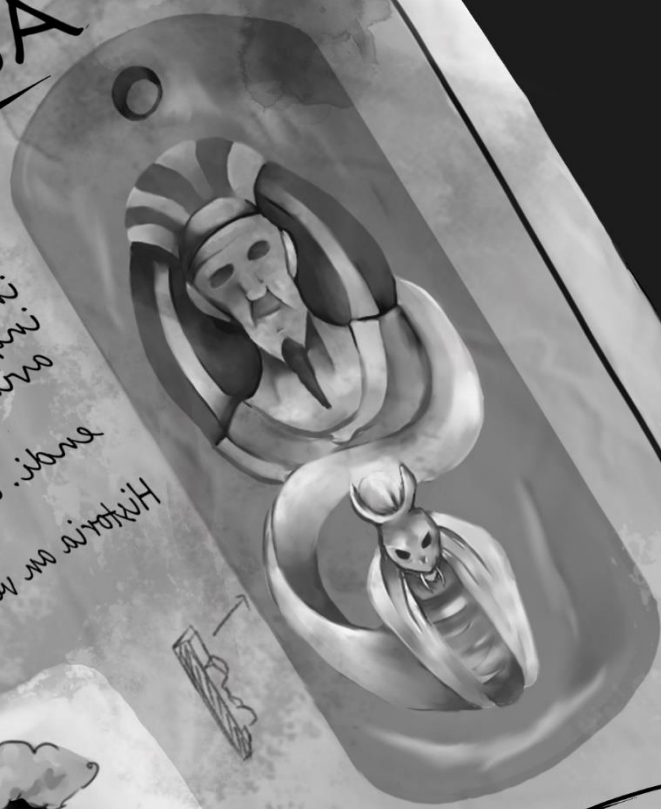


Le Compendium de la
Bibliothèque Miskatonic



AVALONIA

Historia or veritas? Legendas vel fabulas?




Transmittit
numeros
immeris
vires

OMNIA
SANNENANT.

Le Compendium de la Bibliothèque Miskatonic



Un supplément communautaire pour **L'Appel de Cthulhu**



Mesurant près de deux mètres quarante et portant une nouvelle valise bon marché du magasin général d'Osborn, la sombre gargouille aux allures de bouc apparut ainsi un jour à Arkham en quête du terrible volume qui était gardé sous clef à la bibliothèque universitaire – le hideux *Necronomicon* de l'Arabe dément Abdul Alhazred, dans sa version latine d'Olaus Wormius imprimée en Espagne au dix-septième siècle.

– H. P. Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*

CRÉDITS & REMERCIEMENTS

Auteurs : Alain « KureoNeko » Lamer, CielTerence, Jean-Baptiste « Ceird » Lemesle, Jérôme Raimbault, Marc « Haldrahir » Baert, Mathilde « Shimili » Quesnée, Théo « Shizen » Lognoz, Tristan Lhomme, Yello, Youckou
Relectures : Almelrit, Eyota, Jean-Baptiste « Ceird » Lemesle, Laura « Ormalya », Loetitia « Lutin82 » M., Nelow, Romuald « romgam » Liné
Chef de projet : Théo « Shizen » Lognoz
Préface : Tristan Lhomme
Illustrations : Dalya2kya, Laura « Ormalya », Mamark, Mathilde « Shimili » Quesnée
Recherche iconographique : Théo « Shizen » Lognoz
Mise en page : Théo « Shizen » Lognoz

Détail des crédits

Ce document est le fruit d'une collaboration bénévole entre divers membres du Discord Edge Studio France, dont la participation a été mentionnée précédemment. Il ne peut en aucun cas être distribué en vue d'un bénéfice privé ou commercial.

Le contenu de cet ouvrage peut être librement utilisé pour un usage non commercial à condition d'en citer la source de la manière suivante : « Le Compendium de la Bibliothèque Miskatonic : supplément communautaire pour l'Appel de Cthulhu. Miskatonic Repository, 2023 ».

L'Appel de Cthulhu est © 1981–2023 Chaosium Inc. et est utilisé avec leur permission à travers le *OBS Community Content program*. – Édition française par Edge Studio. Distribution par Novalis. Pour plus d'information, veuillez visiter le site web de Chaosium : www.chaosium.com

Le Logo *Miskatonic Repository* est utilisé sous licence.

Les citations présentes dans cet ouvrage sont tirées de l'édition BOUQUINS en trois volumes des œuvres de H. P. Lovecraft et sont © 1991 Robert Laffont.

Les photographies utilisées, issues de Wiki Commons, gallica.bnf ou d'autres sites, sont libres de droits ou sous licence Creative Common.

Les autres illustrations et éléments graphiques ont été produits pour le présent document et sont utilisés avec l'autorisation de leurs créateurs.

Toute ressemblance entre des personnages du présent document et des personnes vivantes ou mortes ne serait que pure coïncidence ou l'œuvre de Grands Anciens.

Remerciements

En tant qu'initiateur du projet Bibliothèque Miskatonic et de la rédaction de ce Compendium, je tiens à remercier tout particulièrement les personnes suivantes :

- Bien évidemment et en premier lieu l'ensemble des auteurs qui ont produit les Tomes du Mythe présents dans ce document, et sans qui son existence n'aurait pas été possible.
- Ensuite, les illustratrices dont le travail a grandement amélioré le rendu final de ce Compendium.
- Enfin, les relecteurs crédités pour la qualité de leur travail et leur implication à rendre ce document le plus lisible possible. Plus généralement, je remercie l'ensemble des Bibliothécaires qui ont participé d'une manière ou d'une autre à la réalisation de ce projet communautaire.
- Au nom des Bibliothécaires, je remercie finalement :
 - Le Community Manager de Edge Studio France pour son soutien et les cadeaux qu'il a faits durant les différents concours de création organisés sur le Discord ;
 - Les acteurs de la communauté rôlistique pour les partages et/ou le soutien apporté à ce projet ;
 - Et plus généralement l'ensemble de la communauté *L'Appel de Cthulhu* du Discord, ainsi qu'Edge Studio.

PRÉFACE

Les livres.

Nous n'y pensons jamais vraiment. On glisse machinalement un bouquin dans son sac avant de prendre le train, on lit sur la plage pour conjurer l'ennui, on parcourt quelques pages avant de s'endormir, par hygiène...

Et pourtant, les livres sont dangereux. Ils peuvent changer votre vie, pour le meilleur ou le pire, sans avertissement.

Laissez-moi vous raconter une histoire. Dans les années 1970, j'étais un petit garçon qui aimait Sherlock Holmes, Bob Morane et Jules Verne. Et un jour, j'ai emprunté à la section jeunesse de la bibliothèque municipale un gros bouquin dont le titre était quelque chose comme *10 Histoires d'exploration polaire*.

Presque cinquante ans après, je suis bien incapable de vous dire ce qu'il contenait, à une exception près : une version largement tronquée des *Montagnes Hallucinées*, réduite à la découverte et la dissection de certains cadavres monstrueux. Je garde un souvenir très net de cette première exposition à Lovecraft, essentiellement parce que je n'avais pas le vocabulaire pour comprendre la moitié de ce que j'ai lu. Cramponné au dictionnaire, je me suis accroché, et j'en suis sorti... marqué.

Quelques années plus tard, j'ai ramené de cette même bibliothèque les deux volumes de *L'Horreur dans le Musée*, sans comprendre que c'était une seconde dose du même poison. Cette fois, j'étais perdu. J'ai passé le début de mon adolescence à traquer tout ce qui était disponible sur Lovecraft en français. Ce n'était pas grand-chose : quatre recueils chez Présence du Futur, *Démons et Merveilles* chez 10/18, quelques recueils chez J'Ai Lu, dont au moins un avec une couverture de Philippe Druillet, un volume de lettres... À ce stade, Lovecraft était devenu l'un de mes centres d'intérêt majeur.

Quelques années ont passé, et j'ai découvert le jeu de rôle. Un jour, ce devait être vers la Noël 1984, je suis tombé sur une boîte de *L'Appel de Cthulhu*. Sans elle, j'aurai sans doute commis des nouvelles lovecraftiennes. Au lieu de ça, j'ai écrit des scénarios. Avant d'avoir compris ce qui m'arrivait, j'étais publié, et ça fait trente-cinq ans que ça dure.

En plus de transformer vos vies, les livres *restent avec vous*. Le cartonnage de cette boîte a quitté ce monde il y a bien des années, mais les livrets qu'elle contenait sont toujours là, sur une étagère.

Ce qui nous amène à la troisième caractéristique des livres. Ils *prolifèrent*. Le contenu de cette boîte occupe à peine quelques millimètres dans une bibliothèque bourrée de suppléments pour *L'Appel de Cthulhu*, qui voisine avec des rayonnages croulant sous le poids de recueils de nouvelles lovecraftiennes, débordant de dieux indécemment abominables (à moins que ce ne soit le contraire), de héros interchangeables mais on s'en fiche car ils sont condamnés dès la première ligne, et bien sûr de livres maudits, dont beaucoup rédigés avant l'invention de l'écriture par des *intelligences qui n'étaient pas et n'avaient jamais été humaines*.

Et bien sûr, tous ces bouquins fictifs renferment des connaissances qui vous font blanchir les cheveux en une nuit... si vous avez de la chance. Dans le cas contraire, leur lecture invoque un monstre invisible qui vous vide de votre sang en ricanant comme une hyène.

L'invention de livres maudits est un exercice lovecraftien, l'un des plus rassembleurs et l'un des plus amusants. J'ai été très honoré que l'on me propose de préfacier ce recueil, dont les auteurs ont fourni des efforts louables pour repousser les limites du genre en s'intéressant à des supports nouveaux et à des formes originales – tout réceptacle de connaissances peut être un « livre » au sens des règles de *L'Appel de Cthulhu*, ce qui démultiplie le danger.

Profitez-en.

Mais pour l'amour du ciel, méfiez-vous des livres !

Tristan Lhomme
22 mai 2022





1. INTRODUCTION



1.1 AVANT-PROPOS

L'invitation

Les volutes de vapeur cachaient la motrice à mes yeux lorsque je montai à bord du seul train au départ de Boston pour ma destination. À 21 h 13, l'engin se mit en mouvement et, quelques minutes plus tard, nous quittâmes les lumières de la ville pour nous engager dans la traversée de sombres campagnes plongées dans une nuit d'encre.

Mon objectif, si proche en cette soirée que j'en avais du mal à tenir en place dans la solitude de mon compartiment, était bien incertain jusqu'à ce matin même. Incapable de discerner le paysage qui défilait dans la nuit noire, je repensai alors aux âpres négociations que j'avais dû mener avant d'entreprendre ce déplacement. Depuis plusieurs semaines que j'échangeais avec un interlocuteur qui ne signait aucune de ses réponses, ce dernier avait tenté à maintes reprises de me décourager de le rencontrer. Mais aujourd'hui, contre toute attente et après avoir décliné mes précédentes requêtes, sa réponse était finalement positive : je devais le retrouver ce soir par le train dans lequel je venais d'embarquer, pour contempler enfin cette collection si secrète.

Je distinguai par la vitre une trouée dans le couvert des arbres aux branches décharnées que le train traversait. Nous nous engageâmes sur un pont enjambant le fleuve Miskatonic qui coulait, troublé et noirâtre en cette nuit d'hiver. La fin du périple approchait et une fois encore, je contrôlai le contenu de ma valise afin de vérifier futilement si je n'avais rien oublié.

À 22 h 07, le train entra en gare et je descendis sur le quai presque désert à cette heure tardive, à l'exception des quelques employés qui déchargeaient les marchandises du dernier wagon. Je me dirigeai alors vers la vieille halle en briques, dont la porte était surmontée d'un panneau confirmant mon arrivée à destination. Une fois à l'intérieur, je repérai une silhouette assise sur un banc qui, ayant remarqué ma présence, replia un journal et me fit signe.

« Miss Harker ?

- C'est bien moi. Et vous êtes... ?

- On m'a chargé de venir vous chercher. Veuillez me suivre. »

J'emboîtai le pas de l'individu dont j'avais à peine pu distinguer les traits, cachés par un chapeau de feutre noir. Une voiture nous attendait dehors et mon guide, me précédant, ouvrit la portière arrière tout en m'invitant à m'installer. Il la referma ensuite et gagna la place du conducteur avant de démarrer l'engin. Un pont me fit à nouveau traverser la rivière, puis notre véhicule s'engagea dans une rue bordée de bâtisses que l'obscurité et le manque d'animation rendaient inquiétantes.

La voiture s'arrêta à proximité d'une imposante construction à colonnades de pierres, jouxtant un vaste parc où je devinai la forme de grands arbres. Mon guide me salua tandis que je quittais le véhicule, pétrie d'un mélange d'appréhension et d'impatience. Au sommet d'une volée de marches, une silhouette longiligne vint à ma rencontre et me tendit une main osseuse :

« Soyez la bienvenue à la Bibliothèque Miskatonic, Miss Harker. »

La Bibliothèque Miskatonic

Il est des lieux que l'on n'oublie pas. La Bibliothèque Miskatonic, ou tout du moins la partie où est entreposée sa collection inaccessible au public, est de ceux-ci. Dans ses nouvelles, Lovecraft mentionne à plusieurs reprises l'université Miskatonic de la ville d'Arkham et les terribles lectures qu'y font certains de ses personnages, notamment celle du *Necronomicon*. D'autres ouvrages maudits sont évoqués ici et là, par lui ou ses confrères écrivains, mais qu'en est-il du reste de la collection ? La bibliothèque de l'université Miskatonic pourrait en réalité receler de bien plus étranges secrets...

La Bibliothèque Miskatonic est un projet d'écriture communautaire visant à produire des « Tomes du Mythe », soit des supports de différentes natures contenant des informations liées au Mythe de Cthulhu. Ces derniers servent de réserve d'inspiration pour tout Gardien qui souhaiterait les utiliser au cours de ses parties de jeu de rôle ou dans le cadre d'une création de scénario.



Le Compendium

Alors que la collection de Tomes du Mythe grandit, et afin de mettre en avant les créations de la communauté, nous avons décidé de les regrouper dans un compendium, mis à disposition de tous.

Ce document est donc le résultat d'une collaboration communautaire autour du Mythe de Cthulhu, et le fruit d'un travail de mise en page, de relecture et d'illustration des membres du projet de la « Bibliothèque Miskatonic ». Nous espérons que vous y trouverez matière à enrichir vos parties et campagnes de *L'Appel de Cthulhu*, ou à semer les graines d'histoires innombrables qui participeront à leur tour à développer le genre de l'Horreur Cosmique.

À l'instar de nombreux objets du Mythe, le *Compendium de la Bibliothèque Miskatonic* est un ouvrage vivant ! À mesure que d'autres Tomes du Mythe seront créés, nous les ajouterons aux différentes versions de ce document. Celles-ci seront ensuite partagées sur le Discord de Edge Studio, où est né ce projet, ainsi que sur [DriveThruRPG](#).

Dans l'obscurité me revinrent brusquement en mémoire mes fragments favoris de littérature démoniaque ; des phrases d'Alhazred, l'Arabe fou, des versets tirés des cauchemars apocryphes de Damascius, d'infâmes vers des délirantes Images du monde de Gauthier de Metz.

- H. P. Lovecraft, *La cité sans nom*

Organisation du document

Nous avons décidé de présenter les Tomes du Mythe en les classant par grandes familles de supports et par ordre de publication. Dans chaque section dédiée à l'une de ces familles, vous trouverez une description de son contenu et des types de Tomes qui y sont compilés.

Chaque Tome du Mythe est présenté de la manière suivante :

- Une **fiche technique** indique les éléments essentiels comme l'auteur et la date de publication, et un tableau résume les statistiques de l'objet en termes de :
 - **SAN** : perte de Santé Mentale à la fin de l'étude du Tome ;
 - **GMI** : Gain de Mythe Initial, qui représente l'augmentation de la compétence Mythe de Cthulhu d'un investigateur après une étude rapide/superficielle du Tome et dont la durée est laissée à l'appréciation du Gardien ;
 - **GMC** : Gain de Mythe Complet, qui représente l'augmentation de la compétence Mythe de Cthulhu d'un investigateur lors de l'étude approfondie du Tome. La durée de cet examen est précisée par la valeur d'**Étude** ;
 - **Mythe** : valeur intrinsèque de Mythe du Tome, définie en fonction de sa place et de son importance dans l'univers du Mythe de Cthulhu ;
 - **Étude** : représente le temps d'étude nécessaire pour percevoir toutes les subtilités du Tome. Cette durée est habituellement exprimée en nombre de semaines (sem). Certains documents de plus faible importance peuvent demander moins de temps de travail, qui sera dans ce cas exprimé en minutes, heures ou jours. À l'issue de cette durée, l'investigateur pourra appliquer le **GMC**.
- **L'histoire et la description** du Tome du Mythe, où sont détaillés la façon dont il a été conçu et les éléments pertinents de la vie de son auteur pour comprendre sa création.
- **Les effets lors de l'étude** du Tome par un investigateur sur sa personne.
- Et pour finir, la **liste des sortilèges** contenus dans ce Tome. Lorsque les sortilèges sont issus du *Manuel du Gardien*, une page de référence est indiquée.

Les archives sont consacrées aux annexes de cet ouvrage. Une première section liste l'ensemble des Tomes du Mythe et leurs statistiques résumées dans un unique tableau. Une deuxième contient le détail des sortilèges évoqués dans les différents Tomes, ainsi qu'une référence vers le *Manuel du Gardien* pour ceux qui en sont issus. Enfin, les sections suivantes proposent différentes manières de trier les Tomes du Mythe de ce Compendium.




1.2 ENTRER DANS L'INCONNU

Crédits & remerciements.....	3
Préface.....	4
1. Introduction	6
1.1 Avant-propos.....	8
1.2 Entrer dans l'inconnu.....	11
2. La collection secrète de la Bibliothèque Miskatonic.....	12
2.1 Le Scriptorium innommable.....	14
2.2 La Galerie des horreurs.....	58
2.3 Le Salon de diffusion	66
2.4 Le Muséum impie.....	78
2.5 Le Cabinet de curiosités.....	90
3. Les archives	106
3.1 Épilogue.....	108
3.2 Index des Tomes du Mythe.....	110
3.3 Le Grimoire	112
3.4 Les Tomes par auteur.....	120
3.5 Les Tomes par date de publication.....	123



2. LA COLLECTION SECRÈTE
DE LA BIBLIOTHÈQUE
MISKATONIC





2.1 LE SCRIPTORIUM INNOMMABLE

Mon hôte avançait d'un bon pas devant moi. Impressionnée par le volume des connaissances entassées ici et par les interminables rayonnages sur lesquels mes yeux se posaient, je dus plusieurs fois forcer l'allure pour le rattraper tandis qu'il traversait les vastes halls et les longs couloirs de marbre de la bibliothèque. Nous déambulions dans la pénombre depuis que nous étions entrés dans la bibliothèque, fermée depuis plusieurs heures, seulement guidés par la lumière d'une lanterne qu'il portait à bout de bras et qui projetait des ombres inquiétantes sur le sol et les murs.

Lorsqu'il s'arrêta enfin, nous venions d'entrer dans une pièce aux multiples étagères qui croulaient sous le poids des ouvrages. Alors que je reprenais mon souffle, je constatai qu'il ne s'agissait pas uniquement de livres, mais d'un entassement assez chaotique de documents aux formes très diverses. Sur une table à ma droite s'empilaient pêle-mêle parchemins, vieilles reliures de cuir ou simples feuillets agrafés, ainsi que quelques papyrus et tablettes d'argile.

Je déambulai quelques minutes dans ce décor improbable tandis que mon hôte, resté immobile, semblait m'inviter à poursuivre mon exploration des lieux. Nous n'avions échangé que quelques mots depuis mon arrivée, mais son phrasé parfois suranné avait rapidement dissipé mes doutes quant à son identité : il s'agissait bien de mon mystérieux correspondant.

Alors que je passais devant une solide bibliothèque chargée d'ouvrages d'apparence ancienne, la lettre « N » en métal fixée sur le bois d'une étagère me poussa à examiner son contenu. Mon hôte avait dû percevoir mon intérêt pour cette section, car j'entendis sa voix résonner dans la pièce.

« Vous ne le trouverez pas ici. Et de toute façon, je ne vous aurais jamais laissée poser vos yeux sur sa couverture, encore moins son contenu. »

Description de la section

Cette partie de la Bibliothèque Miskatonic rassemble les Tomes du Mythe véhiculant leurs informations au moyen de textes. On y trouvera donc, en désordre, livres, feuillets, notes, journaux, lettres ou encore documents numériques et gravures sur divers supports.

D'une certaine façon, la plupart des Tomes qui garnissent cette section des étagères pourraient être qualifiés d'originels, tels que le terrifiant *Necronomicon* ou encore le *Culte des Goules*. Aussi, c'est par cet ensemble que débutera le *Compendium de la Bibliothèque Miskatonic*.

Missel-du poète paria, Le

Fiche technique

- **Auteur** : Karl Barnes
- **Support** : missel noir à couverture souple, recueil de poèmes
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D6	2	6

Mythe	Étude
20 %	1 jour
- **Date de publication** : 1923
- **Version connue** : ouvrage rédigé en anglais, une seule version à ce jour, perdue pendant plusieurs années puis retrouvée et exposée au *Salem Witch Museum*, Massachusetts

Histoire & description

Karl Barnes était un personnage singulier. Petit, maigre et franchement vilain, le pauvre garçon n'avait rien pour lui. Boudé par ses camarades dès son plus jeune âge, il se réfugia dans l'écriture et la littérature puis s'inventa son propre monde. Très vite, de nombreux amis imaginaires prirent vie au fil des ans et, à l'adolescence, ses parents décidèrent de le faire suivre par un professionnel de la santé mentale. La thérapie vira à la catastrophe. Au lieu de l'aider, elle enfonça le jeune homme dans les méandres de la folie, au point qu'il ne discerna plus la réalité de son monde imaginaire. Il fut donc placé très tôt en psychiatrie et laissé « aux soins » de l'équipe médicale. Ce que le public ignorait à l'époque était que les patients de cet établissement servaient également de sujets d'expériences visant à comprendre la nature du cerveau humain, ainsi qu'à l'étude de différents psychotropes. Le jeune Karl n'y fit pas exception et se retrouva bien vite ligoté sur une table d'opération à subir des stimuli plus douteux les uns que les autres, frôlant dangereusement avec la notion de torture. Mais l'éthique et le respect de la vie humaine courbent docilement l'échine face aux potentialités de découvertes du sacro-saint cadre médical. Pour le jeune Karl, le seul moyen de s'évader de sa prison de chair était à travers ses livres. Jugés contre-productifs

par l'équipe médicale, ils lui furent vite confisqués sauf un, habilement caché. De la taille d'un petit missel à la couverture noire et souple, il contenait de nombreux poèmes conçus et couchés sur le papier tant en période de crise qu'en pleine accalmie. Sans plus de rimes ou de jeux de mots, la plupart de ces poèmes n'en possèdent le nom que grâce à la tournure désespérément romantique de leurs phrasés et aux termes suaves qui sont utilisés.

Ce qu'il advint de Karl reste un mystère : l'équipe médicale venue le chercher pour une énième expérience ne trouva qu'une chambre capitonnée vide où trônait en son centre le missel.



Les cultes isiaques des Années folles

De nombreuses sociétés occultes des XIXe et XXe siècles vont spéculer autour de prétendus « mystères » liés à la déesse Isis, et des dons qui accompagnaient ses croyants.

Déesse de la magie et mère féconde d'une civilisation égyptienne fantasmée, elle est le sujet du livre *Isis dévoilée* où la russe Helena

Blavatsky cherche à synthétiser plusieurs mythes et savoirs anciens de cultures diverses, et fait l'objet d'une tentative de syncrétisme par le fondateur de la secte anthroposophique Rudolf Steiner.

Aleister Crowley, mage du temple Isis-Urania de l'Aube Dorée, créera après son exclusion de l'ordre une initiation où la magie sexuelle prétendument liée à la déesse aura une grande importance.

Isis est également une des grandes figures du néopaganisme, et tout particulièrement de la Wicca dans les années 1950 jusqu'à nos jours, qui s'inspire du chamanisme et du druidisme.

Effets lors de l'étude

Le lecteur qui prend connaissance des écrits contenus dans le missel va tout d'abord commencer par esquisser un sourire moqueur. En effet, il ne va pas tarder à se rendre compte de l'absence totale de talent de son auteur et du chaos qui régnait dans son esprit. Les « poèmes » n'ont ni queue ni tête et se suivent sans plus de structure. Une lecture partielle n'engendrera que la sensation d'entendre des murmures incompréhensibles lorsque tout est calme et plus spécifiquement la nuit, pendant la phase de sommeil lent léger. Ces effets s'estompent avec le temps. Toutefois, si le lecteur parvient à en terminer l'étude il commencera alors à entendre des murmures qui, au fil des nuits, se transformeront en chuchotements et donneront lieu à des rêves tous plus criants de vérité les uns que les autres. Après plusieurs jours, le rêve se superposera à la réalité pour emmener le lecteur dans un monde imaginaire où règne en maître... un jeune garçon petit, maigre et franchement vilain.

Toute lecture complète est donc fatale, Karl refusant de laisser partir son « nouvel ami » venu lui rendre visite. Dans le monde physique, le lecteur à les yeux révoltés et reste totalement inanimé. Ses fonctions vitales sont toujours présentes, mais il est incapable de revenir à lui et est considéré comme étant dans le coma ou en état de mort cérébrale.

Sortilèges conseillés

Aucun : le recueil de poèmes sert à définir le cadre d'une future prison de l'esprit.

Carnet de Madame Pristine, Le

Fiche technique

- **Autrice** : Yvette Pristine
- **Support** : carnet manuscrit
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D6	1	5
Mythe	Étude	
20 %	15 sem	

- **Date de publication** : février 1924
- **Version connue** : une seule version connue dans la première moitié du XXe siècle. Une version photocopiée sera saisie dans les années 1990



Histoire & description

À partir de l'été 1925, le nom d'Yvette Pristine commence à circuler dans les milieux chics parisiens. Cette femme au passé mystérieux propose des traitements altérant la procréation. Sa méthode, basée sur une magie cosmique inédite, permet de choisir le sexe de l'enfant, la couleur de ses yeux et de ses cheveux (très pratique en cas d'accident extra-conjugal) et de lui accorder une santé de fer. Bien que les tarifs de Mme Pristine soient prohibitifs, elle se constitue une clientèle conséquente, du moins jusqu'au printemps 1926. À ce moment-là, les grossesses de ses clientes présentent des

complications, certaines entraînant le décès des jeunes femmes. Pour celles qui arrivent à terme, la mort aurait peut-être été préférable. Des rumeurs courent sur des nourrissons monstrueux. Une sage-femme sera accusée d'avoir délibérément mis fin à la vie de l'un d'entre eux avant d'être innocentée. Toutefois, l'affaire sera promptement étouffée et jamais la presse n'aura vent de ces tragédies.

☯ Accroche de Scénario ☯

– Les enchères de l'étrange –

« Les amateurs de mystères sont conviés à une vente inédite d'objets rares. Au programme, mains de gloire, objets de cultes secrets et même grimoires ! On notera la présence de l'authentique carnet de Mme Pristine, de sinistre mémoire, contenant ses secrets les plus sulfureux ! Venez nombreux ! » Les investigateurs sont chargés par un des survivants ayant mené l'assaut du pavillon de Mme Pristine de terminer le travail. Bien que le carnet se soit retrouvé mis en vente par erreur, il constitue un appât de choix pour faire sortir les cultistes rescapés de l'anonymat. Mais les investigateurs sauront-ils faire la différence avec des victimes désespérées prêtes à engager leur fortune dans l'espoir de trouver un traitement dans les pages impies ?

☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯

L'histoire connaît un rebondissement à l'automne 1926. Le pavillon de banlieue de Mme Pristine devient la proie des flammes lors d'une nuit orageuse. Des témoignages confus rapportent qu'un petit groupe d'individus aurait fait irruption lors d'une fête privée se déroulant dans le bosquet de la propriété. Des coups de feu et des cris abominables auraient été entendus alors que les convives cherchaient à se réfugier dans le pavillon. Aucune victime ne sera toutefois recensée. Il se dit que les pompiers auraient dégagé un « entassement de carcasses calcinées de chèvres » du sous-sol de la

maison effondrée mais personne n'a voulu confirmer cette rumeur.

☯ Accroche de Scénario ☯

– Biotechnologie –

Les agents de Delta Green sont mis sur la piste de mercenaires, adeptes d'un culte étrange, utilisant des créatures génétiquement modifiées. D'analyses de scènes de combat en interrogatoires musclés, ils devront localiser et infiltrer un laboratoire isolé que la science a déserté pour laisser la place à un culte monstrueux. Pourront-ils détruire une bonne fois pour toutes le carnet de Mme Pristine et éliminer de la surface du globe son ignoble héritage ?

☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯

Yvette Pristine disparaît sans laisser de traces lors de l'incendie de son domicile. Cependant, un carnet de notes manuscrites qui lui est attribué, sera retrouvé dans l'appartement d'un homme ayant succombé à ses blessures. Le mort disposait de faux papiers mais des témoins l'identifieront comme une des personnes ayant fui l'incendie du pavillon de Mme Pristine.

Effets lors de l'étude

La personne lisant le carnet verra sa température corporelle monter à 39 °C sans l'indisposer. Vers la fin de sa lecture, elle sera hantée par des idées obsessionnelles sur la procréation. Obnubilée par l'envie de concevoir des espèces mieux adaptées à un monde en perpétuelle évolution, la personne élaborera des stratagèmes afin d'attirer des sujets sur lesquels elle pourra mettre en pratique la méthode décrite dans le carnet.

Sortilèges conseillés

- Appeler Shub-Niggurath (p. 254)
- Invoquer un Sombre Rejeton (p. 265)

Traité Méthodique de Géométrie Dynamique

Fiche technique

- **Auteur** : Lucjan Novajecz
- **Support** : livre à couverture cartonnée format digest (14 × 21,6 cm)
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1	0	5
Mythe	Étude	
5 %	20 sem	
- **Date de publication** : octobre 1908
- **Version connue** : une seule version connue. Une vingtaine d'exemplaires ont été imprimés. Lucjan Novajecz en a expédié dix-neuf à des collègues scientifiques faisant partie de ses relations. Au cours du XXe siècle, certains referont surface chez des prêteurs sur gage alors que les autres seront détruits



Histoire & description

Lucjan Novajecz est le premier-né d'une famille d'immigrés polonais aux États-Unis. Esprit brillant guidé par la passion, ses études font de lui un mathématicien de génie. Bien qu'ayant une tendance à la désorganisation, ses théories éblouissent ses collègues. Mais

ce qui tient à cœur au docteur Novajecz, c'est de mettre son savoir à la portée de tous. Il publiera plusieurs ouvrages de vulgarisation qui seront d'une aide précieuse à bon nombre d'étudiants.

Alors qu'il approche de la cinquantaine, Lucjan Novajecz se lance dans des théories plus poussées sur la nature de l'espace, du temps et de ses relations avec la géométrie. Sans s'en rendre compte, il touche à des vérités cosmiques qu'il aurait été sage de laisser en paix. Novajecz rédige son *Traité Méthodique de Géométrie Dynamique*, un ouvrage de vulgarisation de ses théories les plus folles. Fidèle à sa nature désorganisée, il expédie plusieurs copies à des collègues avant de mettre en pratique ses propres consignes dans l'atelier attenant à sa maison, dans la banlieue de Boston. On retrouvera son cadavre partiellement dévoré au milieu de débris d'assemblages en bois dont l'usage restera indéterminé. L'autopsie conclura à une attaque de chiens sauvages. Toutefois, les enquêteurs n'expliqueront jamais comment sont entrés les chiens ni où ils sont passés, alors que la domestique a trouvé la porte de l'atelier fermée.

Accroche de Scénario

– Les monstres de l'armoire I –

Des investigateurs expérimentés seront mis sur la piste de meurtres monstrueux. Ils seront confrontés à de nombreuses fausses pistes avant de réaliser qu'ils ne traquent pas un obscur sorcier ni un culte maléfique, mais un simple menuisier qui a conçu des meubles en suivant les consignes du traité de Novajecz.

合華其理其理合

Effets lors de l'étude

Cet ouvrage n'a aucun effet sur son lecteur, à part des maux de tête quand il essaie de bien comprendre les théories exposées. Le véritable danger réside dans la construction des figures en trois dimensions (voire plus) décrites dans ses pages. Lucjan Novajecz a donné des consignes très détaillées

permettant à celui qui se donnera la peine de lire son ouvrage de réaliser des objets aux propriétés surprenantes : meubles dont la masse est supérieure ou inférieure à la somme des matériaux qui les composent, armoires dont l'espace interne est plus grand que le meuble lui-même, fontaines dignes des tableaux de M. C. Escher fonctionnant réellement... Tout ceci serait formidable si de telles constructions n'attiraient pas tôt ou tard des choses qui rôdent au-delà des dimensions. Les gains de Mythe ne sont attribués qu'aux imprudents qui se lancent dans l'élaboration des objets décrits dans le traité. Un gain qui sera la plupart du temps fatal.

☯ Accroche de Scénario ☯

– Les monstres de l'armoire II –

Des agents de Delta Green devront empêcher le pire avant qu'une marque discount n'écoule sur le marché des meubles aux propriétés révolutionnaires.

合 合 合 合 合 合 合 合 合 合

Sortilèges conseillés

- Appeler Yog-Sothoth (p. 254)
- Contacter un Chien de Tindalos (p. 257)
- Invoquer un Vagabond Dimensionnel (p. 265)
- Créer un Portail (p. 268)

N'gai, n'gha'ghaa, bugg-shoggog, y'hah ;
Yog-Sothoth, Yog-Sothoth.

– Abdul Alhazred, *Al Azif*

Description du Dahomey

Fiche technique

- **Auteur** : Dr François Marcenay
- **Support** : livre en français
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D6	2	4
Mythe	Étude	
12 %	6 sem	

- **Date de publication** : 1919
- **Version connue** : uniquement le livre imprimé en français par un petit imprimeur de Tonnerre dans l'Yonne

Histoire & description

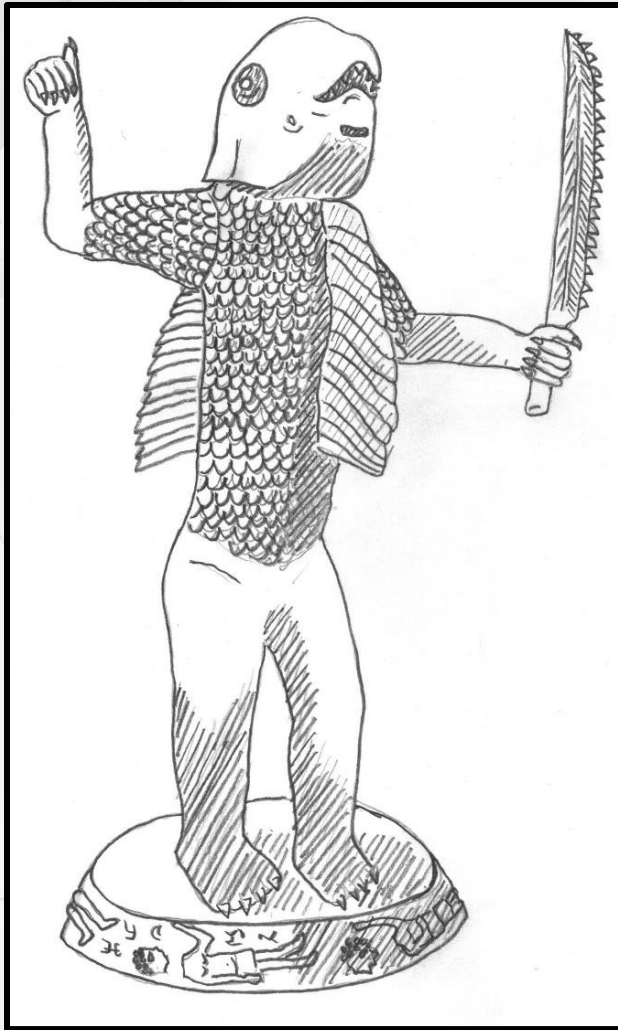
Le docteur François Marcenay, médecin colonial, assista à la conquête du Bénin (Dahomey) dès 1890 et au couronnement du roi Béhanzin. Il y séjournera jusqu'en 1910. Son livre était rédigé dès 1914, mais le déclenchement de la première guerre mondiale stoppa sa publication. Le Dr Marcenay trouva la mort au front, le 7 septembre 1914, lors de la bataille de la Marne.

Publié début 1919 par sa veuve, le dépôt légal à la Bibliothèque Nationale de France généra un signalement urgent aux autorités. L'ouvrage fut interdit ; le stock de l'imprimeur et des quelques libraires diffusant l'ouvrage, ainsi que l'original dactylographié, saisis et incinérés. Or, une douzaine d'exemplaires avaient été déjà vendus. Outre l'exemplaire de la BNF, 3 furent acquis pour les bibliothèques des universités de Rome, Oxford et Hambourg. Un exemplaire fut acheté localement par un officier du Corps Expéditionnaire Américain qui l'a depuis offert à la bibliothèque de l'université Miskatonic. Le destin des 8 autres exemplaires vendus est inconnu.

L'ouvrage d'environ 250 pages au format 29 × 13 cm présente une couverture cartonnée tout à fait ordinaire et d'une coloration à dominante rouge sombre. Écrit dans un français très académique, il se veut avant tout un ouvrage très complet sur les connaissances que l'auteur acquit au Bénin. Il est d'un ton plutôt froid et impersonnel,

Le Dahomey

Le Dahomey, aujourd'hui dénommé Bénin, est un état d'Afrique de l'Ouest ayant pour voisins le Togo, le Burkina Faso, le Niger et le Nigéria. Il fut le siège de différents royaumes depuis le XVe siècle. Situé entre le fleuve Niger au nord et le golfe de Guinée, c'était un centre important pour la traite des esclaves. Colonisé par la France dans les années 1890, il est devenu autonome en 1958 et est indépendant depuis 1960. Il prend le nom de Bénin en 1974. Sa capitale est Porto Novo ; sa plus grande ville est Cotonou.



dénué d'empathie pour les victimes qu'il décrit, ou même simplement pour ses lecteurs, chargé d'une vision colonialiste, et se compose de la façon suivante :

Avant-propos : la veuve du Dr Marcenay présente son époux et sa carrière

Table des matières

Chapitre 1 : Le Dahomey, géographie et démographie. Sa faune et sa flore. Ses ressources minérales.

Chapitre 2 : Le royaume d'Abomey. L'histoire de sa dynastie régnante. La pratique de l'esclavage. Le roi Béhanzin, son couronnement en 1890, les sacrifices humains qui y furent pratiqués, la légende le concernant (il serait le fils du Roi Glélé et d'une femme issue du peuple de la mer ; il est appelé « Roi Requin »). Toffa, dernier roi d'Abomey, mis en place par les Français.

Chapitre 3 : L'installation des Français sur la côte du Bénin. Le début de la colonisation. La guerre contre le roi Béhanzin. Le régiment des Amazones du Dahomey. Une société secrète, les Fils du Requin, qui exécutait ceux coopérant avec le colonisateur à l'aide d'une épée dont le tranchant est fait de dents de requins. La reddition, l'exil et la mort du roi Béhanzin (en 1906 à Alger).

Chapitre 4 : Le fétichisme dans l'intérieur des terres du Dahomey. Les croyances, rituels et sociétés secrètes.

☞ Accroche de Scénario ☞

La fillette découverte au Kamerun en 1904 est désormais une étudiante de l'université de Hambourg, dans le département d'ethnographie africaine. Viktoria von Klow ne se souvient pas de sa petite enfance. Elle ignore qu'elle est une hybride ; ses traits inhumains sont encore très peu marqués. La consultation de l'exemplaire de l'ouvrage de sa bibliothèque universitaire, éveille progressivement sa mémoire cellulaire. Elle a convaincu un de ses professeurs, le célèbre linguiste Carl Meinhof, de lui accorder une bourse pour venir étudier sur place des éléments pour son doctorat. La jeune femme débarque à Lome, et après quelques recherches, se rend à Abomey où elle rencontre un féticheur adepte du culte. Celui-ci reconnaît en elle une enfant-offrande de la mer. Captivée par ce qui lui est révélé, les jours passent sans que Viktoria ne s'en soucie. Elle espère même rencontrer Ceux des profondeurs. Les autorités ont lancé les recherches après que l'hôtel a signalé sa disparition. L'exemplaire de l'université de Hambourg, qu'elle a emporté avec elle, se trouve d'ailleurs encore dans les affaires à l'hôtel. Mais les Fils du Requin vont s'interposer pour empêcher qu'on ne retrouve Viktoria. D'autant que des adversaires bien plus dangereux, avertis du retour de l'enfant disparue, sont en chemin.

☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞

Chapitre 5 : Les cultes de la côte du Bénin et leur accointance avec le roi Béhanzin. C'est ici que le docteur aborde en termes assez explicites de Ceux des profondeurs, des liens avec eux afin de favoriser la pêche, des offrandes humaines qui leur sont faites, des enfants hybrides « cadeaux de la mer » qui viennent vivre un temps parmi les tribus. Même si les traductions phonétiques qu'il en fait sont déroutantes, il évoque Dagon (Da'Agon), Hydra (Idriss), Cthulhu (Koutoulou), R'lyeh (Riliyé), Yah-Nthlei (la N'Télei). Il relate également la légende d'un lieu sous-marin du Golfe de Guinée, N'Do-Lé, où habiteraient Ceux des profondeurs.

Chapitre 6 : Les cultes similaires sur les côtes du Golfe de Guinée. Le docteur évoque des cultes côtiers similaires au Togo, Nigéria, Kamerun, à Fernando-Poo. Il cite un cas marquant : une fillette blanche, captive d'une obscure tribu Mokpwe, sur les pentes du mont Kamerun, libérée par les Allemands en 1904. L'enfant était révérée par la tribu en tant qu'émissaire de Ceux des mers. Son nom pouvait être traduit en « Petit requin blanc ». Elle fut ultérieurement adoptée par un couple allemand. Mais le docteur n'indique ni son identité ou ce qu'elle est devenue.

Chapitre 7 : Chants et prières. Principalement une transcription phonétique assortie d'une traduction. Quelques-uns n'ont cependant pas de traduction. C'est le cas de deux rituels, décrits précisément, et dont les textes incompréhensibles font penser à de sombres sortilèges.

Chapitre 8 : Les effets de la colonisation et les perspectives de développement économique.

Conclusion : Vision bénéfique et patriotique de la colonisation.

Index

Iconographie : les gravures sont enclavées dans le texte. Les photos sont réunies en encart central. Ce sont des vues de villes et villages, des paysages remarquables, des exemples de faune et flore, des portraits d'indigènes, plusieurs clichés du roi Béhanzin, quelques-uns des Amazones, différentes personnalités françaises en lien

avec le Dahomey, le Dr Marcenay. Quelques photos montrent des scènes liées à la guerre coloniale.

☞ Accroche de Scénario ☞

En 2021, répondant enfin positivement aux demandes émises depuis des années par le gouvernement béninois, la France restitue des œuvres d'art emportées pendant la période coloniale. Parmi celles-ci, la statuette du « Roi Requin » figurant dans l'ouvrage du Dr Marcenay. Le roi Béhanzin est désormais un héros dans son pays, un symbole de la lutte contre le colonisateur. Par ailleurs, la BNF a fait imprudemment scanner l'ouvrage, et il vient d'être mis en ligne. À peine arrivée à Lome, la statuette est volée. Les investigateurs découvriront que tous n'ont pas oublié leurs liens avec Ceux des profondeurs, et que les Fils du Requin n'étaient qu'endormis.

☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞

Effets lors de l'étude

Une partie de la riche iconographie comprend des dessins perturbants de fétiches représentant des Profonds ou Dagon, une gravure d'une statuette du « Roi Requin » brandissant une épée en dents de requin, ainsi qu'une photographie repoussante d'une blessure laissée sur une victime de l'épée des Fils du Requin. Les aspects les plus choquants sont cependant les descriptions quasiment chirurgicales et dénuées d'émotion que le Dr Marcenay fait des sacrifices humains et autres rituels particulièrement cruels dont il parle. La révélation progressive des éléments du Mythe fait monter une angoisse sourde chez le lecteur.

Sortilèges conseillés

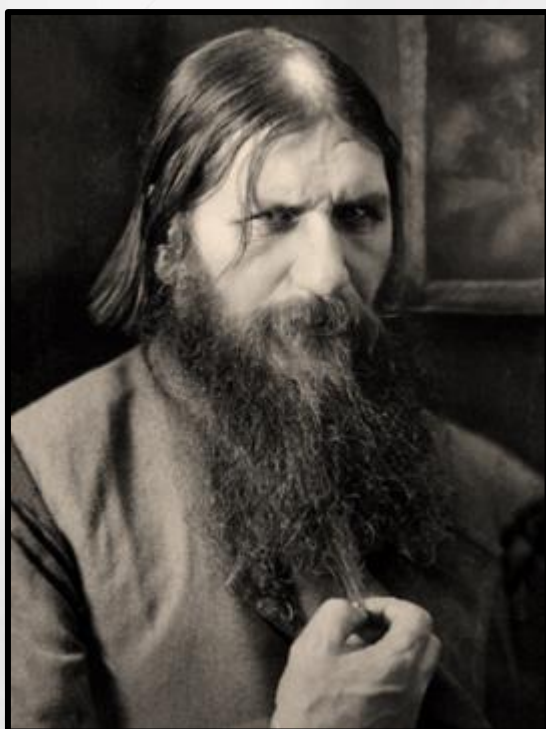
- Contacter Père Dagon (p. 256)
- Contacter un Profond (p. 258)

Raspoutine - Par-delà les mensonges

Original autographe

- **Autrice** : Elena Teichkampff
- **Support** : manuscrit autographe en russe
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D10	3	9
Mythe	Étude	
26 %	25 sem	
- **Date de publication** : 1922
- **Effets lors de l'étude** : globalement très difficile à lire, les passages écrits en mode automatique sont particulièrement durs à décrypter. Sans structure, fouillis, empreint de la folie de celle qui les a rédigés, d'un style parfois envoûtant, le lecteur peut se sentir envahi par le chaos de celui qui se révèle être le protagoniste principal : Azathoth
- **Sortilèges conseillés** :
 - Appeler Azathoth (p. 253)
 - Contacter Nyarlathotep (p. 260)
 - Fascination (p. 263)
 - Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs (p. 265)
 - Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs (p. 266)



Exemplaire dactylographié

- **Autrice** : Elena Teichkampff
- **Support** : liasse dactylographiée en mauvais anglais
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D6	1	5
Mythe	Étude	
18 %	7 sem	
- **Date de publication** : 1922
- **Effets lors de l'étude** : par rapport au livre imprimé, cette version contient plus de détails choquants sur les cultes et la participation d'humains à des rites inhumains. Là aussi, il apparaît que l'autrice en sait probablement plus qu'elle n'ose le coucher à l'écrit
- **Sortilèges conseillés** : aucun

Livre imprimé

- **Autrice** : Elena Teichkampff
- **Support** : livre imprimé en anglais
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1	0	2
Mythe	Étude	
5 %	5 jours	
- **Date de publication** : 1922
- **Effets lors de l'étude** : angoisse sourde à la découverte des éléments du Mythe. Peut provoquer la curiosité, car la censure est facile à deviner
- **Sortilèges conseillés** : aucun

Histoire & description

Elena Feodorovna von Teichkampff est une aristocrate russe née en 1891 et ayant grandi à Saint-Petersbourg. Issue d'une vieille famille germano-balte d'Estonie, son père est officier d'un des régiments de la Garde impériale. Jeune fille d'une rare beauté mais d'un tempérament fantasque, elle accompagne son père lors d'une tournée en Sibérie et en Extrême-Orient russe en 1908. Mariée en 1910 à un homme austère, le comte Alexei Lkhovina, elle reste à Saint-Petersbourg lorsque celui-ci est muté à Pskov, fuyant ce mariage désastreux et cette vie provinciale. Elle se tourne alors vers les salons littéraires, le spiritisme (pour lequel elle a des prédispositions), puis l'occultisme.

Finalement, c'est en 1915 qu'elle croise le « moine fou » de la cour impériale, Grigori Raspoutine. Celui-ci en fait une de ses maîtresses mais aussi une élève, et l'emmène sur de sombres chemins. À la fin de l'été 1916, terrifiée, elle fuit Saint-Pétersbourg à l'issue d'une cérémonie organisée par Raspoutine et se réfugie dans une petite propriété de sa famille en Estonie. Devenue veuve (son époux a été tué au front), elle accouche, quelques jours avant l'assassinat de Raspoutine (dans la nuit du 29 au 30 décembre 1916), d'un garçon qu'elle prénomme Grigori Alexeïevitch.

☯ Accroche de Scénario ☯

Pensionnaire dans une école privée de la banlieue de New-York, le fils d'Elena commence à manifester un comportement propre à effrayer ses camarades et professeurs. Cette école est subventionnée par la diaspora russe, et Elena Teichkampf a généreusement contribué à sa fondation. L'enfant a tenté de fuguer mais en a été empêché par un des surveillants. Il ne peut pas être renvoyé de façon simple. Mais sa mère n'est pas actuellement joignable. L'école charge un groupe de professeurs et parents d'élève de la contacter pour discuter avec elle du cas de son fils. La maison semble vide. Même son éditeur ne sait pas où elle est. Il dispose, cependant d'un double des clés qu'Elena lui a confié avant de partir. Que se cache-t-il dans la maison silencieuse, pleine de souvenirs de sa vie à Saint-Pétersbourg. La maison est-elle aussi vide qu'il semble ? Elena Teichkampf a-t-elle réellement disparu ?

☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯

Puis arrive la tourmente révolutionnaire, dans laquelle sa famille disparaît. Elle rejoint brièvement les troupes russes blanches opérant sur le front du Nord-Ouest, de fin 1918 à début 1919, mais finit par fuir en France, puis aux États-Unis. Sa beauté, son aplomb, son opportunisme et ses airs très aristocratiques lui permettent rapidement

de se faire une place à New York, où elle tient, un salon de spiritisme dans la maison qu'elle a achetée, sous le nom d'Elena Teichkampf.

Depuis fin 1916, Elena écrit en russe (sa langue natale) un journal qui lui sert d'autothérapie, pour essayer de purger son esprit de toute l'horreur qui s'y tapit. En 1922, après avoir publié quelques livres pamphlétaires sur la révolution russe, elle utilise la matière de son journal autographe pour en tirer un livre sur Raspoutine. S'étant beaucoup autocensurée, l'exemplaire dactylographié, en anglais d'une qualité médiocre, est corrigé stylistiquement par l'éditeur, et est à nouveau amputé de ses éléments les plus choquants. L'ouvrage est publié fin 1922 mais n'est pas bien accueilli, entre autres par la diaspora russe qui y voit là une tentative de réhabilitation de Raspoutine. Il ne se vend qu'à une centaine d'exemplaires.

Elena Teichkampf disparaît à l'automne 1923, après avoir placé son fils dans une école privée.

Le livre imprimé est le plus anodin. Centré sur le personnage de Raspoutine, sa biographie, son assassinat et l'analyse de sa personnalité qu'en fait l'autrice, il contrevient souvent aux opinions généralement entretenues à son sujet. Des informations généralistes sur le Mythe apparaissent en filigrane dans l'œuvre, souvent de façon incongrue. Ce sont des allusions aux liens de Raspoutine avec un autre ordre cosmique, lequel est de nature malveillante. Elena cite Azathoth, Yog-Sothoth, Nyarlathotep et quelques-uns de leurs serviteurs. Des changements de style révèlent de façon évidente que l'ouvrage a été coupé à de multiples endroits. La seule iconographie est une photo officielle de Raspoutine.

L'exemplaire de l'éditeur est constitué de pages dactylographiées à doubles interlignes. L'anglais original est d'une qualité médiocre. Les annotations et corrections sont effectuées proprement, de même que les textes supprimés sont simplement rayés d'un trait et restent parfaitement lisibles. L'ouvrage parle de façon plus explicite de

Raspoutine

Grigori Raspoutine (1869 - 1916) est un mystique et guérisseur russe, né en Sibérie dans une famille pauvre. Se présentant comme un ecclésiastique errant, à la fois prophète et guérisseur, il est admis à la cour impériale au chevet du prince Alexis qui souffre d'hémophilie. Il devient le confident de l'impératrice Alexandra Feodorovna, épouse du tsar Nicolas II. Son influence croissante discréditant la dynastie impériale, il est assassiné par un groupe d'aristocrates en décembre 1916. Raspoutine fut diabolisé par ses ennemis, qui l'accusèrent, entre autres, d'être un charlatan, un débauché, voire un espion. Cette légende noire fut accentuée par son assassinat rocambolesque.

cultes existant en Russie, de cérémonies, voire de sacrifices humains. Il fait état de rituels permettant de contacter ces entités ou leurs serviteurs, mais n'en décrit aucun en détail. Cet exemplaire est conservé dans les archives du petit éditeur new-Yorkais, avec le dossier d'Elena (lettres, factures, quelques notes de l'éditeur sur la biographie de l'écrivaine, etc.). Là encore, l'iconographie est uniquement constituée de la photo officielle de Raspoutine.

☯ Accroche de Scénario ☯

L'état soviétique recherche la comtesse Elena Lkhovina depuis 1920. « La comtesse écarlate » a été condamnée à mort par contumace pour des discours subversifs envers le parti du peuple, et l'assassinat d'un de ses représentants. La publication de l'ouvrage d'Elena Teichkampf en 1922 les a remis sur sa trace. Un groupe d'espions et de sympathisants est constitué pour la retrouver via son éditeur, saisir des documents qu'elle pourrait détenir, et appliquer la peine à laquelle elle a été condamnée. Mais ce qu'ils pourraient découvrir sera plus perturbant que prévu, et la résidence de la comtesse s'avèrera pour eux être une maison de l'horreur.

☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯

C'est dans la demeure endormie de l'écrivaine que se cache le manuscrit autographe. Rédigé entre fin 1916 et 1921, c'est un ensemble de documents très hétérogènes, une liasse de feuilles volantes. Il n'y a pas de structure ordonnée. Les souvenirs et témoignages introspectifs sont couchés au fil des envies et des crises de l'autrice, avec des redondances et parfois des contradictions. Il y a là, en russe, une alternance de textes dénotant de réelles qualités littéraires, et d'autres en mode écriture automatique qui révèlent toute la névrose d'Elena Teichkampf. Outre la passion amoureuse qu'elle éprouve pour son mentor et qu'elle décrit en termes parfois



très crus, on sent la fascination morbide qu'elle ressent pour ce que lui enseigne son maître. Le sentiment général reste l'effroi, la terreur, en particulier par rapport à certains rituels auxquels elle a personnellement participé et qu'elle ne décrit que partiellement. Rapidement, dans les textes les plus névrosés, Raspoutine s'efface devant celui qu'il sert, Azathoth. Elena aborde aussi d'autres sujets : la guerre civile en Russie, où elle perd sa famille ; sa haine des Bolchéviques ; ses contributions actives à la guerre, telles que des exécutions sommaires de « rouges » ; son fils, dont Elena elle-même ne connaît pas la paternité (son époux ? Raspoutine ? Ou un « autre chose » qu'elle n'ose évoquer en termes précis ?). Enfin, l'ouvrage fournit plus en détails des sortilèges seulement évoqués dans la copie de l'éditeur. Les pages de texte sont accompagnées de photos personnelles d'Elena en compagnie de Raspoutine. Sur l'une d'elles, on la devine à la fois très amoureuse, tenant la main de son mentor, et penchée sur un épais ouvrage fort intrigant.



Bonnes recettes de Ma Susanne, Les

Fiche technique

- **Autrice** : Susanne Vant
- **Supports** : cahiers manuscrits ; livre relié ; fiches PDF
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D10	1	2
Mythe	Étude	
10 %	3 sem	
- **Dates de publication** : 1811 ; 1919 ; 1967 ; 2019
- **Versión connue** : quatre versions sont connues à ce jour. La version originale de 1811 est un cahier grossier, d'une cinquantaine de pages, rédigé dans un mauvais créole. Celle de 1919 est un grand cahier relié de cent pages, de bonne facture, écrit en anglais, comme les versions suivantes. Celle de 1967 est un livre relié de format digest, de deux cents pages. Enfin, la dernière version, datant de 2019, est un ensemble de cent deux fiches PDF téléchargeables

Histoire & description

Née à une date inconnue dans la seconde moitié du XVIII^e siècle, Susanne est esclave dans une plantation proche de la Nouvelle-Orléans. En grandissant, elle fait preuve d'un caractère autoritaire qui, petit à petit, fait d'elle la dirigeante de sa communauté. Les autres esclaves l'appellent Ma Susanne mais ce terme est faussement affectueux. Tous sont terrorisés par sa pratique de la magie vaudou.

Sa réputation finit par attirer l'attention des DeMonte¹, clan de goules atypiques aux manières aristocratiques. Claudette fait d'elle une goule et sa cuisinière personnelle, comme une provocation dissimulée à l'intention d'Antoinette. Sa nouvelle condition de mangeuse de cadavres n'est pas pour déplaire à Ma Susanne. Elle met un point d'honneur à concevoir des façons originales de cuisiner la chair morte et consigne ses plus belles réussites dans son premier cahier de recettes.

Toutefois, Ma Susanne ne veut pas être une esclave pour l'éternité. Elle finit par se séparer du clan DeMonte. Les conditions de sa fuite sont floues, mais il est clair qu'elle est parvenue à accomplir ce qu'Antoinette voudrait réussir : un sort de charme poussant la victime à s'offrir aux goules sans briser sa volonté. Elle prend ironiquement pour nom de famille Vant (« ventre » en créole) et sa trace devient difficile à suivre.

En 1924, un cahier de recettes (la version de 1919 ; voir l'illustration en page suivante) lui étant attribué est saisi. Il a été trouvé par la police dans une affaire de cannibalisme à Atlantic City. Cette sombre histoire impliquant du beau monde a été relativement bien étouffée.

En 1967, les « Bonnes recettes de Ma Susanne » sont publiées à compte d'auteur. Une centaine d'exemplaires sont mis à la disposition du grand public. L'ouvrage devient le livre de chevet de certains gourous. Dans les années qui suivent, des

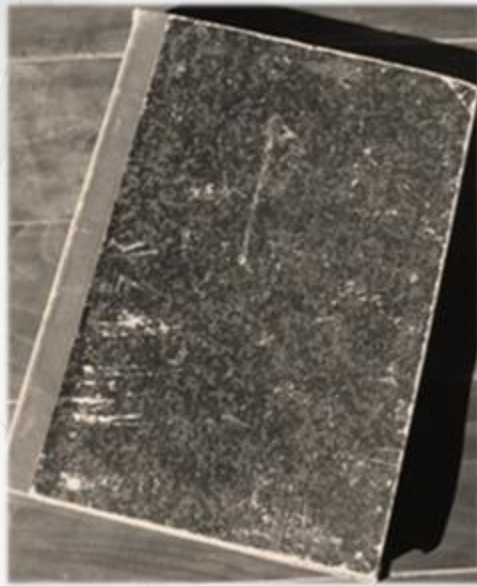
La goule

Le terme est issu de l'arabe al-ghoûl, signifiant « ogre », et qui apparaît dès les premiers folklores arabes préislamiques comme les contes des *Mille et Une Nuits*. La goule est une catégorie de djinns, terme englobant les créatures surnaturelles souvent attachées au désert dans la mythologie arabe, et trouve des correspondances dans plusieurs autres mythologies. Cette créature nécrophage rôde dans les cimetières où elle déterre sa nourriture, mais elle est tout à fait capable de tuer pour sa survie.

Le *Culte des Goules**, ouvrage mis à l'index dès sa publication en 1703 par le comte d'Erlette, fait état de manière détaillée des rituels anthropophages de la communauté des goules parisiennes du XVIII^e siècle.

* Pour plus de détails, cf. *Manuel du Gardien* v7 p. 231

¹ Le clan DeMonte est décrit en détail dans *Targets of Opportunity*. Antoinette est sa dirigeante et Claudette l'éternelle seconde.



sectes commencent à développer le concept de cannibalisme consensuel. Toutefois, les contestations contre la guerre du Viêt-Nam et des faits divers, tel que l'assassinat de Sharon Tate, font que les autorités surveillent de près certaines sectes. De nombreux mouvements sont dissous, dont certains adeptes des écrits de Ma Susanne. La plupart des exemplaires sont saisis.

Début 2019, un site internet prône à nouveau le cannibalisme consensuel, prétextant proposer la solution à l'élevage intensif, à la famine ainsi qu'à la surpopulation. On y accède par des liens laissés en commentaires de vidéos minutieusement sélectionnées, par exemple celles ayant pour sujet la sensibilité animale ou traitant de l'affaire Armin Meiwes². Une rumeur veut que le fameux boudin végétal, à base de sang humain, soit inspiré par ce site. En s'inscrivant, l'internaute peut accéder à une centaine de recettes au format PDF, toutes signées Ma Susanne. Le site reste actif un peu moins d'un mois. Il subit plusieurs cyberattaques avant d'être définitivement mis hors ligne. Toutefois, le mal est fait et est difficile à évaluer. Nul ne sait combien de fois les fiches culinaires ont été téléchargées. De plus, certaines refont surface de temps en temps sur des réseaux sociaux ou sur le dark web.

² Armin Meiwes a commis un meurtre précédé et suivi de faits de cannibalisme sur une victime consentante en 2001 à Rotenbourg, en Allemagne.

Effets lors de l'étude

La version originale est relativement inoffensive. Déchiffrer l'écriture maladroite en mauvais créole demande un effort conséquent. Une fois traduite, la description des recettes à base de viande faisandée choquera certainement le lecteur, mais le texte est dépourvu d'enchantements.

Accroche de Scénario

– L'eau à la bouche –

Les investigateurs reçoivent une lettre d'une vieille connaissance qui a fait la découverte d'un ouvrage épatant. En se rendant sur place, ils découvrent leur ami partiellement dépecé, conservé telle une carcasse de porc. Non loin se trouvent des chapelets de saucisses et des bocaux de pâté ; le cuisinier anonyme a poussé le vice jusqu'à mettre la photo de la victime, sourire aux lèvres, en médaillon sur les étiquettes. Les investigateurs vont sûrement chercher à arrêter le meurtrier, à moins qu'ils ne succombent à leur tour au charme du mystérieux ouvrage. Il est vrai que ces saucisses ont l'air fort appétissantes et que le pâté a un parfum délicieux.

合 華 合 華 合 華

Les éditions suivantes, elles, sont conçues comme de véritables pièges. Chaque nouvelle version se voit augmentée de recettes supplémentaires. Toutefois, celles-ci ne sont pas à destination des goules, car elles emploient de la viande trop fraîche, mais à l'intention de lecteurs mortels. Les recettes originales sont bien présentes, à la toute fin de l'ouvrage (ou de liste, dans le cas des PDF). Le texte est illustré et ce n'est pas anodin : chaque symbole est un charme qui va opérer une modification du comportement de l'infortuné lecteur. Ce dernier sera bien entendu outré par les recettes mais, quand il aura arrêté sa lecture, il ressentira la tentation d'y revenir « juste pour voir ». Petit

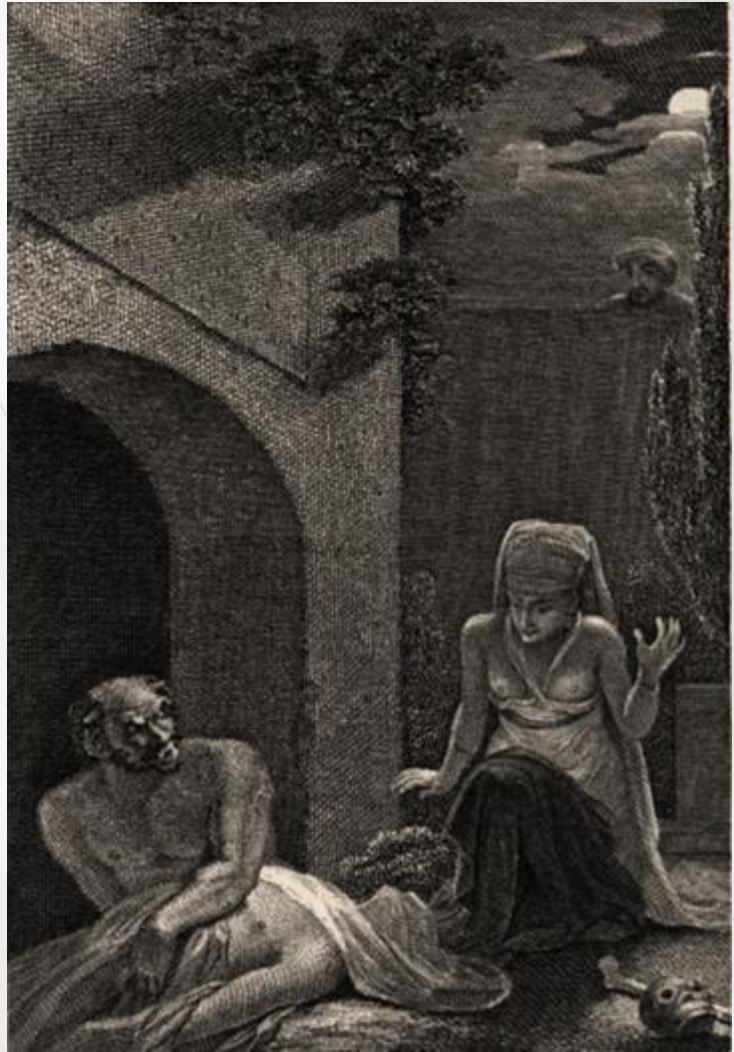
à petit, il lira l'intégralité du texte. Il se mettra alors à regarder ses semblables différemment. Certains regards appuyés seront certainement mal interprétés ; toutefois, il ne s'agit pas de concupiscence classique. Le lecteur se pose plutôt des questions telles que « quel goût peut avoir cette personne ? Quelle quantité de jambon puis-je obtenir avec de telles cuisses ? Quelle saveur peut avoir un pâté fait avec le foie d'un alcoolique ? », etc. Il se découvrira une passion pour l'athlétisme ou la natation, peut-être aussi pour les spectacles d'effeuillage, activités qui permettent d'avoir une bonne vue sur l'anatomie. Un autre type de questions va aussi travailler le lecteur : « Suis-je appétissant ? Ferais-je un plat principal acceptable ? ». Il cherchera alors l'écoute d'une autre personne et la poussera

☯ Accroche de Scénario ☯

– Qu'est-ce qu'on mange ce soir ?
Chinois ? Mexicain ? –

Les agents de Delta Green vont devoir agir dans l'exercice de leurs fonctions. Depuis quelque temps, une tendance déroutante prend forme via les réseaux sociaux. Le cannibalisme consensuel séduit de plus en plus de monde. Des soirées exposition-dégustation sont organisées : des personnes viennent s'exhiber sur une scène et le public vote pour choisir qui sera au menu. L'élu est ensuite proprement mis à mort et dépecé. Les morceaux sont distribués crus aux votants et un concours culinaire a lieu, afin de voir qui réussira le mieux une des recettes de Ma Susanne. Tous les participants à ces soirées sont consentants et l'ambiance est même festive. Certains ont pris des dispositions légales afin que ni leur exécuteur ni les consommateurs ne soient poursuivis en justice. Entre les interrogatoires de cannibales prosélytes et l'espionnage numérique, les agents vont devoir se montrer réactifs avant que les goules ne réalisent que leur temps est venu.

☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯



à lire les recettes. En fait, le lecteur brûle autant du désir de manger un autre être humain que d'être mangé, mais il est capital que sa victime soit volontaire. S'il est le consommateur, il finira par essayer les recettes à base de viande faisandée. Ses dernières réticences seront complètement vaincues s'il réussit à apprendre le sortilège **Ressemblance Dévorante**, car il aura la conviction d'accéder à une forme d'immortalité ou de l'accorder à sa victime. Mais le plus important est que s'il est mis en présence d'une goule, il s'offrira aussitôt de son plein gré à elle pour être dévoré.

Sortilèges conseillés

- Contacter une Goule (p. 257)
- Ressemblance Dévorante (p. 272)

Le cinéma d'aventure des années 80

Après le succès retentissant des *Aventuriers de l'Arche Perdue*, de nombreux studios de cinéma cherchent à profiter de l'engouement du public pour l'aventure pendant l'entre-deux guerres. Certains projets aboutiront, proposant des films à l'aura moins prestigieuse, comme *Les Aventuriers du Bout du Monde* ou *Allan Quatermain et les Mines du Roi Salomon* ainsi que d'épouvantables pastiches. D'autres resteront dans les cartons. L'un d'entre eux ne devrait même jamais en sortir.

Seigneur des Glaces, Le

Fiche technique

- **Auteur** : Gilbert Fisher
- **Support** : dossier de production
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D10	2	8
Mythe	Étude	
15 %	4 sem	
- **Date de publication** : 1982
- **Version connue** : la seule version connue est le dossier qui sera vendu aux enchères lorsque le studio « Black Feather Pictures » aura fait faillite

Histoire & description

Au début des années 1980, Black Feather Pictures est un petit studio hollywoodien cherchant à se faire un nom. Son directeur est conscient de son manque de moyens. Mais s'il parvient à mettre la main sur un projet en or, il espère qu'en proposant une co-production à une plus grosse compagnie, il pourra gravir les marches de la renommée.

Gilbert Fisher fait partie des réalisateurs employés par le studio chargés de trouver la pépite scénaristique. Un de ses contacts lui révèle qu'il pourrait trouver l'inspiration dans certains documents de la bibliothèque de l'université Miskatonic à Arkham, dont la nouvelle direction vient de déclassifier certains ouvrages. Fisher se rend sur place. Toutefois, son supérieur tombe sur la note de frais pour son déplacement vers le Massachusetts. Il contacte Fisher par téléphone et lui met la pression pour qu'il rentre immédiatement s'expliquer. Le réalisateur cède et, plutôt que de faire une recherche élaborée, se saisit un rapport d'expédition qui lui semble convaincant, en fait des photocopies puis prend le premier avion pour la Californie. Pendant son vol, il commence son travail d'adaptation. Afin de ne pas avoir de problèmes avec des personnes existantes ou ayant existé, il change les noms des protagonistes. Il modifie certaines relations entre les membres de l'expédition afin d'ajouter de la romance et simplifie un peu le contexte. Par contre, quand Gilbert Fisher découvre la description

des lieux explorés, les autochtones, leurs coutumes et leurs drôles d'incantations, il n'ose pas changer une virgule. Il trouve ces éléments inédits. Le public va adorer.

Accroche de Scénario

– La tempête qui dormait la nuit –

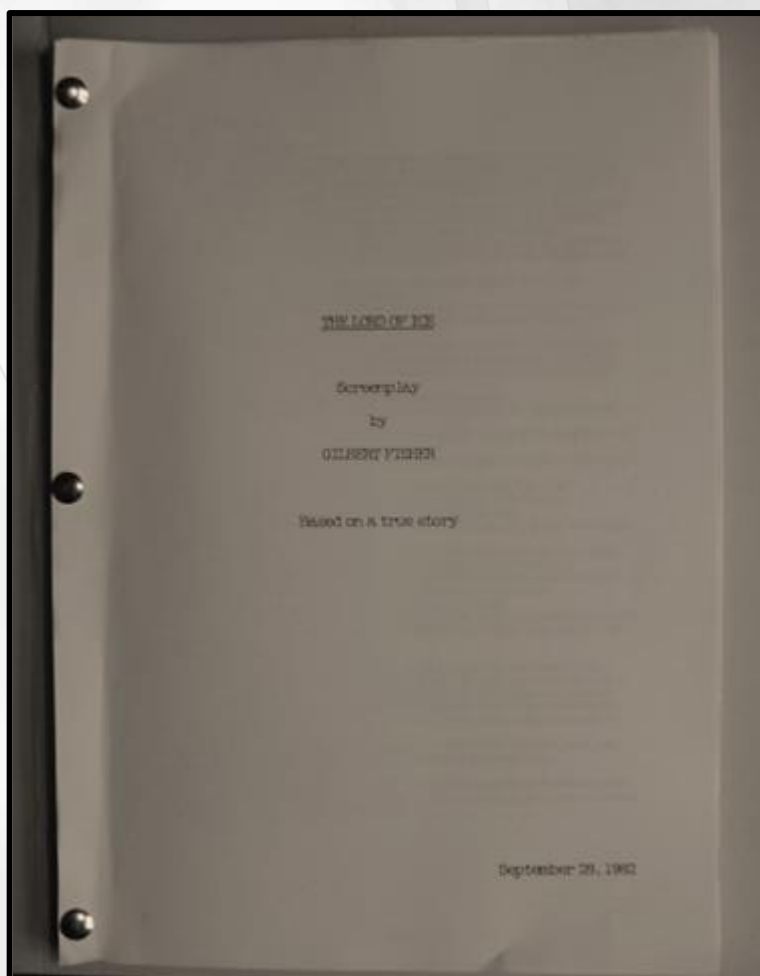
Les investigateurs ont fait partie d'une équipe qui, pendant les années 80, avait dû réparer les erreurs de la nouvelle direction de l'université Miskatonic. Trente ans plus tard, ils se réunissent à nouveau après avoir appris une étrange nouvelle aux informations. Partie du grand nord canadien, une tempête se dirige vers le sud-ouest du continent. Curieusement, elle n'est active qu'en journée, se dissipe complètement la nuit pour reprendre le lendemain là où elle s'était arrêtée. Les victimes de cette tempête sont plus choquées qu'elles ne devraient l'être en de pareilles circonstances et certaines affirment avoir vu des phénomènes surnaturels. Les investigateurs vétérans feront sûrement le rapprochement avec un certain rapport présent dans les rayonnages de la bibliothèque. Ils devront reprendre une piste froide depuis des décennies. Peut-être seront-ils aiguillés dans la bonne direction par certains faits divers violents ayant eu lieu sur le tournage d'un film ? Film dont les horaires de tournage coïncident avec l'activité de la tempête. L'ancienne équipe devra prouver qu'elle n'est pas rouillée et se verra obligée de saboter le tournage d'une grosse production hollywoodienne dont les vedettes tiennent des rôles plus vrais que nature. Ensuite, ils devront retrouver un temple préhistorique pris dans les glaces afin d'en restaurer les scellés. Le temps leur est compté. Personne n'a envie de savoir ce qui se passera lorsqu'une authentique incantation résonnera dans toutes les salles de cinéma lors de la sortie internationale du « Seigneur des Glaces » prévue l'hiver prochain.

合 族 各 部 均 已 完 成

Le projet « Seigneur des Glaces » voit ainsi le jour. Le film racontera l'aventure d'une expédition dans le nord du Canada. Ses membres découvriront les vestiges d'une civilisation disparue, adepte d'un culte étrange mais encore vivace, entretenu par d'inquiétants indigènes. Ces derniers protègent la tombe d'un seigneur de guerre antédiluvien, capable de s'éveiller pour défendre son trésor.

Après que son supérieur hiérarchique lui a passé un savon, Gilbert Fisher et son équipe commencent à constituer le dossier de production. Mais lorsqu'il le présente aux producteurs, ces derniers souhaitent apporter des modifications. Pour commencer, ils veulent déplacer l'action vers la jungle ou le désert. Il ne sert à rien de recruter des acteurs connus s'ils sont emmitouflés la plupart du temps. Le public veut voir des physiques avantageux luisants de sueur au soleil des tropiques. Ensuite, la culture des autochtones est trop éloignée de tout ce que le public connaît. Il faudrait l'adapter à une civilisation disparue plus populaire. Fisher entre alors en conflit avec la production. Il insiste pour conserver l'action dans son lieu d'origine et tient plus encore à garder la culture indigène intacte. De plus, il exige que le plateau de tournage soit réfrigéré pour plus de réalisme. La production lui réplique que ce genre de caprice est réservé aux plus grands réalisateurs. Alors que John Carpenter vient juste d'échouer avec « The Thing », personne ne veut prendre le risque de financer une nouvelle aventure dans les glaces. Le dossier finit dans les cartons. Fisher prend quelques semaines de repos pour surmenage avant de travailler sur d'autres projets.

À la fin des années 80, Black Feather Pictures dépose le bilan après des années difficiles. Tout son matériel est mis aux enchères, y compris ses archives contenant le dossier de production « Seigneur des Glaces ». Entre les mains d'une nouvelle compagnie cinématographique, ce projet hibernera peut-être pour toujours... Ou pas.



Effets lors de l'étude

Le lecteur ne subira des effets que s'il lit avec attention les notes concernant la culture des indigènes du grand nord, la scène de l'incantation, les consignes de conception du décor du lieu de cérémonie ou ceux des costumes cérémoniels. Dans un premier temps, il deviendra méticuleux en ce qui concerne la prononciation des incantations. Son sommeil sera hanté par des rêves de borborygmes et d'onomatopées résonnant en échos sur des parois de souterrains gelés. Les costumiers et les charpentiers des décors seront aussi affectés lorsqu'ils réaliseront leur travail et seront très pointilleux sur les matériaux utilisés. Si l'envoûtement est contrarié, il se mettra plus facilement en colère que d'habitude. S'il reste dans l'ambiance de la culture préhistorique du nord, ce qui sera certainement le cas sur un tournage, il subira de nouvelles altérations. Ses manières deviendront plus brutales : il négligera son hygiène ainsi que son apparence, se mettra à

manger avec les doigts et parlera plus fort pour soumettre son interlocuteur. En colère, sa violence sera immédiatement physique et il privilégiera les armes blanches les plus simples à sa portée : hache d'incendie, balai utilisé comme un bâton... Au dernier stade de ses modifications, la peau de la personne deviendra de plus en plus pâle, avec une teinte bleutée, et elle ne supportera qu'avec difficulté une chaleur supérieure à 10° C. Les effets ne sont pas permanents et se dissipent après quelques semaines sans être en contact avec les notes ou l'ambiance du long métrage. Mais que le film soit mené à terme ou non, les personnes affectées feront très probablement une dépression nerveuse.

Sortilèges conseillés

- Invoquer le Dieu des Glaces (p. 253)

« Ça va chaque fois un peu plus mal, murmura-t-il. Le vent souffle chaque fois un peu plus fort, le froid est un peu plus intense, les voix et la musique sont un peu plus nettes... et le bruit de ces terribles pas ! ».

- August Derleth,
Au-delà du seuil

Livre Sensible, Le

Fiche technique

- **Auteur** : révérend James W. Hardwicke
- **Support** : le livre est un exemplaire unique de carrés de coton blanc reliés, de grand format (environ 30 × 30 cm) et séparés par des feuilles de vélin. Une cordelette dorée attachée au dos relie le tout. Sur chaque morceau de tissu est cousu, avec grand soin, un morceau de peau humaine tatouée

- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D8	3	5
Mythe	Étude	
10 %	30 min	

- **Date de publication** : les tatouages ont été réalisés entre 1883 et 1898. La compilation a été achevée par le révérend Hardwicke en 1899
- **Version connue** : c'est un exemplaire unique

Histoire & description

Au printemps 1882, le révérend Hardwicke était d'avis qu'il était plus que nécessaire de consolider la crypte souterraine de l'église St Andrew, dans la bourgade de Feversham, dans le Middlesex, car le dallage de la nef montrait des signes inquiétants d'affaissement. Les appels aux dons dans la paroisse se révélèrent fructueux et il fut rapidement possible de financer les travaux confiés à M. Barrister, maçon de son état, qui se mit à l'ouvrage avec ses deux fils.

Lorsque M. Barrister vint déclarer au révérend Hardwicke qu'il avait trouvé « quelque chose derrière c'mur qui s'est écroulé parce qu'y tenait pas plu'd'bout que l'vieux Martins à la sortie du pub », le bon révérend espéra y découvrir les reliques de St Andrew, qu'on disait avoir été martyrisé par les Northmen ici-même en des temps reculés. Il donna congé à Barrister et s'employa donc à entrer dans la cavité ouverte avec l'espoir d'y trouver les restes du saint homme.

Les témoignages fiables manquent sur ce qui a bien pu se passer ensuite. Plusieurs



Asile de Bethlam (Bedlam) 1896

paroissiens déclarèrent ultérieurement que le comportement du révérend avait changé, mais plutôt en bien. Il était devenu très affable et perpétuellement souriant. Mais ses sermons commencèrent à dérouter les paroissiens. Il parlait de ses rêves avec des propos fort peu compréhensibles et oubliait parfois toute référence à l'Église.

Le vrai drame survint à la messe de Pâques, alors que le révérend était introuvable. On le chercha partout mais il était dans la crypte, penché sur le corps sans vie de Pete Battle, un jeune charretier de 15 ans. C'est là que M. Heckles le trouva en train de marmonner en extrayant les organes du malheureux garçon dont le corps était maladroitement découpé. M. Heckles eut la certitude de le voir tenir un objet clair dans la main, mais il n'y en eut aucune mention dans le rapport de la police du comté. Hardwicke n'opposa aucune résistance, et il affichait même ce sourire béat lorsqu'il monta dans la Maria³ avec les vêtements couverts de sang, devant l'assistance médusée.

³ La Maria est le surnom donné à la voiture grillagée utilisée par la police.

Hardwicke fut déclaré fou (c'était une explication préférable pour tout le monde) et placé à l'asile de Bedlam. Il y séjourna pendant quinze années durant lesquelles il eut un comportement irréprochable. Il travailla à la bibliothèque et ne tarda pas à se rendre utile à l'aumônerie. Il priait souvent, et il commença à instruire quelques aliénés des bienfaits de la religion. Personne ne vit grand mal au fait qu'il développe un talent particulier pour le tatouage de citations bibliques en araméen (enfin, c'est ce qu'il prétendait) chez certains des résidents de l'asile « afin que la parole du Seigneur les accompagne, puisque les malheureux n'ont pas été dotés des moyens de les retenir correctement dans leurs pensées ».

Après quinze ans passés à Bedlam, tout laissait penser qu'Hardwicke avait dépassé cet épisode de démence. Il avait exprimé de profonds regrets, et s'en était entretenu de nombreuses fois avec l'aumônier de l'asile. Il n'avait aucun comportement violent ou même étrange. Au contraire, il était extrêmement serviable et souriant. Le

La folie à l'époque victorienne

Contrairement aux idées reçues, les asiles victoriens ne sont pas nécessairement des mouroirs ou des lieux de maltraitance. La pensée hygiéniste et humaniste du XIXe siècle a permis de changer de regard sur la maladie mentale. Toutefois, si on se soucie davantage du bien-être des malades, on envisage peu leur guérison. Les traitements lourds et barbares (comme les électrochocs ou la lobotomie), les traitements médicamenteux ou encore la psychanalyse ne se diffuseront réellement qu'au début du XXe siècle.

(Suite en page suivante)

La folie à l'époque victorienne (suite)

Les motifs d'enfermement relèvent parfois davantage des normes sociales en vigueur plutôt que de la santé mentale. Indigents, épouses reniées, maniaques, personnes séniles... sont facilement déclarés civilement incapables et enfermés, côtoyant des personnes aux pathologies bien plus lourdes.

La loi anglaise sur la santé mentale de 1890 a établi que l'enfermement nécessitait un certificat d'aliénation mentale, signé par deux juges et deux médecins.

Dans la pratique, ces jugements étaient assez expéditifs et un membre de la famille pouvait assez facilement demander l'internement d'un parent, ouvrant ainsi la voie à des abus qui visaient à faciliter un remariage ou la gestion d'un patrimoine.

Les aliénés criminels qui ont été transférés dans un asile en lieu et place de la peine capitale ne peuvent être libéré que sur décision de la couronne. Pour l'envisager, le ministre de l'Intérieur doit recevoir un avis favorable de la part des commissaires à l'aliénation mentale et d'un médecin, et cela conduit assez rarement à une libération.

directeur, après avis du chef de service, se félicita de « cette magnifique et pieuse guérison qui donne de l'espoir pour tous nos patients ». On l'autorisa donc à sortir pour qu'il se rende chez sa sœur durant une semaine.

Il ne revint jamais. Mais dans les semaines qui suivirent, toutes les personnes qu'il avait tatouées et qui se trouvaient en dehors de Bedlam furent retrouvées mortes et en partie écorchées de manière atroce. Il avait repris possession de son bien et reconstitué

☞ Accroche de Scénario ☞

En 1932, une inondation a dévasté la salle des archives du bureau de police d'Exeter. On ne pourra plus jamais rien faire de ces vieilleries complètement moisies. Le sergent Cork a donné un beau billet au chiffonnier Ursul Mac Grady pour qu'il emmène ce tas d'ordures jusqu'à la chaudière de la vieille école. Lorsque le Livre Sensible est tombé entre ses mains, il a trouvé bien étrange ce drôle de recueil avec des dorures et un petit marque-page en os. Ensuite, il a reconnu la langue cornique qu'il parlait avec sa grand-mère quand il était gamin. Et comme il était dans une école, quoi de plus naturel que de faire un peu de lecture...

Les investigateurs sont invités à enquêter sur le meurtre d'une jeune institutrice dans un quartier d'Exeter. De grands morceaux de peau ont été très méticuleusement arrachés.

L'enquête permet de reconstituer l'origine du mal : la folie du révérend Hardwicke, son séjour à Bedlam et sa fuite dans le Devon jusqu'à la découverte de son corps.

Il faudra également retrouver son « successeur », Ursul Mac Grady, qui se charge de réactiver un culte disparu au sud de la Cornouaille, dans une grotte du littoral, où il entend appeler Ceux des profondeurs qui ont disparu des côtes depuis des siècles.

☞

son Livre de Prières, celles-là même qu'il entendait dans ses rêves.

On fit examiner plus attentivement les tatoués survivants qui se trouvaient encore à l'asile par un linguiste réputé venu spécialement d'Oxford, sir William Dangreville. Il conclut que les écritures des tatouages n'étaient pas de l'araméen, mais une sorte de traduction phonétique de la langue des bretons, qui pouvait se rapprocher du cornique à bien des égards. Il entreprit d'en traduire certains passages, après quoi il fit un rapport demandant à l'asile « de recouvrir de toute urgence et par tous les moyens à disposition ces écritures impies ». Plusieurs méthodes furent expérimentées : brûlures, grattages, ... et il fut finalement décidé que l'encrage total des zones concernées était la méthode la plus efficace et la plus humaine.

Hardwicke ne retourna jamais chez sa sœur, et aucun témoin ne l'aperçut à St Andrew. Il s'était retiré loin de là. Le Livre Sensible, comme il l'appelait en secret, se trouvait avec lui dans un cottage isolé du Devon, près de son cadavre. L'ancien révérend s'était enlevé des morceaux de peau préalablement tatouée sur son propre corps pour compléter l'ouvrage là où des parties manquaient (celles des pensionnaires qui n'avaient pas quitté Bedlam). Il avait fini par succomber aux nombreuses infections qui s'étaient développées dans ses plaies réparties sur tout le corps, qu'il avait dû s'infliger avec un petit couteau en os archaïque constellé de symboles. Toutefois, le coroner Ferguson fut catégorique dans son rapport : son cadavre était figé avec l'expression d'un grand sourire béat lorsqu'il fut retrouvé.

Effets lors de l'étude

La lecture permet d'entrer en communication avec une entité surnaturelle indéterminée, mais qui pourrait être Cthulhu. Cette lecture plonge le lecteur dans un état d'hébétéude souriante, d'abord dans ses rêves puis à l'état de veille. Il se répète continuellement la longue formule du livre jusqu'à un état de démente qui ne tarde pas à se substituer à sa personnalité originale.

Si le lecteur rencontre accidentellement le texte sans être une victime choisie par le

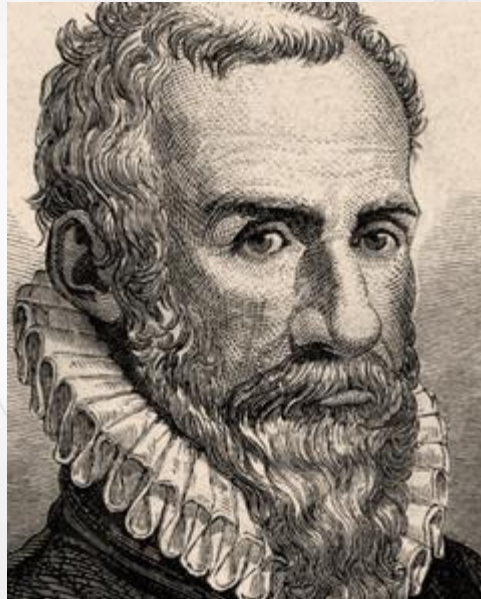
Grand Ancien, il est uniquement victime de cauchemars qui lui donnent la prescience de l'existence d'une entité cosmique, d'un continuum de temps hanté par les souffrances où son existence et celle de l'humanité n'est qu'un épiphénomène.

Sortilèges conseillés

Un sort de contact avec une entité cosmique (probablement Cthulhu), qui se manifeste dans les rêves et prend progressivement le contrôle du lecteur.

Ce dernier obéit à ses rêves comme un automate en exécutant les ordres incompréhensibles de son commanditaire onirique. Il n'en comprend ni les tenants ni les aboutissants. Personne ne peut les comprendre...

- Contacter (Cthulhu) (p. 256-259)



Édition de 1592 de *Des monstres et prodiges*, L'

Fiche technique

- **Auteur** : Ambroise Paré (?)
- **Support** : sous sa forme initiale, elle se présente comme un ensemble de vingt cahiers de 16 pages au format 20,5 × 14,2 cm, soit 320 pages au format in-octavo. La typographie est soignée, et elle est abondamment illustrée de gravures sur bois
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D4	1	2
Mythe	Étude	
5 %	5 jours	

- **Date de publication** : 1592
- **Version connue** : douze exemplaires ayant survécu jusqu'au XXe siècle et qui ont tous été personnalisés par leurs propriétaires successifs

Histoire & description

L'œuvre connue

Publié pour la première fois en 1573 et prenant sa forme définitive en 1585, *Des Monstres et prodiges* est un ouvrage tout à fait réel et facile à trouver, notamment en poche chez Folio Classique. Maître Paré y disserte sur une foule de sujets, allant des succubes aux monstres marins en passant par la faune africaine, où il mentionne aussi

Elle représentait un monstre à la silhouette vaguement anthropoïde, avec une tête de pieuvre dont la face n'aurait été qu'une masse de tentacules, un corps écailleux, d'une grande élasticité, semblait-il, des griffes prodigieuses aux pattes postérieures et antérieures, de longues et étroites ailes dans le dos.

- H. P. Lovecraft,
L'appel de Cthulhu

bien d'honnêtes girafes qu'une autruche qu'il a disséquée... ou que des tortues géantes à douze pattes. En bon auteur de la Renaissance, il emprunte beaucoup à d'autres, mais tout le chapitre consacré aux naissances anormales fourmille de phrases comme « chose que je vis moi-même », et beaucoup de ses cas donnent l'impression d'avoir été rédigés d'une manière presque journalistique, à partir d'un questionnaire standardisé.

L'auteur

Figure de la Renaissance française, chirurgien des rois de France, inventeur de prothèses articulées et auteur prolifique, Ambroise Paré (1510-1590) est resté comme l'un des pères de la chirurgie moderne.

Histoire éditoriale

La version de 1585, la dernière revue par l'auteur, est considérée comme définitive. L'édition de 1592, réalisée après la mort de Paré, présente plusieurs ajouts. Une controverse éclata dans les années 1650 autour de leur nature : s'agissait-il d'une version « frelatée » par un autre auteur ou, au contraire, de la seule édition complète ? Le premier camp l'a emporté – sans grand

mal, compte tenu de la nature perturbante des ajouts. Considérée comme « un faux littéraire divertissant », l'édition de 1592 a été rééditée à trois reprises : en 1715 par le libraire parisien à qui l'on doit la première édition du *Culte des goules* ; en 1840 dans un tout petit tirage constellé de coquilles ; et en 1919 par Verget & Dunoyer, un éditeur parisien spécialisé dans les versions de luxe.

Éditeur

L'édition de 1592 émanerait de « Joseph Bonhomme, imprimeur à l'enseigne de la Croix d'or, rue aux Anglais, à Paris ». La rue aux Anglais existe toujours, dans un recoin du Quartier latin, et il est tout à fait plausible qu'elle ait abrité un imprimeur. Cependant, rien ne l'atteste : ni les registres d'imposition ayant traversé les siècles, ni les mémoires du temps... et aucun autre ouvrage ne porte sa marque.

Aucune étude sérieuse n'a jamais été faite, mais un bibliophile qui analyserait papier, encre et particularités typographiques découvrirait qu'elle a probablement été imprimée en Champagne, l'adresse parisienne n'étant là que pour tromper la censure.

Aspect

Sous sa forme initiale, l'édition de 1592 se présente comme un ensemble de vingt cahiers de 16 pages au format 20,5 x 14,2 cm, soit 320 pages au format in-octavo. La typographie est soignée, et elle est abondamment illustrée de gravures sur bois.

Les douze exemplaires qui ont survécu jusqu'au XXe siècle ont tous été personnalisés par leurs propriétaires successifs, et peuvent se présenter sous la forme d'un seul épais volume ou de deux plus minces, reliés dans des qualités de cuir différentes, avec ou sans armoiries... La plupart ont appartenu à d'éminents chirurgiens ou médecins de ces trois derniers siècles.

Où la trouver ?

Dans les années 1920, un exemplaire dort sur les rayonnages de la bibliothèque de l'École de médecine. Il n'est pas accessible aux étudiants, qui sont systématiquement dirigés vers les éditions modernes des *Œuvres*



complètes de maître Paré. Un médecin s'intéressant à l'histoire de sa discipline, en revanche, n'aura aucun mal à le consulter.

Un autre exemplaire, relié aux armes de la famille d'Erlette vers 1700, prend la poussière dans la bibliothèque du château familial. Par principe, l'actuel comte refuse toute demande de consultation de ses encombrants « souvenirs de famille ».

En 1922, l'un des bouquinistes du quai Conti propose un exemplaire assez abîmé pour une centaine de francs. Selon vos besoins, il peut être acheté par l'un des investigateurs, faire l'objet d'un vol ou être l'enjeu d'un conflit entre divers individus suspects...

Contenu

- Le premier écart avec le texte accepté apparaît au chapitre III, *Exemples de l'ire de Dieu*, à propos d'un enfant doté de cornes, d'ailes et d'une seule jambe d'oiseau dotée d'un œil au niveau du genou, qui serait né à Ravenne en 1512. L'édition de 1585 se contente de le mentionner, celle de 1592 précise que « sa nature étant plus subtile et élémentaire que la matière grossière de l'humanité ordinaire, il disparut au bout de quelques jours comme fumée dans le vent. Sa Mère mourut peu après des suites de ses couches. Quant à son Père, il se remaria et eut six fils, tous parfaitement conformés ». Le petit monstre a laissé des traces dans les archives municipales de Ravenne. Retrouver les descendants de son père serait une tâche compliquée, même pour un généalogiste moderne, mais la branche aînée conserve des notes où il est question des appétits charnels d'une entité du nom de logg-Sottote...
- Les divergences s'accroissent au chapitre IX, *Exemples de monstres qui se font par imagination*, où maître Paré déconseille aux femmes de voir des animaux effrayants ou « autres choses monstrueuses » au début de leur grossesse. Après le cas de la petite fille velue parce que sa mère a croisé un ours apparaît un long développement sur les « enfants chiens » qui naissent parfois de « bonnes femmes qui ont passé trop



de temps ès cimetières ». Ces enfants ont « parfois des têtes de dogues féroces » mais sont très souvent impossibles à différencier des bambins normaux, « sinon par une certaine complexion sombre et des humeurs néfastes qui se révèlent lorsqu'ils deviennent adultes ».

- Ces « cynocéphales » refont leur apparition au chapitre XXV, *Exemples de choses monstrueuses faites par les démons et sorciers*, où un développement de plusieurs pages mentionne que ces enfants nés « hors nature » sont naturellement portés à la malfaisance, et que lorsqu'ils ne le sont pas, ils font des sacrifices de choix lors des messes noires. Paré précise que ceux qui atteignent l'âge adulte peuvent devenir de redoutables sorciers... mais que certains « embrassent la prêtrise et deviennent loups dévorants déguisés en bergers, comme on le vit de navrante façon dans le diocèse de Tours en l'an 1577 ». Cette réflexion n'a jamais été raccordée à quelque événement historique que ce soit. Paré ajoute, comme après coup, qu'ils restent capables de surmonter le stigmate laissé par leur naissance, et cite le cas « de tel, au visage si effrayant que nul n'osait



l'approcher, qui vivait dans une tour près d'Étampes et mourut en odeur de sainteté, au siècle passé ». Le folklore local mentionne effectivement un chevalier monstrueux mais d'une grande piété, nommé Jean le Dogue, qui mourut en 1479, sous Louis XI. Il fut enterré dans son église paroissiale, et des chercheurs déterminés pourraient exhumer son squelette. Son crâne est assez déformé pour justifier une perte de 0/1 SAN.

- Un développement supplémentaire fait plus que doubler la longueur du chapitre XXVII, *Comment les démons habitent ès carrières*. Paré y parle du « peuple de nuit » qui partage cet habitat souterrain avec les démons. Il affirme que « carriers et fossoyeurs parisiens » connaissent bien ces créatures, et passent des accords avec elles. Il mentionne en passant un bourreau du temps du roi François Ier, qui s'était « moult enrichi par le commerce avec ces gens-de-nuit,

avant que de disparaître sans que nul ne sache ce qu'il était devenu ». Il dit aussi que, de tout temps, il a existé à Paris « estaminets et auberges dans les caves desquels ces gens sont reçus, servis et accommodés à leur goût, qui est de viandes fétides et malsaines ». Il les décrit comme ayant « sabots de bouc, faces et oreilles de chien et griffes de lion », mais il prend soin de préciser que cette description est de seconde ou de troisième main. Toutefois, un peu plus loin, Paré affirme que ces créatures « sont hommes et femmes comme n'importe quel natif de la bonne ville de Paris, comme j'ai moi-même pu m'en assurer en anatomisant un spécimen qui me fut vendu par un fossoyeur dont je ne révélerai pas le nom ici ». Bizarrement, il ne les relie pas aux deux « cynocéphales » qu'il a mentionnés précédemment.

Faux ou non ?

Il existe deux manières de percevoir cette édition posthume :

- Les ajouts faisaient bien partie du texte original, mais Paré a reculé avant de les publier et les a laissées en dehors de nombreuses éditions de *Des monstres et prodiges* parues de son vivant. Dans ce cas, que redoutait-il ? Il jouissait de hautes protections au sein de la famille royale, et les textes supplémentaires n'étaient pas de nature à lui attirer les foudres de l'Église. Y avait-il un autre danger, moins institutionnel, à dévoiler l'existence des « gens-de-nuit » ?
- Les ajouts ne sont pas de la main de Paré, mais ont été interpolés par l'imprimeur de l'édition de 1592 pour des raisons qui restent à définir – était-ce une tentative pour dénoncer l'existence des goules parisiennes ? Un élément d'un chantage sur le thème « voilà ce que je sais, la prochaine fois, je mettrai tout sur la place publique de manière moins discrète » ?

Les investigateurs de la Belle époque ou des Années folles ne pourront jamais vraiment

trancher entre les deux possibilités. Ceux de l'époque moderne peuvent envisager de confier l'analyse du texte supplémentaire à un ordinateur préalablement nourri de l'œuvre de maître Paré. La machine déterminera un taux de ressemblance de 84,26 %, ce qui apporte une certaine crédibilité à la première hypothèse.

Les gens-de-nuit

Cette édition de Paré est antérieure de plus d'un siècle au *Culte des goules*. Des manuscrits médiévaux traitant des goules parisiennes restent peut-être à découvrir, mais pour l'heure, c'est la trace la plus ancienne de l'existence de ces créatures dont nous disposons. Ce n'est en aucun cas la seule : peu avant la Révolution, Restif de la Bretonne a consacré plusieurs pages aux « nyctilupes », un peuple de créatures presque humaines qui ne sort que la nuit et vit dans la crainte des « gens-du-jour ».

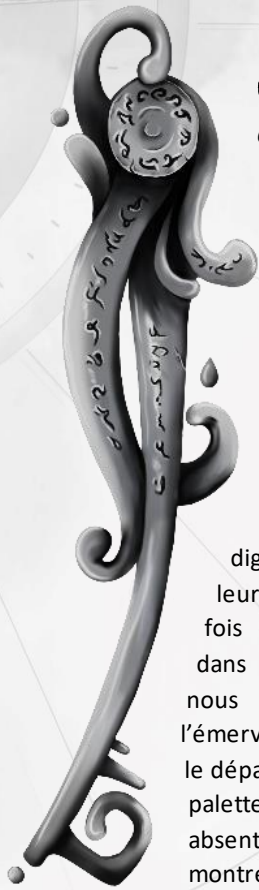
Sortilèges conseillés

Aucun.

L'une des toiles s'appelait *La leçon* - Que le ciel me pardonne de l'avoir vue! - Pouvez-vous imaginer ces innombrables créatures, semblables à des chiens, assises en rond dans un cimetière et apprenant à un petit enfant à se nourrir comme elles ? [...]

C'était un blasphème colossal et sans nom, aux yeux rouges et fulgurants, qui tenait dans ses griffes osseuses une chose qui avait été un homme, et lui rongait la tête comme un enfant ronge un sucre d'orge. Il avait l'air accroupi, et on avait l'impression qu'il allait, d'un instant à l'autre, lâcher sa proie et se mettre en quête d'un morceau plus savoureux.

- H. P. Lovecraft, *Le modèle de Pickman*



Opus Somniorum, I'

*C'est du sud que le Bateau Blanc
avait coutume de venir quand la lune
était pleine et haute dans le ciel.
C'est du sud qu'il arrivait glissant
doucement et silencieusement
sur la mer.*

H. P. Lovecraft – *Le Bateau Blanc*

Fermez les yeux et laissez-vous emporter vers le songe. Derrière les murs du sommeil se trouvent de biens curieux paysages qui, si vous en êtes digne, se dévoileront dans toute leur splendeur et leurs couleurs. Une fois endormi, tout est possible, et dans les Contrées du Rêve, Lovecraft nous invite à vivre la nostalgie, l'émerveillement, la découverte, la joie, le dépaysement et parfois la peur. Une palette d'émotions bien souvent absente de ses autres récits, mais qui se montre ici sous toutes ses facettes et dans des paysages parfois somptueux, parfois inquiétants.

Le Tome dont il va être question se veut un ouvrage majeur pour appréhender les Contrées du Rêve. À l'instar de bon nombre d'ouvrages du Mythe lovecraftien, il n'en demeure pas moins dangereux. La terrible nostalgie propre aux royaumes oniriques pourrait bien se saisir de vos futurs rêveurs et les mener à la triste fin que connut Kuranès au pied d'une des falaises bordant la sombre Innsmouth, tandis que son esprit règne à tout jamais sur la majestueuse Céléphaïs.

Au fil du temps, le texte original que constituent *les 17 tablettes des songes* a été repris, traduit, complété et annoté, mais aussi dénaturé, simplifié et amputé. Les évolutions majeures de cet ouvrage sont donc présentées ci-après, et dont voici un résumé afin de faciliter la lecture.

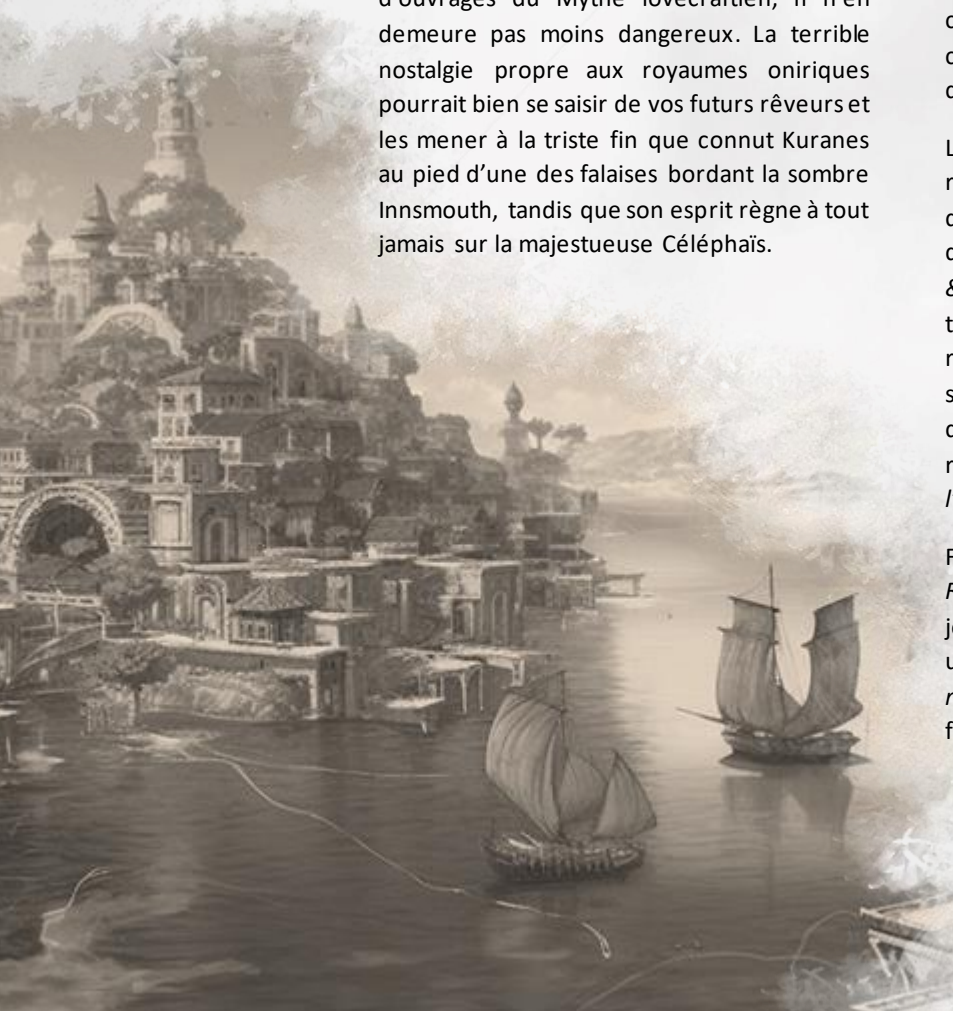
La version initiale des *17 tablettes des songes* fut tout d'abord trouvée et étudiée par un sage et savant perse, qui créa ainsi le *Kitab Alhulm* à partir de ses propres expérimentation et voyages dans le monde onirique.

Le texte arabe voyagea ensuite jusqu'en France, où il fut traduit et modifié par un moine copiste. De cette traduction naquit *l'Opus Somniorum*, un manuscrit en latin qui présente probablement la plus grande somme de connaissances sur les Contrées du Rêve, et donne ainsi son nom à ce Tome du Mythe. De la même façon, la version la plus connue ou la plus importante d'autres ouvrages du Mythe n'est pas leur version originale.

L'un des exemplaires du manuscrit partit pour l'Extrême-Orient dans les bagages de Marco Polo et arriva en Chine avant d'être oublié. Un savant du nom de Lu Mèng qui entreprit de traduire et annoter l'ouvrage en mandarin, créant ainsi le *Lòng Qishì*, dont les ajouts concernant les usages de drogues offrent d'autres entrées vers les royaumes oniriques.

Le manuscrit original de *l'Opus Somniorum*, resté en France, fut acquis par une marquise qui tira de ses voyages dans le rêve un dangereux recueil de poèmes nommé *Songes & Rêveries*, lui-même découvert bien plus tard par un élève en psychiatrie. Ce dernier remarqua des similitudes entre les rêves de ses patients et les descriptions contenues dans le recueil, et publia les résultats de ses recherches dans un ouvrage intitulé *De l'interprétation des rêves*.

Finalement, c'est une copie de *Songes et Rêveries* qui tomba entre les mains d'une jeune vidéaste. Celle-ci s'en inspira pour créer un court film intitulé *30 conseils pour faire des rêves lucides* qui fut publié sur une plateforme de vidéo à la demande.





Les 17 tablettes des songes

Chacune des portes de bronze de la ville étaient flanquées de statues de lions et d'éléphants, travaillées dans une pierre inconnue. [...] Toutes les colonnes de marbre étaient sculptées et les parterres merveilleusement décorés de béryls, de lapis-lazulis, d'escarboucles et d'autres pierres rares, disposées de façon à reproduire d'extraordinaires tapis de fleurs.

H. P. Lovecraft – *La Malédiction de Sarnath*

Fiche technique

- **Auteur** : Lucia de Faléries
- **Support** : 17 tablettes d'argile en latin alambiqué
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D8	1	6
Mythe	Étude	
25 %	40 sem	
- **Autres gains de compétences** :

Savoir ès Rêves	10 %
Rêver	5 %
Occultisme	8 %
- **Date de publication et nombre d'exemplaires** : exemplaire unique, 238 av. J.-C.

Histoire & description

Durant la fin de la première guerre punique, les Romains détruisirent la ville de Faléries. Lucia, prêtresse d'un culte dont le nom fut perdu, vit son temple incendié et ses sœurs tuées. Sa vie détruite, elle chercha un moyen de s'échapper du monde. Ses croyances lui interdisant le suicide, elle se plongea dans la prière et pratiqua d'étranges rituels afin de trouver une issue à l'existence. Il est dit que c'est par la seule force de son esprit qu'elle finit par accéder aux Contrées du Rêve, en brisant les murs invisibles de notre réalité et en ouvrant le passage vers la Caverne de la Flamme et les soixante-dix marches pour y accéder. Satisfaite de sa découverte d'un autre monde, elle chercha un moyen d'en devenir une résidente permanente.



À sa mort, Lucia de Faléries partit résider pour toujours dans les Contrées. Un rêveur, s'il en a la chance, pourra apercevoir une mystérieuse forme, parfois féminine, parfois un étrange tourbillon mêlant longs cheveux sombres et robe noire, danser dans le vent. Lucia est à ce jour l'un des plus anciens résidents humains existant encore dans les Contrées du Rêve, et certainement l'une de ses plus puissantes entités.

Les dix-sept tablettes des songes présentent le résultat de ses recherches et sont rédigées dans un latin alambiqué rendant la compréhension du texte délicate. Si l'on y ajoute la dégradation due au temps, la lecture de l'ensemble est véritablement laborieuse. Une personne comprenant le latin archaïque pourra émettre l'hypothèse qu'il s'agit d'une sorte de rituel destiné à faire des rêves lucides, mais certaines descriptions de lieux ou créatures précis peuvent remettre en question cette affirmation.

Sur les 17 tablettes originales, seules 16 subsistent. Sur la dernière d'entre elles est décrite la 17e : il s'agissait du moule ayant servi à créer la Clef d'Argent.

Seul un historien aussi chanceux que consciencieux pourrait suivre les déplacements des tablettes à travers le temps. On peut en trouver une trace dans le journal de la famille Feliciano, de riches armateurs romains ayant vécu vers 50 ap. J.-C., qui finiront par s'en débarrasser suite à un

Les guerres Étrusques

Les peuples Étrusques occupaient le centre de la péninsule italienne, jusqu'aux côtes de la mer Tyrrhénienne lorsque latins et troyens, fuyant le sac qui a suivi la conquête de Troyes par les Grecs, fondèrent la ville de Rome. Selon divers auteurs antiques, les tensions entre romains et étrusques commencent dès le règne de Romulus, premier roi du futur empire. Les guerres entre Étrusques et Romains s'étalèrent jusqu'à la fin du IIe siècle avant notre ère, prenant fin lors de la conquête de l'Étrurie, dernier territoire Étrusque. Cependant, plusieurs villes, dont Faléries, se rebelleront contre l'occupant. Elles payèrent bien souvent le prix de leur affront par la suite.

drame. Elles sont mentionnées plus tard dans un manuscrit grec du IIIe siècle qui relate la tragédie d'un mage affligé d'une mélancolie incurable. Il faut attendre le VIIIe siècle pour relever une allusion à « dix-sept tablettes oniriques acquises à un coût bien cruel » par un scribe de la bibliothèque d'Alexandrie dans le registre d'un trésorier. Quelques années plus tard, on peut trouver une lettre d'un sage de Bagdad qui reproche à son ami Jabir d'avoir « rendu à jamais incomplète la série des dix-sept tablettes des songes en brisant la dernière ». Enfin, en recoupant des lettres et des mémoires d'une famille de Bagdad autour de l'an 1200, on apprend que les tablettes ont été expédiées vers Jérusalem. Elles ne parviendront jamais à destination, la caravane les transportant ayant disparu dans une puissante tempête de sable.

☞ Accroche de Scénario ☞

– Quand passe le marchand de sable –

Autour de l'an 1200, les personnages font partie de la caravane transportant l'unique exemplaire des 17 (en vérité 16 alors) tablettes des songes. Ils peuvent savoir ce qui est contenu dans cet étrange coffret en bronze que semblent surveiller en permanence deux gardes, ou l'ignorer : c'est sans importance. Quelques jours après avoir quitté Bagdad, en plein désert, les membres du convoi commencent à faire des rêves particulièrement intenses la nuit, mais aussi de plus en plus souvent alors même qu'ils sont éveillés tandis que leur voyage se poursuit.

La tempête de sable qui s'abat sur la caravane n'a définitivement rien de naturel : elle achève de briser la barrière qui sépare l'Éveil des Contrées du Rêve. Qu'est-il arrivé ? Quelle entité en a voulu aux tablettes de Lucia ? Et qu'en est-il des voyageurs ? Ce qui est sûr, c'est qu'on ne trouvera plus trace de la caravane, de ses membres, ni de son précieux contenu.

☞

Effets lors de l'étude

La personne qui parvient à déchiffrer les tablettes se voit affligée d'une étrange mélancolie. Elle cherche la proximité des lieux évoquant l'antiquité gréco-romaine, qu'ils soient authentiques ou non, et souhaite y passer le plus de temps possible. Elle se lamente sur la perte de couleurs des temples et des statues (qui étaient autrefois peintes de couleurs vives). Son état finit par aboutir à une quête sans espoir pour retrouver la dix-septième tablette, afin de fabriquer une nouvelle Clef d'Argent pour fuir la réalité.

Sortilèges conseillés

Sorts issus du Manuel du Gardien :

- Appeler (p. 253-254) Hypnos et Nodens
- Chant de Thoth (p. 255)
- Créer un Portail (en particulier vers les Contrées du Rêve) (p. 268)
- Enchanter une flûte (p. 262)
- Ériger la Barrière de Nacht Tinit (p. 262)
- Signe des Anciens (p. 272)

Créations originales :

- Vision Onirique
- Divination
- Amplifier le Rêve
- Déformer le Rêve
- Appeler un Chat d'Ulthar
- Fourreau enchanté



Kitab Alhulm

Puis la déchirure s'ouvrit de nouveau, et il aperçut les minarets scintillants de la cité, il vit les gracieuses galères à l'ancre dans le port bleu, observa les arbres gingko, sur le mont Aran, frémissant sous la brise marine.

H. P. Lovecraft – Céléphais

Fiche technique

- **Auteur :** Jabir ibn Hayyan
- **Support :** ouvrage en arabe relié au format in folio constitué de multiples feuillets de parchemin et de papyrus

Statistiques :

SAN	GMI	GMC
1D10	2	8
Mythe	Étude	
30 %	50 sem	

Autres gains de compétences :

Savoir ès Rêves	12 %
Rêver	12 %
Occultisme	5 %

- **Date de publication et nombre d'exemplaires :** original publié en 790, puis 3 copies réalisées autour de 800

Histoire & description

Le sage Jabir ibn Hayyan, savant à la cour du calife Haroun al-Rashid, réalisa un voyage jusqu'à Alexandrie, alors sous domination perse. Ce périple lui fit croiser la route de l'unique exemplaire des 17 tablettes des songes, rédigées quelques 1000 ans plus tôt par la prêtresse Lucia, et que Jabir obtint vers 770. Certains affirment que c'est dans la très célèbre bibliothèque d'Alexandrie qu'il fit cette découverte, mais d'autres sources, contradictoires, soutiennent que l'endroit était déjà détruit lorsque Hayyan arriva sur place. Dans tous les cas, la ruine subite d'un tel lieu de savoir, alors même que le monde perse avait dépêché ses plus grands savants pour faire l'inventaire de son fabuleux contenu, est forcément digne d'intérêt.

Jabir ibn Hayyan retourna donc à la cour du calife en possession des précieuses tablettes,

qu'il passa de longues années à étudier. Chimiste, mathématicien, astronome et alchimiste, il était déjà largement versé dans les arts hermétiques et avait rédigé bon nombre d'ouvrages sur le sujet. Ces derniers furent d'ailleurs d'une influence majeure sur l'alchimie européenne durant le Moyen Âge. Dans les écrits de Lucia, Jabir découvrit le moyen de rejoindre physiquement la dimension onirique et compléta les indications des tablettes par son propre savoir alchimique afin de créer, grâce au moule contenu dans la 17e tablette, la Clef d'Argent.

Jabir entreprit ensuite plusieurs voyages dans les Contrées du Rêve, qu'il cartographia. Il coucha ainsi sur le parchemin de nombreuses cartes aux proportions et aux distances excessivement complexes à appréhender. De plus, il rêva plusieurs grandes villes paradisiaques, promises à devenir des berceaux des sciences et des arts, rêves qui influencèrent durablement le style oriental des cités du monde onirique.



بقية من سنة وسنة وسنة الكواكب
 وقد ما لتغير على ان حركتها وكل سنة
 وتسمى اثنتي عشرة درجة تسمى سنة
 وسبع درجات بالقرية فاذا انقضت من
 ذلك مقدار ما قد زاده طوله على كل كوكب
 وهي خمس وعشرون في قولهم انما يجب ان
 يرا على مواضعها التي وضعت على كوكب
 في كتابه وهو اثنتي عشرة درجة في كتابه
 وقد يعنون حقيقة فيصير ذلك موضع السهل
 الاعز في اول سنة الفاروقا القصر وموضع
 وسبعين من سنتي في الفلك في سبعين
 واتسعة وعشرون في الفلك من الكواكب
 موضع السهل في الفلك الذي جعله
 العقرب في تسعة وعشرون على سنة
 من العقرب وكذلك تكون الزيادة على سنة
 الكواكب واما عروضا على ذلك في كتابه
 لانها تدور حول قطبي فلك البروج ولا تتغير
 ابدان
 واما اقدارها ومراتبها في العظم والصغر
 فعملها وحدانها بالعيان عند الان كوكبه
 كل صورة على الانفراد وعدد كواكبها واسماها
 والقابها على مذهب الفلكيين ومذهب العرب
 ليستدل باحد على الاخر وتعمل صورها

السهل والعمل في سنة وعشرون جزا ورابع
 جزا من العذرا او موضع الشمال من الثلثة التي
 في جهة العقرب في خمسة اجزا وتلقى ويربع
 جزا من العقرب وكان عند بطليموس ان
 الكواكب الثابتة يسير في كل مائة سنة
 درجة فزاد على كل واحد من هذين الكوكبين
 مقدار حركة كل واحد منهما في امدته التي
 بينهما وبين ما لا وسبق من السنين وفي الاصل
 وان يكون سنة خمس وعشرون دقيقة بالقرية
 في موضع موضع الشمال في اعزل في سنة
 عشرون في رجب وثلاثي درجة من العذرا
 موضع الكواكب الشمالية التي في جهة العقرب
 في سنة واربعة وثلاثي درجة من العقرب
 ثم زاد عليه الزيادة على جميع الكواكب
 وصيغها في كتابه المحسني في جدول ثم
 رصد اصحاب الفلك فوجدوها قد حركت عن
 مواضعها التي ذكرها ما نال اوسر في كل سنة
 سنين سنة درجة في امدته التي بين اصداهم
 وايراد ما نال اوسر من السنين وكان بين الوقت
 الذي جعلناه تاريخا لمواضع الكواكب في هذا
 الكتاب وهو اول سنة الف وثمانين وسبعمائة
 وسبعين من سنتي في القرنين وسبعمائة
 ما نال اوسر من السنين تسمى مائة وستة و

Ses écrits furent compilés dans un ouvrage par ses disciples. Jabir ajouta aux notes de Lucia de nombreux détails sur les Contrées du Rêve, ainsi que la possibilité de l'usage de certaines drogues telle que l'opium pour faciliter le voyage vers les soixante-dix marches du Sommeil Léger et la Caverne de la Flamme.

Le *Kitab Alhulm*, dont le titre signifie « Livre des songes » ou « Livre des rêves » en arabe, se présente sous la forme d'une centaine de feuillets de parchemin ou de papyrus reliés par des fils de soie et une colle végétale à une couverture en cuir. L'ensemble est assez irrégulier et fragile. L'écriture du sage et de ses disciples copistes est soignée, mais suit un style calligraphique de l'arabe proche de l'écriture mohaqqaq, habituellement réservée aux ouvrages religieux, et donc difficile à déchiffrer.

Ibn Hayyan, cependant victime de sa trop grande soif de connaissance, fut approché par un des avatars de Nyarlathotep dans le monde de l'Éveil. L'entité lui demanda de lui ouvrir certains passages vers les Contrées du Rêve. Jabir lui obéit, en créant, si ce n'est la terrifiante Kadath l'Inconnue, probablement

le monastère désolé sur le terrible Plateau de Leng dans lequel vit le Prêtre-qu'on-ne-peut-pas-décrire, avant d'être totalement corrompu par le Grand Ancien. Alors que la peau du sage virait au noir d'encre et qu'il s'était exclusivement consacré aux rêves et au service du Grand Ancien, le calife al-Rashid envoya sa garde arrêter Jabir ibn Hayyan. En découvrant son état de corruption, le souverain décida de plonger le savant dans un sommeil éternel avant de l'enterrer dans une tombe murée puis effacée de toutes les cartes et registres avant d'en tuer tous les architectes et les artisans. Dans le rêve, Jabir est l'esclave de Nyarlathotep, qui, n'ayant plus usage de son pantin, le condamna à errer sur les terres désolées de l'innommable Plateau de Leng.

Il existe en tout quatre exemplaires du *Kitab Alhulm*. Le premier a été rédigé par Ibn Hayyan, et fut enterré dans la tombe du savant lorsque son inhumanité fut découverte par le calife. Les trois autres ont été réalisés par un petit groupe de ses disciples, acquis à la cause de Nyarlathotep, qui confectionnèrent ces copies et se les partagèrent pour rassembler d'autres fidèles. Des traces de ce petit culte voué au Chaos

Rampant peuvent être trouvées jusqu'au XIe siècle au travers de témoignages venant de certains proches du sage Ibn Hayyan, mais aussi dans les archives du calife al-Rashid qui mentionnent la traque de cette secte dont les membres se font discrets. Un parchemin mentionne « un ouvrage maudit, pilier de ce culte hérétique, et dont l'homme que j'ai infiltré dans leurs rangs a pu me parler avant d'être tué ».

Accroche de Scénario

– Les contes des mille et une nuits –

Les investigateurs se trouvent liés à la recherche de la tombe perdue d'un savant perse, et réalisent les fouilles archéologiques menant à découverte de la sépulture d'Ibn Hayyan, et du Kitab original enterré avec lui. L'ouverture du sarcophage scellé plonge les personnages dans un profond sommeil, durant lequel Jabir, serviteur du Chaos Rampant exilé dans les Contrées du Rêve, va tenter de retrouver le chemin du Monde de l'Éveil grâce à l'aide des investigateurs, ou bien du culte fondé par ses disciples qui aura forcément été mis au courant de fouilles réalisées dans une ancienne cité d'Iran.



On peut apprendre, grâce aux récits d'un certain chevalier de Renault qui participa à la 3e Croisade, qu'une copie du Kitab fut volée lors du sac d'un ancien temple à Jérusalem. Il décrit ce « curieux ouvrage conservé précieusement dans un coffre caché au fond d'une niche du temple des infidèles » et conte la beauté des écritures et des illustrations. Le chevalier templier ramena le livre en Europe pour en confier la traduction aux moines de l'abbaye de Solesmes, dont une note comptable concernant le paiement pour la réalisation de l'ouvrage peut être trouvée dans les archives de la commanderie des templiers d'Angers. L'exemplaire en arabe, une fois rendu aux Templiers, fut ensuite vendu à un notable français, puis sa trace se perd durant les nombreux échanges et reventes entre collectionneurs privés et autres amateurs d'alchimie européens.

Il est possible de retrouver la piste d'un second exemplaire à Constantinople, acquis par un marchand qui mentionna son achat dans ses comptes. L'ouvrage sembla se transmettre dans sa famille, qui comptait alors certains des artistes et écrivains les plus inspirés de la ville, pendant quelques générations, avant d'être trouvé et brûlé en 1450 avec nombre d'autres ouvrages considérés comme hérétiques lors de la chute de la ville et sa prise par les Ottomans.

Au cours du XXe et XXI siècle, différentes sources attestèrent de la présence d'un exemplaire du Kitab dans une réserve de la bibliothèque nationale de Berlin, tandis que le second se trouverait entre les mains d'un collectionneur privé de Bagdad qui l'aurait légué à sa famille à sa mort en 1928. L'ouvrage prendrait depuis la poussière dans les étagères de la riche demeure familiale.

Effets lors de l'étude

Un investigateur qui étudie le Kitab ressentira, s'il n'y a pas déjà accès, un désir intense de visiter le royaume décrit par le sage Ibn Hayyan. L'ouvrage détaillant différentes méthodes pour rejoindre les Contrées du Rêve, son pouvoir attractif sera donc immédiat, plongeant le personnage dans une lecture fiévreuse de ses pages, suivie de la mise en pratique des dites méthodes.

Celui qui accède aux Contrées grâce à cet ouvrage souffrira ensuite de troubles de l'attention et de la vision : les paysages des terres oniriques se superposant à sa vue dans l'Éveil qui, lui, perdra peu à peu ses couleurs et son attrait.

En termes de jeu, l'investigateur doit réaliser un test de POU par semaine de lecture. Chaque test raté impose une visite des Contrées du Rêve au lecteur ainsi qu'un dé malus cumulatif (puis une augmentation du niveau de la difficulté) à l'ensemble de ses tests de compétence liés à la vue lorsqu'il se trouve dans l'Éveil. Une fois arrivé à 2 dés malus (soit cinq tests ratés en tout) et un niveau de difficulté critique, l'investigateur n'a d'autre choix que de trouver une solution pour se rendre dans les Contrées du Rêve de manière permanente.

La bibliothèque d'Alexandrie

Construite vers 288 av. J.-C., la bibliothèque d'Alexandrie est la plus célèbre et probablement la plus importante bibliothèque du monde antique connue. Faisant partie d'un ensemble de structures plus vaste dédié aux neuf Muses appelé le Mouseion, la bibliothèque réunissait les ouvrages les plus importants de son époque, et les savants les plus reconnus de l'Antiquité s'y rendaient pour les consulter ou y ajouter leur propre savoir. Grâce à sa politique dite du « fonds des navires », consistant à réquisitionner tous les ouvrages présents sur les navires passant au port d'Alexandrie, à les traduire et les copier pour en conserver les originaux, la bibliothèque aurait contenu jusqu'à 400 000 rouleaux de papyrus à son apogée.

Ce lieu de savoir a subi plusieurs destructions et reconstructions entre le premier siècle av. J.-C. et le huitième siècle. Lors de sa destruction finale, Alexandrie était sous domination perse, et on raconta qu'un incident poussa le calife Omar ibn al-Khattâb à ordonner l'incendie du bâtiment et de tous les ouvrages qu'il contenait, ainsi que certains des savants qui en faisaient alors l'inventaire... Cependant, cette histoire fut remise en question faute de sources fiables.

Sortilèges conseillés

Sorts issus du Manuel du Gardien :

- Altération Physique de Gorgoroth (p. 252)
- Appeler (p. 253-254) Hypnos et Nyarlathotep
- Bénir la Lame (p. 255)
- Chant de Thoth (p. 255)
- Contacter Nyarlathotep (p. 260)
- Créer un Portail (en particulier vers les Contrées du Rêve) (p. 268)
- Déflagration Mentale (p. 261)
- Domination (p. 261)
- Enchanter une flûte (p. 262)
- Ériger la Barrière de Nacht Tinith (p. 262)
- Fascination (p. 263)

Créations originales :

- Vision Onirique
- Divination
- Altération Physique Onirique
- Amplifier le Rêve
- Cauchemar
- Déformer le Rêve
- Appeler un Chat d'Ulthar
- Fourreau enchanté



Opus Somniorum

Il avait, pendant quelques instants, pensé que c'était une chaîne de noires montagnes, il voyait maintenant que c'était quelque chose d'autre. [...] Rangées en un immense demi-cercle, ces montagnes, chiens de garde du Nord, étaient sculptées en monstrueuses statues vigilantes et leurs mains droites étaient levées dans un geste de menace contre le genre humain.

H. P. Lovecraft – *La Quête Onirique de Kadath l'Inconnue*

Fiche technique

- **Auteur** : frère Eudes d'Angers
- **Support** : livre manuscrit en latin
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D10	3	12
Mythe	Étude	
32 %	30 sem	

- **Autres gains de compétences** :

Savoir ès Rêves	18 %
Rêver	8 %
Occultisme	15 %

- **Date de publication et nombre d'exemplaires** : manuscrit original réalisé en 1257, puis 5 copies sont produites entre 1260 et 1265, soit 6 exemplaires en tout

Histoire & description

En 1257, frère Eudes d'Angers, de l'abbaye de Solesmes, fut chargé de faire une copie enluminée d'un ouvrage en arabe très endommagé. Ce dernier avait été ramené de Jérusalem lors de la 3e Croisade par le chevalier Louis de Renault, de l'ordre des Templiers. D'un naturel curieux, et ayant déjà entendu parler du sage à l'origine de cet ouvrage, frère Eudes éprouva certaines méthodes décrites dans le texte au fil de son travail de traduction et de copie. Il intégra ainsi à sa traduction ses propres expérimentations et découvertes dans les Contrées du Rêve.

Handwritten text in a stylized, possibly Arabic or Hebrew script, arranged in several lines across the middle of the page.





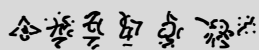
Abbaye de Solesmes

Malheureusement pour l'auteur, le récit de ses voyages oniriques fut très mal vu par son supérieur, jugeant ces pratiques et les visions décrites comme contraires au dogme religieux et détournant ses frères de la prière. En effet, plusieurs jeunes frères furent séduits par la prose du rêveur. Sans toutefois l'accuser d'hérésie, le père supérieur réprimanda frère Eudes.

☯ Accroche de Scénario ☯

– La communauté des songes –

En 1260, les personnages entrent dans l'ordre monastique de l'abbaye de Solesmes. Certains sont là pour échapper à un sort funeste ou sont des fils bâtards de nobles de premier plan. Les journées semblent interminables entre les tristes murs de l'abbaye. Mais frère Eudes leur offre un moyen d'évasion inédit vers les Contrées du Rêve. Nos jeunes rêveurs se verront confrontés aux dangers du monde onirique mais aussi à la répression religieuse. Parviendront-ils à préserver l'héritage de frère Eudes quand celui-ci se laissera mourir ?



Il est heureux que le moine rêveur ait décrit ses expéditions les plus dangereuses comme des expériences à fuir ; Sa description du monde souterrain, ses rencontres avec des goules, sa fuite devant des gugs, et la vision

du rejeton d'Azathoth planant au-dessus de la lune n'ont rien à envier aux futurs tableaux de Jérôme Bosch. Durant l'enluminure de l'Opus, frère Eudes réalisa qu'il perdait progressivement la perception des couleurs, chose qu'il ne put cacher à ses confrères. Ces derniers perçurent les problèmes ophtalmiques développés par l'infortuné rêveur comme un châtement divin. Eudes sombra dans une étrange mélancolie. Sous prétexte de pénitence, il se laissa en réalité mourir de faim. Après la mort du copiste, le père supérieur décida de détruire *l'Opus Somniorum*. Mais le livre était introuvable. Il resurgit quatre siècles plus tard, entre les mains de la marquise de Château-Renault. L'ouvrage connut plusieurs propriétaires avant de regagner l'abbaye de Solesmes au début du XXI^e siècle.

Il existe plusieurs copies de l'ouvrage original : cinq jeunes moines entourant frère Eudes les conçurent en secret. Il n'existe aucun texte évoquant les aventures de ces jeunes gens et nul ne sait à quels dangers réels et oniriques ils rencontrèrent. Ils furent sans doute les responsables de la sauvegarde de l'Opus original. Chacun d'entre eux produisit une copie, certaines enluminées, d'autres non. Il est certain que toutes quittèrent l'abbaye de Solesmes. L'une d'entre elles prit le chemin de l'Extrême-Orient pour aboutir à la cour de Kubilai Khan. Une autre fut détruite par l'Église autour de 1300. Depuis le début du XXI^e siècle, une troisième est conservée à la Bibliothèque

L'abbaye Saint Pierre de Solesmes

Dominant la vallée de la Sarthe, l'abbaye de Solesmes fut fondée en 1010 par la confédération bénédictine. D'abord simple prieuré du seigneur Geoffroy de Sablé qui a fait don des domaines sur lesquels les moines de l'abbaye de Saint-Pierre de la Couture, au Mans, viendront s'installer. Les bâtis sont progressivement agrandis, avant que le prieuré ne soit ravagé par les Anglais durant la guerre de Cent Ans. L'abbaye est reconstruite et profite de la prospérité de la région pendant la Renaissance. À cette période, plusieurs extensions sont réalisées et Saint Pierre de Solesmes devient une place religieuse influente.

(Suite en page suivante)

L'abbaye Saint Pierre de Solesmes (suite)

Le scriptorium et la bibliothèque de l'abbaye gagnent également une solide réputation : les moines copistes réalisèrent la traduction ou la copie de centaines d'ouvrages, l'abbaye se dota ensuite de sa propre imprimerie qu'elle conservera jusqu'à l'exil de 1901, année lors de laquelle les bénédictins quittent Solesmes suite au vote de la loi sur les associations du 1er juillet 1901.

nationale de Paris. Le sort des deux dernières reste mystérieux. Ouvrage prenant la poussière au fond d'archives oubliées ou précieux tome gardé sous clef dans une collection privée ? Nul ne connaît précisément leur histoire.

À sa mort dans le Monde de l'Éveil, frère Eudes a fondé un monastère dans les Contrées du Rêve. Depuis une colline, il surplombe de vastes champs de fleurs d'un éternel printemps, situé non loin de la grande Céléphais.

Le livre se compose de trois parties. La première décrit plusieurs méthodes d'accès aux Contrées du Rêve. Le texte précise que la meilleure d'entre elles est de posséder la Clef d'Argent, cette dernière étant même représentée par une illustration. La deuxième partie est un guide pour l'explorateur onirique. On y trouve des indications géographiques, la description de différentes villes et leurs particularités, un bestiaire et des conseils pour se garder des nombreux dangers. Enfin, frère Eudes évoque ses propres explorations et rencontres.

Les magnifiques enluminures de l'originale représentent divers lieux et créatures des Contrées du Rêve dans le style médiéval de l'époque. Mais, à partir du milieu du livre, les couleurs employées sont de plus en plus vives. Vers la fin, la colorisation semble

incohérente, ce qui donnera à l'ouvrage le surnom de « Manuscrit bariolé » dans les cercles spécialisés.

Effets lors de l'étude

Une lecture intégrale de l'ouvrage n'aura aucun effet sur le lecteur, hormis le fait de susciter une curiosité croissante pour le royaume onirique. Toutefois après l'avoir lu et exploré pour la première fois les Contrées du Rêve, le rêveur perdra petit à petit la perception des couleurs. Le phénomène s'aggravera à chaque retour dans l'Éveil. Après un maximum d'une douzaine de rêves, la réalité du lecteur ne sera qu'un monde terne et gris, dépourvu d'intérêt, et il voudra passer de plus en plus de temps à rêver.

Sortilèges conseillés

Sorts issus du Manuel du Gardien :

- Altération Physique de Gorgoroth (p. 252)
- Appeler (p. 253-254) Hypnos et Nodens
- Bénir la Lame (p. 255)
- Chant de Thoth (p. 255)
- Créer un Portail (en particulier vers les Contrées du Rêve) (p. 268)
- Domination (p. 261)
- Enchanter une flûte (p. 262)
- Ériger la Barrière de Nacht Tinith (p. 262)
- Fascination (p. 263)

Créations originales :

- Vision Onirique
- Altération Physique Onirique
- Amplifier le Rêve
- Cauchemar
- Déformer le Rêve
- Appeler un Chat d'Ulthar
- Fourreau enchanté





Lòng Qishì

Pendant les éternités que je passai là, je me promenai avec ravissement dans les jardins où des pagodes biscornues se laissaient entrevoir à travers des bouquets d'arbustes, où les blanches allées sont bordées de délicats buissons de fleurs.

H. P. Lovecraft – *Le Bateau Blanc*

Fiche technique

- **Auteur :** Lu Mèng
- **Support :** le livre original est composé de papier et de bambou, les copies sont des livres manuscrits en papier, l'ensemble est rédigé en chinois mandarin
- **Statistiques :**

SAN	GMI	GMC
1D8	2	9
Mythe	Étude	
25 %	50 sem	
- **Autres gains de compétences :**

Savoir ès Rêves	10 %
Rêver	12 %
Occultisme	10 %
- **Date de publication et nombre d'exemplaires :** exemplaire original réalisé en 1350, puis trente copies vers 1380

Histoire & description

En 1271, lorsque Marco Polo, son père et son oncle quittèrent Venise pour se rendre en Chine, à la cour de Kubilai Khan, deux frères dominicains les accompagnèrent. Ces derniers furent chargés de faire découvrir le christianisme au grand Khan. Un des religieux avait emporté avec lui une copie manuscrite non enluminée de *l'Opus Somniorum* de frère Eudes d'Angers. Mais les deux dominicains n'atteignirent pas la Chine. En effet, effrayés par les rumeurs de guerre près de Lajazzo, ils firent demi-tour. Une lettre, perdue pendant les guerres d'Italie aux XV^e et XVI^e siècles, racontait que l'un des deux hommes souffrait d'étranges troubles de la vision. *L'Opus*, en possession des Polo, fut offert en cadeau au Khan.



L'ouvrage demeura dans la bibliothèque impériale pendant plusieurs décennies avant d'être trouvé par Lu Mèng, un des nombreux savants au service de l'empereur Togoontomor, dernier représentant de la dynastie Yuan. Si Lu Mèng traduisit fidèlement les deux premières parties du livre, il substitua le récit des explorations de frère Eudes par le sien. Le savant déplora l'absence de la Clef d'Argent et la remplaça par un usage de l'opium. Aussi, un rêveur utilisant les indications de l'ouvrage n'arrive pas dans les Contrées par les soixante-dix marches. Il se perd dans les vapeurs de sa pipe à opium un moment avant que celles-ci ne soient chassées par l'arrivée d'un dragon oriental. Il peut alors le chevaucher à travers les nuages opiacés. Les nuées s'écartent un peu plus tard, révélant les Contrées vues du ciel.

En effet, si Eudes d'Angers avait, lorsqu'il entreprit la traduction du *Kitab Alhulm*, expurgé une grande partie des usages de drogues mentionnés par Jabir ibn Hayyan de son texte, Lu Mèng fut intrigué par certaines illustrations de fleurs ressemblant à des pavots, que le moine avait reproduit dans

L'opium

L'opium est issu d'une espèce de pavot, le pavot somnifère (*Papaver somniferum*), originaire du bassin méditerranéen et du Moyen-Orient et fut importé en Inde puis en Chine par les Arabes et les Perses. C'est une variété particulière, le pavot blanc, qui permet d'obtenir l'opium par incision du fruit et collecte du latex. Utilisé depuis des milliers d'années pour ses effets sédatifs en médecine, l'opium est aussi recherché pour ses autres effets psychoactifs, à des fins spirituelles ou récréatives.

Si on trouve des traces écrites de fortes consommations d'opium en Chine dès le XVIIIe siècle, la plante y est connue et utilisée dans la pharmacopée chinoise autant que comme drogue depuis bien longtemps. En occident, l'opium est consommé dans les milieux littéraires dès le milieu du XIXe siècle.

(Suite en page suivante)

l'Opus Somniorum. Étant aussi médecin et herboriste, Lu Mèng entreprit alors d'expérimenter et de consigner en détails ses résultats concernant l'utilisation de divers mélanges de plantes, et tout particulièrement et tout particulièrement le pavot à opium. La résine, une fois fumée, donnait les meilleurs effets, tant pour atteindre les royaumes oniriques que pour y amplifier les capacités du rêveur. C'est en partie pour cette raison que le savant intitula son ouvrage « Lǒng Qìshì », ce qui signifie « chevaucheur de dragon », une expression pour désigner le fait de fumer l'opium. L'autre raison était que cette formulation portait un sens bien plus explicite concernant les voyages réalisés par Lu Mèng dans les Contrées du Rêve.

Lu Mèng mentionna également dans son ouvrage la découverte d'un autre « aspect » des Contrées du Rêve : un endroit où « la nuit est éternelle, éclairée seulement par la face sombre de la lune, et le monde en nuances de gris ». Il raconta dans une série de notes ses rencontres avec des ombres mouvantes, les nombreux dangers de ces lieux, et précisa qu'il allait dédier un autre traité à cet « empire sombre ».

騎 士 龍

La mort de Lu Mèng restait un mystère, même si sa consommation d'opium y a probablement contribué. Dans les Contrées du Rêve, le savant se plaît à chevaucher un dragon chinois au ras des surfaces d'eau, laissant les flots dans son sillage prendre des couleurs fabuleuses.

L'ouvrage est constitué d'un assemblage de papier et de pages en lamelles de bambou, le tout relié par de la corde de chanvre à une couverture faite de fines plaques de bois vernis. Illustré dans un style mêlant l'art chinois et mongol, les couleurs présentes à l'intérieur se sont effacées avec le temps. Toutefois, un examen approfondi permettra de s'apercevoir que

les illustrations en fin d'ouvrage n'ont jamais été colorisées.

Peu après l'une des grandes purges bureaucratiques menées par Hongwu à la fin du XIVe siècle, un lettré de l'Académie Hanlin mit la main sur le Lǒng Qìshì. Il employa son contenu de façon originale, en formant un réseau d'espions oniriques. Ces individus entraînaient leur cible, souvent un diplomate, dans les Contrées du Rêve. Là, selon leurs objectifs, ils pouvaient l'influencer ou lui



soutirer des secrets. On évalua à une trentaine le nombre de copies effectuées à destination des espions. Lorsque Zhu Di s'empara du pouvoir, il chercha à exterminer les espions oniriques. Toutefois, plusieurs d'entre eux parvinrent à s'échapper, emportant avec eux de nombreuses copies du Lóng Qishi. Leur organisation devint alors difficile à suivre et entre peu à peu dans le folklore et les légendes. Le passage du temps, les guerres et autres sinistres eurent raison de la plupart des copies. En 1850, il n'en restait plus que cinq, jalousement gardées par une société secrète. Cette dernière finit par se fondre dans les réseaux criminels. Durant le XIXe et le début du XXe siècle, on évoquait à mots couverts des membres des Triades capables de traquer leurs ennemis jusque dans leurs rêves.

Effets lors de l'étude

Après une première lecture, l'investigateur se voit affligé d'une forme progressive de photosensibilité. Au bout de quelques jours, même un ciel très couvert devient un supplice. Seule la consommation d'opium permet d'apaiser la souffrance. Mais inévitablement, au milieu de la fumée, le lecteur finit par rencontrer le dragon capable de l'emmener dans les Contrées du Rêve, où la lumière est supportable. À partir de ce moment-là, pourquoi rester dans une réalité où seule la lumière de la lune et des étoiles est tolérable ?

Sortilèges conseillés

Sorts issus du Manuel du Gardien :

- Appeler Hypnos (p. 253-254)
- Bénir la Lame (p. 255)
- Déflagration Mentale (p. 261)
- Domination (p. 261)
- Enchanter une flûte (p. 262)
- Fascination (p. 263)

Créations originales :

- Vision Onirique
- Divination
- Altération Physique Onirique
- Amplifier le Rêve
- Cauchemar
- Déformer le Rêve



☯ Accroche de Scénario ☯

– L'affaire du dragon souffleur d'opium –

Les investigateurs font partie des autorités de la Concession internationale de Shanghai pendant les années 1920. Lors d'une descente dans une fumerie d'opium, un ancien manuscrit chinois est saisi. Suite à cet évènement, les rêves des investigateurs prennent une tournure étrange. Ils se retrouvent dans des décors en trompe-l'œil dans lesquels des connaissances cherchent à savoir où le manuscrit a été emporté. Ils se rendent vite compte que ces visages familiers ne sont que des masques et qu'à leur réveil, ils ont des souvenirs communs de leurs songes. Pendant leur période d'éveil, les investigateurs ont l'impression d'être surveillés. De plus, un mystérieux collectionneur d'antiquités européen cherche à leur soutirer le manuscrit. Traqués de jour dans les rues festives de Shanghai et de nuit dans des rêves fabuleux, les investigateurs devront faire des choix quant au sort du manuscrit s'ils veulent retrouver une vie normale.

阿不即被若阿行高行即三昧前之六字前短後長

L'opium (suite)

Les guerres de l'opium se déroulèrent entre 1839 et 1856, lorsque le Royaume-Uni, qui disposait alors du monopole de la vente d'opium, chercha à affaiblir la Chine et son pouvoir politique pour forcer le pays à s'ouvrir aux puissances étrangères. Alors que la Chine interdit la culture du pavot à opium, les Britanniques en importèrent massivement depuis l'Inde pour continuer à alimenter les fumeries chinoises. Ces deux conflits seront perdus par la Chine.

Certains textes occultes prétendent que l'opium permet de voir l'avenir, ou encore, comme l'affirme Lu Meng dans son ouvrage, de rejoindre d'autres dimensions d'existence.



Songes et Rêveries

Et dans le crépuscule, tandis que les étoiles apparaissaient une à une, et que la lune répandait sur le marécage une lumière semblable à celle qu'un enfant aime voir palpiter sur le sol, quand on le berce pour s'endormir, un vieil homme à la tunique déchirée, couronné de feuilles de vigne flétries, s'enfonça dans les sables mouvants mortels, regardant droit devant, comme s'il voyait les dômes d'or d'une belle cité où l'on comprendrait ses rêves.

Cette nuit là, une partie de la jeunesse et de la beauté de l'ancien monde disparut à jamais.

H. P. Lovecraft – *La quête d'Irannon*

Fiche technique

- **Auteur :** Diane Lucienne Rousselet, marquise de Château-Renault
- **Support :** livre imprimé relié, au format in-12 de 72 pages en vieux français
- **Statistiques :**

SAN	GMI	GMC
spécial	1	6
Mythe	Étude	
10 %	5 sem	

- **Autres gains de compétences :**

Savoir ès Rêves	8 %
Rêver	5 %
Occultisme	10 %
- **Date de publication et nombre d'exemplaires :** publié en 1653 en une centaine d'exemplaires par un imprimeur parisien

Histoire & description

Diane était une jeune femme férue de littérature, issue de la noblesse du Languedoc et qui se maria au marquis de Château-Renault, petite ville non loin de Tours qui fut fondée par le comte de Blois au XII^e siècle. Elle était également écrivaine, et publiait sous pseudonyme des romans de chevalerie et de la poésie de courant baroque tardif, aux tournures excessivement alambiquées.

Sa passion pour les livres l'amena à acquérir l'exemplaire original de *l'Opus Somniorum* de frère Eudes alors que l'Abbaye de Solesmes réalisait une vente de charité pour renflouer

ses caisses, vendant l'ouvrage rédigé par le moine sans en connaître la véritable valeur. L'histoire du codex avait en effet été en grande partie oubliée. Les frères de Solesmes trouvèrent cette copie presque par hasard en rangeant les étagères d'une des anciennes réserves du scriptorium, y découvrant un compartiment secret contenant le manuscrit. Diane entreprit alors l'exploration des Contrées du Rêve, guidée par sa lecture du manuscrit de Solesmes. Ses voyages lui inspirèrent plusieurs poèmes, décrivant avec de nombreux détails, mais en un phrasé complexe, différents lieux du royaume onirique. Atteinte de la terrible sensation de vacuité et de mélancolie qui affectait les rêveurs ayant trop longtemps parcouru ces contrées, Diane publia son recueil sous son véritable nom avant de se désintéresser totalement de son existence terrestre. Elle passa ensuite la majeure partie de son temps à dormir, et le peu de son temps éveillé à errer dans les couloirs de sa vaste demeure, sans prêter attention aux murmures inquiets de ses domestiques.

Ce recueil de poèmes reçut un accueil plutôt enthousiaste les premiers mois suivant sa publication. Cependant, les opinions devinrent rapidement acerbes, voire insultantes sans raison apparente en premier lieu. En se renseignant sur l'origine de ces critiques, on peut apprendre qu'elles provenaient majoritairement des mêmes personnes qui saluaient la qualité et l'inventivité de l'ouvrage, puis sombrèrent dans ce que des psychiatres modernes qualifieraient de dépression chronique aggravée. Les auteurs de ces critiques reprochaient à Diane de n'avoir produit qu'un texte incomplet, et leur frustration grandissante ne fit que nourrir un profond dégoût de la fadeur du monde avant de les pousser immanquablement au suicide. Diane fut alors tour à tour accusée de corrompre l'âme humaine, puis de sorcellerie. Son recueil fut finalement interdit à la vente et souvent détruit lorsque des copies en étaient découvertes.

En 1666, un petit groupe d'illuminés, mené par un prêtre fanatique, se rendit au manoir de la famille Rousselet pour l'incendier et tuer Diane, sous prétexte d'hérésie. Des témoins

mentionnèrent l'incident et les flammes s'élevant au-dessus de la grande maison, mais personne ne sut véritablement ce qu'il advint de la châtelaine. Certains zélateurs furent retrouvés et interrogés par la police ; ils accusèrent « la sorcière de Château-Renault » d'une ultime bravade, faite avant de « s'évanouir dans l'éther ».

La marquise de Château-Renault a bien évidemment rejoint de façon définitive les Contrées du Rêve lorsque les fanatiques la menaçaient. Elle y habite une ancienne villa de style méditerranéen aux inspirations antiques sur les bords de la mer cénéroenne, entourée de vignes et d'oliveraies. Ce paysage est cher à Diane, elle le connut dans son enfance avant de devoir se marier avec le marquis de Château-Renault et de quitter ses terres natales, sa famille, ainsi que son premier et seul véritable amour. Les rêveurs peuvent l'y trouver, habillée de robes légères en coton blanc, probablement assise à la terrasse d'où elle contemple le fabuleux miroir mouvant aux couleurs du ciel. La marquise n'a rien perdu de sa beauté, mais son visage est empreint d'un chagrin et d'une nostalgie qui ne la quittent jamais. Elle sera tout à fait à même d'assister ceux qui demandent son aide, particulièrement s'il s'agit d'une tragique histoire de cœur.

Sur la centaine d'exemplaires imprimés de *Songes et rêveries*, une trentaine fut détruite les cinq années suivant sa publication en raison des multiples incidents dont l'ouvrage était responsable. Durant le siècle qui suivit, on le trouvait en vente chez plusieurs libraires, principalement parisiens, lyonnais et strasbourgeois, accompagné d'une sinistre réputation, ainsi que dans les bibliothèques ou greniers de particuliers ayant tous une histoire plus ou moins sordide à raconter, sans forcément en connaître la cause. Le nombre d'exemplaires diminua à une quarantaine avant la fin du XVIIIe siècle. La réputation d'ouvrage maudit finit par faiblir et quelques exemplaires du recueil élurent domicile dans les bibliothèques de bonnes familles de la bourgeoisie française du XIXe siècle. Les copies restantes étaient devenues d'obscures références littéraires oubliées au fond des étagères de libraires et autres bouquinistes. Aux XXe et XXIe siècles,

le moyen le plus probable de dénicher un des trente derniers exemplaires est de fréquenter les vide-greniers ou les ventes aux enchères spécialisées dans les livres anciens.

☯ Accroche de Scénario ☯

– Le cercle des poètes disparus –

Paris, hiver 1870. Une mystérieuse malédiction semble frapper les cercles intellectuels et littéraires de la Ville Lumière : plusieurs disparitions inexplicables ont déjà eu lieu et d'autres sont à venir. Les investigateurs devront remonter une piste de morts et de disparitions jusqu'à un groupe de poètes dont un des membres, Rêveur, a découvert une édition de *Songes et Rêveries* et a eu la malheureuse idée de partager sa trouvaille avec ses amis pour les mener avec lui dans les Contrées du Rêve. Tout ne s'est évidemment pas passé comme il l'avait espéré.

☯ 夢 境 之 旅 ☯



Effets lors de l'étude

La lecture de chacun des poèmes écrits par Diane est une expérience véritablement unique et éphémère : elle fait voyager son lecteur aux frontières des Contrées du Rêve, lui permettant d'en apercevoir une fraction à travers ses vers. Cependant, être témoin d'une telle beauté a un prix : celui d'accroître le désir du lecteur de voir les terres oniriques de ses propres yeux.

Pour celui qui n'est pas déjà capable de Rêver, le recueil de poèmes agit comme une véritable drogue : chaque texte ajoute à sa dépendance et, s'il est relu, ne procure pas la même sensation que lors de la première lecture, forçant le lecteur à avancer encore et encore jusqu'à la fin du livre. De plus, tout autre ouvrage semble alors dénué d'imagination et d'originalité, le lecteur ne trouve plus aucune saveur ni dans les autres textes à sa disposition, ni dans la vie en générale après avoir lu quelques poèmes.

Une fois le recueil terminé et si son lecteur n'a pas été en mesure de visiter les terres oniriques, le suicide apparaît alors comme la dernière façon de mettre un terme à une existence qui lui semble désormais fade et vaine.

En termes de jeu, la lecture de chaque poème impose à l'investigateur un test de POU : en cas d'échec, il subit une perte de 2/1D6+1 de Santé Mentale et doit lire le suivant et ainsi de suite. De plus, la difficulté du test augmente tous les trois échecs, mais revient à une difficulté normale si l'investigateur se rend dans les Contrées du Rêve. Le nombre exact de poèmes est laissé à la discrétion du Gardien.

Sortilèges conseillés

Sorts issus du Manuel du Gardien :

- Appeler (p. 253-254) Hypnos et Nodens
- Ériger la Barrière de Nacht Tinith (p. 262)
- Fascination (p. 263)

Créations originales :

- Vision Onirique
- Amplifier le Rêve



De l'interprétation des rêves

En chacun de nous existe un autre être que nous ne connaissons pas. Il nous parle à travers le rêve et nous fait savoir qu'il nous voit bien différent de ce que nous croyons être.

Carl Gustav Jung

Fiche technique

- **Auteur** : Johann Jakob Honneger
- **Support** : livre imprimé relié en cuir vert au format in-octavo de 96 pages en allemand

- **Statistiques :**

SAN	GMI	GMC
1D2	1	3
Mythe	Étude	
5 %	30 sem	

- **Autres gains de compétences :**

Savoir ès Rêves 4 %
Occultisme 5 %

- **Date de publication et nombre d'exemplaires** : 75 exemplaires imprimés en 1911 dont la majorité fut commandée par divers psychiatres et psychanalystes de l'époque, ainsi que des universités (d'Europe de l'Ouest principalement)



Clinique psychiatrique universitaire de Zurich, dit « le Burghölzli »

Histoire & description

En 1909, Johann Jakob Honneger était un jeune psychiatre en formation tout juste entré au Burghölzli (surnom donné à la clinique psychiatrique universitaire de l'université de Zurich) qui se passionnait pour la psychanalyse de Freud. Percevant son potentiel, Carl Gustav Jung proposa à Johann de devenir son élève et assistant, et lui confia plusieurs patients. Contestant les théories de Freud, Jung souhaitait les mettre à l'épreuve et les confronter aux siennes : il chargea donc son élève de rédiger plusieurs articles qu'ils co-signèrent.

L'importance des découvertes réalisées poussèrent Jung à surcharger de travail Johann, dont la santé commença à décliner. Jung cherchait alors à démontrer sa « théorie culturelle », qui, selon une lettre adressée à Freud en 1909 dans laquelle il affirmait que « *Nous ne résoudrons pas le fond de la névrose et de la psychose sans la mythologie et l'histoire des civilisations* », faisait l'hypothèse d'un inconscient collectif et culturel.

Honneger poursuivit son travail sans relâche pendant une année durant laquelle il constata effectivement la redondance de certains éléments dans les rêves et délires de ses patients. Cependant, ceux-ci ne semblaient pas correspondre à l'idée que Jung s'était faite de la mythologie culturelle, et Johann lui

proposa dans certaines lettres d'étudier un autre genre de syncrétisme, un « Mythe nouveau » selon ses mots, partagé par plusieurs patients. Jung rejeta cette idée en bloc et Johann explora ses propres hypothèses seul, tout en continuant de publier avec Jung. Il fit l'acquisition en avril 1910 du recueil de Diane, *Songes et Réveries*, dans lequel Honneger trouva des références explicites à des lieux et personnages décrits par ses propres patients.

Johann passa les mois suivants à travailler presque sans repos pour publier ses conclusions. En novembre 1910, il tint à Nuremberg une conférence intitulée « La formation du délire paranoïaque », durant laquelle il semblait particulièrement affaibli selon certains témoignages du public. Sa présentation fut erratique, fébrile, et excessivement personnelle ; Johann Jakob Honneger se suicida peu de temps après, en mars 1911. Il laissa derrière lui un ouvrage, rassemblant le résultat de ses recherches et ses conclusions, rédigé dans un style académique dans sa majorité, mais qui se terminait de façon bien plus subjective, influencé par la dépression de son auteur.

Publié en soixante-quinze exemplaires par l'université de Zurich juste après sa mort, l'ouvrage d'une centaine de pages se présentait au format in-octavo dans une couverture verte en cuir. On retrouve la

majorité des soixante-quinze exemplaires de *De l'interprétation des Rêves* dans les universités de médecine et de psychiatrie d'Europe de l'Ouest. Huit d'entre eux ont été détruits ou perdus lors de divers incidents, et quinze rachetés par des collectionneurs privés. Dix exemplaires traversèrent l'Atlantique dans les années 1960 pour finir dans de prestigieuses universités américaines dont un à l'université Miskatonic d'Arkham.

Effets lors de l'étude

L'ouvrage est relativement inoffensif en lui-même, mais sa lecture est une porte d'entrée sur des interrogations au sujet des Contrées du Rêve. Si elles ne sont jamais évoquées en soit, plusieurs chapitres de l'ouvrage, dans lesquels Johann retranscrit les témoignages de ses patients et développe sa vision de ce « Mythe nouveau », évoquent certains lieux des terres oniriques. De plus, l'un des derniers chapitres traite des inquiétudes soulevées par Johann concernant les angoisses de certains patients au sujet d'entités étranges. Une figure récurrente dans les dires de certains patients se présente sous la forme d'un inquiétant prêtre vêtu d'une pâle toge à capuchon et habitant un monastère en ruine au milieu d'un grand plateau désertique et glacial.

Le seul véritable danger de l'ouvrage réside dans ses références : Johann Honneger cite explicitement la version du recueil de Diane de Château-Renault, *Songes et Réveries*, ainsi que la consultation d'un certain *Opus Somniorum* auquel l'auteur aurait eu accès lors d'un voyage à Paris durant l'automne 1910.

Sortilèges conseillés

Aucun.



30 conseils pour faire des rêves lucides

Le chat est un animal mystérieux. Il devine et voit des choses que les humains ne perçoivent pas. N'est-il pas l'âme de l'antique Égypte et le sujet des contes oubliés de Méroé et Ophir ? De plus, il est apparenté au Seigneur de la Jungle, et comme tel, il est l'héritier des secrets de la sombre et inquiétante Afrique.

H. P. Lovecraft – *Les chats d'Ulthar*

Fiche technique

- **Auteur :** Julie Crystalle
- **Support :** Vidéo en ligne en français
- **Statistiques :**

SAN	GMI	GMC
1	0	1
Mythe	Étude	
2 %	1 jour	

- **Autres gains de compétences :**

Savoir ès Rêves	3 %
Rêver	1 %

- **Date de publication :** 2018

Histoire & description

La chaîne vidéo *Julie Crystalle* n'a jamais atteint un grand nombre d'abonnés ; son animatrice avait tendance à se disperser entre différents sujets. À la fin d'une longue liste d'interprétations astrologiques, d'usages thérapeutiques du cristal et d'ASMR, on trouvait une vidéo nommée « 30 conseils pour faire des rêves lucides », d'une quarantaine de minutes.

Dans cette vidéo, les trois premières minutes se composent d'un générique à la musique évoquant la spiritualité hindoue suivi des remerciements de Julie pour le nombre croissant d'abonnés et les gentils commentaires. L'animatrice parle ensuite de sa découverte dans une brocante de vieux bouquins formidables permettant de se diriger à volonté dans les rêves. Puis elle commence sa liste de conseils. Si les premiers sont élémentaires (couper son smartphone, s'installer confortablement...), les suivants sont plus surprenants. S'appuyant sur ses



lectures, Julie parle de descendre soixante-dix marches vers une caverne où il faut convaincre deux vieux barbus (pas méchants pour deux sous) de pouvoir continuer à descendre. Elle évoque ensuite nommément certains lieux des Contrées du Rêve, avec une préférence pour la « ville aux chats trop mignons ». En toute innocence, pendant les quinze dernières minutes de la vidéo, Julie prodigue des conseils utiles pour se garder de certains dangers des Contrées.

Cette vidéo fut malheureusement la dernière de la chaîne. Julie ne répondit plus à aucun commentaire et seuls les plus curieux épiluchant les réseaux sociaux apprirent qu'elle avait été atteinte d'une dépression avant de ne plus donner aucun signe de vie.

Dans les Contrées du Rêve, Julie peut être rencontrée à Ulthar, en compagnie des chats.

Effets lors de l'étude

Par chance, le visionnage de la vidéo n'a aucun effet.

Sortilèges conseillés

Aucun.

☯ Accroche de Scénario ☯

– Les neko chan d'Ulthar –

Les amis de Julie (nos investigateurs) sont inquiets de sa disparition. En suivant les indices à leur disposition, ils finiront par retrouver les livres cités dans sa dernière vidéo, dont une copie de *Songes et rêveries*, et se risqueront dans les Contrées du Rêve. Ils retrouveront la jeune femme dans une Ulthar qui devient de plus en plus *kawaiï* (« mignon » en japonais). Ils se lanceront alors dans une quête dans l'espoir de trouver un remède au mal qui la ronge (qui commence à les affliger aussi) et la ramener à la réalité. Mais à qui faire confiance dans un monde onirique ? Le remède se trouve-t-il sur la Lune ou gardé quelque part sur le Plateau de Leng ?

合 携 吾 如 友 結 洪



Grimoire

Les mystérieux fragments pnakotiques en disaient quelque chose et, après qu'il eut déchiffré les signes gravés sur la clé d'argent, un chapitre entier du Necronomicon, ouvrage oublié de l'Arabe fou Abdul Alhazred, lui avait révélé toute sa signification interne. Une porte avait été ouverte - non pas, en vérité, l'Ultime Porte - mais une autre qui conduisait hors du temps [...].

H. P. Lovecraft – À travers les portes de la Clef d'Argent

Afin d'éviter les redondances, le détail des sortilèges qui ne sont pas issus du *Manuel du Gardien* et présents dans les différentes versions de *l'Opus Somniorum* sont rassemblés ci-après. Il s'agit, pour certains, de sorts ne fonctionnant que dans les Contrées du Rêve. Ceux-ci seront indiqués par la mention [CdR], qui précède leur nom.

- [CdR] Altération Physique Onirique :

Coût : 6+X points de magie ; 1D4+1 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 minute

Description : Au prix d'un test de Rêver réussi, le sorcier altère l'apparence physique de son avatar onirique. Chaque point investi en plus des 6 points initiaux permet d'ajouter ou soustraire 5 points de TAI ou d'APP au rêveur, qui modifie en conséquence son apparence. Le maximum de points de vie reste inchangé.

- [CdR] Amplifier le Rêve :

Coût : 2+X points de magie ; 1D4 points de Santé Mentale (selon la vision)

Temps d'incantation : instantané

Description : le sorcier renforce sa capacité à Rêver ou celle d'un compagnon. Chaque point de magie investi en plus des 2 points initiaux accorde un bonus de 5 % au prochain test de Rêver et permet, de façon mineure, d'affecter les autres rêveurs sur un test en opposition de Rêver contre le POU de la cible.

▪ **Appeler un Chat d'Ulthar :**

Coût : 3 points de magie ; 1 point de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 minute

Description : un court rituel permettant au sorcier d'appeler un chat de la ville onirique à lui, qu'il se trouve dans les Contrées du Rêve ou l'Éveil.

▪ **[CdR] Cauchemar :**

Coût : 10 points de magie ; 1D3 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 heure

Description : le sorcier doit réussir un test opposé de POU contre sa cible pour lui infliger une perte de 5 points de Santé Mentale et un effet de cauchemar.

▪ **[CdR] Déformer le Rêve :**

Coût : 10+X points de magie ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : instantané

Description : le rêveur impose sa volonté au rêve et devient capable de déformer l'espace autour de lui, par exemple en étendant un couloir à l'infini ou en faisant reboucler une porte vers la même pièce encore et encore. Toute cible peut tenter de résister à cet effet grâce à un test de POU opposé à la compétence Rêver du sorcier. Cette dernière obtient un bonus

de 5 % par point de magie dépensé en plus des 10 points initiaux.

▪ **Divination :**

Coût : 2D6 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 30 minutes

Description : le sorcier reçoit la vision d'un fragment d'avenir possible, laissé à la discrétion du Gardien mais qui doit toujours être utile.

▪ **[CdR] Fourreau enchanté :**

Coût : 1D6 points de magie ; 1D2 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 minute

Description : le sorcier enchante n'importe quel objet creux, duquel il va pouvoir extraire une lame de son choix et à tout instant. Le sort dure 24 h.

▪ **Vision Onirique :**

Coût : 5 points de magie ; 1D3 à 1D8 points de Santé Mentale (selon la vision)

Temps d'incantation : 1 heure

Description : le sorcier entrevoit un endroit, aspect ou habitant des Contrées du Rêve. En doublant le coût en points de magie, il peut choisir de voir un élément de cette dimension qu'il connaît, ou dont il a déjà eu une vision.





BIBLIOTHECAM HISCE LIBRIS

EXIT. QUATUORDECIM

l
i
b
r
e
d

l
i
b
r
e
d

l
i
b
r
e
d


l
i
b
r
e
d

l
i
b
r
e
d

l
i
b
r
e
d

l
i
b
r
e
d

l
i
b
r
e
d



2.2 LA GALERIE DES HORREURS

Ce bâtiment me semblait sans fin. Après avoir parcouru une enfilade de couloirs, mon hôte me précéda dans une nouvelle salle. Cette dernière, sans fenêtres et curieusement meublée, était faiblement éclairée par des lampes murales. De larges alcôves s'ouvraient dans les boiseries, divisées en de profonds casiers. Tandis que des tables en bois brut étaient disposées au centre de la pièce, je remarquai finalement des filins qui pendaient du haut plafond et auxquels étaient suspendues des toiles tendues et protégées par des linges. Sur les tables et les rares étagères des lieux, de nombreuses esquisses et carnets de croquis étaient empilés entre des boîtes de tailles et de formes différentes.

« Que contiennent ces boîtes ? » demandai-je.

« Principalement des photographies », me répondit mon hôte.

Je nettoyai de la main la poussière qui recouvrait l'étiquette de l'une d'entre elles et pus lire son inscription : « Expédition Miskatonic – 23/01/1931 – Antarctique. »

À nouveau, j'explorai la collection qui dévoilait peu à peu son étrangeté à mes yeux. Les alcôves latérales regorgeaient de peintures encadrées elles aussi, et protégées de la lumière, à moins que cela ne soit du regard...

« Savez-vous pourquoi vous êtes ici ? », s'enquit-il soudainement.

« Eh bien, parce que lorsque j'ai eu connaissance de ces lieux, de cette collection, mon intérêt a été piqué au vif, et que j'ai négocié patiemment avec vous afin de pouvoir y accéder », rétorquai-je.

Il resta un moment silencieux, puis m'indiqua de le rejoindre près de l'une des alcôves où il retira précautionneusement la protection d'un cadre dont il me montra la toile. J'y découvris le portrait d'un homme de bonne famille, assis et portant sa fille sur les genoux dans un riche décor de style victorien. Les traits de l'homme retinrent aussitôt mon attention : celui-ci avait deux grands yeux caves dont les paupières étaient à peine visibles, et qui semblaient me fixer sans jamais pouvoir cligner. Il était presque chauve et, bien que qu'il ne s'agisse que d'une peinture, je pouvais percevoir la rugosité squameuse que présentait sa peau. Cette vision me fit frissonner, mais je ne pus en décrocher le regard tandis que je sentais peser sur moi celui de mon hôte, m'observant lui aussi avec attention.

Description de la section :

Cette deuxième partie de la collection de la Bibliothèque Miskatonic est constituée de toutes sortes de représentations picturales inanimées. Elle rassemble donc peintures et photographies, croquis et schémas, estampes et fresques.

De manière générale, l'information liée au Mythe de Cthulhu de ces supports sera transmise à celui qui l'observe au travers d'une image, qu'elle soit une représentation ou une capture de cet élément du Mythe ou information.

Creux du Diable

Fiche technique


- **Auteur** : John Butter
- **Support** : ensemble de 8 photographies noir et blanc au format 24 × 36 cm
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D6	1	4
Mythe	Étude	
10 %	1 h	
- **Date de publication** : 1924
- **Version connue** : un seul exemplaire de la série à ce jour. Ne contient aucune mention manuscrite

Histoire & description

John Butter était un journaliste talentueux et tenace. Officiant pour un célèbre journal de la banlieue de Boston, il était sur tous les coups. Son opiniâtreté et sa détermination lui valurent même un article dans son propre journal, vantant les mérites de son professionnalisme, de sa réactivité et de sa capacité à sentir les scoops. John gagna ses lettres de noblesse dans la profession en publiant une série de clichés étranges à l'aide de son appareil prototype Leica UR, fruit de la collaboration entre l'ingénieur Oskar Barnack et l'industriel Ernst Leitz II.

La première photo représente un étrange trou dans le sol d'environ trois mètres de diamètre, entrée d'une galerie souterraine très profonde. Les sept clichés suivants font état de la progression du journaliste à l'intérieur de cette galerie. Rien de transcendant en soi. Toutefois, si l'on observe attentivement les deux derniers clichés, on peut apercevoir une forme qui se précise malgré l'obscurité des images capturées sur l'instant. La dernière photographie en est presque hypnotisante, dérangement et malsaine. Est-ce le fruit du hasard, un incroyable mélange de coïncidences ou bien une anomalie photographique ? Personne ne saurait l'affirmer, mais une chose est sûre... une forme humanoïde recroquevillée sur elle-même est clairement perceptible. Une crête, ou ce qui s'en rapproche, prend naissance à la base d'une tête anormalement



proportionnée et parcourt son échine. Une étrange queue reptilienne semble se manifester et parachève le terrifiant spectacle.

Personne ne sait ce qu'il est advenu du journaliste. Seul son appareil a refait surface et les clichés ont été tirés à titre posthume. En effet, quelques traces de sang appartenant sûrement au malheureux ont convaincu les enquêteurs du sort funeste de ce dernier.

Cette série de clichés a été analysée par des experts unanimes. Ils sont bel et bien authentiques. Très vite, l'affaire a été étouffée et les photographies réquisitionnées par le BOI (*Bureau Of Investigation*). Par la suite, tous les enquêteurs ont été suivis psychologiquement pour un même traitement contre la claustrophobie. Il en est de même avec l'équipe chargée de stocker discrètement ces photos. À ce jour, personne n'explique l'étrange phénomène poussant le malheureux qui tombe sur ces photos à les observer frénétiquement les unes à la suite des autres, avant de succomber à cette phobie des espaces clos et confinés.



Toiles de Reynolds, Les

Fiche technique

- **Auteur** : Andrew Reynolds
- **Support** : châssis entoilés généralement de 81 × 65 cm mais pouvant aller jusqu'à 195 × 130 cm

- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D4 / 1D6	5	10
Mythe	Étude	
15 %	1 jour	

- **Date de publication** : 1925
- **Version connue** : chaque toile est unique. Aucune reproduction connue à ce jour. Aucune reproduction autorisée depuis 1927

Histoire & description

Andrew Reynolds était un artiste raté. Il resta dans l'anonymat le plus total pendant des années, moqué et snobé par l'aristocratie bostonienne des années 1920. Malgré la prohibition, il sombra facilement dans l'alcool et écuma les speakeasys de la ville. Un soir, ivre à tenir difficilement sur ses jambes, il s'apprêtait à sortir de son bar clandestin favori lorsqu'il découvrit une petite flasque en métal oubliée sur une banquette. Sur le trajet vers son atelier, il ingurgita son contenu sans se poser plus de question et passa la nuit suivante dans un état de fièvre délirante extrême qui lui fit perdre connaissance. Il reprit conscience 3 jours plus tard, affamé, déshydraté et les mains en sang. Mais il oublia bien vite sa condition physique lorsqu'il découvrit l'étendue de son travail inconscient. Son atelier regorgeait de toiles, toutes plus vraies que nature. Celles-ci dépeignaient autant des paysages fantastiques et imaginaires que des structures et autres architectures alambiquées défiant parfois même les lois de la physique. Enfin, quelques portraits de créatures fantasques et hideuses complétaient la collection.

C'est ainsi qu'un soir d'octobre 1925, Reynolds organisa son premier vernissage dans une galerie modeste de la ville. Le succès fut au rendez-vous. La presse encensa le nouvel artiste sorti de nulle part et

Effets lors de l'étude

Toute personne qui observe les clichés les uns à la suite des autres se sent envahie par une peur indicible. Tout commence par un sentiment de malaise qui saisit l'observateur et lui comprime le cœur. Au fur et à mesure de l'observation des photos, ce malaise est remplacé par une forte sensation d'oppression occasionnant souvent une gêne respiratoire prononcée. L'examen des deux derniers clichés ancre définitivement chez l'observateur une claustrophobie aiguë qui ne pourra disparaître que s'il consent à détruire les photographies (bien évidemment, personne ne le sait).

Afin de l'aider à surmonter cette peur, l'observateur peut entreprendre une thérapie auprès d'un établissement compétent.

Sortilèges conseillés

Aucun.



Reynolds se fit très vite une place parmi les personnes influentes de l'époque. Son succès phénoménal n'avait d'égal que le malaise que provoquaient ses œuvres. Les images retranscrites sur les toiles étaient tellement saisissantes de réalisme qu'il fut accusé de tromperie en ayant recours à un montage photographique expérimental. Mais très vite, ses détracteurs durent se rendre à l'évidence : les peintures étaient bien authentiques, nées de l'union de matériaux des plus basiques et d'un esprit imaginaire débordant.

Après seulement 2 ans de succès, Reynolds mit fin à ses jours. Il fut retrouvé pendu dans son atelier non sans avoir laissé derrière lui une dernière œuvre, une toile blanche où est inscrite en lettres de sang la phrase : « Trois choses perdurent à travers les âges, R'lyeh, l'Art et la Vérité, et toutes trois ne sont accessibles qu'aux déments. » Quelques

jours après l'annonce de sa disparition, les toiles s'arrachèrent à prix d'or. Les malheureux qui osèrent se les procurer le regrettèrent amèrement. Ils sont au nombre de 4, et tous ont rapidement connu une fin tragique sauf une : une artiste réputée du nom de Marla Tilton qui termina sa vie dans un hôpital psychiatrique, en proie à des crises violentes de démence. Seule la contemplation des tableaux semble la soulager, d'après les équipes médicales. Mais, jugeant la coïncidence trop suspecte et le risque trop important pour la population, le BOI a préféré saisir les œuvres, les recouvrir de draps et enfin les stocker on ne sait où.

La collection comprend 16 toiles de paysages, 11 toiles d'architectures et 6 toiles de personnages étranges représentant les mondes et structures des Grands Anciens, ainsi que certains de leurs rejetons.



provoqué ces nausées déclenchera de nouvelles crises (une forme, un symbole, un bâtiment à l'architecture semblable, etc.).

- **Créature** : l'examen des créatures fait naître chez celui qui les observe une peur grandissante. L'observateur doit réussir un test opposé d'**Intimidation** ou s'éclipser immédiatement, pris d'une peur panique de croiser une telle engeance, à croire qu'elle se tient cachée derrière la toile. De plus, il est convaincu qu'une telle créature existe (et évolue secrètement dans notre monde) et perd 1D6 points de Santé Mentale.

Sortilèges conseillés

Aucun.

Effets lors de l'étude

Les effets dépendent de la typologie de tableau observé :

- **Paysage** : les paysages fantastiques reproduits ont la fâcheuse tendance de scotcher littéralement le public. Tout observateur est hypnotisé pendant quelques instants et doit réussir un test opposé de **Charme** s'il souhaite se sortir lui-même de cette torpeur. Sinon, il faut un stimulus extérieur (une main sur l'épaule ou le bras, son nom appelé avec insistance, etc.). En cas d'échec, l'observateur perd 1D4 points de Santé Mentale et a droit à un nouvel essai.
- **Architecture** : les structures et architectures donnent littéralement le tournis et semble aspirer toute personne qui regarde ces toiles. Tout observateur doit réussir un test de **Constitution** afin de ne pas être sujet à de violentes nausées. En cas d'échec, l'observateur perd 1D6 points de Santé Mentale, est pris de vomissements et tombe malade pendant 2 jours. Il gardera longtemps en mémoire ce très mauvais souvenir. De plus, toute référence au tableau qui lui a

☯ Accroche de Scénario ☯

Il est possible d'introduire des toiles de Reynolds dans un scénario. Le Gardien peut avancer qu'un faux ait remplacé une toile considérée comme originale par le BOI ou qu'un tableau a échappé à la vigilance des fédéraux, et en faire un objet convoité par un culte ou le centre d'un scénario à part entière.

☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯



Triptyque Jaune :

Calme sur le Lac, Soleil sur la Neige et Juste Moi

Période Jaune, La

Fiche technique

- **Auteur :** Aedan O'Brian
- **Support :** Tableaux (6 exemplaires uniques, peinture à l'huile sur toile)
- **Statistiques :**

Triptyque Jaune :

- *Soleil sur la Neige (1928)*
- *Calme sur le Lac (1928)*
- *Juste Moi (1928)*

SAN	GMI	GMC
0/3	1	1
Mythe	Étude	
0 %	1 sem	

Triptyque des Créatures :

- *Le Gardien (1928)*
- *Le Protecteur (1928)*
- *Le Voyageur (1929)*

SAN	GMI	GMC
2/1D6	2	2
Mythe	Étude	
5 %	1 sem	

- **Date de publication :** 1928-1929
- **Version connue :** Après la disparition mystérieuse de l'artiste, certains tableaux ont été en premier lieu conservés par sa famille « par sécurité » puis, plus tard, dispersés entre divers collectionneurs appréciant le côté « étrange » de ces œuvres spécifiques

Histoire & description

La Période Jaune est le nom donné à un ensemble de tableaux créés par un peintre américain au cours de l'hiver 1928-1929. Aedan O'Brian, jeune artiste était connu à l'époque pour son style macabre et étrange. Il représentait exclusivement des femmes blessées/torturées/mortes, et avait l'habitude de travailler par triptyque. Cette « originalité » faisait de lui un personnage controversé mais apprécié pour son talent.

En décembre 1928, il organisa à Londres une exposition qu'il nomma « La Période Jaune ». Il y exposa en tout neuf tableaux, mais cinq détonnaient particulièrement par rapport à son style habituel, et qui cristallisèrent les débats et conflits des critiques qui s'intéressèrent à cet événement. Certains crièrent au génie, d'autres à l'hérésie.

- *Calme sur le Lac :* ce paysage, dans le style naïf, représente un bateau à voile blanche flottant sur une eau paisible sous deux soleils.
- *Soleil sur la neige :* le deuxième et dernier paysage peint par Aedan O'Brian au cours de sa carrière. Il représente ce qui semble être un champ enneigé baigné par un coucher de soleil.
- *Juste moi :* comme son nom l'indique, cette œuvre est un autoportrait. L'artiste est représenté comme une silhouette jaune, sur un fond jaune plus

clair. Par sa composition, il se rapproche du Protecteur et du Gardien (voir ci-dessous) mais dont les teintes sont plus proches des paysages.

- Le Protecteur : cette toile représente la silhouette d'une étrange créature ailée sur un fond ocre jaune. Quelques pointes de rouge (ombre, yeux, etc.) donnent une allure macabre à ce tableau.



- Le Gardien : cette toile, dans les mêmes tons que Le Protecteur, représente encore une fois une silhouette étrange sur un fond ocre jaune, mais celle-ci a un corps humanoïde bien que la tête ne le soit pas. On y retrouve aussi ces pointes de rouge, accentuant le lugubre du tableau.



☯ Accroche de Scénario ☯

– Scénario Pulp –

Début décembre 1928, l'investigateur a été invité – en tant que critique, reporter, collectionneur, artiste, ou autre – au vernissage d'Aedan O'Brian, un jeune peintre américain installé à Londres. Qu'on apprécie ou non son style, c'est un homme qui sait organiser un événement : tout le gratin et la bonne société sont conviés à ce qui a été décrit comme « The Place to be » !

Les moyens ont été mis, pourtant l'ambiance est étrange... Ce n'est pas ce qu'on attendait de cet artiste, les visiteurs sont nerveux, les réactions à certaines œuvres – qui semblent pourtant moins extrêmes que ce que propose d'habitude O'Brian – sont épidermiques. Somme toute, la soirée aurait pu se contenter de paraître insolite, laissant dans la mémoire de l'investigateur un vague souvenir de gêne et une impression de confusion. Malheureusement, les membres d'un culte dédié à un être étrange qu'ils surnomment « Le Roi en Jaune » sont bien décidés à utiliser cette réunion d'artistes et d'amateurs d'art pour accomplir leur sinistre dessein. Vont-ils chercher à invoquer le Roi en Jaune, ou même certains de ses serviteurs ailés, en se servant des invités ? Ouvriront-ils un portail vers la cité de Carcosa, sa demeure cachée loin dans les étoiles, dans laquelle l'investigateur sera autre ? Aedan O'Brian est-il une victime ou le responsable de ces terribles événements ? Il appartient au Gardien des Arcanes d'en décider...

☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯

Les raisons qui ont mené à ce changement de style restent vagues encore aujourd'hui, mais il apparaît qu'Aedan O'Brian aurait été influencé, comme beaucoup de ses contemporains, par une pièce de théâtre qui était présentée à cette époque, *La Reine et l'Étranger*. Suite à cette exposition (et malgré son succès), Aedan décida d'arrêter son

☯ Accroche de Scénario ☯

Calme sur le Lac, Soleil sur la Neige et Juste Moi ont été considérés comme un triptyque, et les connaisseurs de l'œuvre de O'Brian se sont étonnés de ne pas retrouver de troisième tableau pouvant s'associer au *Protecteur* et au *Gardien*. La plupart s'attendaient à voir Aedan O'Brian réapparaître un jour avec de nouvelles toiles, dont une qui serait la pièce manquante de ce triptyque... mais il a disparu de la scène artistique après cette exposition, avant de s'évaporer totalement environ un an plus tard lors d'une expédition en Inde, laissant donc son œuvre incomplète. Et pourtant... les rumeurs ne manquent pas. Le dernier tableau, la pièce manquante du puzzle, existerait bel et bien. Il suffit de savoir où chercher...

Qu'ils soient personnellement intéressés ou aient été embauchés pour ce travail, les investigateurs ont à cœur de retrouver ce triptyque.

Ce qu'ils peuvent découvrir : le dernier tableau existe, il porte le nom *Le Voyageur* et représente la silhouette d'une créature étrange, sorte de pieuvre difforme, toujours sur ce même fond ocre jaune et avec ces pointes de rouge.

Plusieurs exemples d'options pour la suite du scénario :

- Les tableaux ont été séparés après le suicide du précédent propriétaire, un obscur collectionneur. Sa collection a été dispersée. Une rencontre avec ses héritiers peut laisser entendre qu'ils ont volontairement séparé le triptyque. Craignaient-ils que cette série n'ait été à l'origine du passage à l'acte du collectionneur ?
- Les toiles sont actuellement en possession de quelqu'un qui connaît parfaitement les créatures qu'elles représentent et qui est bien décidé à en faire un usage plus que décoratif... Aleister Crowley, personnage contemporain de cette époque, occultiste de renom et surnommé en son temps « l'Homme le plus malfaisant du Monde » pourrait être un bon PNJ pour ce scénario.

À vous de jouer !

☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯

activité d'artiste pour aller rejoindre son père dans sa société d'import-export. Plus tard, au début de l'année 1929, il peignit un tableau qu'il n'exposa pas, mais les rares qui ont pu le voir disent qu'il partageait de nombreux points communs avec *Le Protecteur* et *Le Gardien*...

Un an après sa Période Jaune, O'Brian disparut dans des circonstances mystérieuses.

Effets lors de l'étude

Ces tableaux provoquent chez les observateurs des réactions extrêmes, parfois violentes. Cela peut aller d'une légère gêne à un sentiment de panique ou une fascination morbide. Il a été rapporté dans un journal qu'il y avait eu, lors de la révélation du *Protecteur*, plusieurs acheteurs se seraient physiquement agressés pour pouvoir l'acheter.

Sortilèges conseillés

Aucun.





2.3 LE SALON DE DIFFUSION

Nous avons grimpé une volée de marches en colimaçon, traversé une passerelle surplombant une salle où des pupitres séparaient de longues bibliothèques, puis un nouveau couloir, pour arriver enfin dans ce singulier endroit, où un hoquet de surprise m'échappa en entendant les sons que diffusaient un gramophone. Ce dernier reposait sur un secrétaire de bois brun et laqué, à côté de nombreux cylindres gravés en cuivre.

Une feutrine pourpre tapissait la pièce et étouffait tout son qui en provenait ; aussi n'avais-je perçu ces bruits inhumains que lorsque mon hôte avait ouvert la porte, recouverte de cette même matière.

Tandis que je me demandais qui pouvait donc tolérer d'écouter de telles abominations, il éteignit l'appareil en s'excusant pour le dérangement, me permettant de recouvrer mes esprits. J'examinai ensuite l'ameublement, constitué de plusieurs étagères dans lesquelles les cylindres de cuivre côtoyaient d'autres supports d'enregistrement comme des disques vinyle ou des bandes magnétiques. Un projecteur à lampe était également installé à une extrémité des lieux, face à un écran de toile blanche, et de nombreux rouleaux de pellicule étaient empilés dans des cartons ou rangés dans des boîtes cylindriques en étain.

J'entendis alors un ronronnement et revins sur mes pas pour en découvrir l'origine. Il provenait d'un félin qui était manifestement entré dans la pièce sans un bruit et se prélassait à présent dans les bras de mon hôte, qu'il avait rejoints d'un bond.

Description de la section

Sont regroupés dans cette section de la Bibliothèque Miskatonic les Tomes du Mythe dont l'information est transmise par le son et/ou des images animées. On pourra donc y trouver toutes sortes d'enregistrements audio ou vidéo, sur des supports aussi variés que des cassettes à bandes magnétiques, des cylindres de cire, des pellicules de cinéma et, bien sûr, divers formats numériques. Des partitions seront également présentes, du moment que la transmission de la connaissance du Mythe se fait à travers le morceau joué et non à la lecture de sa transcription. Les Tomes du Mythe de cette partie de la collection sont donc définis par l'écoute du son ou par le visionnage d'un contenu animé.

Pièce à conviction n°413, La

Fiche technique

- **Auteur** : agent Michael Hanson
- **Support** : deux cassettes audio Maxell C90 9 × 6 cm
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D10	5	10
Mythe	Étude	
15 %	4 h	
- **Date de publication** : 1985
- **Version connue** : les originaux de la paire de cassettes sont conservés au Vatican et deux copies ont été distribuées au FBI pour les besoins de l'enquête

Histoire & description

La pièce à conviction n°413 est une paire de cassettes audio contenant l'enregistrement de l'interrogatoire de l'agent Michael Hanson et de Sara Collins, une adolescente de 17 ans, le 3 octobre 1985. Conservées dans un étui en plastique, le tout dans un pochon opaque, elles sont considérées comme la pièce maîtresse de l'affaire de la rue Borgo St Angelo en Italie. La bande son de 3 heures relate les derniers échanges entre l'agent fédéral et la jeune femme. La première heure évoque les événements tragiques qui se sont déroulés dans le dortoir des filles de l'établissement « *Il sonno del giusto* », une auberge de jeunesse accueillant la classe de terminale du lycée International de Boston la nuit du 20 septembre 1985. On peut y entendre la descente aux enfers de la jeune femme au fur et à mesure de l'entretien, les événements se précisant et s'approchant dangereusement du moment fatidique. On distingue clairement la respiration de l'adolescente qui se fait de plus en plus précipitée. À la question « *Et alors, qu'avez-vous fait à cet instant ?* », des parasites soudains masquent la réponse de Sara. Puis, comme si de rien n'était, l'agent Hanson poursuit en demandant « *Aviez-vous conscience de ce que vous aviez fait ?* ». Une fois de plus, les parasites couvrent la réponse de Sara avant de disparaître. L'enregistrement se poursuit avec un blanc de quelques minutes durant lequel il est possible



d'entendre, en montant le volume, un murmure de l'agent : « *Seigneur... je crois que je vais vomir.* » Un raclement de chaise métallique, un sanglot, des doigts impatients qui s'agitent sur le fer de la table, puis la conversation reprend : « *Et... comment dire... Quand vous avez fait... enfin... ça... pourquoi n'avez-vous...* » Une fois encore, des parasites masquent la suite de l'entretien, et cela pendant une durée conséquente. Après une attente qui semble interminable, les parasites s'amenuisent assez pour entendre le son d'une chaise racler le sol suivi de bruits de pas. Des sanglots soutenus sont également perceptibles mais semblent éloignés. Puis une autre voix se fait entendre : « *Mike, tu devrais peut-être t'arrêter et aller faire un tour. Je prends la suite, si tu veux.* » L'intervention est ponctuée d'un « *NON* » catégorique accompagné d'un coup sur la table. La voix de l'agent Hanson reprend quelques secondes plus tard, calme : « *Il faut savoir, je DOIS savoir ! Laisse-nous, Kyle !* »

Les bruits de pas dudit Kyle s'éloignent, une porte s'ouvre et se referme. L'agent Hanson soupire. Un bruit de cuir sec se fait entendre puis un objet métallique est posé sur la table. Doucement mais sûrement, les parasites reprennent et s'intensifient. On pourrait croire que la cassette enregistre le bruit de milliers de billes de plastique déversées. Les parasites s'arrêtent brusquement pour laisser place à une respiration malsaine, très proche du magnétophone. Au loin, on entend quelqu'un qui essaie désespérément d'ouvrir une porte. On entend distinctement celle-ci cogner contre l'encadrure sans toutefois s'ouvrir. En augmentant le volume, un clapotis est légèrement perceptible. La

respiration se transforme en un rire juvénile timide au moment même où un clic métallique résonne. Cette fois, la porte est percutée à plusieurs reprises, le tout accompagné de nombreux jurons. Une détonation retentit, suivie de près par un gargouillis des plus écœurants. Un silence de mort règne ensuite pendant quelques secondes, puis la porte s'ouvre brusquement. La voix de Kyle hurle alors dans un couloir, demandant l'assistance d'un médecin en urgence. Une voix de femme, posée mais alerte, lui rétorque : « Inutile, c'est trop tard... bon Dieu... y'en a partout... » L'enregistrement se coupe brutalement.

CONFIDENTIEL

Représentation de la scène de la pièce à conviction n°413

On assiste à la transformation de la jeune femme en véritable furie aux yeux révoltés et à la tignasse hirsute qui se jette sur l'agent fédéral et lui arrache la gorge avec les dents. L'agent parvient à récupérer son arme sur la table, repousse Sara, recule et réplique en tirant trois coups de feu tout en se tenant la gorge. Il s'effondre ensuite au sol, assis contre le mur. La luminosité de la pièce s'affaiblit alors très vite et le corps de Sara se relève. Ses cheveux masquent son visage, d'où seules deux lueurs incandescentes percent l'obscurité. Un gargouillis écœurant se fait entendre tandis que la silhouette de son corps se brouille pour ne dessiner qu'un amas d'excroissances entremêlées de bras griffus et de tentacules. La pièce sombre totalement dans le noir tandis que l'agent Michael Hanson trouve suffisamment de courage et de lucidité pour pointer son arme sur sa tempe et presser la détente avant que la monstruosité ne lui saute dessus. La scène, d'une violence inouïe, est facilement imaginable aux craquements et déchirements qui résonnent dans la pièce. Puis la lumière revient sur Sara accroupie sur la table, barbouillée de sang, qui observe le magnétophone comme un étrange insecte un peu comique. Elle se met à rire, enfonce le canon de l'arme de Hanson dans sa propre bouche et appuie sur la détente.

CONFIDENTIEL

La seconde cassette est une copie intégrale, à ceci près que la bande son a été retravaillée afin de limiter la nuisance des parasites. Après de nombreuses tentatives, le résultat final ne fait entendre à son auditoire qu'une sorte de litanie rauque et roulante prononçant des paroles incompréhensibles dans un langage guttural. Toutefois, les bruits environnants sont plus nets et il a été



plus facile pour les enquêteurs de visualiser la scène. L'agent Michael Hanson semble avoir perdu patience et aurait élevé la voix, d'après les courbes sonores ; les raclements de chaise et les coups sur la table le confirment. Un cri inhumain sature l'enregistrement avant qu'on ne puisse deviner le bruit d'une empoignade. Trois coups de feu sont ensuite entendus à quelques secondes d'écart. Un quatrième résonne 1 minute et 30 secondes après, puis la litanie étrange reprend jusqu'au dernier coup de feu.

Effets lors de l'étude

L'écoute attentive du premier enregistrement ne provoque aucun effet. C'est le second, celui retravaillé par les ingénieurs du FBI, qui a des conséquences. Tout d'abord, hormis le stress qui s'intensifie au fur et à mesure de l'entretien et les sursauts provoqués par les coups de feu, l'écoute de cette cassette provoque immédiatement un flash mémoriel. L'auditeur visualise la scène comme s'il en était spectateur, assis à côté de l'agent Hanson. Il perd instantanément 1D10 points de Santé Mentale. Lorsqu'il revient à lui et reprend ses esprits, il est hanté par le visage souriant de Sara juste avant qu'elle ne se suicide. Il faudra désormais entamer une thérapie d'environ 20 semaines pour se libérer de cette vision d'horreur, l'auditeur étant en proie à un stress intense dès qu'il se retrouve dans une pièce à la lumière tamisée, ou parfois à une peur panique lorsqu'il ouvre une porte et imagine le visage de Sara juste derrière elle.

Sortilèges conseillés

Aucun.



Chant des baleines en mer du Nord

Fiche technique

- **Auteur :** Andrew Duncan
- **Support :** une cassette audio à bande magnétique de 60 minutes
- **Statistiques :**

SAN	GMI	GMC
1D6	1	3
Mythe	Étude	
12 %	8 sem	

- **Date de publication :** janvier 1978
- **Version connue :** une seule, conservée dans une malle du grenier de la famille Duncan à Helmsdale (Écosse)

Histoire & description

Andrew Duncan était un passionné de la mer vivant dans le village côtier de Helmsdale, en Écosse. Gérant d'une boutique d'équipement de pêche, il allait régulièrement au large pour observer les oiseaux marins, se délecter du vent salé et froid qui souffle sans interruption sur la mer du Nord et relever quelques pièges à poissons ou crustacés.

En 1975, il se procura un hydrophone, matériel audio étanche nécessaire à l'enregistrement du chant des baleines qui viennent dans les eaux de la mer du Nord en hiver pour se nourrir de krill. À partir de cette année-là, il passa encore davantage de temps à bord de son modeste voilier à enregistrer les sons marins, et plus particulièrement ceux de ces géantes des mers.

Accroche de Scénario

– Visite océanographique –

Les faits se déroulent dans une ville côtière de bonne taille, soudainement confrontée à de nombreux accidents de noyade et à des comportements étranges de certains habitants. Les investigateurs devront comprendre l'origine de ces événements avant qu'il ne soit trop tard. L'aquarium local a en fait récupéré les enregistrements d'Andrew Duncan, et a décidé de les utiliser comme fond sonore dans l'amphithéâtre attenant à son plus grand bassin contenant quelques petites baleines de Minke. Le comportement des animaux marins s'en trouve également perturbé, ce qui pourrait aider les investigateurs à remonter la piste des récents incidents. Ils doivent se hâter : la diffusion sur haut-parleurs du chant de Dagon attire des Profonds vers la ville.

鐵道局

Habituellement, Andrew confiait ses enregistrements à un petit centre de biologistes de la ville d'Inverness ; mais en janvier 1978, il en conserva un par-devers lui après l'avoir écouté.

Il passa ensuite le plus clair de son temps cloîtré dans son bureau à écouter ses enregistrements encore et encore, et tout particulièrement le dernier qu'il fit de l'hiver 1978. Il reprit ses sorties en mer en 1979, très affaibli par plus de neuf mois d'isolement. Il disparut le 7 mars 1979 sans avoir laissé un mot pour sa femme et ses trois fils après son départ aux aurores.

L'ensemble de ses enregistrements fut rassemblé par sa femme Moira Duncan, qui hésita longuement entre s'en débarrasser (car elle était convaincue que ces maudites cassettes avaient eu raison de l'esprit de son mari) ou les conserver en sa mémoire. Elle finit par les entreposer dans une boîte en carton qui fut déposée dans le grenier avec d'autres affaires d'Andrew. Parmi elles se

trouvait celle qui causa la disparition d'Andrew Duncan.

La cassette d'Andrew Duncan étiquetée « Whales song – North Sea – 1978-01 » contient 47 minutes et 32 secondes d'enregistrement audio réalisé à l'aide d'un hydrophone au mois de janvier 1978, au large de Helmsdale. On entend des chants de baleines sur la majorité de l'enregistrement.

Cependant, équipée du matériel d'écoute adéquat, une oreille entraînée pourra distinguer d'autres sonorités en arrière-plan de l'enregistrement. Il s'agit d'une incantation à la fertilité chantée par Père Dagon et à laquelle répond Mère Hydra, enregistrée par accident par Andrew Duncan lors de cette sortie en mer. Cette incantation appelle les Profonds à travers les océans à procréer, entre eux ou avec des humains, et incite les hybrides à succomber à l'appel de la mer pour muer et rejoindre les cités des Profonds.



Effets lors de l'étude

Chez un humain, une écoute distraite de l'enregistrement déclenche une certaine nostalgie de la mer, même si celui-ci n'a jamais approché d'une côte. De plus, il percevra une certaine anomalie dans ces sons mais sera incapable de savoir laquelle s'il n'est pas familier du chant des baleines. Une perte de Santé Mentale supérieure à 3 points engendre également un intérêt poussé pour cet enregistrement.

Une écoute attentive permet de comprendre que d'autres sons peuvent être entendus derrière ceux des baleines. Chaque écoute accroît la curiosité de l'auditeur, qui se mue en obsession. Il y a quelque chose à comprendre et il doit savoir de quoi il retourne. Ses rêves seront également affectés : il y vivra un puissant appel de la mer, auquel il finira par succomber. L'auditeur ira se jeter dans les flots après plusieurs mois à tenter de déchiffrer les étranges paroles qu'il perçoit dans l'enregistrement.

Un auditeur connaissant la langue de R'lyeh ou celle des Profonds sera capable de comprendre et de traduire l'incantation de Dagon et Hydra et de l'exploiter.

Des hybrides ou des Profonds percevront plus nettement les appels de Père Dagon et Mère Hydra et y répondront. Les premiers se dirigeront vers la mer, tandis que les seconds rentreront dans une folie reproductive très agressive.

Sortilèges conseillés

- Contacter un Profond (p. 258)
- La Cour de Père Dagon à Mère Hydra :

Coût : 1D10 points de magie ; 1D6+2 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : au moins 1h

Description : ce rituel reproduit l'appel de Père Dagon à Mère Hydra lorsque ceux-ci invitent les Profonds à perpétuer leur espèce, sous les mers ou sur terre, afin de créer de nouveaux hybrides. Une telle incantation déclenche chez les Profonds un instinct d'agressivité et de reproduction, et peut donc être utilisée comme un piège mortel afin d'attirer les créatures là où elle est récitée.



Je crois que leur couleur dominante était un vert grisâtre, mais ils avaient le ventre blanc. Ils semblaient en général luisants et lisses à part une échine écailleuse. Leurs formes rappelaient l'anthropoïde, avec une tête de poisson aux yeux prodigieusement saillants qui ne se fermaient jamais. De chaque côté du cou palpaient des ouïes, et leurs longues pattes étaient palmées.

- H. P. Lovecraft,
Le cauchemar d'Innsmouth



45 tours de la mort, Les

Fiche technique

- **Auteur** : Edmond Leroi et son orchestre
- **Support** : cartes postales vinyle
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1	1	2
Mythe	Étude	
5 %	2 sem	

- **Date de publication** : 1965
- **Version connue** : cinq cartes postales vinyle sont connues à ce jour, chacune portant un titre différent

Histoire & description

Edmond Leroi est un porte-flingue du grand banditisme français des années 1960. Il bénéficie d'une réputation de croque-mitaine auprès de ses ennemis, et d'homme de main loyal et efficace aux yeux de son gang. Durant l'été 1964, son supérieur le convoque pour une affaire délicate. L'approvisionnement en stupéfiants venant d'Algérie s'est brutale-

ment tari. Les informateurs parlent d'une bande rivale ayant pris le contrôle du réseau. Edmond doit se rendre sur place à la tête d'une équipe pour y mettre bon ordre.

L'expédition se passe très mal. Le gang ennemi est aux ordres d'un sorcier capable d'invoquer des créatures venant d'autres dimensions. Edmond perd tous ses hommes et est blessé. Mais, doté d'une volonté peu commune associée à une précision remarquable, il parvient à abattre le chef adverse. Il n'a plus qu'à achever les rares survivants. Craignant l'intervention imminente de la police, il récupère précipitamment le contenu du bureau du défunt sorcier, sans se douter qu'un document insolite se cache parmi les papiers.

Sa cavale dans une Algérie fraîchement indépendante est délicate. Caché dans une cave en attendant de se remettre de ses blessures, il prend le temps d'étudier ce qu'il croit être un livre de comptes. Bien que sa connaissance de l'arabe se limite au





vocabulaire courant, il comprend qu'il a affaire au grimoire du sorcier et que s'il regagne la France, il pourra en tirer profit. Il parvient à rentrer au pays quelques semaines plus tard.

Avec l'aide d'un traducteur, Edmond finit par maîtriser les sorts du grimoire. Il peut ainsi invoquer une créature extra-dimensionnelle et la commander. Toutefois, considérant que « le secret d'une bonne arme, c'est de donner des coups sans en recevoir », il pense peu utile de se trouver en présence de la chose pour lui donner des instructions. S'il a réalisé dans le feu de l'action qu'il valait mieux tirer sur le sorcier que sur son monstre, d'autres le pourraient aussi. Il procède à des expériences et met au point une méthode originale pour éliminer ses cibles.

Edmond fait appel à un groupe de jazz qui joue habituellement dans une boîte appartenant à son gang. Ils enregistrent des adaptations de morceaux classiques agrémentés de paroles issues du grimoire. La chanson est ensuite gravée sur une carte postale vinyle, un gadget à la mode. Edmond demande à une prostituée d'écrire l'adresse de la cible et un mot doux au dos de la carte, du genre : « Écoute-moi chanter pour toi mon chou, tu vas en rougir jusqu'aux oreilles. Ta Maud qui pense à toi. » Une fois le disque fatal expédié, Edmond invoque un monstre dans une cave ou un grenier d'un bâtiment proche du domicile de sa cible et le laisse en attente. Ayant l'ouïe particulièrement fine, la créature s'active dès qu'il entend les mots de commandement chantés pour mettre à mort l'infortuné auditeur.

Effets lors de l'étude

La cible de la carte est frappée par le sort **Tourmenter** dès que la chanson commence. Le sort agit par l'intermédiaire du disque mais suit les règles habituelles. Les autres paroles sont des instructions destinées à l'entité surnaturelle. En résumé, elles donnent l'ordre de trouver et tuer la personne la plus proche du disque. Si un nouvel individu se risque à l'écouter, il ne subira pas le sort mais se sentira mal à l'aise. Si l'entité n'a pas été congédiée, l'auditeur

court le risque d'être agressé par un vagabond dimensionnel dans la demi-heure qui suit.

Sortilèges conseillés

- Tourmenter (p. 274)

☯ Accroche de Scénario ☯

– Trois truands et un facteur –

Les investigateurs font partie de la police parisienne durant les années 1960. Le milieu du grand banditisme vient de voir trois chefs de gangs assassinés de façon aussi étrange que violente. L'enquête piétine. Mais lorsqu'un facteur sans histoire est tué de la même façon, l'affaire pourrait prendre un nouveau tournant. L'infortuné employé de la Poste, titillé par le mot au dos d'une carte postale vinyle, a voulu l'écouter avant de la délivrer à son destinataire. Quand les investigateurs auront compris la place de cet objet dans les meurtres commis, ils n'auront plus qu'à remonter la piste d'un crime fort loin d'être parfait : entre l'imprimeur du disque, le studio d'enregistrement, le groupe de musique, la prostituée qui a signé la carte et le traducteur du grimoire, les indices sont nombreux. Mais si Edmond Leroi était déjà un homme dangereux avant son séjour en Algérie, la possession d'un Tome du Mythe le rend imprévisible.

命 運 交 叉 點

Les cartes postales vinyle

Gadget des années 1960-1970, la carte postale vinyle (ou microsillon) était une carte grand format dont la face supportant la photo était gravée d'une piste sonore au format 45 tours. En plus d'un petit mot, le destinataire recevait ainsi une chanson à écouter sur son tourne-disque. Malheureusement, ces cartes n'ont pas connu un franc succès. C'est dommage, car l'idée avait quelque chose de poétique. Mais dans le cas qui nous occupe, elle a tout du cadeau empoisonné...



Hymne pour le Seigneur de Toutes Choses

Fiche technique

- **Auteur :** John Taverner
- **Support :** 3 livrets manuscrits
- **Statistiques :**
 - En utilisant la compétence Arts & Métiers (Musique)*

SAN	GMI	GMC
1D8	2	5
Mythe	Étude	
18 %	14 sem	

 - En utilisant les résultats de l'imagerie multispectrale (voir plus loin)*

SAN	GMI	GMC
2D6	4	8
Mythe	Étude	
32 %	24 sem	
- **Date de publication :** 1545
- **Version connue :** la version originale est conservée à la Bibliothèque Miskatonic d'Arkham. Plusieurs copies ont été offertes au Musée de la Musique de la Philharmonie de Paris, ainsi qu'au Musashino Ongaku Daigaku de Tokyo au Japon.
Les feuillets originaux des moines du monastère de Cookham n'ont à ce jour jamais été retrouvés

Histoire & description

Août 2021, Cookham, Berkshire, Angleterre.

Une équipe d'archéologues de l'université de Reading, fouillant dans l'enceinte de l'église Holy Trinity, découvre les restes d'un monastère du VIIIe siècle. Selon les documents écrits retrouvés sur place, cette abbaye était placée sous l'autorité de la reine Cynethryth, la veuve du puissant Offa de Mercie. L'équipe a mis au jour les vestiges de bâtiments en bois qui auraient abrité les religieux, aux côtés d'objets donnant un aperçu de leur vie. Cependant, ces fouilles n'ont pas été lancées au hasard ; l'endroit était connu pour avoir donné naissance à un ancien artefact...

VIIIe siècle, Cookham, Berkshire, Angleterre.

Le monastère de Cookham n'était pas un lieu où l'on s'aventurerait par hasard. Les moines étaient craints et de l'enceinte religieuse émanaient des lueurs étranges et des cris abominables, si bien que les villageois alentour évitaient d'entrer en contact avec eux. Par une nuit noire et après un sombre rituel, les reclus invoquèrent par erreur un Serviteur des Dieux Extérieurs. Au prix de lourdes pertes, ils parvinrent à lui subtiliser sa flûte, un objet finement ouvragé dans un métal encore inconnu, et à enfermer la créature au plus profond de leur prieuré. De nombreuses années passèrent, durant lesquelles plusieurs générations de moines tentèrent de communiquer avec le monstre ; ils parvinrent à retranscrire plusieurs mélodies sur ce qui devait être une des plus vieilles partitions de musique existante. Les religieux conservèrent la flûte ainsi qu'une unique copie de ces retranscriptions et les enfermèrent dans un coffret de plomb, finement ouvragé de circonvolutions, tentacules et autres formes grotesques qu'on pourrait imaginer tout droit sorties d'esprits traumatisés. Les lueurs et les cris ne cessèrent pas et l'on pouvait entendre occasionnellement un concert de flûtes discordantes et démoniaques...

En 796, à la mort de son époux Offa, Cynethryth, reine de Mercie, devint l'abbesse du monastère de Cookham en échange de terres dans le Kent. Après son décès deux ans

plus tard, Ecgrith, son fils, fut nommé roi et la cassette quitta le cloître pour rejoindre le trésor de Mercie. Quant au prieuré, il fut pillé, brûlé et détruit quelques années après lors d'un raid de Vikings danois.

Le coffret resta dans les coffres royaux jusqu'au règne de Henri VIII et plus précisément jusqu'en 1530, date à laquelle les registres mentionnent qu'il a été cédé au compositeur John Taverner en dédommagement de son enfermement et du traitement qui lui avaient été infligés par le Cardinal Worsley. Le musicien découvrit avec stupéfaction les mélodies retranscrites par les moines sous forme d'une cacophonie chaotique, dans laquelle aucun ordre ne semblait se dessiner. Il entreprit alors, pendant les années qui suivirent, de composer nuit et jour, tentant de comprendre les harmoniques et la polyphonie de ce qui ne devait être qu'une musique

démoniaque. Lors de ses rares apparitions publiques, Taverner devenait de plus en plus taciturne, renfermé. Il finit par ne plus assister à ces mondanités, qui ne présentaient plus aucun intérêt pour lui, et se consacra corps et âme à ces mélopées honnies. Quinze ans plus tard, le compositeur finit par succomber à sa folie après avoir accompli son œuvre : il avait créé l'Hymne pour le Seigneur de Toutes Choses (Anthem for the Lord of All Things).

Toute trace de la cassette et de son contenu disparurent, hormis dans des cercles de pouvoir très privés où ils étaient parfois exhibés. De plus, au fil de l'histoire, plusieurs événements troublants défrayèrent les chroniques : des concerts de flûtes aux sons horriblement stridents et discordants auraient eu pour effet de contrôler les foules et de provoquer insurrections, émeutes et autres révolutions...





L'artefact réapparut en 1995 lorsqu'un mystérieux inconnu le vendit à l'Université Miskatonic. Il y est conservé depuis lors ; seules quelques copies en sont sorties et ont été envoyées à de grands musées mondiaux consacrés à la musique.

Dans le coffret en plomb se trouvent une flûte en fer météorique (ayant appartenu à un Serviteur des Dieux Extérieurs) ainsi que trois livrets, correspondant chacun à une partition séparée de l'Hymne. Il faudrait donc au moins trois flûtistes pour réussir à reproduire l'ensemble de la mélodie. À l'écoute, la mélodie paraît être un chant funèbre strident, cacophonique et monstrueux.

Les originaux des retranscriptions des moines n'ont quant à eux pas été retrouvés.

Les nouvelles méthodes d'analyse de parchemins, dont notamment l'imagerie multispectrale, permettent de découvrir que les livrets sont des palimpsestes : leur écriture première a été grattée et remplacée. Sous les partitions sont transcrites d'autres mélodies encore plus iniques et dissonantes formant un orchestre pour trois flûtes, un orgue et deux chants, révélatrices du talent de Taverner et de sa prouesse technique. Dans les marges se trouvent également de

nombreuses inscriptions fiévreuses, décrivant certains rituels...

Ces nouveaux écrits n'existent que sur les parchemins originaux et aucunement sur les quelques reproductions réalisées par la suite.

Effets lors de l'étude

Perte de 1D8 points de Santé Mentale si la compétence *Arts & Métiers (Musique)* est utilisée pour déchiffrer les partitions. Un musicien ayant décodé les notes se montrera particulièrement enthousiaste, voire compulsif, à l'idée d'essayer d'en orchestrer les mélodies.

Jouer la partition d'un seul livret n'a aucun effet : les trois livrets doivent être parfaitement interprétés de concert pour révéler la symphonie de John Taverner. Si c'est le cas, la perte de Santé Mentale devrait être de 1/1D4 pour les musiciens et les auditeurs. De plus, les flûtistes sont victimes de visions dans un délai de 1D10 jours. Celles-ci se présentent sous la forme de créatures grotesques, aux allures de crapauds ou de calmars, qui semblent changer en permanence de forme et d'aspect, rampant et s'unissant dans l'espace infini au son de hululements aigus et d'une cacophonie flûtée. Plusieurs de ces monstres



pourraient avoir les visages déformés des musiciens. Ces hallucinations inspirent la même perte de Santé Mentale que la vue réelle d'un Serviteur des Dieux Extérieurs (perte de 1/1D10 points de Santé Mentale).

La flûte elle-même est enchantée et permet de jouer parfaitement l'un des livrets, même par une personne n'ayant aucune notion musicale. Il faudra cependant deux flûtistes compétents pour interpréter les mélodies du reste des partitions.

Si les partitions cachées sont révélées par imagerie et jouées simultanément, les pertes de Santé Mentale s'élèvent à 1/1D4 tous les deux rounds pour l'exécution de la symphonie entière. Les visions sont complétées par celle du Seigneur de Toutes Choses lui-même, à savoir le terrible Azathoth, entouré de sa cour infernale (perte de 1D10/1D100 points de Santé Mentale).

Sortilèges conseillés

Les deux versions de l'Hymne permettent de lancer les sorts suivants :

- Enchanter une flûte (p. 262)
- Fascination (p. 263)
- Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs (p. 265)

☯ Accroche de Scénario ☯


Plusieurs révoltes ont été menées au cours de l'histoire et l'année 1920 a été particulièrement prolifique : grèves de la CGT en France en février, soulèvement de la Ruhr en Allemagne en mars, révolte de Tambov en Russie en août, ou encore révolution ouvrière en Italie en septembre. De là à penser à une conspiration, il n'y a qu'un pas. D'autant que plusieurs témoignages concordent quant à une étrange mélodie de flûte ayant inspiré les foules... Qui pourrait bien être derrière tout ça ? Les communistes ? Ou serait-ce plutôt l'œuvre d'une organisation secrète ?

☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯ ☯

La révélation par imagerie multispectrale ajoute à la liste précédente les sorts :

- Appeler/Congédier Azathoth (p. 253)
- Fusion de la Chair (p. 263)





2.4 LE MUSÉUM IMPIE

Nous étions descendus dans les sous-sols du bâtiment, dont je ne parvenais plus à déterminer les contours ou la structure tant ses couloirs labyrinthiques et ses nombreuses enfilades de pièces étaient complexes. À plusieurs reprises, croyant reconnaître un endroit par lequel nous étions déjà passés, je fus sur le point de penser que mon hôte prenait un malin plaisir à me perdre dans ce dédale ; mais il n'en était rien.

La grande pièce dans laquelle nous débouchâmes présentait de larges voûtes partant des murs de pierre nue pour se rejoindre à quelques mètres au-dessus de nos têtes. La collection qui s'offrit à mes yeux me fit davantage penser au contenu d'un musée tant mon regard se perdait parmi les sculptures, les objets du quotidien, les fragments de fresques, ainsi que d'autres artefacts plus étranges... plus perturbants.

Ici, un autre élément frappant était la présence de nombreux félins. Sans doute pour chasser les rongeurs et autres nuisibles, pensai-je avant de voir une dizaine de chats sortir de ce qui ressemblait à une grosse horloge aux formes orientalisantes biscornues.

« Je vous prierais de les traiter avec considération », m'avertit mon hôte tandis que je laissais paraître ma curiosité à l'égard des animaux et de l'étrange objet dont ils provenaient.

« D'où viennent-ils ? » m'enquis-je en désignant l'horloge.

« D'une ville étrangère à nos contrées mais pourtant très proches de nos pensées », finit-il par répondre après une courte réflexion tout en m'invitant à continuer mon exploration des lieux.

Au détour des vitrines, je découvris çà et là d'antiques meubles et pièces d'ébénisterie, parfois conçues pour des jeux, dont certaines me semblèrent de cultures inconnues, mais aussi d'incompréhensibles structures aux sphères, demi-sphères et arcs métalliques imbriqués d'une façon qui me donna des vertiges lorsque je tentai d'en comprendre le fonctionnement.

Description de la section

Cette quatrième partie de la Bibliothèque Miskatonic regroupe les Tomes du Mythe qui nécessitent une interaction physique pour transmettre leurs connaissances ésotériques. Il s'agit donc d'objets dont la manipulation ou l'utilisation va déclencher ce transfert d'informations. Dans cette section seront donc rassemblés divers supports, souvent matériels, tels que des mobiliers, des jeux, des sculptures ou des outils ; mais également d'autres plus abstraits, comme des assemblages, des bâtiments entiers ou encore des logiciels.

Antique Wali de Sankoré

Fiche technique

- **Auteur** : Souleymane Diabaté ben Aboubakri
- **Support** : wali (en bamanan malien, ou « awalé » au Congo) en bois d'une essence provenant des Contrées du Rêve, mesurant environ 50 × 10 × 10 cm. L'objet contient 48 billes de jade chinois gravées d'idéogrammes
- **Statistiques** :

Sans consignes

SAN	GMI	GMC
1D3	0	1
Mythe	Étude	
1 %	3 sem	

Avec consignes

SAN	GMI	GMC
1D10	3	12
Mythe	Étude	
46 %	85 sem	

- **Date de publication** : 1329
- **Version connue** : une seule version de cet objet a été créée ; de nos jours elle est entre les mains d'un antiquaire berlinois qui ignore tout de sa nature

Histoire & description

L'histoire de cet objet singulier commence par le pèlerinage du roi malien Mansa Moussa à la Mecque en 1324. On raconte beaucoup sur son immense richesse et sur les innombrables cadeaux qu'il fit tout au long de son périple, mais une acquisition en particulier ne figure dans aucun récit de son voyage.

Lors de son séjour au Caire, on lui présenta une série de 48 billes de jade gravées de symboles chinois et d'autres de langue inconnue (de l'hyperboréen), dont on lui vanta les propriétés occultes. Ces perles auraient été apportées à Bagdad par un prêtre chinois du nom de Rabban Bar Sauma qui, en arrivant de Beijing, les échangea contre un ouvrage occulte arabe majeur dont nul n'osa prononcer le nom devant le pieux Mansa Moussa. Ce dernier fut immédiatement séduit et intéressé par ces objets, et il les acheta au prix fort pour les ramener au Mali.

De retour dans son royaume en 1325, Mansa Moussa mit au travail son plus grand savant des arts occultes, le sage Souleymane Diabaté, dont on disait qu'il pouvait voir l'avenir et voyager dans les rêves. Effectivement capable de se rendre dans les Contrées du Rêve, le sorcier sculpta alors un wali/awalé à partir du bois d'un Grand Arbre dont de très rares individus vivent dans cette dimension onirique, et sur lequel il grava d'autres symboles ésotériques bamanan pour achever sa création. En combinant les perles de jade et la magie malienne, Souleymane conçut plusieurs centaines de positionnements et déplacements des billes de pierre dans les creux du wali, tous avec un effet différent. L'objet permet aussi à des sorciers d'échanger (volontairement ou non) leur savoir ; en s'affrontant sur le wali, deux sages peuvent en effet céder ou s'approprier les connaissances de leur adversaire.

Le pèlerinage de Mansa Moussa

Plusieurs témoins directs vont rendre compte du pèlerinage du roi, impressionnés par sa fortune et l'importance de sa suite. En effet, Mansa Moussa emmène avec lui 60 000 hommes, 12 000 serviteurs et environ 13 tonnes d'or, qu'il fait transporter par 80 dromadaires. Il rencontre le sultan An-Nâsir Muhammad ben Qalâ'un et laisse au Caire une impression de sagesse, de piété et de richesse. Cependant, dans cette ville et d'autres, l'afflux massif d'or qu'il a emporté avec lui provoque une dévaluation du précieux métal, déstabilise durablement le cours de la monnaie locale et engendre une forte inflation des prix des biens.





Rabban Bar Sauma

Rabban Bar Sauma est un moine chrétien de l'église nestorien né en 1225 à Beijing, alors sous domination de l'Empire mongol. Il conduit une mission diplomatique en Europe et effectue le premier voyage officiel connu depuis la Chine jusqu'à Rome et Paris, alors que Marco Polo réalise à la même époque le chemin inverse.

Des siècles durant, la maîtrise de ces positionnements et déplacements fut transmise oralement au sein de plusieurs générations de sages, d'occultistes, de chamanes et de griots, alors même que le wali et ses perles avaient quitté le Mali à la chute de l'empire de Mansa Moussa. On retrouve des traces du passage de l'objet à Constantinople vers 1560, puis en l'actuel Iraq à la fin du XVII^e siècle, pour finir par passer de mains en mains parmi les cercles d'occultistes et de collectionneurs européens, principalement allemands et autrichiens, entre 1830 et 1970. Le wali sera finalement acquis lors d'une vente aux enchères par un petit antiquaire berlinois en 1995 et restera dans sa boutique pour les vingt années suivantes au moins.

Le savoir lié à cet objet a été perdu depuis longtemps, et le nombre de combinaisons et de placements des perles rend la réalisation aléatoire d'un sortilège hautement improbable. En revanche, les instructions orales créées par Souleymane ont pu être transmises et, sans le savoir, certaines personnes possèdent aujourd'hui encore quelques clefs pour utiliser l'awalé. Le Gardien peut décider si l'ensemble des perles de jade est encore présente dans le wali ou non, et ce tout au long de son histoire.

Effets lors de l'étude

De manière générale, la manipulation de l'objet est sans danger, mais on pourra s'étonner de la couleur du bois ou de l'étrange assemblage de symboles de cultures extrêmement distantes. Faire analyser le bois révèle qu'il n'est d'aucune essence connue et ne peut être daté, tandis que les billes sont en jade chinois commun. Contrairement à la plupart des Tomes du Mythe, celui-ci (tant qu'on ignore véritablement comment s'en servir) ne plonge pas son utilisateur dans la folie ou une obsession dévorante.

Pour une personne ne disposant d'aucune connaissance quant au fonctionnement du wali, la probabilité de réaliser aléatoirement un sortilège « contenu » dans l'objet est très faible : comptez 1 % de chances qu'un tel événement se produise, et s'il survient, à nouveau 1 % de chances de déclencher un effet majeur à la discrétion du Gardien. Il est cependant bien plus probable de réaliser un **Transfert de Savoirs** tel que décrit dans les sortilèges conseillés lors d'un affrontement de deux joueurs : comptez 5 à 10 % de chances qu'un tel événement se produise.

Pour un personnage au fait du fonctionnement de l'objet, le Gardien peut décider que tout ou partie des sortilèges présents dans la section suivante peuvent être utilisés, et ce en fonction de l'importance de la tradition orale à laquelle le personnage a eu accès.

Accroche de Scénario

Emma Sissoko a 30 ans en 2010. Berlinoise et fille de Maria Klein et de Assane Sissoko, elle a hérité du goût pour la musique de sa mère et d'une part de la tradition griote de son père, qui a fui le coup d'état malien de 1968. Lors de son anniversaire, Assane offre à sa fille un magnifique wali qu'il a trouvé chez un antiquaire. Emma sait déjà y jouer, mais dans sa tête trottent quelques chansons et comptines dont les couplets semblent lui dicter comment déplacer certaines de ces magnifiques billes de jade que l'awalé contient... Quelques semaines plus tard, Berlin pourrait sombrer dans le chaos, attaquée par des hordes de créatures venues des étoiles, ou encore être partiellement transposée dans les Contrées du Rêve. Une équipe d'investigateurs de choc parviendra-t-elle à régler la situation ?

Accroche de Scénario

Sortilèges conseillés

- Presque tous les sorts de type « **Contact** » (p. 256 à 260) et « **Appeler/Invoquer** » (p. 253 et 264), à l'exception des bêtes lunaires et d'Hastur et ses avatars
- Les sorts **Atrophie d'un Membre** (p. 254), **Bénir la Lame** (p. 255), **Chant de Thoth** (p. 255), **Concocter le Breuvage de l'Espace** (p. 256), **Déflagration Mentale** (p. 261), **Domination** (p. 261), **Ériger la Barrière de Naach-Tith** (p. 262), **Fascination** (p. 263), **Flétrissement** (p. 263), **Immunisation** (p. 263), **Créer un Portail** – en particulier vers les Contrées du Rêve – (p. 268), **Poussière de Suleiman** – Souleymane ? – (p. 271), **Répartition du Ka** (p. 271), **Résurrection** (p. 272), **Signe de Voor** (p. 272), **Terrible Malédiction d'Azathoth** (p. 274), **Transfert d'Esprit** (p. 275)
- **Vision Onirique :**

Coût : 5 points de magie ; 1D3 à 1D8 points de Santé Mentale (selon la vision)

Temps d'incantation : 1 heure

Description : le sorcier entrevoit un endroit, aspect ou habitant des Contrées du Rêve. En doublant le coût en points de magie, il peut choisir de voir un élément de cette dimension qu'il connaît, ou dont il a déjà eu une vision.

- **Mémoire des Grands Arbres :**

Coût : 1D8 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 2 heures

Description : ce sortilège donne accès à quelques bribes du savoir des Grands Arbres. Comme ceux-ci partagent l'intégralité de leurs connaissances, c'est au Gardien de décider quel savoir obtient le sorcier. Cela peut être par exemple un sortilège, la localisation d'une créature du Mythe ou des informations sur un Grand Ancien.

- **Transfert de Savoirs :**

Coût : 2 points de magie et 1 point de Santé Mentale par heure

Temps d'incantation : variable

Description : tant que dure un duel avec le wali, deux joueurs peuvent échanger des connaissances. Ce processus n'est pas nécessairement conscient, mais s'il l'est, les participants peuvent sélectionner les souvenirs et savoirs échangés.

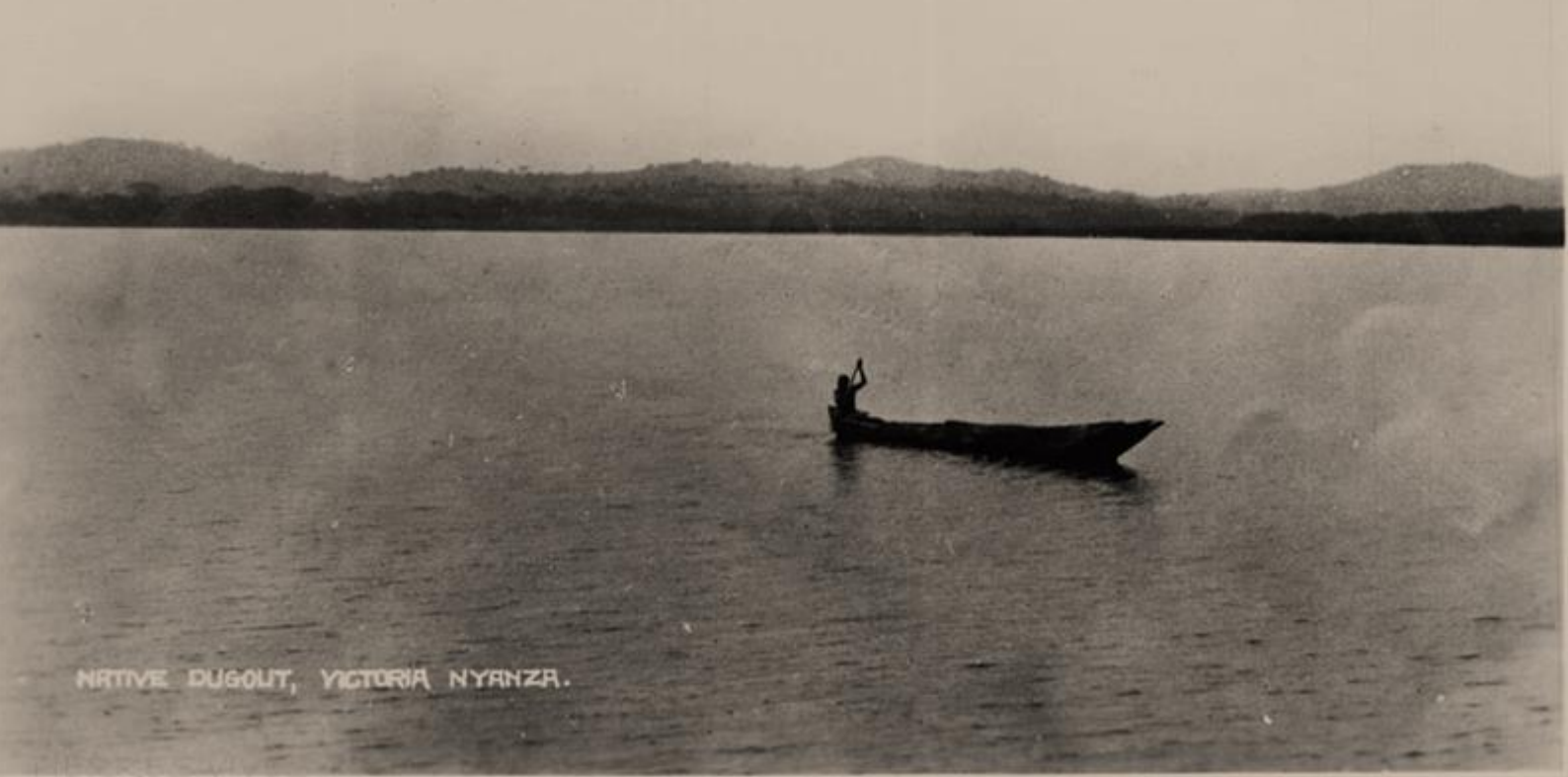
- **Divination :**

Coût : 2D6 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 30 minutes

Description : le sorcier reçoit la vision d'un fragment d'avenir possible, laissé à la discrétion du Gardien mais qui doit toujours être utile.





NATIVE DUGOUT, VICTORIA NYANZA.

Prototype d'appareil photo « Disdéri »

Fiche technique

- **Auteur** : Cecil McCaffrey
- **Support** : lentilles d'objectifs d'appareil photographique
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1/1D6	2	5
Mythe	Étude	
16 %	12 sem	
- **Date de fabrication** : 1859, puis modifié en 1862
- **Version connue** : il n'existe qu'une seule version de ce prototype, actuellement conservée à la *Royal Geographical Society*, à Londres

Histoire & description

Cecil McCaffrey était à la fois l'ami et l'aide de camp de l'illustre explorateur John Hanning Speke. Ils se rencontrèrent en 1844 dans l'armée britannique, alors qu'ils servaient en Inde. Ensemble, ils traversèrent le Penjab, voyagèrent au Tibet et parcoururent l'Himalaya. Leur amitié était si franche et solide qu'en 1855, lorsque Speke se joignit à l'expédition de Sir Richard Francis Burton en Somalie, McCaffrey le suivit sans hésiter. C'est encore ensemble qu'ils s'engagèrent pour la guerre de Crimée en 1856. Lorsque celle-ci s'acheva, Speke rêvait de voyages et

d'exploration de contrées inconnues. Quant à lui, McCaffrey s'appliquait modestement à narrer leurs exploits et à servir son ami : il en était à la fois le secrétaire, le coursier, le chauffeur, l'aide de camp et, parfois, le garde du corps.

Sa grande passion était cependant la photographie. Cecil profitait systématiquement de ses quelques heures de repos pour appréhender le fonctionnement de son appareil photo, un modèle Mousetrap de la marque Braine & Sons, et prendre des clichés de ce qui l'entourait. Il était surtout passionné par les paysages, car il était plus simple d'effectuer les réglages et de régler l'exposition du sujet à la lumière.

Fin 1856, Cecil avait 30 ans lorsque Sir Burton recontacta les deux comparses pour les inviter à une expédition en Afrique de l'Est afin de révéler les sources du Nil. Ils furent enthousiastes à l'idée de prendre part à la lutte pour cette reconnaissance et, peut-être, d'inscrire leurs noms dans les livres d'histoire. C'est ainsi qu'en 1857, ils rejoignirent Sir Burton à Zanzibar et passèrent six mois dans les hostiles terres africaines. Ils réalisèrent leur première grande découverte en février 1858 : le lac Tanganyika. Toute la zone était peuplée d'aborigènes étranges aux mœurs et traditions barbares, adeptes du sacrifice humain ; ils vénéraient Q'yth-az, l'Intellect Cristalloïde, le Roc Immuable, une créature



représentée sur des sculptures primitives comme une étrange formation minérale pourvue de fins filaments du même matériau. L'expédition dut se montrer particulièrement prudente à l'abord de leur territoire, tandis que des rêves étranges venaient peu à peu peupler leurs nuits. Très réceptifs à ces cauchemars, les deux amis se coupèrent progressivement du reste de leurs compagnons.

Les explorateurs tombèrent malades les uns après les autres, et Sir Burton soumit l'idée de renoncer à leur périple. Un conflit éclata entre deux factions ; les partisans de Sir Burton, effrayés par leurs cauchemars et l'hostilité grandissante de leur environnement direct, souhaitaient rentrer au plus vite. En revanche, le camp de Speke et McCaffrey désirait à tout prix poursuivre l'aventure, se sentant à l'aune du succès. Les deux groupes parvinrent à se mettre d'accord sur un délai d'un mois à l'issue duquel ils rebrousseraient chemin s'ils n'avaient pas trouvé les origines du Nil. Deux semaines après cette altercation, Sir Burton tomba tellement malade qu'il dut garder le lit. Speke et McCaffrey profitèrent de cette aubaine pour suivre leur instinct : leurs rêves les enjoignaient à se diriger vers la pointe nord du lac Tanganyika. Cette initiative porta ses fruits : ils découvrirent le lac Victoria.

Alors que les deux compères se jetaient à l'eau afin de savourer leur victoire, ils furent attirés par une formation minérale dont la seule vue les rendit fous. Et pour cause : il s'agissait d'un avatar de Q'yth-az, qui bordait le lac. McCaffrey et Speke ne reprirent leurs esprits qu'une demi-journée plus tard, à la tombée de la nuit, non loin du campement temporaire de l'expédition. Speke était atteint de cécité et McCaffrey d'une terreur indicible qu'il ne parvenait pas à calmer. Aucun d'eux ne gardait le moindre souvenir de leur fuite effrénée. Seul un morceau de cristal gros comme le poing, étrangement luminescent, témoignait de leur rencontre avec l'Être de Roche. Speke subissant encore les conséquences de la vision du dieu, Cecil en profita pour dissimuler le cristal dans ses effets personnels.

Les deux hommes firent part de leur découverte à Sir Burton qui, extrêmement affaibli, resta de marbre face à ces révélations et ordonna la fin de l'expédition. Cette nuit-là, Q'yth-az s'introduisit dans les rêves de Cecil et y déploya un sombre cauchemar dans lequel le jeune homme devisait avec une immense créature sur une planète morte. L'entité était constituée d'un colossal agglomérat aléatoire de cristaux luminescents d'où sourdaient de fins filaments cristallins, et elle s'élevait droit vers le ciel. Cecil ouvrit les bras, accueillant avec volupté les excroissances du dieu qui l'enveloppèrent et le transformèrent peu à peu en cristal. Le lendemain, McCaffrey s'éveilla avec une migraine d'une rare intensité : Q'yth-az avait gravé dans son esprit une fugace compréhension de son mystère, ainsi qu'un sortilège.

L'expédition rebroussa chemin jusqu'à Zanzibar et rentra en Angleterre. Tandis que Speke faisait valoir leurs droits sur leur découverte du lac Victoria, McCaffrey s'enferma chez lui afin d'essayer de comprendre les rêves qui continuaient de le harceler. Il tâcha également de lancer le sort offert par le monstre ; il lui permettait de projeter son esprit hors de son corps et de l'envoyer parcourir les Contrées du Rêve, qu'il perçut comme un royaume issu de son imagination, voire une autre dimension inexplorée... Lorsqu'il tenta d'en faire part à Speke, celui-ci le railla et ils se disputèrent jusqu'à en venir aux mains. Leurs chemins se séparèrent : l'explorateur retourna à ses expéditions terrestres tandis que McCaffrey, perdant peu à peu l'esprit sous les assauts de Q'yth-az, consacrait tout son temps à ses tribulations oniriques.

Au bout d'un certain temps, une obsession finit par naître dans son esprit enfiévré : il devait à tout prix montrer sa découverte à son ancien ami et le convaincre d'entreprendre ce fabuleux voyage ensemble. Leur amitié se ranimerait peut-être autour d'un projet commun, comme à leur grande époque, si Speke acceptait d'arpenter ces nouvelles régions avec lui. C'est alors que Cecil découvrit que grâce aux connaissances transmises par le dieu, il pouvait déverser

Le lac Victoria-Nyanza

Plus grand lac du continent africain, le lac Nyanza est mentionné pour la première fois dans des écrits par des marchands arabes, descendant vers le Sud et traversant le plateau Est-africain à la recherche d'objets de valeur à échanger. Il est cartographié par Al Idrissi vers 1160. L'homme, aussi appelé « L'Arabe de Nubie », est un explorateur, botaniste et géographe ayant étudié à Cordoue avant d'explorer une grande partie du bassin méditerranéen, de l'Europe, et de l'Afrique. On lui doit un des plus grands ouvrages de géographie de l'époque, intitulé *Kitâb Nuzhat al Mushtâq* : « Livre de divertissement pour celui qui désire parcourir le monde », ainsi qu'un des premiers planisphères connus.

Le lac est ensuite (re)découvert par les Anglais (et l'Europe) en 1858, et rebaptisé « Lac Victoria » par John Hanning Speke comme le détaille notre histoire...



son pouvoir dans le cristal ; le plan s'établit de lui-même dans son esprit.

En 1861, McCaffrey se rendit à Paris afin de rencontrer André Adolphe Eugène Disdéri, créateur en vogue d'un nouvel appareil photographique permettant des impressions de type « cartes de visite ». Le jeune homme en acquit un prototype à prix d'or avant de rendre visite à un joaillier, afin qu'il façonne le cristal ramené d'Afrique sous la forme de 4 disques convexes et grave l'incantation dessus. Curieux, le joaillier entreprit d'interroger McCaffrey au sujet de ces lentilles, et surtout de la gravure. Le jeune homme lui promit de tout lui expliquer une fois le travail achevé. Cependant, Cecil ne pouvait deviner que le contact régulier avec l'artefact allait affecter l'artisan, qui ajouta sa propre contribution à la commande initiale. Quelques semaines plus tard, on le retrouva gisant dans son atelier, les yeux révulsés, un sourire béat sur le visage. Il était visiblement mort de déshydratation.

Satisfait de son travail, McCaffrey rentra à Londres où il guetta le retour de son ancien ami. C'est l'année suivante que Speke, qui était reparti en Afrique, revint triomphant de sa dernière expédition lors de laquelle il avait découvert les chutes de Ripon, où le Nil quitte le lac Victoria. Il dut engager un combat féroce afin de faire valoir son succès. Cecil, qui comprenait ce désir de reconnaissance, attendit encore un an que la bataille

entre Speke et Sir Burton s'achève, ce dernier contestant son exploit de façon virulente. Enfin, n'y tenant plus, McCaffrey se rendit au domicile de son ancien comparse et le persuada de lui accorder une entrevue.

Quelques jours plus tard, on découvrit les deux hommes morts dans le salon de la demeure. Ils étaient allongés l'un à côté de l'autre en face d'un appareil photographique, les yeux révulsés et un sourire béat sur le visage... On raconte que les deux compères, à nouveau amis, arpentent ensemble les Contrées du Rêve.

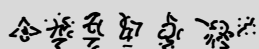
L'appareil photo fut analysé et on remarqua des gravures microscopiques sur les objectifs constitués d'un matériau non identifiable ; bref, rien qui s'avéra compréhensible. Les photographies présentes sur la dernière plaque furent développées. La « carte de visite » ainsi révélée montre plusieurs clichés de deux hommes bras dessus bras dessous qui, au fil des prises de vue, semblent tomber en arrière tandis qu'une forme brumeuse s'élève au-dessus d'eux. L'enquête conclut à un suicide par ingestion de poison.

En l'absence d'héritiers directs, l'artefact fut rendu aux parents de Speke, qui le cédèrent avec d'autres effets personnels (dont le manuscrit du *Journal of the Discovery of the Source of the Nile*, 1863) à la *Royal Geographical Society* de Londres.

L'appareil est un prototype fabriqué par Disdéri et modifié par McCaffrey. Il s'agit d'une boîte en acajou dans laquelle est recréée une chambre noire. Elle est munie sur l'avant de quatre tubes en laiton contenant chacun une lentille qui fait office d'objectif, dispose de son bouton de mise au point et permet une focale différente afin de varier la prise de vue. Il est possible de glisser une plaque de verre à l'arrière de l'engin afin d'y éditer jusqu'à quatre photographies. Les images ainsi générées peuvent être collées sur un support cartonné au format « carte de visite ».

☯ Accroche de Scénario ☯

Londres, 1922. Les locaux de la *Royal Geographical Society* ont été cambriolés ! Les investigateurs vont devoir enquêter sur la disparition de plusieurs objets, dont une partie de la collection dédiée à John Hanning Speke. L'un des gardes du bâtiment a été retrouvé inanimé et se souvient seulement d'avoir fait un rêve étrange dans lequel il visitait une contrée particulièrement verdoyante et sauvage. Juste avant de défaillir, il a cru voir une vague forme humanoïde dont le bras semblait constitué de cristal luminescent. Les voleurs pourraient être des adeptes de Q'yth-az déterminés à utiliser l'appareil pour ouvrir l'accès aux Contrées du Rêve à leur maître. Les investigateurs partent à leur poursuite en direction d'un antique monument : Stonehenge... mais la route sera plus longue que prévue. Qui sait jusqu'où la fuite éperdue des cambrioleurs les entraînera ?



Effets lors de l'étude

C'est le déclenchement de l'appareil et la capture de l'image qui activent le sortilège **Scinder l'Esprit** présent sur les objectifs. Celui-ci ne fonctionne que si la cible photographiée est un être doué de conscience. Le modèle tombe à la renverse, les yeux révulsés et l'air fasciné. Si personne ne le réveille, le corps peut se maintenir en vie pendant 3 jours, à la suite de quoi il meurt déshydraté. Prendre une photo d'un paysage n'aurait aucun effet.

De plus, lorsque le photographe prend un cliché, une image persistante se grave sur sa rétine. Elle est composée de deux éléments : le sortilège et une carte du ciel indiquant la position de Mthura, la Planète Obscure, résidence de Q'yth-az. Les deux visions se superposent et restent imprimées sur la rétine. Cet événement provoque une perte de 1/1D6 points de Santé Mentale.

Il serait techniquement possible de retirer une ou plusieurs lentilles et de les incorporer à d'autres appareils.

Enfin, tout photographe à la psyché particulièrement sensible qui resterait assez longtemps (à la discrétion du Gardien) à proximité d'un de ces cristaux pourrait se mettre à rêver de Q'yth-az (perte de 1D8/5D10 points de Santé Mentale à la vue du dieu). L'Intellect Cristalloïde est enclin à communiquer et à utiliser des sorts qui affectent l'esprit.

Sortilèges conseillés

▪ Scinder l'Esprit :

Coût : 8 points de magie ; 1D8 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 5 minutes

Description : L'esprit de la cible est séparé de son corps et projeté dans un endroit aléatoire des Contrées du Rêve. L'enveloppe restée dans la dimension terrestre continue de vivre jusqu'à ce que la personne soit réveillée ou qu'elle meure déshydratée. À son réveil, elle conserve le souvenir de ses actions dans les Contrées du Rêve. La réussite du sortilège est automatique si la cible est volontaire ou inconsciente. Dans le cas contraire, elle doit triompher d'un test opposé de POU contre le sorcier.

Autres noms possibles : La Clé des Royaumes Oniriques, Projeter L'Âme dans les Songes, Poursuivre Morphée

POWER OF THE ABYSS

Create new character

Select character

Options

Quit game

2020 HEX AND TRICKS

Power of the Abyss

Fiche technique

- **Auteur :** Hex and Tricks
- **Support :** jeu vidéo multiplateforme
- **Statistiques :**

SAN	GMI	GMC
1D6	0	6
Mythe	Étude	
10 %	30 sem	
- **Date de publication :** 2020
- **Version connue :** le jeu est disponible en téléchargement pour PC et consoles de 9e génération. Une version non finalisée peut être trouvée sur le dark web

Histoire & description

Fondée en 2013, la compagnie Hex and Tricks produit des mini jeux vidéo et applications pour smartphone. Chaque production a pour thème l'occulte. On trouve des applications astrologiques et divinatoires et des « casual games » de confection de potions, de gestion d'école de sorcellerie ou de drague à l'aide de charmes et de philtres. Si le succès de chacun de ces produits est modeste individuellement, les bénéfices récoltés permettent à la

compagnie de se lancer en 2015 dans un projet de grande envergure : la création d'un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur.

Après cinq ans de développement, *Power of the Abyss* voit le jour. Ce jeu permet d'incarner un lanceur de sort dans un monde médiéval fantastique au bord de l'anéantissement. Pour contrer la fin du monde imminente, mages et sorciers doivent récupérer d'antiques mots de pouvoir cachés dans les tréfonds de labyrinthes oubliés. La personne qui maîtrisera tous les secrets des arcanes pourra empêcher l'apocalypse. Le jeu est free-to-play, son économie étant assurée par des micro-transactions de vente d'attributs cosmétiques pour l'avatar joué.

La mécanique de jeu semble classique à première vue. On crée un personnage au sein d'une des trois factions disponibles. Un tutoriel enseigne les bases tout en permettant d'effectuer les premières quêtes en solo. Le personnage peut ensuite évoluer dans un monde « bac à sable », apprenant au passage quelques mots de pouvoir de base au gré des quêtes, avant de devoir s'associer à un groupe pour explorer un donjon. À la fin de ce dernier, un boss garde un mot de



pouvoir de puissance supérieure. Le cycle d'exploration du monde et de nettoyage de donjons se poursuit ensuite, le personnage accumulant de plus en plus de mots de pouvoir pour élaborer ses propres formules.

L'originalité du jeu réside dans son système de magie. Le joueur doit réellement prononcer ses formules dans le micro de son PC ou de son contrôleur de jeu pour les activer. Il peut découvrir des effets inédits en combinant les différents mots de pouvoir appris. Pour l'aider dans son apprentissage, le jeu affiche la phonétique des mots en même temps qu'une voix les prononce.

☞ Accroche de Scénario ☞

En parcourant les réseaux sociaux, les investigateurs remarquent avec inquiétude que des vidéos virales semblent liées au Mythe. Certaines montrent des influenceurs faire des raps de formules magiques et d'autres, plus rares, d'étranges phénomènes paranormaux survenus lors de streams. Si tout le monde crie au fake pour ces dernières, ce n'est pas le cas des investigateurs. Toutes ces vidéos sont liées au même jeu en ligne. Une enquête permettra de découvrir les étranges conditions de travail des développeurs recrutés par Hex and Tricks : le personnel est plus surmené que la normale et semble avoir du mal à discerner les cauchemars de la réalité. Infiltrer les studios de développement s'avèrera délicat mais permettra d'apprendre que le temps est compté. La date de sortie de la première extension de *Power of the Abyss* approche et les étoiles seront propices au retour d'une entité innommable. Comment arrêter la diffusion du Mythe à l'heure des copies numériques ?

合 衆 志 成 萬 事 可 成

Quelques temps avant la sortie officielle de *Power of the Abyss*, son code source a fuité sur internet. Une rumeur voudrait que les pirates responsables soient morts dans d'étranges circonstances, alors qu'ils

testaient des formules magiques issues du jeu. Hex and Tricks n'a pas cherché à démentir, ce qui a donné une certaine réputation à *Power of the Abyss* avant même qu'il soit sorti. Pour le grand public, cette histoire n'est qu'une creepypasta de plus ou une publicité de mauvais goût. Toutefois, une recherche minutieuse permet de retrouver des traces de ce fait divers. Mais dans un monde où les fake news sont devenues monnaie courante, bien peu de personnes y ont fait attention. Actuellement, aucun gamer ne se doute que son divertissement favori cache une sinistre entreprise.

La compagnie Hex and Tricks est dirigée par un authentique groupe de sorciers. Le jeu *Power of the Abyss* n'est qu'un long tutoriel devant permettre le plus grand rituel jamais réalisé. En 2023, pour la sortie de la première (et sans doute dernière) extension, la communauté de gamers va se lancer dans un effort collectif. Dans le jeu, un portail permettant d'accéder aux nouvelles zones est fermé. Lors d'un évènement spécial, les joueurs doivent s'unir pour invoquer un gardien grâce aux formules s'affichant à l'écran avant de l'affronter. Une fois vaincu, le gardien laissera derrière lui une clef permettant d'ouvrir le portail. Mais en réalité, seule l'invocation compte, le combat pour accéder à l'extension est sans importance. Sans le savoir, des milliers de gamers des quatre coins du monde vont réciter une grande incantation à la perfection, formés par plusieurs mois de pratique, consacrant leur propre énergie magique pour invoquer une entité extra dimensionnelle. Afin de s'assurer d'un maximum de participants, Hex and Tricks a promis des butins cadeau et de nombreuses récompenses, comme des peluches de monstres et des figurines de personnages, à tous ceux qui seront présents. La quasi-totalité du capital de la compagnie a été dépensé. Après tout, tout ça n'aura plus d'importance une fois la cérémonie accomplie. De plus, l'évènement a été annoncé suffisamment à l'avance afin que les gamers puissent prendre leurs dispositions. Si personne ne s'oppose à ce rituel, l'humanité sera condamnée.

Un peu de vocabulaire « geek »

Bac à sable : se dit d'un jeu dans lequel aucun scénario n'est présent et où le joueur peut évoluer librement.

Boss : désigne un ennemi plus puissant que les autres, marquant bien souvent la fin d'un niveau ou d'un donjon.

Casual game : famille de jeux destinée à des joueurs occasionnels, souvent accessibles et abordables pour un large public.

Creepypasta : il s'agit d'une légende urbaine ou récit effrayant diffusé sur Internet.

Free to play : se dit d'un jeu dont l'accès est gratuit. Ces jeux possèdent bien souvent d'autres éléments de monétisation, tels que des boutiques de cosmétiques permettant aux joueurs de personnaliser leur avatar.

Lag : on parlera aussi de latence, et désigne le délai de transmission des informations entre les différents éléments d'un réseau informatique. Lorsque le réseau est saturé, ou que la connexion est mauvaise, la latence va augmenter, pouvant causer des désagréments aux joueurs dont les performances en jeu dépendent souvent d'une bonne réactivité.

Loot : se traduit par le mot « butin » et désigne, dans les jeux, les récompenses cédées par un ennemi une fois celui-ci vaincu, ou encore les trésors récupérés en explorant ou en fouillant divers contenants.

Effets lors de l'étude

Chaque fois qu'un gamer récite une formule magique, il dépense un minimum d'un point de magie en pure perte. Il peut en résulter une certaine fatigue après plusieurs heures de jeu. Les sorciers ayant intégré les mots mythiques au jeu ont veillé à ce qu'ils soient relativement inoffensifs. Cependant, certains joueurs ont subi des accidents avec certaines combinaisons de mots. On note d'étranges comportements techno-primitifs au sein des communautés de gamers les plus assidues. On observe une mode basée sur des composants électroniques, tels que des bijoux faits de micro-processeurs, des piercings transistors et, dans les cas les plus extrêmes, des pectoraux composés de cartes-mères. Certains se font tatouer des motifs mêlant tracés de circuits imprimés et pentacles.

Sortilèges conseillés

- Appeler et Congédier une Divinité (p. 253)

Le choix sera laissé au Gardien des Arcanes sur l'identité de l'entité invoquée. Vous pouvez prévoir que les sorciers à l'origine de *Power of the Abyss* seront rassemblés à l'endroit requis lors de la grande invocation.

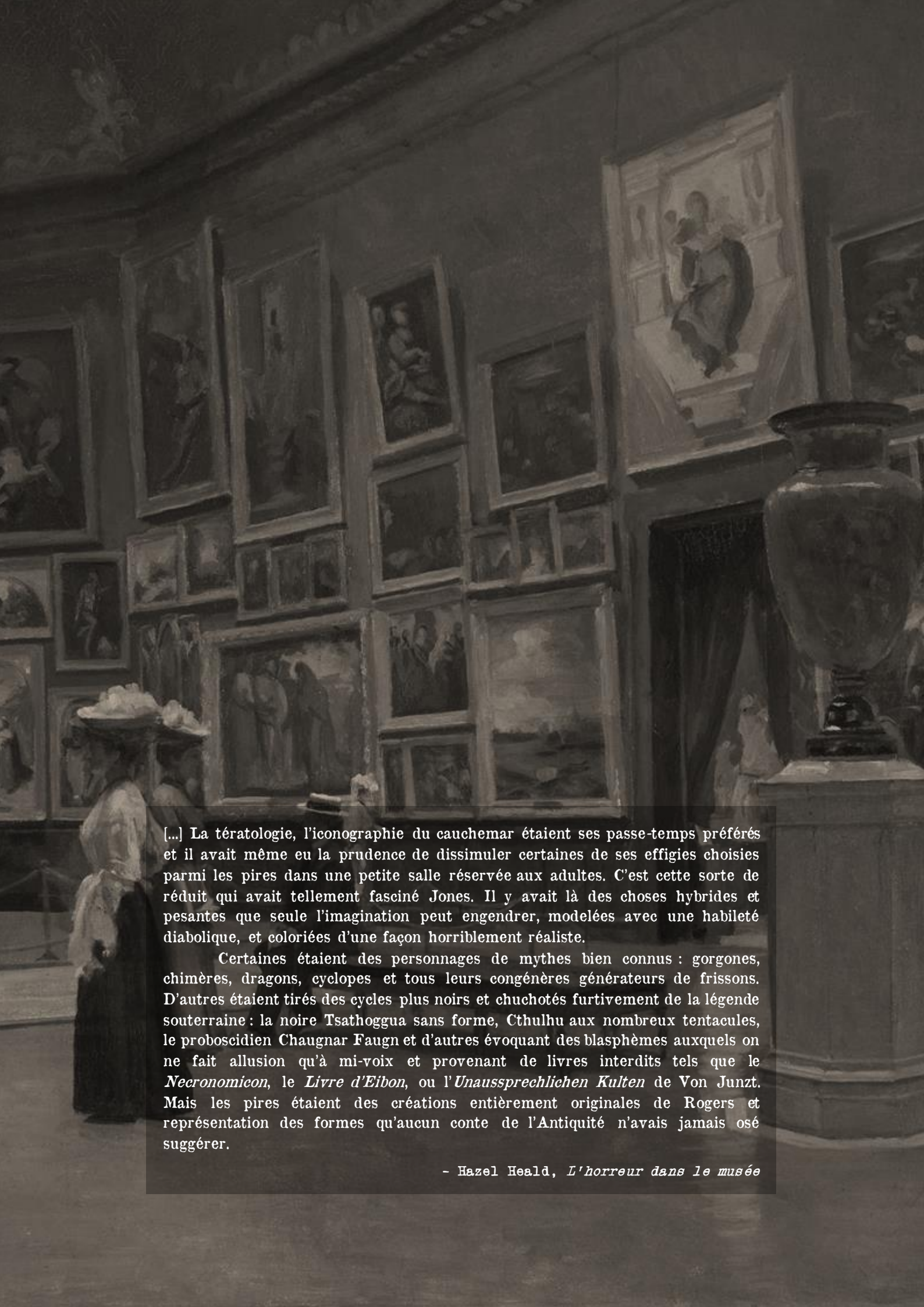
Si vous avez opté pour Cthulhu, par exemple, les cultistes se tiendront sur un yacht privé à proximité de R'lyeh, dans le Pacifique sud, reliés à la civilisation par satellite. Ils seront accompagnés d'une douzaine de gamers, sélectionnés par une invitation spéciale récupérée dans un loot, qui serviront de sacrifice.

Les sorts déclenchés par une combinaison de mots malheureuse peuvent être choisis dans la liste suivante :

- Contacter un Chien de Tindalos (p. 257)
- Fascination (p. 263)
- Fusion de la Chair (p. 263)
- Invoquer la Brume de R'lyeh (p. 264)
- Malédiction de l'Enveloppe Putride (p. 266)
- Mauvais Œil (p. 267)
- Souffle des Profondeurs (p. 274)

Par exemple, plusieurs gamers auront vu le steak de leur hamburger ou le jambon de leur pizza porté à ébullition avec **Fusion de la Chair** ou observé un camarade de jeu affligé d'une malchance incroyable après avoir lancé **Mauvais Œil** sans le vouloir.





[...] La tératologie, l'iconographie du cauchemar étaient ses passe-temps préférés et il avait même eu la prudence de dissimuler certaines de ses effigies choisies parmi les pires dans une petite salle réservée aux adultes. C'est cette sorte de réduit qui avait tellement fasciné Jones. Il y avait là des choses hybrides et pesantes que seule l'imagination peut engendrer, modelées avec une habileté diabolique, et colorées d'une façon horriblement réaliste.

Certaines étaient des personnages de mythes bien connus : gorgones, chimères, dragons, cyclopes et tous leurs congénères générateurs de frissons. D'autres étaient tirés des cycles plus noirs et chuchotés furtivement de la légende souterraine : la noire Tsathoggua sans forme, Cthulhu aux nombreux tentacules, le proboscidién Chaugnar Faugn et d'autres évoquant des blasphèmes auxquels on ne fait allusion qu'à mi-voix et provenant de livres interdits tels que le *Necronomicon*, le *Livre d'Eibon*, ou l'*Unaussprechlichen Kulten* de Von Junzt. Mais les pires étaient des créations entièrement originales de Rogers et représentation des formes qu'aucun conte de l'Antiquité n'avait jamais osé suggérer.

- Hazel Heald, *L'horreur dans le musée*



2.5 LE CABINET DE CURIOSITÉS

Les questions se bouscuaient dans ma tête tandis que mon hôte me précédait une fois encore dans le dédale tortueux de cet endroit, dont je doutais définitivement que l'architecture puisse suivre un tant soit peu une quelconque géométrie euclidienne. Pourquoi m'avait-il tantôt montré le portrait de cet homme au visage difforme ? Pour quelles raisons avait-il ou avait-on finalement accepté de me laisser visiter ces lieux en sa compagnie ?

Je n'eus cependant pas davantage le loisir de m'interroger sur ces sujets, et encore moins de formuler mes questions à voix haute, que nous arrivions dans ce qui devait être la dernière partie de la collection que mon hôte me présentait. Contrairement aux pièces précédentes, qui pouvaient paraître organisées dans leur apparent chaos, aucune forme de logique ou d'ordre ne semblait régir la nature du contenu de celle-ci. Mon hôte, dont l'ovale prononcé du visage m'apparaissait à contre-jour après qu'il eut éclairé l'endroit, me donna quelques explications bienvenues :

« Il s'agit d'une réserve destinée à accueillir les objets et documents que nous n'avons pu classer dans une autre partie de la collection. Veuillez excuser le désordre, mais il nous arrive de recevoir des pièces dont l'étrangeté dépasse même nos compétences. »

Ainsi il y a un « nous », pensai-je alors en balayant du regard le capharnaüm ambiant.

Description de la section :

Cette dernière section de la Bibliothèque Miskatonic regorge d'objets incongrus. C'est en effet ici que sont regroupés les plus étranges d'entre eux, ceux qui n'ont pu être classés dans aucune autre partie de la collection. On y trouvera également les Tomes du Mythe qui se classent dans deux ou plus des précédentes catégories de la Bibliothèque. C'est donc un véritable capharnaüm de dossiers, d'ensemble d'objets, de bocaux aux étranges contenus et autres curiosités plus improbables les unes que les autres qui est présent ici.



Dossier INN-LF-27

Fiche technique

- **Auteur** : agent Gregory Wood
- **Support** : dossier administratif
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
2D4	1	4

Mythe	Étude
14 %	10 sem
- **Date de publication** : fin de rédaction en avril 1928, aucune copie n'a été réalisée par la suite
- **Versión connue** : une seule version (en anglais) du dossier INN-LF-27 existe à ce jour, et est entreposée dans les archives du FBI de Boston

Histoire & description

Le 15 janvier 1928, l'agent du BOI Gregory Wood participe à une opération du bureau fédéral sur la très mystérieuse Innsmouth, après une enquête de quelques mois sur d'inquiétantes rumeurs concernant les habitants et certaines des grandes familles de la ville portuaire. Dans son rapport, l'agent Wood décrit en détail les informations sur les repérages effectués lors de la préparation de l'enquête à Innsmouth, dite

« Lion Fish Operation ». On y trouve un descriptif détaillé des environs, des accès possibles à la ville et des différents points stratégiques. Un premier portrait du « masque d'Innsmouth » y est dressé, ainsi que plusieurs recoupements généalogiques pour estimer la descendance de possibles hybrides dans les villes voisines, telles que Kingsport, Arkham ou Ipswich.

La suite du dossier résume les effectifs de l'opération Lion Fish, la stratégie générale ainsi que les moyens employés. En termes administratifs, on peut y comprendre que les agents fédéraux ont tué la grande majorité des habitants qui soutenaient l'Ordre Ésotérique de Dagon, ainsi que les membres de la famille Marsh.

Les derniers documents relatent l'incarcération des hybrides qui se sont rendus. Encore une fois, et en sous-texte administratif, on y lit les expériences réalisées sur des sujets vivants.

L'ensemble du dossier, constitué de plusieurs liasses de feuilles dans des chemises cartonnées, est illustré de photographies concernant le repérage de la ville, l'opération en elle-même, ainsi que les différentes analyses de médecins sur les hybrides ou les

Le « masque d'Innsmouth »

Le « masque d'Innsmouth » est l'expression utilisée dans cette région pour décrire les stigmates de l'hybridation avec les Profonds que portent les habitants de la ville. En 1927, les hybrides constituent la majeure partie de la population d'Innsmouth et les habitants du reste du Massachusetts les considèrent avec méfiance et dégoût, bien qu'ils ignorent leur véritable nature.

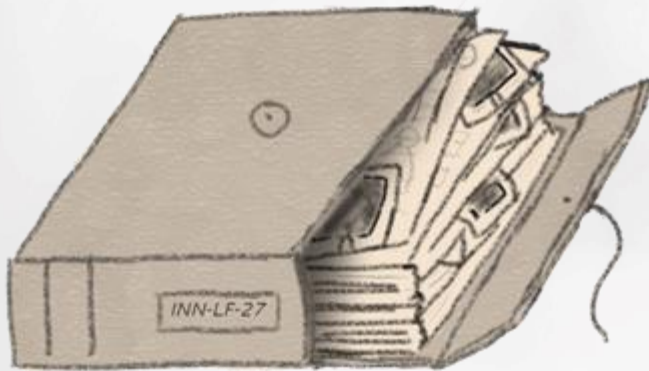


Profonds qui auraient été abattus durant l'assaut d'Innsmouth.

Habité par une sévère paranoïa à l'égard de ses semblables, en qui il voyait des hybrides potentiels, Gregory Wood se suicida en juin 1931, après un bref passage dans un hôpital psychiatrique de Boston qui n'améliora en rien son état.

Effets lors de l'étude

Tout d'abord, la lecture du dossier est relativement laborieuse pour une personne ne connaissant pas le formalisme administratif inhérent aux rapports du FBI. Elle entraîne chez son lecteur une angoisse grandissante lorsque les révélations, photographies à l'appui, sont trop évidentes pour nier l'existence des Profonds et de l'horreur qui a pris place pendant près de 100 ans à Innsmouth. Une fois la lecture terminée, le lecteur ressentira une paranoïa durable au sujet des hybrides : il cherchera à reconnaître leurs traits dans les visages des gens qu'il croisera... et dans son propre reflet. S'il ne met pas fin à ses jours, il sera également incapable de s'approcher des rivages, et encore moins de prendre la mer.



Sortilèges conseillés

Dans le compte-rendu d'interrogatoire de l'un des prisonniers – membre de l'Ordre Ésotérique de Dagon –, on peut lire la retranscription d'une litanie au Grand Ancien. Ce groupe de feuillets contient donc une prière à Père Dagon :

- Contacter Père Dagon (p. 256)

Nécessaire à musique de la Chorale Noire

Fiche technique

- **Auteur** : professeur Lazarus Fudge
- **Support** : un cahier de musique 24 × 32 cm à petits carreaux et double page de partition vierge, accompagné d'un disque phonographique 78 tours
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D10	3	6

Mythe	Étude
10 %	8 h

- **Date de publication** : 1917
- **Version connue** : il existe 4 ensembles. Le premier (et original) se trouve sous clef dans la réserve de l'université Miskatonic. Un autre ensemble fut retrouvé chez un disquaire de la banlieue de Boston et détruit sitôt après avoir été acheté (à la sortie de la boutique, l'homme brisa le disque et brula les morceaux avec le cahier dans la poubelle municipale la plus proche, avant d'être arrêté par la police et interrogé). Un autre encore refit surface chez un antiquaire qui depuis a fermé boutique ; le propriétaire passait le disque en bruit de fond dans son magasin avant d'être agressé par un individu louche qui le lui déroba, ainsi que le cahier. Le dernier ensemble est à ce jour considéré comme perdu et/ou détruit

Histoire & description

Le professeur Lazarus Fudge est un scientifique évoluant dans les domaines de l'occultisme et l'ésotérisme. Loin d'être pris au sérieux par ses pairs, le professeur Fudge s'est fait connaître lors du rassemblement national du 4 juillet 1913 en pacifiant par des moyens étranges (certains diraient magiques, divins ou miraculeux) la salle des fêtes de Salem, qui virait à la guerre civile. Sans aucune raison apparente, une tension palpable de haine naquit après le bénévolat du père Wallace qui, d'après ses ouailles, n'était pas dans son état normal ce jour-là.

Alors que les conflits dégénéraient en bagarre générale, le professeur Fudge entra dans la pièce malgré le danger manifeste, grimpa sur l'une des tables et marmonna une sorte d'incantation qui évapora instantanément l'aura de violence qui y régnait. Par chance, se trouvait dans la salle son plus fervent détracteur, le professeur Victor Lewis. Il constata bien malgré lui l'efficacité des méthodes oniriques de celui qu'il appelait « le plus fumiste des affabulateurs ». Cet événement fut relayé par la presse locale et apporta une célébrité toute relative au professeur Fudge. Son confrère devint l'un de ses plus précieux alliés ; très vite les théories du professeur gagnèrent en audience et en crédibilité. Quelle erreur...

Le professeur Lazarus Fudge fut agressé dans sa demeure quelques semaines plus tard par un groupuscule étrange dénommé le Cercle des Héritiers. Ce culte fit parler de lui, peu après les événements de Salem, par ses actes

violents, ses sacrifices humains et ses connexions aux milieux les plus extrêmes des arts obscurs. Les individus obligèrent le professeur à ingurgiter une mixture poisseuse qui lui fit contracter une forte fièvre plusieurs jours

d'affilée. Mais loin de se laisser terrasser, il revint d'une longue convalescence avec un but nouveau : composer de la musique !

Cet étrange revirement de situation laissait croire que la mixture avalée devait contenir un puissant mais très retardant hallucinogène. De plus, elle semblait avoir aiguisé certains sens et notamment l'ouïe, bien plus fine et sensible qu'auparavant. Le professeur s'enferma pour composer pendant plusieurs semaines. Seuls ses domestiques parvenaient à distinguer les bribes de paroles qu'il marmonnait aux repas sans même s'en rendre compte, arguant qu'il s'était trompé, qu'il fallait revoir un passage, ou encore que l'intensité n'était pas assez élevée. Son ami le professeur Lewis s'inquiéta alors pour sa santé mentale et ses soupçons se renforcèrent au gré de ses visites. Le professeur Fudge s'abandonnait complètement à cette nouvelle obsession, délaissant hygiène et alimentation.

En 1917, alors que les États Unis entraient officiellement en guerre, le professeur se décida à composer une série de morceaux à destination des soldats. Il comptait également monter une chorale pour accompagner sa musique et il trouva vite de nombreux candidats parmi les volontaires. Pendant plusieurs semaines, le groupe s'harmonisa, s'adapta jusqu'à ce qu'enfin un premier disque phonographique soit enregistré. Ignorant alors le nom de ce chœur, le disquaire opta pour « la Chorale Noire » en raison des habits sombres d'entraînement des soldats qui venaient travailler leurs voix après les activités physiques.

Tout comme le cahier de musique qui l'accompagnait, le disque n'était alors connu que de son auteur et de ses interprètes. Il se rendit toutefois tristement célèbre lors du massacre du régiment 19, le 20 novembre 1917. Ce jour-là, alors que le camp accueillait une délégation de dirigeants militaires, « la Chorale Noire » fut sollicitée pour célébrer l'événement en se produisant au hangar 2, où le régiment au complet était passé en revue. Alors que le disque tournait et que le Chorale chantait, les dirigeants en



visite furent pris de vertiges et saisis de panique. Dans leur folie ils s'emparèrent sans aucune raison de leurs armes de poing et firent feu sur le public avant de les retourner contre eux. Une balle perdue alla percuter le réservoir du véhicule de la délégation, provoquant une explosion importante qui fragilisa les fondations du bâtiment. Le hangar s'écroula dans la foulée, piégeant dans un brasier infernal les soldats au garde-à-vous ainsi que les membres de la chorale.

L'incident fut étouffé par les affaires internes mais les raisons évoquées pour couvrir cette affreuse mésaventure ne convainquirent personne. Un seul rescapé miraculeux apporta son témoignage, consciencieusement consigné dans les locaux du BOI. Il en ressort qu'après une série de vertiges, un vent de haine et de violence gagna progressivement les hauts gradés tandis qu'ils passaient entre les rangs. Une brève empoignade vira brusquement à la bagarre, puis aux exécutions froides et gratuites. Fortement perturbé, le malheureux mit fin à ses jours par pendaison moins d'une semaine après son audition. Il laissa pour seul mot d'adieu un bout de papier sur lequel était écrite en lettres de sang une partition de musique, dont les notes et accords ne donnent qu'une sonorité discontinue et très désagréable.

Nul ne sait ce qu'il est advenu du professeur Fudge. Il est porté disparu depuis les événements du 20 novembre 1917.

Effets lors de l'étude

Écouter le disque de « la Chorale Noire » fait naître un sentiment très intense et vivace d'agressivité. Cette sensation se développe par pallier. Les prémices d'un ressentiment donnent naissance à une première impression de colère. Quelques minutes plus tard, celle-ci laisse place à une bouffée de rage qui s'estompe aussitôt. Enfin, elle refait surface sous la forme d'une bourrasque de haine qui pousse la victime à s'en prendre physiquement à la personne la plus proche d'elle. Un voile rouge sang masque sa vue et l'incite à laisser libre cours à ses plus vils instincts, la convainquant que tout ceci s'apaisera une fois la source de cette haine détruite.

Lire le cahier de musique, c'est s'exposer à des visions angoissantes ponctuées d'actes horribles et violents perpétrés par des personnes que la victime connaît. Cette dernière assiste à des scènes d'une brutalité inouïe et se convainc que cela s'est réellement déroulé. Persuadée que ces personnes peuvent recommencer à tout moment, elle a en tête de les empêcher de nuire à tout prix.

L'ensemble déclenche une folie passagère (Violence) chez la victime.

Accroche de Scénario

L'un des nécessaires à musique n'a pas été retrouvé et le Professeur Fudge est porté disparu. Cette piste peut donner lieu à l'intégration d'un PNJ hostile aux investigateurs, et qui a basculé dans le camp de ceux contre qui il luttait auparavant. Le matériel peut être trouvé par hasard chez n'importe quel disquaire ou vendeur d'antiquités, faire partie intégrante de pièces à conviction d'une scène de crime, voire être pris pour un objet tout à fait anodin susceptible d'être légué à un investigateur.

歌 楽 書 庫

Sortilèges conseillés

Aucun.



Peter se rapprochant de ma fenêtre

Fiche technique

- **Auteur** : Lucien Dessange
- **Support** : quarante-six tableaux éparpillés dans différents musées, ainsi qu'une édition de *Peter et Wendy* de James Barrie oubliée au fin fond d'une bibliothèque de Paris

- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D3	1	2
Mythe	Étude	
5 %	1 sem	

- **Date de publication** : entre septembre 1930 et mars 1931
- **Version connue** : la collection *Peter se rapprochant de ma fenêtre* se compose de plusieurs exemplaires du tableau en acrylique du même nom, en 81 × 65 cm, exposé au musée de l'Orangerie de Paris. Elle représente les toits haussmanniens sous un ciel blanc sans nuages. Quarante-quatre toiles similaires ou presque sont dispersées ici et là dans des musées parisiens ; leur qualité décroît au fur et à mesure de leur éloignement avec l'œuvre originale. Une dernière œuvre – éclaboussée de sang – est enfermée au Bureau S, portant le nombre total de tableaux à quarante-six. Le livre *Peter et Wendy*, aux marges intérieures couvertes de notes, est conservé dans une bibliothèque du 12e arrondissement

Histoire & description

Lucien Dessange, jeune campagnard sans le sou, avait toujours rêvé de devenir artiste. Ayant fui la maison familiale à l'âge de dix-sept ans, il se retrouva presque mendiant sur les routes mais réussit, par une chance et une débrouillardise peu communes, à s'inscrire en tant qu'élève aux Beaux-Arts de Paris. Il se fit rapidement des amis et conquiert même le cœur de Denise – une petite femme replète d'un an de plus que lui. Cependant, sans le soutien de ses parents, il dut travailler en tant que serveur afin de louer une chambre de bonne tenue par une certaine Madame



Midelsen, une vieille bique qui n'avait aucune notion d'empathie pour ses locataires.

Le dernier étage était composé d'un couloir où trois chambres se succédaient, toutes identiques : un matelas usé et taché, engoncé contre un mur au papier peint défraîchi et déchiré ; des cafards grouillant sous les craquelures du parquet ; une cuisine à l'évier rouillé et une gigantesque fenêtre à carreaux qui fermait mal, laissant le froid s'immiscer l'hiver et la chaleur s'étirer l'été. Lucien vivait dans la chambre du milieu. Celle de gauche était louée par un vieil Algérien à la barbe courte et au corps maigre caché derrière un épais manteau noir. Celle de droite, inoccupée, laissait entrer tous les soirs le souffle furieux du vent.

Lucien ne parlait jamais de ses conditions de vie déplorables. À chaque devoir à rendre – peinture, sculpture, poterie –, il terminait le plus rapidement possible chez lui et entreposait son œuvre dans la réserve de sa classe, de peur qu'elle ne prenne l'humidité. Refusant de s'humilier devant tous ses camarades de bonne famille en révélant qu'il était pauvre, il cacha ses ennuis financiers même à Denise. Pour se changer les idées, il s'était entiché d'une bibliothèque de son quartier et avait emprunté l'édition originale de *Peter et Wendy* de James Barrie. Il progressait lentement car entre ses cours et son travail à la brasserie, il était trop épuisé pour lire plus d'une page chaque soir.

En novembre 1930, alors qu'il s'habitua à la vie parisienne et avait adopté un rythme efficace et pressé, il remarqua que son voisin chantait. Souvent, vers deux heures du matin, son ton âpre et profond le réveillait et l'endormait successivement. Intrigué par des paroles qu'il ne comprenait pas – il ne connaissait pas l'arabe –, il notait les sonorités dans les marges du livre d'emprunt, chaque centimètre de ses propres cahiers étant consacré au dessin.

L'hiver s'installa et leur professeure demanda de produire un tableau réaliste d'un lieu de Paris. Lucien choisit la verticalité : il commença à peindre les toits haussmanniens et le ciel grisâtre depuis la lucarne de sa chambre. Ses premiers résultats furent affreux, plats, monotones. Demandant conseil à Denise, il apprit à construire un viseur à partir d'un plastique transparent sur lequel il composa une grille en multiples de six fixée sur un rectangle en carton. Ainsi, en dessinant carreau par carreau ce qu'il voyait à travers sa grille, il serait obligé de se concentrer sur les détails, les contours, les ombres. Posé sur un chevalet emprunté à l'école, qu'il plaça pile devant sa fenêtre, il se rendit compte qu'il apprenait à voir et ainsi à peindre de la manière dont il avait toujours rêvé. Il décida de se concentrer sur ce point de vue et réalisa plusieurs tableaux successifs du même décor à différents moments, changeant le ciel pour inclure les nuages, adaptant les couleurs au gré de la lumière blanche ou grise, ou ajoutant la rosée du matin. Ses toiles suivaient le format standard 81 × 65 centimètres et permirent à Lucien d'améliorer nettement sa technique.

Il en était à la sixième occurrence lorsqu'il remarqua pour la première fois un petit point noir à travers son cadre transparent. Surpris, son premier réflexe fut de se lever pour scruter l'infini ciel laiteux de cette matinée ; mais il n'y avait rien. Il revint vers son viseur et tenta d'effacer la tache avec son pouce. Peine perdue : c'est comme si la peinture avait séché instantanément. Lucien continua son dessin malgré tout, puis se prépara une heure plus tard à aller en cours.

Son tableau n'ayant pas l'effet obtenu, il travailla sur une nouvelle toile la semaine suivante. Cette fois-ci, il y avait indéniablement une tache sur son cadre, et même légèrement plus grosse qu'avant. Il l'interpréta comme un oiseau et l'ajouta à sa peinture. Les futurs tableaux connurent le même sort : Lucien avait beau détailler le ciel



et tenter d'effacer la trace, elle persistait. Il en était venu à un point où il distinguait des membranes – comme des bras et des jambes – autour de ce petit point noir éloigné. D'abord soucieux pour sa santé mentale, il finit par prendre les choses avec humour. « *C'est Peter Pan* », pensait-il alors en peignant. « *À force de lire ce bouquin, il arrive*



dans mes créations. Peter se rapprochant de ma fenêtre. »

L'hiver passa lentement. Le vent traversant sa chambre, sa couette, ses os, Lucien finit par tomber malade. Reniflant, travaillant entre deux étouffements, il persistait à améliorer son œuvre. La fièvre l'atteignit et il passa des nuits à grelotter, notant les psalmodies de son voisin dans les marges de *Peter et Wendy* alors que le vent sifflait comme une menace au-dessus de sa tête. La tache qu'il peignait prenait alors quatre à six cases de son tableau. Par sa taille démesurée, son corps luisant de noir, ses mains en pinces de crabe, elle ne ressemblait pas à un humain normal.

Il finit par guérir et revint en cours aux alentours de février. Sa professeure le félicita pour ses progrès et pour la créativité du sujet. Elle décida que sa contribution au vernissage de l'école serait sa série appelée définitivement *Peter se rapprochant de ma fenêtre*. À partir du quarantième tableau, l'humanoïde occupait tout l'espace, le ciel et les toits ne se découpant que çà et là sur le bord de la toile. Il faisait l'équivalent de trois mètres ; il était plus laid et plus terrifiant que n'importe quel être que Lucien pouvait imaginer, mais ce dernier était trop pris dans son travail pour s'en rendre compte.

Denise, la seule personne au courant pour ses œuvres empilées dans la réserve de la classe, l'aïda à accrocher ses toiles quelques jours avant le vernissage. Elles étaient séparées d'environ cinquante centimètres et se succédaient dans l'immense couloir du rez-de-chaussée de l'école. Le soir même, à la fin de son service vers une heure du matin, Lucien n'eut pas envie de rentrer chez lui. Il était trop excité par le vernissage à venir, par la réaction des professeurs et du monde de l'art face à son travail. Enfin, il préférait passer son temps dans une galerie d'art plutôt que dans sa chambre misérable et son lit infesté de punaises.

Il entra par effraction dans l'école. Chaque toile avait un aspect étrange, surnaturel, presque menaçant dans le noir. Éclairé par la seule lumière de la lune à travers le plafond vitré, il remonta le couloir pour constater ses

Le Bureau S

Le Bureau S, fondé dans les premiers mois de 1914, était une branche des services de renseignement, cumulant les fonctions de contre-espionnage sur le territoire national et de surveillance des États voisins, le tout vu par le prisme du surnaturel. Il dépendait, tout naturellement, du Deuxième Bureau et, par lui, du ministère de la Guerre.

En 1921, le Bureau S n'a pas grand-chose à voir avec une grosse machine comme Delta Green. Pensez plutôt à une version surnaturelle des Brigades du Tigre, avec des agents motivés, mais sous-équipés et comprenant mal ce à quoi ils ont affaire. Leur approche, pragmatique et terre à terre, fait des merveilles pour leur santé mentale, mais c'est au détriment de leur efficacité. Tous les agents du Bureau S sont des militaires, mais opèrent la plupart du temps en civil. Par ordre de priorité, le Bureau couvre la France, l'Europe de l'Ouest (en mettant l'accent sur l'Allemagne) et l'Europe orientale. Les États-Unis sont considérés comme « trop loin » pour qu'on s'y intéresse.

Tristan Lhomme –
*Le Musée de Lhomme &
Sous un Ciel de Sang*

progrès. Il se rendit compte que son œuvre donnait l'effet d'un folioscope où la créature descendait progressivement du ciel, grossissant au fur et à mesure des tableaux, atterrissant sur les toits jusqu'à sa chambre. Saisi d'angoisse, il se mit à murmurer les chants du vieil Algérien pour se rassurer. Mais au bout du couloir, face à sa dernière et meilleure toile dépeignant la créature dans toute sa hauteur, il se tut net. Elle paraissait si réelle. Il préféra faire demi-tour, terrifié, n'osant plus regarder ses propres tableaux. Pourtant, avant de partir, il jeta quand même un œil à la rangée et constata avec ahurissement que la créature n'y était plus.

Ses premières toiles n'avaient plus de point noir dans le ciel. Refusant d'y croire, Lucien se mit à courir pour remonter le couloir. Mais les suivantes ne représentaient plus que des cieux vides, là où l'humanoïde luisant aurait dû occuper de plus en plus d'espace. Le ciel, les toits, les nuages... Arrivé à nouveau au dernier tableau, il dut accepter que ce qu'il avait vu un instant auparavant avait disparu. Le fond du tableau était blanc, vide. Il leva les yeux et l'aperçut alors – en chair et en os, flottant hideusement au plafond, vision invoquée par ses soins et désormais échappée de sa toile. La chose ouvrit ses pinces. Lucien ne bougea pas.

« *Peter* », murmura-t-il alors, tandis que la créature fondait sur lui.

Le lendemain, le gardien de l'école découvrit le corps sans vie de Lucien Dessange, la gorge lacérée, étalé sur le marbre du rez-de-chaussée.

Le vernissage fut annulé. Le dernier tableau, éclaboussé de sang, fut emporté par des agents du Bureau S qui ne purent en tirer grand-chose et acceptèrent, après de longues inspections et tests divers, que les autres toiles reviennent au grand public. Dépeignant toutes un ciel vide au-dessus des toits parisiens, elles n'avaient plus rien de surnaturel. C'est ainsi que l'avant-dernier tableau devint célèbre par son réalisme, par la mort tragique de son auteur et par son titre mystérieux.

Effets lors de l'étude

L'œuvre *Peter se rapprochant de ma fenêtre* agira différemment selon l'investigateur. Elle pourrait n'avoir que peu d'effet si le personnage est rationnel et peu imaginaire. Au contraire, s'il est amateur d'art ou porté sur le Mythe, l'investigateur remarquera que de la couleur manque sur la majorité de la toile et sera profondément mal à l'aise vis-à-vis du titre. Qui est Peter ? Pourquoi se rapproche-t-il de la fenêtre, là où rien n'est dépeint dans le ciel ? Il sera de plus en plus obsédé par la peinture, au point d'en perdre le sommeil et la raison tant qu'il n'aura pas eu de réponse à ses questions.

En lisant les notes qui parsèment le livre *Peter et Wendy*, l'investigateur se rendra compte qu'il s'agit d'un sortilège d'invocation ; en plus des pertes de Santé Mentale liées à ce genre de lecture, il pourra invoquer un chasseur spectral s'il se trouve devant un des tableaux de Lucien Dessange.

Les valeurs du Mythe dans le tableau des statistiques font référence à la situation où l'investigateur répète les litanies inscrites dans *Peter et Wendy* en présence d'un des quarante-six tableaux. Le Gardien est libre de réduire ces valeurs si l'investigateur détient seulement un des deux éléments.



☯ Accroche de Scénario ☯

Septembre 1931. Alors qu'ils se promènent sur les quais de la Seine, les investigateurs assistent à une querelle opposant des bouquinistes à un groupe d'acheteurs. En effet, parmi eux, un vieil Algérien sans le sou essaye de récupérer un exemplaire de *Peter et Wendy* qui, selon lui, contiendrait des notes de magie noire et serait dangereux entre des mains innocentes. Après quelques recherches dans les bibliothèques environnantes, les investigateurs découvrent que le livre a été revendu après avoir été emprunté en dernier par Lucien Dessange, un étudiant en art massacré juste avant le vernissage de son école. Non seulement lui, mais quelques mois plus tard, la propriétaire de la chambre qu'il occupait a été assassinée de la même manière. Alors que les enquêteurs remontent le fil de cette histoire, ils rencontrent également Denise, une ancienne camarade de Lucien qui est bien déterminée à le venger...

☯ 欲求其死 ☯

Sortilèges conseillés

Devant n'importe quelle version de la collection *Peter se rapprochant de ma fenêtre*, et avec les psalmodies décrites dans le livre *Peter et Wendy*, l'investigateur sera capable d'**Invoquer un Chasseur Spectral**.

- Invoquer un Chasseur Spectral (p. 264)

Manuscrits d'Albâtre et d'Ébène, Les

Fiche technique

- **Auteur** : inconnu
- **Support** : manuscrits en langue inconnue, annotés en diverses langues
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D6 initial + 2/cauchemar	1 initial + 1/cauchemar	5
Mythe 10 %	Étude 8 sem	

- **Date de publication** : inconnue
- **Version connue** : 2, chaque manuscrit se différenciant de l'autre non seulement par la couleur de sa couverture, mais également par le détail de son contenu

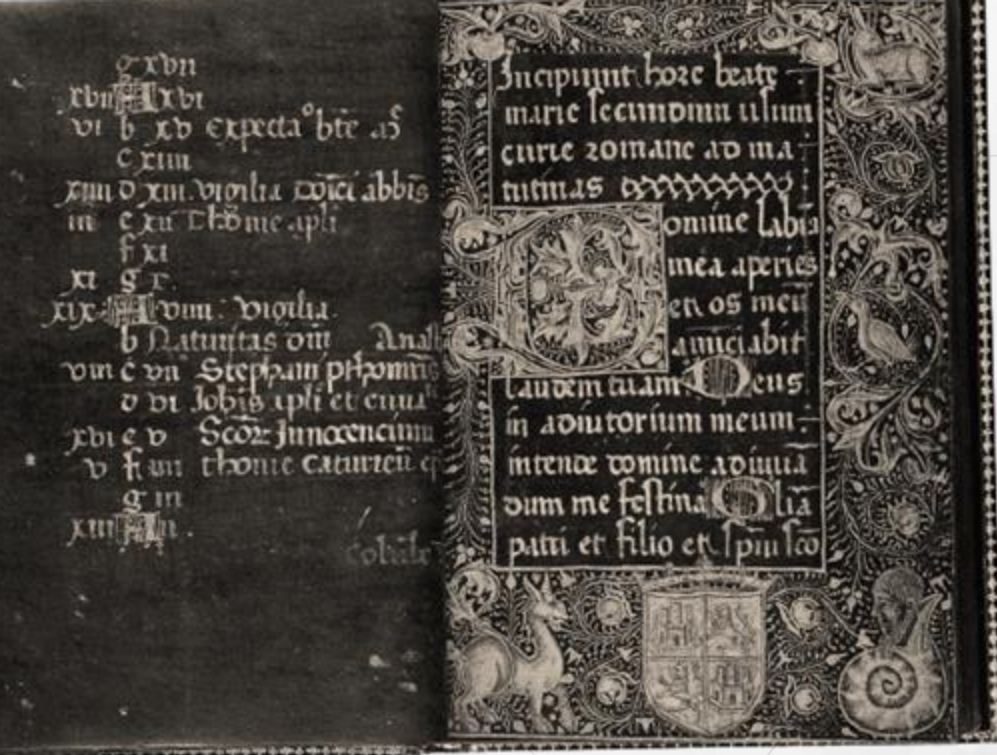
Histoire & description

Ces deux manuscrits sont analogues bien que différents. Ils partagent en premier lieu leur origine. Ils semblent être apparus en Chine, probablement dans l'Antiquité. Constitués tous deux d'une reliure de cuir rugueux et désagréable au toucher, ils contiennent une trentaine de pages d'un papier artisanal grossier. Sur celles-ci le lecteur découvre de nombreux dessins étranges de créatures hideuses, dans un style pouvant faire passer l'artiste pour un adepte du cubisme. Le texte original est transcrit dans ce qui ressemble à des idéogrammes chinois archaïques. Textes et dessins semblent avoir été réalisés en xylographie. Leur appellation usuelle de « manuscrits » est donc tout à fait impropre.

Les deux ouvrages sont passés, au cours des âges, en de nombreuses mains, et ils ont été annotés par certains des sages qui les ont possédés. Ils sont réputés pour avoir rendu fous certains de leurs propriétaires.

Les couleurs dominantes des reliures donnent leur nom à ces ouvrages : sombre pour le « Manuscrit d'Ébène » et claire pour le « Manuscrit d'Albâtre ».

Bien que cela ne soit pas vraiment connu, faute d'avoir pu être comparés, les dessins, les textes et les annotations sont également



différents. Le texte original semble être un « faux texte ». Un sinologue spécialisé en idéogrammes antiques pourra confirmer que ces caractères n'ont aucune signification.

Les annotations manuscrites, quant à elles, sont plus compréhensibles, mais rédigées dans des langues variées, en fonction de l'histoire propre à chaque manuscrit. Le temps relativement long pour extraire toutes les informations vient de la difficulté de traduire ces différentes langues (voir ci-dessous). Les auteurs de ces ajouts ont généralement indiqué leurs théories quant à l'interprétation à donner aux dessins et à la nature des créatures représentées. N'ayant pas pu tirer celles-ci du texte, ces théories proviennent très probablement de connaissances obtenues via d'autres sources. L'ensemble de ces annotations reste cependant d'une valeur limitée en ce qui concerne le Mythe.

C'est la nature même de ces artefacts qui les rendent précieux et dangereux. Venus d'une autre sphère, les couvertures sont des « êtres vivants ». Lorsqu'un lecteur tient les couvertures sans porter de gants, celles-ci drainent, via des microcoupures qu'elles génèrent, un peu de sang de ce lecteur. Elles se nourrissent ainsi et engendrent un lien télépathique avec l'inconsciente victime. La prochaine fois que celle-ci s'endormira, elle fera d'horribles cauchemars, lui révélant aléatoirement quelques bribes des secrets de notre terrible univers.

Il n'y a pas de limite au nombre de fois où le phénomène peut se répéter, mais chaque rêve est limité à une nuit, et un nouveau contact est nécessaire pour générer un nouveau rêve. Leur succession fait plonger progressivement le lecteur dans la folie. Il n'y a pas non plus de limite au nombre de liens télépathiques simultanés.

Si une quantité de sang plus importante est fournie à ces reliures abominables, volontairement ou pas, ce lien télépathique durera plus d'un rêve, à la discrétion du Gardien. La durée peut aller de quelques jours

(une goutte de sang) à plusieurs semaines (un petit tube à essai). Chaque nouvelle nuit horrifique amène la pauvre victime toujours plus loin de la folie. Rien ne peut alors arrêter cet enchaînement de cauchemars, si ce n'est la destruction de l'objet en question.

Les microcoupures et l'absorption du sang par capillarité sont difficiles à observer, mais ce n'est pas impossible, en particulier avec une loupe ou un microscope.

Ces manuscrits étant des Êtres Extérieurs, les sortilèges ciblant ceux-ci les affecteront.

Histoire du « Manuscrit d'Albâtre »

Son histoire connue remonte à la Chine des Song du Nord (du Xe au XIIIe siècle) où il est répertorié dans la bibliothèque de l'empereur Song Huizong. Il disparaît sous la dynastie Yuan, pour refaire parler de lui à la fin du XIIIe siècle, dans le sultanat de Delhi. Son propriétaire, le mage Balbâ Djaghâ est exécuté par le sultan Jalâl ud-Dîn Fîrûz Khaljî, et l'ouvrage confisqué. Son existence est ponctuellement évoquée jusqu'au XVe siècle. Il semble avoir été volé et réapparaît à Jaipur au Rajputana au début du XVIe siècle, propriété du sinistre Matkhudra Jâhan. Au début du XVIIIe siècle, il est en Afghanistan, puis il part pour la Russie. Il est détenu par un riche collectionneur moscovite, l'occultiste Andrej Kourmazov, qui commande une étude poussée auprès de spécialistes : Liang Zàizhî, un sinologue réputé, a réfuté en 1905 que ce soit du chinois archaïque... ou alors une forme inconnue jusqu'à présent. Le célèbre

tanneur berlinois, Karl Wendorf n'a pas pu déterminer la nature exacte de la reliure. Le cuir n'a pu être rattaché à aucun animal connu, même si le très décrié zoologue Sir George Scott-Whitton a suggéré que ce pourrait être du cuir du mythique Yéti.

L'ouvrage disparaît lors de la tourmente révolutionnaire en 1918.

Annotations en chinois médiéval, sanscrit, arabe et russe.

Histoire du « Manuscrit d'Ébène »

Le second ouvrage est venu de Chine par la route de la soie. Si sa période chinoise est auréolée de mystère, son apparition à Constantinople est antérieure à 1351. À cette date, le patriarche Calliste dénonce les agissements du moine hérétique Nicéphore Kokkinos qui le détient. Après la chute de la capitale byzantine, il séjourne pendant plusieurs siècles en Égypte, entre les mains de divers érudits mameloukes ou ottomans. Baybars et An-Nâsir sont réputés pour l'avoir eu entre les mains. L'astrologue Zâhir al-Qutuz fit beaucoup parler de lui après avoir déclaré que l'ouvrage, le « makhtutat al'abnus », était le seul à détenir la vérité divine. Il est lapidé au Caire en 1744. Pendant l'expédition d'Égypte dirigée par Bonaparte, le manuscrit est récupéré par le scientifique français Louis Ripault. Le précieux tome part alors pour Paris. À la chute de l'Empire, il est acheté en 1814 par un diplomate portugais : le comte Pedro do Silves. Emmené à Lisbonne, il franchit l'Atlantique et part pour le Brésil en 1820. Confié en 1875 à la bibliothèque impériale brésilienne par son descendant, Dom Duarte do Silves do Almeida, il disparaît lors du coup d'État de 1889 qui met fin à l'Empire du Brésil.

Annotations en chinois médiéval, grec médiéval, arabe et portugais.

Effets lors de l'étude

Les dessins provoquent un léger choc à qui les regarde. Rapidement, les rêves des lecteurs sont peuplés de cauchemars qui perdurent tant que se poursuit la lecture, et emplissent l'esprits de connaissances impies. Le décryptage des annotations donne des détails sur les dessins, et permet de faire le lien entre les cauchemars et les dessins.

Accroche de Scénario

À la suite de rumeurs émanant d'un asile brésilien, un sorcier cubain est venu à Rio de Janeiro à la recherche du « Manuscrit d'Ébène ». Enterré avec celui qui l'avait volé en 1889 et qui l'avait utilisé de façon dévoyée, seules quelques personnes se souviennent de l'endroit où se situe cette tombe anonyme. Parmi les survivants ayant participé à l'élimination puis l'inhumation de ce criminel, se trouve l'homme interné à l'origine de la rumeur. Dans sa traque de l'ouvrage maudit, le sorcier cubain laisse derrière lui une piste ensanglantée. Les investigateurs pourront-ils lui barrer le chemin ? Dans le cercueil moisi, le manuscrit maudit est tenu fermement entre les mains griffues de l'hideuse créature dénuée de sang qu'est devenu le voleur. Tous deux attendent l'heure de leur renaissance.

合 卷 之 終 結

Sortilèges conseillés

À la discrétion du Gardien, un sortilège peut être acquis pour chaque gain de Mythe de 10 % via les rêves. Il est conseillé de privilégier des sortilèges d'appel, de contact, d'invocation et de contrôle.

Dans cet ultime abîme du plus grand désordre où les chimères et les blasphèmes sont le centre de toute infinité illimitée Azathoth, ce sultan des démons dont aucune bouche n'ose dire le nom à voix haute, se goinfre au milieu des battements sourds et insensés d'abominables tambours et des faibles lamentations monotones d'exécrables flûtes dans des cavités inconcevables et sombres qui s'ouvrent au-delà du temps.

- H. P. Lovecraft,
La Quête onirique de Kadath l'inconnue

Sarcophage de Qed, Le

Fiche technique

- **Auteurs** : Qed (prêtre du Moyen Empire égyptien) et Grace Burrington (retranscription, traduction et annotations)
- **Support** : un carnet de notes d'expédition et de recherche, un sarcophage et des bandelettes couverts d'inscriptions, ainsi que des amulettes funéraires
- **Statistiques** :

SAN	GMI	GMC
1D6	1	4
Mythe	Étude	
15 %	1	
- **Date de publication** : reliques datant du Moyen Empire égyptien, carnet rédigé en 1921
- **Version connue** : une seule

Histoire & description

Égyptologue née en 1893, Grace Burrington est issue d'une famille aisée d'Angleterre. Elle fait ses études au Worcester College d'Oxford et se passionne pour l'égyptologie, l'archéologie et les fouilles réalisées en Égypte. Elle intègre l'équipe de Aylward M. Blackman pour l'une des expéditions réalisées en 1921 dans la nécropole de Meir.

Le carnet qu'elle tient à cette occasion contient les détails de ses recherches et découvertes, et lui sert également de journal personnel. Les éléments qui suivent en sont extraits.

Lors de cette expédition, elle étudie un sarcophage dont elle commence la

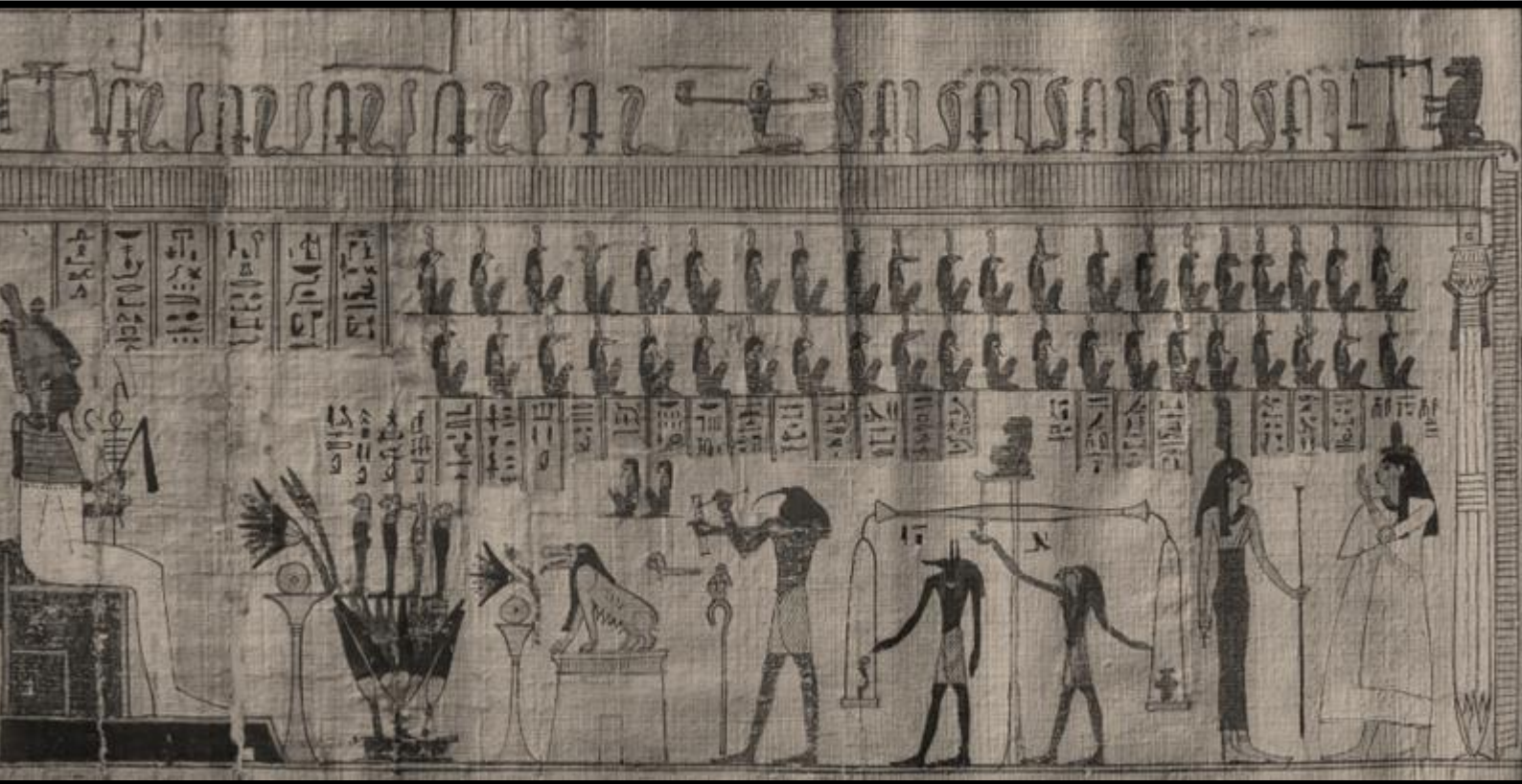
description et la représentation, tout en traduisant ses inscriptions. Dès le départ, elle ressent une forte connexion avec l'objet et s'isole des autres membres de l'expédition pour l'étudier. Grace s'étonne de ses particularités et évoque les sentiments ambivalents qu'il lui procure : un mélange de peur et de fascination.

Sur le sarcophage sont retranscrites la vie et les ambitions de son propriétaire. Qed, prêtre à la cour d'un notable de la XIIe dynastie en Égypte, était un sorcier adorateur du Pharaon Noir. Malade et ne souhaitant pas affronter la mort, il fit fabriquer et graver son sarcophage pour transmettre ses connaissances et le moyen de faire perdurer son âme en la transférant dans une amulette.

Grace décrit l'ouverture du sarcophage et le déballement de la momie, sur le site de fouilles et sans grandes précautions, ainsi que l'enthousiasme qui l'habite. Sur certaines parties des bandelettes qui entourent le corps, elle découvre des inscriptions qu'elle identifie dans ses notes comme des incantations et rituels. Neuf amulettes funéraires sont glissées entre les couches de lin, certaines représentant des créatures inconnues ou difformes.

Rapidement, Grace évoque le besoin de pousser ses recherches plus loin ; elle souhaite rentrer en Angleterre au plus vite pour trouver des informations supplémentaires, quitte à revenir en Égypte par la suite. Elle ne fait plus confiance aux autres membres de l'équipe et se dit observée, menacée. Les pages de son carnet se remplissent de signes étranges, ses propos sont de plus en plus confus, son écriture et la qualité des croquis se dégradent.





Dans ses notes, elle parle de placer l'âme du prêtre dans un nouveau corps et de l'aider à poursuivre le travail entamé de son vivant. L'égyptologue narre sa fuite en pleine nuit pour retourner en Angleterre, emportant avec elle la momie et ses travaux de transcriptions.

D'après le contenu de son journal et les récits rapportés par la suite, Grace semble avoir sombré dans la folie au cours du voyage de retour ou à son arrivée. Elle est portée disparue depuis 1922. Des traces de son passage en Angleterre sont attestées, mais ses proches ne l'ont jamais revue et personne ne sait ce qu'elle est devenue.

Les notes dans le carnet s'arrêtent brusquement et il est impossible de les situer dans le temps ; en plus d'être illisibles, les dernières entrées ne sont pas datées.

Tous les objets décrits ci-après ont été retrouvés dans une chambre de pension, où il semble que l'égyptologue ait séjourné en 1922 sous une fausse identité. La chambre a été abandonnée dans la précipitation, Grace ayant laissé un souvenir désagréable à la gérante.

Il s'agit d'un carnet de notes, d'un sarcophage et d'une petite boîte, tous deux en bois. Cette dernière contient des amulettes funéraires égyptiennes.

Le carnet regroupe les notes d'expédition archéologique rédigées par Grace Burrington, à qui il appartenait. Il est composé d'une couverture reliée en cuir de bonne facture et de plus d'une centaine de pages en papier relativement épais. Il contient les notes et croquis de Grace Burrington pendant sa participation aux fouilles sur le site de Meir, en Égypte, lors de la campagne dirigée par Aylward M. Blackman en 1921. Ses découvertes et commentaires retranscrits, notamment ceux qui concernent le sarcophage et la momie : recherches, classification et traduction réalisées sur les différents éléments. Les notes sont très claires au départ, puis de plus en plus confuses. La qualité graphique de l'écriture se détériore également.

Le sarcophage est en bois décoré, refermé par un couvercle initialement chevillé. Il est détérioré par endroits (traces diverses de coups, gravures abîmées, couleurs en partie effacées) et contient une toile épaisse qui protège une momie encore partiellement couverte de ses bandelettes d'origine. Le corps est très mal préservé, certaines extrémités sont détachées ou manquantes (l'annulaire et l'auriculaire droit ; les orteils et une partie des métatarses du pied droits ; le pied gauche, sectionné au niveau du tibia/péroné à 25 cm sous le genou, repose quant à lui avec la dépouille). Son état

général atteste du peu de soin accordé à la conservation et au transport des momies pendant certaines périodes historiques. Le sarcophage et son couvercle sont ornés de hiéroglyphes et de représentations picturales sur toute la surface intérieure et extérieure.

Avec le sarcophage se trouve une petite boîte en bois de facture contemporaine, remontant au début du XXe siècle. Elle renferme 8 amulettes funéraires du genre que l'on retrouve dans les bandes enveloppant les corps momifiés. Certaines sont des représentations mortuaires conformes à la période d'embaumement, et quatre d'entre elles représentent des créatures fantaisistes ou difformes. La boîte contient également une partie des bandes qui recouvraient jadis la momie ; elles portent des inscriptions en hiéroglyphes et des représentations iconographiques.

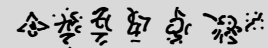
Effets lors de l'étude

Une personne qui ne sait pas lire les hiéroglyphes ne subira que très peu d'effets en observant les différentes reliques, hormis un sentiment de gêne et de malaise face à certaines représentations (surtout sur le sarcophage et les amulettes), sans réellement savoir pour quelle raison. En revanche, le carnet de Grace Burrington contient le travail de traduction effectué sur ces objets millénaires, ainsi que des croquis. Sa lecture entraîne donc une perte de 1D6 points de Santé Mentale.

Quelqu'un en mesure de déchiffrer les hiéroglyphes subira les mêmes effets que la lecture du carnet.

☪ Accroche de Scénario ☪

Au cours de leurs aventures, les investigateurs croisent Grace en train de rentrer d'Égypte ou déjà revenue en Angleterre. Elle est en quête de pouvoir et d'un nouveau corps pour tenter le rituel de transfert de l'âme de Qed. S'ils la rencontrent, ils la trouveront sans doute en possession d'une dague qu'elle aura enchantée à l'aide du sortilège adéquat. Les investigateurs seront peut-être responsables de sa disparition, car qui peut jurer que l'esprit de Grace habite toujours son corps ?



Sortilèges conseillés

- Contacter une Divinité (Nyarlathotep) (p. 260)
- Transfert d'Esprit (p. 275)
- Le Toucher du Pharaon Noir (Altération Physique de Gorgoroth) (p. 252)
- Enchanter une Dague Sacrificielle (p. 262)

Le Grand Sphinx! Dieu! Cette question oiseuse qui m'était venue au soleil du matin précédent... En sculptant le Sphinx à l'origine, quelle gigantesque et répugnante monstruosité avait-on voulu représenter? Maudite soit la vue, que ce soit en rêve ou non, qui m'a révélé la suprême horreur: le dieu inconnu de la Mort qui purlèche ses colossales babines dans l'abîme insoupçonné, nourri de hideuses bouchées par des absurdités sans âme, qui ne devraient pas exister. Le monstre à cinq têtes qui en émerge... Le monstre à cinq têtes aussi grand qu'un hippopotame... Le monstre à cinq têtes et qui n'est que sa patte de devant.

- Harry Houdini & H. P. Lovecraft, *Prisonnier des Pharaons*



1936. P. 2. ALGER. LA COUR DU MUSEE II



3. LES ARCHIVES



F

A

B


C

Reed, Henry
Ken Rus

Untitled

✓
MANUSCRIPT





3.1 ÉPILOGUE

« Vous êtes-vous intéressée à votre généalogie, Miss Harker ? » Cette question marqua le début des explications, la fin de la visite, mais pas celle de mon étonnement.

Lorsque je lui répondis par la négative, mon hôte prit un air qui me sembla être de la pitié. Il m'invita encore une fois à le suivre et nous arrivâmes dans une salle pourvue d'une longue table centrale, autour de laquelle une quinzaine de sièges étaient disposés. Me désignant le plus proche, il m'offrit à boire avant de s'installer à son tour et de reprendre la parole.

« Vous êtes Miriam Harker, fille de Joseph Harker. D'après ce que j'ai cru comprendre, un de ses aïeux a eu fort à faire en Roumanie lors de cette sombre...

- Je suis au courant des histoires entourant ma famille, le coupai-je. Est-ce donc pour me parler de ce genre de choses que vous m'avez faite venir ici ? conclus-je sur un ton accusateur.

- Pas exactement. Si la branche paternelle de votre généalogie n'est pas sans intérêt, celle qui vous vient de votre mère est autrement plus intrigante et... concerne davantage votre venue. »

Ce que j'appris cette nuit-là me glaça le sang, ce sang qui me valait justement d'être ici. Mon hôte me révéla que mes deux arrière-grands-mères maternelles étaient Josephine Marsh et Elizabeth Whateley, et me détailla ce que cela impliquait : selon toute vraisemblance, mon immense et insatiable intérêt pour les sujets ésotériques s'expliquait au moins en partie par la présence du sang de deux Grands Anciens dans mes veines, par ma parenté indirecte avec Dagon et Yog-Sothoth. Bien sûr, j'avais entendu parler de la vieille Innsmouth et du village perdu de Dunwich, mais ce que mon hôte m'en apprit ce soir-là me fit prendre conscience de terribles conséquences sur la réalité de ce qui m'entourait, mais aussi sur moi-même.

« Pourquoi me faire venir ici, me montrer tout cela si c'est pour m'annoncer ensuite que je suis condamnée ? faillis-je crier dans la détresse qui me submergea alors.

- Tout d'abord, veuillez bien croire que je suis absolument navré d'être le porteur d'aussi désagréables nouvelles. En ce qui concerne votre présence, je souhaitais vous faire une offre qui, je l'espère, fera germer une once d'espoir quant à votre condition : je voudrais vous proposer de nous rejoindre et de participer à notre travail ici. Ce n'est en rien une promesse, ni une garantie, mais je pense que vous augmenterez ainsi significativement vos chances de trouver une résolution heureuse à votre situation personnelle. »

Nous discutâmes longuement de qui était ce « nous » et de la nature de ce travail : un groupe d'occultistes cherchant à rassembler et préserver les savoirs innommables de notre réalité et d'ailleurs. Des



conservateurs plus que des apprentis sorciers, se voulant détachés du monde. Mon hôte me proposait d'intégrer cette association, de passer ma vie à exhumer et traquer, étudier et classer les créations d'esprits dérangés, avec pour récompense le mince espoir de ne pas sombrer moi aussi dans la folie ou de rejoindre un jour l'océan.

« Vous êtes irrémédiablement liée à cette effrayante réalité. Vous avez d'ailleurs été assez curieuse pour apprendre l'existence de cet endroit et vouloir le visiter », ajouta-t-il finalement.

Bien entendu, j'acceptai son offre et me mis aussitôt au travail avec les autres Bibliothécaires, à développer la collection impie qu'il m'avait faite découvrir en cette nuit où ma vie bascula. Mes nouveaux collègues avaient usé d'une partie de ce savoir occulte dans un seul but : la protéger. Ainsi, j'appris par la suite que la Bibliothèque Miskatonic avait été extraite du temps grâce à un rituel fort complexe, tracé à même ses murs et ses fondations, et qui affectait également la ville d'Arkham. Cet enchantement nous permettait aussi de d'accéder à de nouvelles pièces pour la collection, ou du moins de les localiser avec précision.

Après de longues années de voyages à travers le monde et les époques, à la recherche d'ouvrages et d'objets en tous genres que j'ai étudiés, classés et entreposés en sûreté entre les murs de la Bibliothèque, je livre ici le résultat de mon travail. Ce document regroupe l'ensemble de mes recherches et de mes notes concernant les pièces que j'ai pu découvrir. Il marque également la fin de mon œuvre en ces lieux : puisse-t-il guider ses futurs lecteurs vers une vérité qui, j'en conviens, n'est pas des plus plaisante quant à notre condition au sein du cosmos, mais qui a le mérite d'être éclairée. J'ose cependant espérer que certains d'entre vous sauront en faire bon usage.

Miriam Harker



3.2 INDEX DES TOMES DU MYTHE

Vous trouverez ci-après un tableau regroupant l'ensemble des Tomes du Mythe du Compendium, classés par ordre alphabétique, ainsi que leurs principales caractéristiques chiffrées.

Rappel des Clefs de lecture :

Page : page du Tome dans le Compendium.

SAN : perte de Santé Mentale à la fin de l'étude du Tome.

GMI : Gain de Mythe Initial, qui représente l'augmentation de la compétence de Mythe de Cthulhu d'un investigateur après une étude rapide/superficielle du Tome, et dont la durée est laissée à l'appréciation du Gardien.

GMC : Gain de Mythe Complet, qui représente l'augmentation de la compétence Mythe de Cthulhu d'un investigateur lors de l'étude approfondie du Tome. La durée de cet examen est précisée par la valeur d'**Étude**.

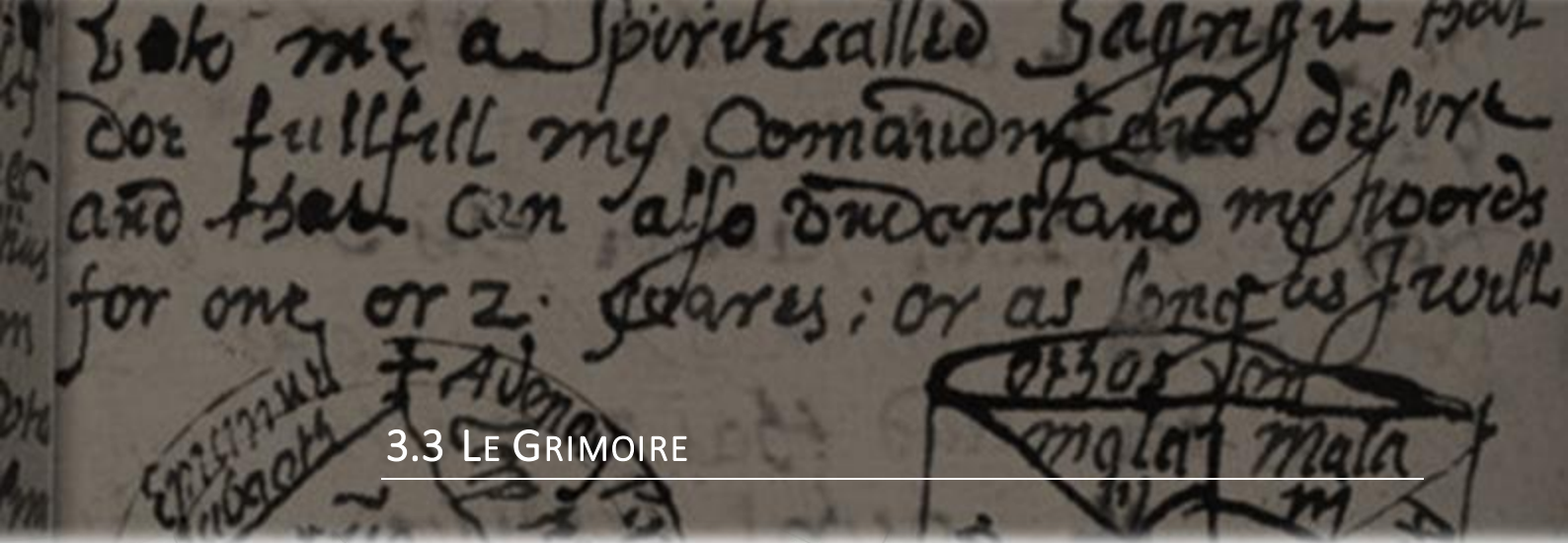
Mythe : valeur intrinsèque de Mythe du Tome, définie en fonction de sa place et de son importance dans l'univers du Mythe de Cthulhu.

Étude : représente le temps d'étude nécessaire pour percevoir toutes les subtilités du Tome. Cette durée est habituellement exprimée en nombre de semaines (sem). Certains documents de plus faible importance peuvent demander moins de temps de travail, qui sera dans ce cas exprimé en minutes, heures ou jours. À l'issue de cette durée, l'investigateur pourra appliquer le **GMC**.

TITRE	PAGE	SAN	GMI	GMC	MYTHE	ÉTUDE
45 tours de la mort, Les	72	1	1	2	5 %	2 sem
Antique Wali de Sankoré						
<i>Sans consignes</i>	79	1D3	0	1	1 %	3 sem
<i>Avec consignes</i>	79	1D10	3	12	46 %	85 sem
Bonnes recettes de Ma Susanne, Les	25	1D10	1	2	10 %	3 sem
Carnet de Madame Pristine, Le	16	1D6	1	5	20 %	15 sem
Chant des baleines en mer du Nord	69	1D6	1	3	12 %	8 sem
Creux du Diable	59	1D6	1	4	10 %	1 h
Description du Dahomey	19	1D6	2	4	12 %	6 sem
Dossier INN-LF-27	91	2D4	1	4	14 %	10 sem
Édition de 1592 de Des monstres et prodiges, L'	33	1D4	1	2	5 %	5 jours
Hymne pour le Seigneur de Toutes Choses						
<i>En utilisant A&M (Musique)</i>	74	1D8	2	5	18 %	14 sem
<i>Avec l'imagerie multispectrale</i>	74	2D6	4	8	32 %	24 sem
Livre Sensible, Le	30	1D8	3	5	10 %	30 min
Manuscrits d'Albâtre et d'Ébène, Les	99	1D6	1	5	10 %	8 sem
Missel du poète paria, Le	15	1D6	2	6	20 %	1 jour
Nécessaire à musique de la Chorale Noire	92	1D10	3	6	10 %	8 h

TITRE	PAGE	SAN	GMI	GMC	MYTHE	ÉTUDE
Opus Somniorum, L'						
<i>Les 17 tablettes des songes</i>	39	1D8	1	6	25 %	40 sem
<i>Kitab Alhulm</i>	41	1D10	2	8	30 %	50 sem
<i>Opus Somniorum</i>	44	1D10	3	12	32 %	30 sem
<i>Lòng Qishì</i>	47	1D8	2	9	25 %	50 sem
<i>Songes et Rêveries</i>	50	spécial	1	6	10 %	5 sem
<i>De l'interprétation des rêves</i>	52	1D2	1	3	5 %	30 sem
<i>30 conseils pour faire des rêves lucides</i>	54	1	0	1	2 %	1 jour
Période Jaune, La						
<i>Triptyque Jaune</i>	63	0/3	1	1	0 %	1 sem
<i>Triptyque des Créatures</i>	63	2/1D6	2	2	5 %	1 sem
Peter se rapprochant de ma fenêtre	94	1D3	1	2	5 %	1 sem
Pièce à conviction n°413, La	67	1D10	5	10	15 %	4 h
Power of the Abyss	86	1D6	0	6	10 %	30 sem
Prototype d'appareil photo « Disdéri »	82	1/1D6	2	5	16 %	12 sem
Raspoutine – Par-delà les mensonges						
<i>Original autographe</i>	22	1D10	3	9	26 %	25 sem
<i>Exemplaire dactylographié</i>	22	1D6	1	5	18 %	7 sem
<i>Livre imprimé</i>	22	1	0	2	5 %	5 jours
Sarcophage de Qed, Le	102	1D6	1	4	15 %	1 sem
Seigneur des Glaces, Le	27	1D10	2	8	15 %	4 sem
Toiles de Reynolds, Les	60	1D4/1D6	5	10	15 %	1 jour
Traité Méthodique de Géométrie Dynamique	18	1	0	5	5 %	20 sem





3.3 LE GRIMOIRE

Cette section des archives contient l'ensemble des sortilèges évoqués dans les différents Tomes du Mythe du *Compendium*. Ces rituels et incantations sont séparés en deux ensembles distincts : tout d'abord ceux créés spécifiquement par les différents auteurs des Tomes, et dont le détail est rappelé ci-après, puis les sortilèges officiels de *L'Appel de Cthulhu*, issus du *Manuel du Gardien*, en précisant la page correspondante de l'ouvrage de référence. Dans les deux cas, les Tomes dans lesquels apparaît le sort en question sont indiqués à la fin de l'entrée.

Créations originales

Divination

Coût : 2D6 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 30 minutes

Description : le sorcier reçoit la vision d'un fragment d'avenir possible, laissé à la discrétion du Gardien mais qui doit toujours être utile.

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré
- Opus Somniorum, L'

La Cour de Père Dagon à Mère Hydra

Coût : 1D10 points de magie ; 1D6+2 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : au moins 1 heure

Description : ce rituel reproduit l'appel de Père Dagon à Mère Hydra lorsque ceux-ci invitent les Profonds à perpétuer leur espèce, sous les mers ou sur terre, afin de créer de nouveaux hybrides. Une telle incantation déclenche chez les Profonds un instinct d'agressivité et de reproduction, et peut donc être utilisée comme un piège mortel afin d'attirer les créatures là où elle est récitée.

Apparaît dans :

- Chant des baleines en mer du Nord



Mémoire des Grands Arbres

Coût : 1D8 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 2 heures

Description : ce sortilège donne accès à quelques bribes du savoir des Grands Arbres. Comme ceux-ci partagent l'intégralité de leurs connaissances, c'est au Gardien de décider quel savoir obtient le sorcier. Cela peut être par exemple un sortilège, la localisation d'une créature du Mythe ou des informations sur un Grand Ancien.

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré

Transfert de Savoirs

Coût : 2 points de magie et 1 point de Santé Mentale par heure

Temps d'incantation : variable

Description : tant que dure un duel avec le wali, deux joueurs peuvent échanger des connaissances. Ce processus n'est pas nécessairement conscient, mais s'il l'est, les participants peuvent sélectionner les souvenirs et savoirs échangés.

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré

Vision Onirique

Coût : 5 points de magie ; 1D3 à 1D8 points de Santé Mentale (selon la vision)

Temps d'incantation : 1 heure

Description : le sorcier entrevoit un endroit, aspect ou habitant des Contrées du Rêve. En doublant le coût en points de magie, il peut choisir de voir un élément de cette dimension qu'il connaît, ou dont il a déjà eu une vision.

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré
- Opus Somniorum, L'



TAke reddish rich Virgin Earth in ♃, impregnate it with ☉, ☽, serene and dew, till the end of *May*: Then imbibe sprinklingly with dew gathered in *May*, and dry in ☉, expose all Night to the ♃ and Air, securing it from Rain. Still when it is dry, imbibe and turn the Earth often. Continue this till exsiccation. The hot ☉ (especially in the Dog-days) will make a pure Salt shoot up, which mingle back into the Earth, by turning it all over. Then distill by graduated Δ as *A. F.* forcing all the Spirits

An Explication of the Characters which are used in this Book.

☉ <i>Gold.</i>	<i>A. F. Aqua Fortis.</i>
☽ <i>Silver.</i>	<i>A. R. Aqua Regis.</i>
♁ <i>Iron.</i>	<i>S. V. Spirit of Wm.</i>
☿ <i>Mercury.</i>	⚗ <i>Sublimate,</i>
♃ <i>Jupiter.</i>	⚖ <i>Precipitata.</i>
♀ <i>Venus.</i>	⦿ <i>Amalgama.</i>
♄ <i>Lead.</i>	▽ <i>Water.</i>
♁ <i>Antimony.</i>	△ <i>Fira,</i>
♁ <i>Sal armoniac.</i>	

Scinder l'Esprit

Coût : 8 points de magie ; 1D8 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 5 minutes

Description : L'esprit de la cible est séparé de son corps et projeté dans un endroit aléatoire des Contrées du Rêve. L'enveloppe restée dans la dimension terrestre continue de vivre jusqu'à ce que la personne soit réveillée ou qu'elle meure déshydratée. À son réveil, elle conserve le souvenir de ses actions dans les Contrées du Rêve. La réussite du sortilège est automatique si la cible est volontaire ou inconsciente. Dans le cas contraire, elle doit triompher d'un test opposé de POU contre le sorcier.

Autres noms possibles : La Clé des Royaumes Oniriques, Projeter L'Âme dans les Songes, Poursuivre Morphée

Apparaît dans :

- Prototypage d'appareil photo « Disdéri »

Altération Physique Onirique

Coût : 6+X points de magie ; 1D4+1 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 minute

Description : Au prix d'un test de Rêver réussi, le sorcier altère l'apparence physique de son avatar onirique. Chaque point investi en plus des 6 points initiaux permet d'ajouter ou soustraire 5 points de TAI ou d'APP au rêveur, qui modifie en conséquence son apparence. Le maximum de points de vie reste inchangé.

Apparaît dans :

- Opus Somniorum, L'

Amplifier le Rêve

Coût : 2+X points de magie ; 1D4 points de Santé Mentale (selon la vision)

Temps d'incantation : instantané

Description : le sorcier renforce sa capacité à Rêver ou celle d'un compagnon. Chaque point de magie investi en plus des 2 points initiaux accorde un bonus de 5 % au prochain test de Rêver et permet, de façon mineure, d'affecter les autres rêveurs sur un test en opposition de Rêver contre le POU de la cible.

Apparaît dans :

- Opus Somniorum, L'

Appeler un Chat d'Ulthar

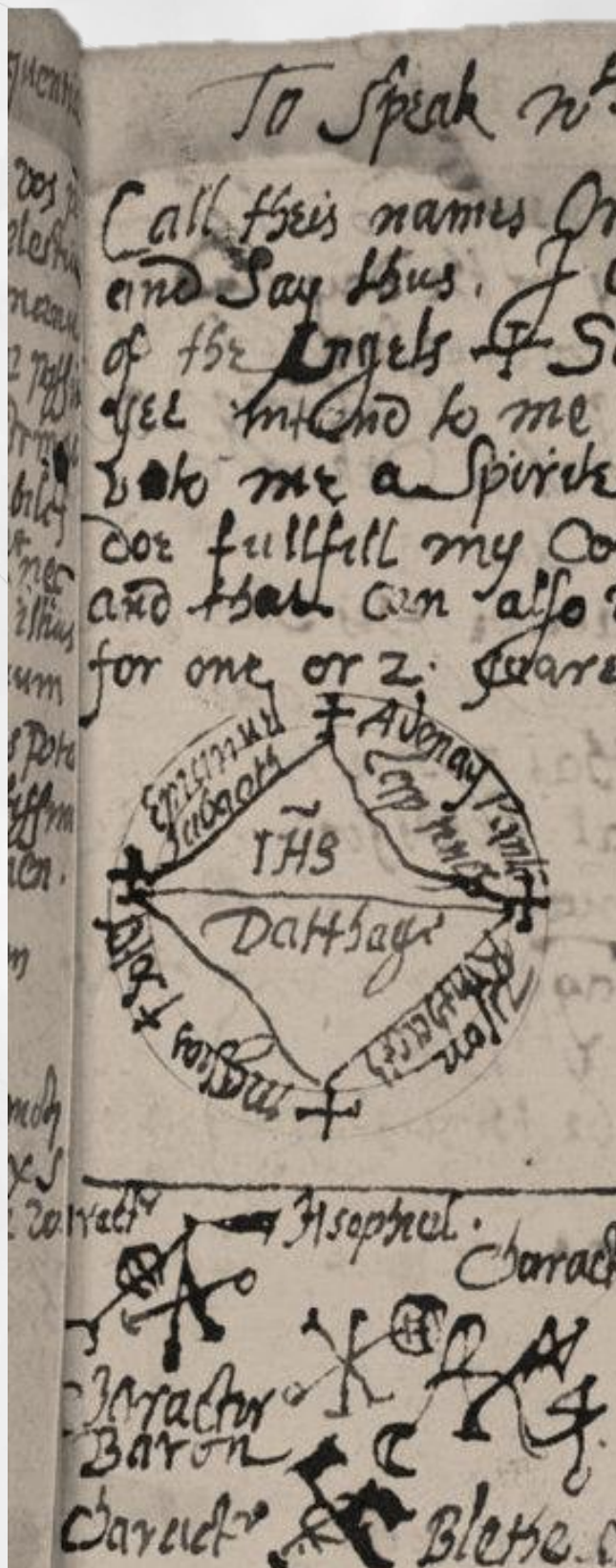
Coût : 3 points de magie ; 1 point de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 minute

Description : un court rituel permettant au sorcier d'appeler un chat de la ville onirique à lui, qu'il se trouve dans les Contrées du Rêve ou l'Éveil.

Apparaît dans :

- Opus Somniorum, L'



Cauchemar

Coût : 10 points de magie ; 1D3 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 heure

Description : le sorcier doit réussir un test opposé de POU contre sa cible pour lui infliger une perte de 5 points de Santé Mentale et un effet de cauchemar.

Apparaît dans :

- Opus Somniorum, L'

Déformer le Rêve

Coût : 10+X points de magie ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : instantané

Description : le rêveur impose sa volonté au rêve et devient capable de déformer l'espace autour de lui, par exemple en étendant un couloir à l'infini ou en faisant reboucler une porte vers la même pièce encore et encore. Toute cible peut tenter de résister à cet effet grâce à un test de POU opposé à la compétence Rêver du sorcier. Cette dernière obtient un bonus de 5 % par point de magie dépensé en plus des 10 points initiaux.

Apparaît dans :

- Opus Somniorum, L'

Fourreau enchanté

Coût : 1D6 points de magie ; 1D2 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 minute

Description : le sorcier enchante n'importe quel objet creux, duquel il va pouvoir extraire une lame de son choix et à tout instant. Le sort dure 24 h.

Apparaît dans :

- Opus Somniorum, L'



Sortilèges du *Manuel du Gardien*

Altération Physique de Gorgoroth

Référence : page 252

Apparaît dans :

- Sarcophage de Qed, Le
- Opus Somniorum, L'

Appeler et/ou Congédier

Référence : pages 253 à 254

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré
- Opus Somniorum, L'
- Power of the Abyss

Appeler/Congédier Azathoth

Référence : page 253

Apparaît dans :

- Raspoutine – Par-delà les mensonges
- Hymne pour le Seigneur de Toutes Choses

Appeler Shub-Niggurath

Référence : page 254

Apparaît dans :

- Carnet de Madame Pristine, Le

Appeler Yog-Sothoth

Référence : page 254

Apparaît dans :

- Traité Méthodique de Géométrie Dynamique

Atrophie d'un Membre

Référence : page 254

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré

Bénir la Lame

Référence : page 255

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré
- Opus Somniorum, L'

Chant de Thoth

Référence : page 255

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré
- Opus Somniorum, L'

Concocter le Breuvage de l'Espace

Référence : page 256

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré

Contacter

Référence : pages 256 à 260

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré
- Power of the Abyss

Contacter Cthulhu

Référence : page 259

Apparaît dans :

- Livre Sensible, Le



大周新撰大方廣佛花嚴經序
天冊金輪聖神皇帝製
蓋聞造化推養之首天道未分龍鱗啓蒙
之初人文始著雖萬八千歲同臨有載之區七
十二君詭識无邊之義由是人迷四忍輪迴
於六趣之中家經五蓋沒溺於三塗之下及
夫鸞巖西峙象駕東馳慧日法王超四太而
高視中天調御越十地以若尊危栴鐵園近
促沙劫其為體也則不生不滅其為相也則
无去无來含履正勤三十七品為其行慈悲
喜捨四无量法運其心方便之力雖思圓對
之機多緒總大空而為量豈竿數之能窮夫
藏芬之數區區名言之可述无得而稱者其

Contacteur Nyarlathotep

Référence : page 260

Apparaît dans :

- Raspoutine – Par-delà les mensonges
- Sarcophage de Qed, Le
- Opus Somniorum, L'

Contacteur Père Dagon

Référence : page 256

Apparaît dans :

- Dossier INN-LF-27
- Description du Dahomey

Contacteur un Chien de Tindalos

Référence : page 257

Apparaît dans :

- Traité Méthodique de Géométrie Dynamique

Contacteur un Profond

Référence : page 258

Apparaît dans :

- Description du Dahomey
- Chant des baleines en mer du Nord

Contacteur une Divinité

Référence : page 260

Apparaît dans :

- Sarcophage de Qed, Le

Contacteur une Goule

Référence : page 257

Apparaît dans :

- Bonnes recettes de Ma Susanne, Les

Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs

Référence : page 266

Apparaît dans :

- Raspoutine – Par-delà les mensonges
- Hymne pour le Seigneur de Toutes Choses

Sans longue-vue on n'aperçut que l'image fugitive d'un nuage gris – à peu près de la taille d'un assez grand bâtiment – près du sommet de la colline. Curtis, qui tenait l'instrument, le laissa tomber avec un cri perçant dans l'épaisse boue de la route. Il chancela et se serait affaissé sur le sol si deux ou trois autres ne l'avaient rattrapé et soutenu. Il ne put que gémir... d'une voix à peine perceptible.

- H. P. Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*



Créer un Portail

Référence : page 268

Apparaît dans :

- Traité Méthodique de Géométrie Dynamique
- Antique Wali de Sankoré
- Opus Somniorum, L'

Déflagration Mentale

Référence : page 261

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré
- Opus Somniorum, L'

Domination

Référence : page 261

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré
- Opus Somniorum, L'

Enchanter une Dague Sacrificielle

Référence : page 262

Apparaît dans :

- Sarcophage de Qed, Le

Enchanter une Flute

Référence : page 262

Apparaît dans :

- Hymne pour le Seigneur de Toutes Choses
- Opus Somniorum, L'

Ériger la Barrière de Naach-Tith

Référence : page 262

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré
- Opus Somniorum, L'

Fascination

Référence : page 263

Apparaît dans :

- Raspoutine – Par-delà les mensonges
 - Antique Wali de Sankoré
 - Opus Somniorum, L'
 - Power of the Abyss

Flétrissement

Référence : page 263

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré

Fusion de la Chair

Référence : page 263

Apparaît dans :

- Hymne pour le Seigneur de Toutes Choses
- Power of the Abyss

Immunisation

Référence : page 263

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré

Invoquer

Référence : page 264

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré

Invoquer la Brume de R'lyeh

Référence : page 264

Apparaît dans :

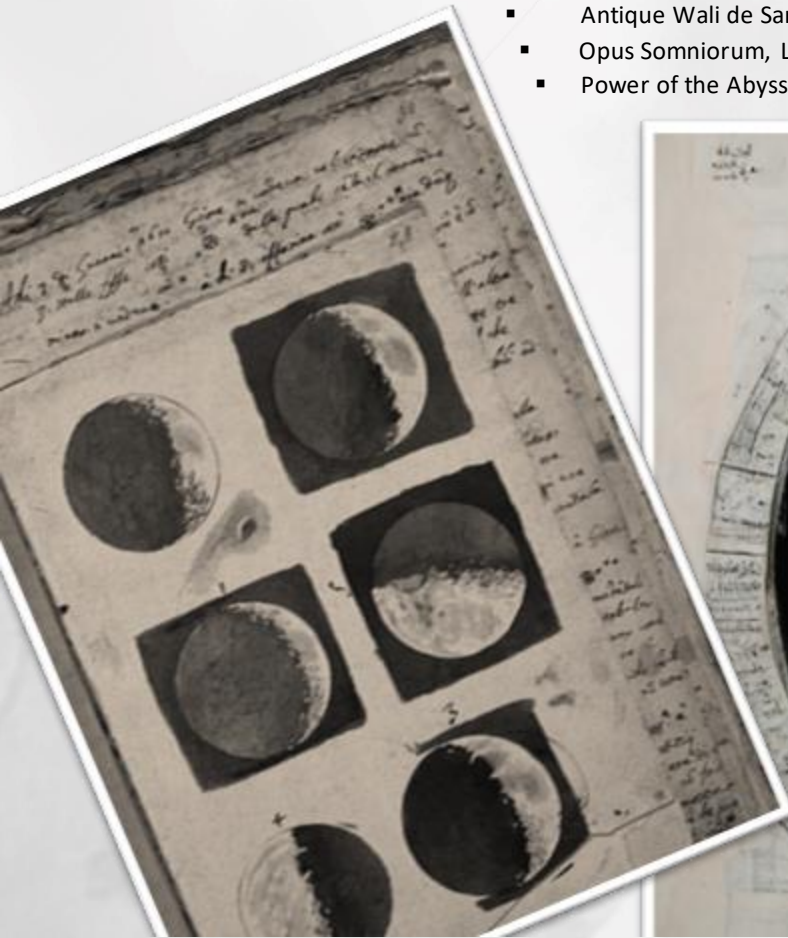
- Power of the Abyss

Invoquer le Dieu des Glaces

Référence : page 253

Apparaît dans :

- Seigneur des Glaces, Le



Invoquer un Chasseur Spectral

Référence : page 264

Apparaît dans :

- Peter se rapprochant de ma fenêtre

Invoquer un serviteur des Dieux Extérieurs

Référence : page 265

Apparaît dans :

- Raspoutine – Par-delà les mensonges

Invoquer un Sombre Rejeton

Référence : page 265

Apparaît dans :

- Carnet de Madame Pristine, Le

Invoquer un Vagabond Dimensionnel

Référence : page 265

Apparaît dans :

- Traité Méthodique de Géométrie Dynamique

Malédiction de l'Enveloppe Putride

Référence : page 266

Apparaît dans :

- Power of the Abyss

Mauvais Œil

Référence : page 267

Apparaît dans :

- Power of the Abyss

Poussière de Suleiman

Référence : page 271

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré

Répartition du Ka

Référence : page 271

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré

Ressemblance Dévorante

Référence : page 272

Apparaît dans :

- Bonnes recettes de Ma Susanne, Les

Ceux du dehors aideront, mais y faut du sang humain pour qu'y prennent un corps. La chose en haut a l'air d'être tout à fait ce qu'y faut.

- H. P. Lovecraft,
L'Abomination de Dunwich

Résurrection

Référence : page 272

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré

Signe de Voor

Référence : page 272

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré

Signe des Anciens

Référence : page 273

Apparaît dans :

- Opus Somniorum, L'

Souffle des Profondeurs

Référence : page 274

Apparaît dans :

- Power of the Abyss

Terrible Malédiction d'Azathoth

Référence : page 274

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré

Tourmenter

Référence : page 274

Apparaît dans :

- 45 tours de la mort, Les

Transfert d'Esprit

Référence : page 275

Apparaît dans :

- Antique Wali de Sankoré
- Sarcophage de Qed, Le

3.4 LES TOMES PAR AUTEUR

Cette section des archives rend à César ce qui est à César : les Tomes du Mythe y sont ainsi triés en fonction de leur véritable créateur, et non leur auteur fictif.

Ceird

TITRE	PAGE
Le Salon de diffusion	
Hymne pour le Seigneur de Toutes Choses	74
Le Muséum impie	
Prototype d'appareil photo « Disdéri »	82

CielTerence

TITRE	PAGE
Le Cabinet de curiosités	
Peter se rapprochant de ma fenêtre	94

Haldrahir

TITRE	PAGE
Le Scriptorium innommable	
Missel du poète paria, Le	15
La Galerie des horreurs	
Creux du Diable	59
Toiles de Reynolds, Les	60
Le Salon de diffusion	
Pièce à conviction n°413, La	67
Le Cabinet de curiosités	
Nécessaire à musique de la Chorale Noire	92



Jérôme R.

TITRE	PAGE
Le Scriptorium innommable	
Carnet de Madame Pristine, Le	16
Traité Méthodique de Géométrie Dynamique	18
Bonnes recettes de Ma Susanne, Les	25
Seigneur des Glaces, Le	27
Opus Somniorum, L'	38
Le Salon de diffusion	
45 tours de la mort, Les	72
Le Muséum impie	
Power of the Abyss	86

KureoNeko

TITRE	PAGE
Le Scriptorium innommable	
Description du Dahomey	19
Raspoutine - Par-delà les mensonges	22
Le Cabinet de curiosités	
Manuscrits d'Albâtre et d'Ébène, Les	99

Shimili

TITRE	PAGE
Le Cabinet de curiosités	
Sarcophage de Qed, Le	102



וְאֵלֶּיךָ יָשׁוּבָה אֲנִי כִּי אֵין לִּי מִשְׁכָּן
 וְלֹא אֶבְרָךְ אֶת מַלְאָכֶיךָ
 וְלֹא אֶשְׁבַּח אֶת בְּרִיָּוֹתֶיךָ
 וְלֹא אֶשְׁמַח בְּעַבְדֶּיךָ
 וְלֹא אֶשְׂמַח בְּעַבְדֵי מִלְּכֵי
 וְלֹא אֶשְׂמַח בְּעַבְדֵי מִלְּכֵי
 וְלֹא אֶשְׂמַח בְּעַבְדֵי מִלְּכֵי
 וְלֹא אֶשְׂמַח בְּעַבְדֵי מִלְּכֵי

וְאֵלֶּיךָ יָשׁוּבָה אֲנִי כִּי אֵין לִּי מִשְׁכָּן
 וְלֹא אֶבְרָךְ אֶת מַלְאָכֶיךָ
 וְלֹא אֶשְׁבַּח אֶת בְּרִיָּוֹתֶיךָ
 וְלֹא אֶשְׂמַח בְּעַבְדֶּיךָ
 וְלֹא אֶשְׂמַח בְּעַבְדֵי מִלְּכֵי
 וְלֹא אֶשְׂמַח בְּעַבְדֵי מִלְּכֵי
 וְלֹא אֶשְׂמַח בְּעַבְדֵי מִלְּכֵי
 וְלֹא אֶשְׂמַח בְּעַבְדֵי מִלְּכֵי

Shizen

TITRE	PAGE
Le Scriptorium innommable Opus Somniorum, L'	38
Le Salon de diffusion Chant des baleines en mer du Nord	69
Le Muséum impie Antique Wali de Sankoré	79
Le Cabinet de curiosités Dossier INN-LF-27	91

Tristan Lhomme

TITRE	PAGE
Le Scriptorium innommable Édition de 1592 de Des monstres et prodiges, L'	33

Yello

TITRE	PAGE
Le Scriptorium innommable Livre Sensible, Le	30

Youckou

TITRE	PAGE
La Galerie des horreurs Période Jaune, La	63

3.5 LES TOMES PAR DATE DE PUBLICATION

Cette dernière section a pour but de faciliter la tâche d'un Gardien souhaitant avoir un tour d'horizon des différentes époques de parution des Tomes du Mythes. Ceux-ci sont donc triés par grandes périodes de notre Histoire afin de permettre, d'un rapide coup d'œil, de savoir la date de publication d'un Tome.

Période inconnue

TITRE	DATE
Le Cabinet de curiosités Manuscrits d'Albâtre et d'Ébène, Les	?

Antiquité

TITRE	DATE
Le Scriptorium innommable Les 17 tablettes des songes (Opus Somniorum, L')	-238

Moyen-Âge

TITRE	DATE
Le Scriptorium innommable Kitab Alhulm (Opus Somniorum, L')	790
Opus Somniorum (Opus Somniorum, L')	1257
Lòng Qìshì (Opus Somniorum, L')	1350
Le Muséum impie Antique Wali de Sankoré	1329

Renaissance

TITRE	DATE
Le Scriptorium innommable Édition de 1592 de Des monstres et prodiges, L'	1592
Songes et Rêveries (Opus Somniorum, L')	1653
Le Salon de diffusion Hymne pour le Seigneur de Toutes Choses	1545



Ère industrielle

TITRE	DATE
Le Scriptorium innommable Bonnes recettes de Ma Susanne, Les	1811
Le Muséum impie Prototype d'appareil photo « Disdéri »	1859

Époque victorienne

TITRE	DATE
Le Scriptorium innommable Livre Sensible, Le	1899
Traité Méthodique de Géométrie Dynamique	1908
De l'interprétation des rêves (Opus Somniorum, L')	1911

Première Guerre mondiale

TITRE	DATE
Le Cabinet de curiosités Nécessaire à musique de la Chorale Noire	1917

Période classique (1919-1939)

TITRE	DATE
Le Scriptorium innommable Description du Dahomey	1919
Raspoutine - Par-delà les mensonges	1922
Missel du poète paria, Le	1923
Carnet de Madame Pristine, Le	1924



La Galerie des horreurs

Creux du Diable	1924
Toiles de Reynolds, Les	1925
Période Jaune, La	1928

Le Cabinet de curiosités

Sarcophage de Qed, Le	1921
Dossier INN-LF-27	1928
Peter se rapprochant de ma fenêtre	1930

Guerre Froide

TITRE	DATE
Le Scriptorium innommable	
Seigneur des Glaces, Le	1982
Le Salon de diffusion	
45 tours de la mort, Les	1965
Chant des baleines en mer du Nord	1978
Pièce à conviction n°413, La	1985

Période moderne (1990-XXIe siècle)

TITRE	DATE
Le Scriptorium innommable	
30 conseils pour faire des rêves lucides (Opus Somniorum, L')	2018
Le Muséum impie	
Power of the Abyss	2020





Vous avez entre les mains le *Compendium de la Bibliothèque Miskatonic*.

Est-ce une bonne ou une mauvaise nouvelle ? Difficile à dire...

Pour les plus chanceux, cet ouvrage saura satisfaire une soif de savoirs interdits par la lecture de nombreux textes et créations de la communauté *L'Appel de Cthulhu*. Les productions, appelées Tomes du Mythe, leur fourniront bon nombre d'outils et d'inspirations pour agrémenter, personnaliser, confectionner ou détailler leurs scénarios et campagnes du célèbre jeu de rôle.

En revanche, cette avidité a un prix dont ils devront s'acquitter tôt ou tard. Parcourir ces pages leur fera – bien trop vite à leur goût – rejoindre la catégorie des malchanceux dont l'esprit s'est approché trop près de vérités qu'il aurait mieux valu enfouir, ceux qui ont découvert des secrets nimbés d'insidieuses ténèbres et à qui toute raison fait à présent défaut.

Le *Compendium* rassemble et fédère des rôlistes passionnés, désireux de partager le fruit de leurs esprits malsains et pervertis avec un public plus large. Au-delà du recueil lui-même, il s'agit d'une invitation à explorer les rayonnages obscurs d'une célèbre bibliothèque et à découvrir les sombres mystères de sa collection secrète.

Oserez-vous pénétrer dans les allées du Scriptorium innommable, traverser la Galerie des horreurs, prêter l'oreille aux murmures qui émanent du Salon de diffusion et contempler les œuvres du Muséum impie ? Saurez-vous garder la tête froide face aux bibelots qui garnissent les étagères du Cabinet de curiosités ?

Toujours décidé à parcourir cet ouvrage ? Bien.

Que vos intentions soient motivées par la témérité ou l'inconscience n'a aucune importance.

Vous êtes déjà condamné. Pour autant, ne laissez pas le tremblement de vos doigts freiner votre curiosité.

Ce *Compendium* est le vôtre. Ouvrez-le !

