salle souterraine, les autres personnages joueurs voient la déchirure se refermer. La lumière bleuâtre s'éteint. Les tentacules disparaissent. L'odeur se dissipe. Le bourdonnement cesse.

Le silence revient — un silence ordinaire, presque indécent après ce qu'ils viennent de vivre. Leur compagnon est de l'autre côté. Là où personne ne peut aller le chercher. Il n'y a plus de passage.

Épilogue

Les personnages joueurs remontent lentement vers la surface. Les caves profondes ont repris leur apparence normale — des couloirs de pierre ordinaires, des conduites rouillées, de la poussière. Comme si rien ne s'était passé.

Quand ils émergent dans le hall du Palais Métropole, l'aube filtre à travers les grandes fenêtres. Le lustre en cristal brille faiblement. Le comptoir de réception en marbre noir est désert. Quelque part, un robinet goutte.

Le monde est toujours là. Il ne sait pas à quel point il a failli ne plus l'être.

Le voile est scellé. Usharthûl est de nouveau confiné dans l'entre-mondes, sa faim millénaire frustrée une fois de plus. Mais il est patient. Il a attendu des éons. Il peut attendre encore.

Maurice Daubigny

Les personnages joueurs doivent annoncer à Maurice la mort de sa fille. Le vieil homme s'effondre dans son fauteuil. Il ne pose pas de questions. Dans les semaines qui suivent, il démissionne et quitte Paris.

Marguerite Valois

Si les personnages joueurs lui annoncent que le mystère est résolu, elle hoche la tête et murmure simplement : « Merci. » Elle quitte le Palais Métropole quelques jours plus tard, emportant le journal de Joséphine avec elle.

Étienne Leloir

Leloir sent que son grand article est à portée de main. Les personnages joueurs doivent décider ce qu'ils lui disent : la vérité risquerait d'attirer d'autres occultistes vers un voile qui reste fragile ; un mensonge ne dupera pas longtemps un journaliste aussi tenace. Quoi qu'il arrive, Leloir publiera.

Les Portes entre les Mondes

Quant au livre *Les Portes entre les Mondes*, les personnages joueurs doivent décider de son sort. Le détruire ? Le confier à Rousseau, à la bibliothèque ? Le garder ? Chaque choix a ses conséquences — mais cela, c'est une autre histoire.

Annexe – Personnages principaux

Maurice Daubigny — le directeur

Apparence 60 ans. Homme corpulent, crâne dégarni, moustache grise soignée, costume trois-pièces impeccable malgré les cernes des nuits sans sommeil.

Personnalité Autrefois une figure imposante et dynamique, Maurice s'éteint progressivement sous le poids des responsabilités. Il est anxieux, hésitant, cherchant désespérément des solutions tout en restant incapable de prendre des décisions tranchées.

Motivations Sauver le Palais Métropole de la ruine. La famille propriétaire le menace de le renvoyer s'il ne résout pas les incidents mystérieux qui ravagent la réputation de l'hôtel. Il fait appel aux personnages joueurs pour enquêter et y mettre fin, espérant retrouver la tranquillité et la stabilité.

Secrets Maurice soupçonne l'existence de phénomènes surnaturels mais refuse de l'admettre publiquement. Il a tenté des services religieux secrets pour « purifier » l'établissement. Il ignore tout des rituels pratiqués par Marcel dans les caves, mais il pressent que quelque chose de terrible se cache dans les entrailles de son hôtel.

Mathilde Daubigny — la fille du directeur

Apparence 30 ans. Femme élancée, cheveux châains en chignon, regard vif derrière des lunettes à monture fine.

Personnalité Intelligente, pragmatique, cynique.

Motivations Sauver l'hôtel — mais pas pour les mêmes raisons que son père. Mathilde voit une opportunité. Elle croit que le mystère et le prestige surnaturel de l'établissement peuvent l'attirer une clientèle fortunée et excentrique. Elle connaît personnellement un journaliste de Paris-Midi et envisage de publiciser l'aura paranormale du Palais Métropole.

Secrets Mathilde a découvert le local technique souterrain de Marcel Beaumont et son autel occulte. Loin d'en être effrayée, cette révélation l'a convaincue que le surnaturel est réel et exploitable. Elle a dérobé le grimoire *Les Portes entre les Mondes* et pratique elle-même des rituels, croyant pouvoir les contrôler comme on actionne un interrupteur. Elle ignore que chaque invocation affaiblit le voile entre les mondes et précipite la catastrophe.

Marcel Beaumont — l'homme à tout faire

Apparence 67 ans. Homme silencieux et discret, vêtu d'une salopette usée, yeux vides et absents. Présent partout et nulle part. Il porte à la main gauche un large anneau d'or terni, gravé des initiales G.C. — celles de sa défunte épouse, Gabrielle Chevalier.

Personnalité Énigmatique, quasi-végétal dans ses interactions. Il parle peu, se déplace discrètement, mais a accès à chaque coin de l'hôtel — caves, toits, passages secrets, chambres.

Motivations Marcel est un homme brisé par le deuil. Sa femme Gabrielle et sa fille Clémence ont péri le 14 février 1903 dans l'explosion d'une canalisation de gaz au sous-sol de l'hôtel. Marcel, qui travaillait dans les caves à ce moment-là, a survécu. Elles ont été asphyxiées par les fumées dans leur appartement avant même que les flammes ne les atteignent. Depuis, il pratique des rituels occultes dans un local technique caché au sous-sol, sacrifiant des victimes à Usharthûl en échange d'une seule nuit en compagnie de leurs spectres. Une nuit de temps en temps — c'est tout ce qu'il demande.

Secrets Marcel travaille à l'hôtel depuis 1885, soit près de cinquante ans. En 1907, il a rencontré l'occultiste Adalbert Krantz lors d'une conférence et s'est procuré son ouvrage *Les Portes entre les Mondes*. Son premier sacrifice remonte à 1912. Depuis, il a offert plusieurs victimes à l'entité, dont Amélie Roussel (1917), Lucien Garnier (1925), Henri Dufour (octobre 1932) et Joséphine Mercier (novembre 1932). D'autres sacrifices, antérieurs, sont probablement restés non identifiés — des voyageurs de passage dont la disparition n'a jamais été reliée à l'hôtel.

Adalbert Krantz — l'occultiste retiré

Apparence Plus de 80 ans. Homme élancé malgré son âge, vêtu d'un complet usé mais élégant, les cheveux blancs fins et le regard encore vif. Il marche avec une canne de bois nouveaux.

Personnalité Cordial et cultivé en surface, nostalgique de son passé mais soulagé de l'avoir quitté. Il parle avec un léger accent allemand, un humour sec et une intelligence acérée. Cependant, à des moments imprévisibles, des failles mentales apparaissent : il laisse échapper des phrases terrifiantes avant de se reprendre avec confusion.

Motivations Oublier. Krantz s'est retiré du monde occulte, terrifié par ce qu'il a découvert. Il cultive des centaines de variétés de camélias — une tentative désespérée d'imposer l'ordre et la beauté naturelle face aux ténèbres qu'il a côtoyées. Il ne veut plus entendre parler de l'entre-mondes.

Secrets Krantz est l'auteur de *Les Portes entre les Mondes* (1906), le traité d'occultisme pratique qui contient les rituels d'invocation. C'est lui qui a prêté l'exemplaire original à Marcel Beaumont en 1907, sans jamais le récupérer. Il a eu trois rencontres avec Marcel entre 1907 et 1911 et a compris que celui-ci exécutait réellement les rituels au Palais Métropole. Il possède encore des notes et brouillons fragmentaires de son ouvrage, dont les informations sur le rituel de scellement du voile — et son prix : un sacrifice complet et irrévocable. Sa culpabilité est immense : il sait qu'il a fourni les outils de la catastrophe.

Annexe – Aides de jeu imprimables

Imprimez et distribuez les aides de jeu, présentes dans les pages suivantes, au moment opportun de l'histoire.

Journal de Joséphine Mercier

5 novembre « Rêve étrange cette nuit. Une porte qui s'ouvre dans un mur où il n'y a pas de porte. Derrière, quelque chose attend. Quelque chose d'affamé. »

8 novembre « Les rêves empirent. Toujours cette présence. Elle sait que je suis là. Elle me cherche. »

12 novembre « C'est moi. Je le sais maintenant. Ce sera moi la prochaine. Je peux le sentir dans l'air, comme une odeur de mort qui me suit partout. »

15 novembre « J'ai vu Monsieur Dufour hier soir. Dans mon rêve, juste avant qu'il meure. Une créature l'a emporté dans les ténèbres. Maintenant, c'est mon tour. Ça approche. »

17 novembre (*le jour de sa mort*) « Ce soir. Ça sera ce soir. Je n'ai plus peur. Enfin, j'essaie de ne plus avoir peur. Maggie ne comprend pas. Personne ne peut comprendre. Il y a quelque chose dans les fondations de cet hôtel, quelque chose d'ancien et d'affamé. Et il faut le nourrir. Je suis désolée, mon amour. Je t'aime. Sois heureuse. »

Drame au Palais Métropole • Par Étienne Leloir

18 Novembre 1932. La chanteuse Joséphine Mercier meurt sur scène dans des circonstances inexplicables. Des enquêteurs privés dépêchés sur place.

Une soirée de jazz qui devait enchanter les habitués du Palais Métropole s'est transformée hier soir en tragédie. Joséphine Mercier, la talentueuse chanteuse qui se produisait régulièrement à la Rotonde, l'élégant cabaret-restaurant de l'établissement, s'est effondrée sur scène vers 22h30, sous les yeux horrifiés du public. Selon plusieurs témoins présents dans la salle, Mlle Mercier aurait soudainement interrompu son chant, cherchant l'air comme en proie à une suffocation. Des saignements auraient jailli de ses yeux et de ses oreilles avant qu'elle ne s'écroule. Une choriste, que l'on dit très proche de la chanteuse, s'est précipitée à ses côtés, mais il était déjà trop tard. Les forces de police, alertées immédiatement, ont procédé aux premières constatations. Les causes exactes du décès demeurent à ce jour indéterminées.

Cette mort tragique s'inscrit dans une série d'incidents qui entachent depuis des années la réputation du vénérable hôtel de la rue du Théâtre des Ombres. Comme les disparitions mystérieuses d'une femme de chambre en 1917, puis d'un commis de cuisine quelques années plus tard, dans des circonstances obscures. Plus récemment, Monsieur Henri Dufour, conseiller municipal du 9ème arrondissement, s'est défenestré dans sa chambre du Palais Métropole. Un suicide, d'après le rapport officiel.

Face à cette succession d'événements inexplicables, la direction du Palais Métropole a pris les devants. Nous avons pu nous entretenir avec des enquêteurs privés récemment arrivés à l'hôtel. Ces derniers, qui auraient été recommandés par le professeur Blanchard, une figure respectée des milieux académiques parisiens, auraient été mandatés pour faire la lumière sur ces phénomènes troublants. Questionnés sur leurs impressions, ces détectives, dont nous préservons l'anonymité à leur demande, se sont montrés mesurés mais vigilants. Ils ont assisté à la mort de Mlle Mercier et auraient déjà entamé leurs investigations.

Le directeur de l'établissement s'est refusé à tout commentaire détaillé, se contentant d'évoquer sa "profonde tristesse" et son souhait de "rétablir la sérénité" au Palais Métropole. La police poursuit son enquête.

Articles sur les disparitions précédentes

Disparition mystérieuse au Palais Métropole • Par Étienne Leloir

Jeudi 8 mars 1917

Mademoiselle Amélie Roussel, femme de chambre employée au Palais Métropole, hôtel de la rue du Théâtre des Ombres dans le 9ème arrondissement, a disparu dans la nuit du 5 au 6 mars. La jeune femme de 23 ans, originaire de Bretagne, n'a pas pris son service mardi matin. Ses effets personnels sont restés dans sa chambre de domestique. La direction de l'établissement a signalé la disparition aux autorités. Les recherches menées jusqu'à présent n'ont donné aucun résultat. Mlle Roussel, décrite comme une employée discrète et consciencieuse, travaillait à l'hôtel depuis deux ans. Sa famille, prévenue par télégramme, n'a reçu aucune nouvelle d'elle. Toute personne possédant des informations est priée de se manifester auprès du commissariat du 9ème arrondissement.

Nouvelle disparition au Palais Métropole • Par Étienne Leloir

Samedi 14 novembre 1925

Les cuisines du Palais Métropole, hôtel du 9ème arrondissement, sont en émoi depuis jeudi. Monsieur Lucien Garnier, commis de cuisine âgé de 19 ans, a disparu sans laisser de traces dans la nuit du 12 au 13 novembre. Le jeune homme, employé depuis six mois à la Rotonde, le restaurant de l'établissement, devait prendre son poste jeudi matin à 6 heures. Ne le voyant pas arriver, le chef de cuisine a fait vérifier sa chambre de service, qu'il partageait avec un autre employé. Ses vêtements et ses maigres économies s'y trouvaient encore. La police a été alertée. Monsieur Garnier, originaire de la région lyonnaise, était connu pour son sérieux et sa ponctualité. Aucun différend avec sa hiérarchie ou ses collègues n'a été signalé. Sa mère, veuve résidant à Lyon, ignore tout de son sort. Cette disparition rappelle étrangement celle de Mademoiselle Amélie Roussel, femme de chambre du même établissement, volatilisée en mars 1917 dans des circonstances tout aussi inexplicables.

Mort tragique d'un conseiller municipal au Palais Métropole · Par Étienne Leloir

Mardi 18 octobre 1932

DES TÉMOIGNAGES CONTRADICTOIRES ALIMENTENT LES INTERROGATIONS

Monsieur Henri Dufour, conseiller municipal du 9^{ème} arrondissement âgé de 52 ans, a trouvé la mort dans la nuit de dimanche à lundi au Palais Métropole, hôtel de la rue du Théâtre des Ombres où il séjournait régulièrement. Son corps a été découvert dans la cour intérieure de l'établissement, au pied de la fenêtre de sa chambre située au quatrième étage. La police, alertée vers 2 heures du matin par le veilleur de nuit, a rapidement établi que la chambre était fermée à clé de l'intérieur. Aucun signe d'effraction n'a été relevé. Les enquêteurs ont retrouvé la fenêtre grande ouverte. Le rapport préliminaire conclut au suicide, évoquant les difficultés financières que traversait l'élu depuis plusieurs mois.

DES CIRCONSTANCES TROUBLANTES

Cependant, plusieurs témoignages recueillis auprès d'autres clients de l'hôtel jettent une ombre sur cette conclusion. Monsieur Paul Marchand, qui occupait la chambre voisine, affirme avoir été réveillé peu avant le drame par des bruits inhabituels : "J'ai distinctement entendu des éclats de voix, comme une violente altercation, puis des bruits de lutte. Cela a duré plusieurs minutes avant que tout ne redevienne silencieux." D'autres clients, logés aux étages inférieurs, déclarent n'avoir rien entendu d'anormal cette nuit-là. Le directeur de l'établissement, interrogé par nos soins, se refuse à tout commentaire, évoquant simplement "un tragique accident" et son respect pour la famille du défunt.

UN MYSTÈRE DE PLUS

Cette mort s'ajoute à la liste déjà troublante des incidents survenus au Palais Métropole au fil des années. En 1917, une femme de chambre, Mademoiselle Amélie Roussel, avait disparu sans laisser de traces. En 1925, c'était au tour d'un commis de cuisine, Monsieur Lucien Garnier, de se volatiliser dans des circonstances tout aussi mystérieuses. Aucun de ces deux corps n'a jamais été retrouvé. Monsieur Dufour, marié et père de deux enfants, était une figure respectée du conseil municipal. Ses obsèques auront lieu jeudi en l'église Saint-Eugène-Sainte-Cécile. Le procureur a ordonné une autopsie. L'enquête se poursuit pour déterminer les circonstances exactes de ce drame. La famille du défunt, profondément choquée, demande que toute la lumière soit faite sur cette affaire.

Des Gardiens du Seuil et de Celui-Qui-Attend-Entre-Les-Mondes

Le texte

Avant que l'homme ne fût, avant que la première lumière ne touchât la pierre, il y avait Ceux qui furent bannis. Parmi eux, Celui que les Hyperboréens nommaient dans un souffle — car prononcer son nom en entier c'était déjà l'appeler — Usharthûl, que d'autres traduisent par le Dévoreur d'Espoirs, bien que ce mot ne rende pas justice à ce qu'il dévore. Les Anciens l'enfermèrent dans les plis, dans les coutures de ce qui est, là où le regard ne porte pas.

Qu'est-il ? Il n'est pas vivant au sens où nous l'entendons, ni mort au sens où nous le craignons. Il n'est pas matière que l'on puisse toucher, ni esprit que l'on puisse invoquer sans péril. Il demeure dans ce qui sépare — entre ce qui est et ce qui pourrait être — et sa faim n'est pas une faim de chair mais une faim de retour.

Les textes anciens avertissent : celui qui prononce les mots de pouvoir, fût-ce dans l'ignorance, fût-ce en bégayant, entaille le voile qui le retient. Chaque entaille est une invite. Chaque invite élargit la plaie.

Son émissaire porte l'odeur de ce qui ne devrait pas pourrir, car ce qui pourrit a d'abord été vivant. Celui-ci n'a jamais été vivant. Il est présent et absent ; le fer ne le blesse pas, car le fer ne traverse que ce qui est entièrement là.

Ce qui est offert ne revient pas. Ce qui est pris nourrit une faim qui ne connaît pas la satiété.

Annotations marginales d'Adalbert Krantz, datées de 1907

J'ai trouvé ces passages en 1887, dans un manuscrit arabe conservé à Alexandrie. Le nom d'Usharthûl apparaît également dans des tablettes sumériennes et dans un codex aztèque que j'ai pu consulter à Mexico. L'entité a été invoquée à travers les âges.

Usharthûl attend patiemment. Quand le tissu aura été trop entaillé, quand les coutures ne tiendront plus, ce qui sépare cessera de séparer. Les plis se déploieront. Et ce qui attendait dans les coutures marchera parmi nous, comme il marchait avant que les étoiles n'aient de nom.

Question : Les rituels modernes, même simplifiés, même imparfaits, peuvent-ils ouvrir la voie à Usharthûl ?

Lettre de Marcel Beaumont à Adalbert Krantz

Paris, le 3 mars 1911

Monsieur Krantz,

Je sais que vous partez bientôt pour l'Égypte et que vous ne souhaitez plus entendre parler de ces choses. Mais il faut que quelqu'un sache. Je vous écris parce que vous êtes le seul qui puisse comprendre.

J'ai réussi. Vous le savez déjà, je crois. Votre livre fonctionne. Je les ai revues. Ma Gabrielle, ma petite Clémence. Elles étaient là, dans notre appartement, assises à la table de la cuisine, comme avant. Je ne vous décrirai pas ce que j'ai ressenti. Les mots ne suffisent pas.

Mais il y a autre chose. Quelque chose que votre livre ne dit pas, ou que je n'ai pas su lire.

À chaque rituel, le voile s'amincit. Je le sens. C'est comme une étoffe qu'on userait à force de la frotter au même endroit. La première fois, c'était à peine perceptible. La deuxième, j'ai senti quelque chose de l'autre côté qui poussait, qui appuyait. Quelque chose de très ancien et de très affamé.

J'ai trouvé un moyen de limiter les dégâts. En modifiant le tracé du cercle et en ajoutant certaines herbes au mélange — de l'armoise blanche, principalement —, je parviens à réduire la déchirure après chaque invocation. Le voile se referme presque entièrement. Presque.

Mais pas tout à fait. Chaque fois, il reste un peu plus mince qu'avant. Un fil de plus qui cède. Je ne sais pas combien de rituels le voile peut encore supporter. Trois? Cinq? Je ne sais pas. Et j'ai très peur de ce qui arrivera quand il cédera pour de bon.

Je sais ce que vous allez penser. Que je devrais arrêter. Que le prix est trop élevé. Mais vous ne comprenez pas. Vous n'avez pas perdu ce que j'ai perdu. Et tant qu'il me restera un souffle de vie, je continuerai de les revoir.

Pardonnez-moi.

Marcel Beaumont

Notes au sujet de l'ouvrage *Les Portes entre les Mondes*

Fragment 1 — Sur le voile entre les mondes

Le voile qui sépare notre réalité de l'entre-mondes n'est pas une barrière infranchissable, mais une membrane poreuse. À chaque rituel mal exécuté, à chaque tentative de communion avec l'entité interdite, ce voile s'amincit davantage.

Ces rituels, s'ils sont répétés, créeront une déchirure permanente. L'entité finira par traverser complètement.

Quand cela arrivera, il ne sera plus possible de la contenir.

Fragment 2 — Sur le scellement du voile

Ce qui a été ouvert peut être refermé. Mais la main qui recoud doit se trouver du côté de la plaie, non du côté de la peau.

Celui qui prononce les mots de fermeture doit les prononcer depuis l'intérieur des plis. Il doit se tenir là où rien ne se tient, et parler là où aucune voix ne porte.

Le prix est celui de toute couture : l'aiguille reste prise dans le tissu. Ce qui entre dans les plis pour les refermer n'en ressort pas.

Table des matières

Contexte	1
Bagarre de rue	3
Panique à la Rotonde	5
Nuit blanche	7
L'homme discret	9
Le directeur	11
Rendez-vous avec la presse	14
La choriste	16
Le commerçant	19
Rencontre nocturne	21
Le chef de cuisine	26
L'ancienne femme de chambre	28
Soirée ésotérique	31
La caisse au symbole	34
Recherches à la bibliothèque	37
Entre deux mondes	39
Le rire de Clémence	42
Rupture du voile	45
Épilogue	51