

Le Roi en Jaune

Il n'y a que deux exemplaires de ce livre dans toute la Nouvelle-Orléans ; l'un se trouve dans la maison de Fowler, l'autre dans la boutique de Del Rio. Les deux appartiennent à la même édition, mais celui du bouquiniste est usé à force d'être feuilleté par les clients.

Moyennant un jour de recherche ou un jet de Bibliothèque réussi, les investigateurs s'apercevront que ce livre est extrêmement rare – la plupart des exemplaires tirés ont été détruits à la sortie de la pièce, à la fin du XIXème siècle. Son auteur est inconnu, mais la rumeur prétend qu'il (ou elle) s'est suicidé(e) après avoir écrit cet ouvrage macabre.

Il semble qu'il n'y ait eu qu'une édition de la pièce, très caractéristique dans sa présentation : reliure noire, portant simplement un Signe Jaune en relief sur la couverture.

Cette puissante représentation du symbole maléfique coûte 0/1D6 points de SAN à tous ceux qui l'aperçoivent pour la première fois ; le Signe Jaune semble en effet onduler, puis se détacher de la couverture du livre, comme pour happer l'observateur. Dieu merci, cette illusion d'optique ne dure qu'un round de combat.

La pièce, que l'on peut lire en 25-EDU heures, est écrite en français. La page de garde ne mentionne ni le nom de l'auteur, ni celui de l'éditeur, ni la date de parution. Toute personne qui lit cet ouvrage perd 1D3/1D6+1 points de SAN et ajoute 1D6 + 1 points à son indice de Mythe de Cthulhu (elle comprend en effet à quel point le Roi en Jaune et le Signe d'Hastur sont intimement liés).

La pièce est très allégorique, pleine d'informations ambiguës, voir contradictoires ; à tel point qu'il est rare que deux lecteurs l'interprètent de la même manière.

Ceux qui lisent ce livre se identifient automatiquement à l'un des protagonistes, et sont saisis d'horreur lorsqu'ils découvrent le destin tragique de ce personnage.

Moyennant un jet de Psychologie réussi, on s'aperçoit vite que la pièce a été écrite de manière à susciter un sentiment de paranoïa chez le lecteur.

Résumé de la pièce :

L'action se déroule à Yhtill, cité extra-terrestre en pleine décadence située sur une planète des Pléiades (la nuit, Aldébaran y brille d'un éclat singulier). A une exception près, tous les protagonistes appartiennent à une famille royale de la cité (la reine, Cassilda, Camilla, Uoht, Thale, Aldones, Alar) ; tous ambitionnent de régner un jour, et tout le début de la pièce décrit leurs querelles incessantes.

Au cours d'une de ces querelles, les membres de la famille royale apprennent l'arrivée à Yhtill d'un étranger porté par des démons ailés, qui arbore un masque blafard et le sinistre Signe Jaune (un jet de Mythe de Cthulhu réussi permettra aux investigateurs de reconnaître ces Byakhees dans ces « démons ailés »). Dans le même temps, une étrange cité fantôme apparaît sur l'autre rive du Lac de Hali, ses plus hautes tours sont masquées par l'une des deux lunes de la planète.

La reine et ses enfants convoquent l'étranger dans leur château et l'interrogent d'un ton hautain ; les réponses de la créature masquée, pleines d'allégories et d'ambiguïtés, ne sont guère cohérentes. Il se prétend l'envoyé d'une redoutable entité mythique appelée le « Roi en Jaune » ou le « Dernier Roi ». Un peu plus tard, à la fin d'un bal costumé donné en l'honneur de la famille royale, tout le monde retire son masque excepté le mystérieux étranger, et l'on s'aperçoit que la parure blafarde de ce dernier n'était autre que son véritable visage. S'estimant offensés, la reine et son grand prêtre Naotalba font emprisonner et torturer le Masque Blafard – qui dit aussi s'appeler Fantôme de la Vérité – mais ils ne parviennent pas à le faire parler.

A la mort de l'étranger, le Roi en Jaune traverse le Lac de Hali pour se présenter dans la cité de Yhtill. Ceux que la terreur ne fait pas immédiatement sombrer dans la folie s'aperçoivent que la mystérieuse cité située sur l'autre rive du lac a disparu comme par enchantement. Le vieux Roi loqueteux annonce aux habitants de Yhtill qu'il n'y a plus à présent qu'une ville sur les berges d'Hali, celle qui fut la leur et qui s'appellera désormais Carcosa.

La pièce se termine par le couronnement du Roi en Jaune qui met un terme aux querelles de succession évoquées au début de la pièce, et par la description des habitants de la cité attendant avec angoisse leur mort prochaine.

Assez curieusement, le nom d'Hastur qualifie dans la pièce un personnage et un lieu.

LES FESTIVITES DE MARDI GRAS

Le calendrier catholique romain est marqué à cette période de l'année par une série de jours fériés débutant le 6 janvier (la douzième nuit après celle de Noël) et se poursuivant jusqu'à Mardi Gras (en anglais *Shrove Tuesday*, veille du Mercredi des Cendres, qui marque le début du Carême). La date de Mardi Gras est fonction de celle de Pâques, elle-même déterminée par le cycle lunaire et l'équinoxe de printemps. Elle change chaque année, mais reste toujours comprise entre le 6 février et le 6 mars.

Le nom français de « Mardi Gras » vient d'une très ancienne coutume qui voulait que l'on promenât ce jour-là un bœuf gras dans les rues de Paris. Ce sont les colons français qui ont introduit cette tradition en Louisiane ; elle est devenue particulièrement populaire à la Nouvelle-Orléans, où, depuis 1830, de grandes festivités sont organisées à cette époque de l'année.

Les réjouissances débutent environ quinze jours avant le Mercredi des Cendres. Les défilés de carnaval se succèdent alors sans discontinuer et l'on donne de nombreux bals masqués et d'impressionnantes réceptions. Ces festivités sont supervisées par des organisations caritatives du nom de Krewes. Deux d'entre elles sont plus particulièrement attachées à Rex (le Roi du Carnaval) et à Comus (le Roi des Réjouissances). Elles furent respectivement fondées en 1872 et en 1857. Celle de Comus porte le nom de « Mystic Krewe of Comus », ce qui ne manquera pas d'éveiller les soupçons des investigateurs.

Le soir de Mardi Gras, on organise un spectaculaire défilé et d'énormes bals masqués – tel celui prévu chez Randall Fowler. La grande parade de Rex et son couronnement ont lieu à minuit, la soirée se prolongeant ensuite par un grand bal costumé en l'honneur du Roi du Carnaval. De tous les joyeux noceurs qui participent, seul Rex ne porte pas de masque. Le bal et le défilé de Comus, qui marquent la fin des festivités, ont lieu la même nuit.

Chaque année, les organisateurs du carnaval choisissent un thème nouveau, inspiré de la bible, de l'histoire ou d'un livre célèbre (*De la Terre à la Lune*, par exemple, pourrait très bien convenir).

A cette époque de l'année, les touristes envahissent la Nouvelle-Orléans pour se joindre à la liesse générale. Fantaisie, ivresse et débauche sont de rigueur. Durant les festivités de Mardi Gras, il devient même difficile de poursuivre les contrevenants dans la foule, et presque impossible de deviner leur identité sous les masques.

L'année où se déroule cette aventure, le thème choisi pour le carnaval est Alice au Pays des Merveilles. Les fêtards se sont donc déguisés en chapeliers fous, en loirs, en crocodiles, en lièvres de mars, en hérissons, en flamants, en chats de Cheshire ou en lapins blancs (sans parler des innombrables rois, dames et valets de cœur).

Mais il y a bien d'autres costumes encore, et, une fois les enfants au lit, pas mal de corsage dégrafés.