

Age Of Cthulhu VI: A Dream of Japan

Traduction des passages en italiques

Area 1-1 The Library (p.8)

La bibliothèque est une salle magnifique garnie de meubles en chêne et en acajou d'un goût certain dont les traits sont mis en valeur par une lumière douce. Il y a deux gros fauteuils en cuir, un petit canapé devant une table basse, plusieurs fougères suspendues un peu jaunies, un service à café sur un grand plateau en argent posé sur une petite table de conférence, des chaises et plusieurs portraits. De la vapeur et une odeur de café frais vous indiquent que le service est prêt. Sur une petite table au bout du canapé repose un ancien globe terrestre valant une petite fortune, et sur la table de l'autre côté, trône le remarquable buste d'un personnage au port altier. Plusieurs étagères arborent des dizaines de beaux volumes. Une baie vitrée démesurée donne sur la propriété des Chadwick. La fraîcheur qui s'en dégage laisse présager quelques flocons à venir.

« Je tiens d'abord à tous vous remercier personnellement d'être venus. Je reconnais que cette soirée fut quelque peu... maladroite. Mais vous comprendrez que je ne pouvais laisser notre cher Edgar moisir dans cet endroit horrible. Ils le traitaient comme un vulgaire détenu, rendez-vous compte ! La pauvre âme sensible et meurtrie de mon neveu n'avait pas sa place là-bas.

Mais venons-en au fait. Certains d'entre vous connaissez ma nièce, Veronica. Une fille formidable, pleine d'avenir, débordant d'énergie. Jusqu'à ce qu'elle... Et bien, ne se montre plus en cours, à cette affreuse université qu'elle affectionne tant, à Arkham.

Voyez-vous, il y a tout juste deux semaines, j'ai reçu cette terrible lettre venant d'elle. Une fille si adorable, tellement chère à mon cœur... Je la considérais comme ma propre fille. Je serai incapable de vous la lire à voix haute.
Mr Myers, voulez-vous bien... ? »

Area 2-1 The Boarding House (p.9)

Au bout du pâté de maisons, vous arrivez à l'adresse indiquée. C'est une grande maison de campagne, blanche, plutôt délabrée. L'extérieur aurait besoin d'un sérieux nettoyage et d'une couche de peinture. Au niveau de la porte d'entrée, le clapet de la boîte aux lettres est manquant, la fente paraissant avoir été obstruée par un torchon. En haut du petit perron, sur le mur à côté de la porte, il y a un écriteau abîmé sur lequel est écrit « Maison de Mme Hickman. Chambres Disponibles. »

Cet appartement est très exigu. Les arches du plafond font à peine plus de deux mètres, et n'offrent qu'1,50m de largeur, au mieux. La salle de séjour commune est composée d'un petit évier dans un espace confiné, d'un canapé étroit contre le mur, d'un petit présentoir à magazines, et d'une corbeille à papier miniature. Il y a trois petites portes, l'une donnant sur

la salle de bain commune, les deux autres sur les chambres des filles.

Area 2-3 Veronica's Room (p.10)

C'est une petite chambre mal isolée. Il y a un lit simple, garni d'un drap luxueux ; un petit bureau avec quelques stylos et un tapis de bureau dégagé, munis de renforts en cuir, qui a l'air particulièrement onéreux. Près du mur, à côté du bureau, est posée une superbe corbeille à papier, plutôt incongrue.

Area 3-1 The Office of Maritime East (p.11)

Accompagné du tintement d'une clochette, la porte du « Maritime East Shipping Agents » s'ouvre sur un petit bureau étroit. Quelques chaises sont disposées devant un minuscule bureau et les murs exhibent des posters de destinations lointaines – L'Egypte, l'Afrique et les Alpes suisses figurent en bonne place.

Chaque surface déborde de dossiers empilés, brochures et autres carnets de voyages.

Sur le mur derrière le bureau est accroché un masque africain particulièrement macabre, et peut importe où vous alliez, le masque semble toujours vous dévisager avec haine et condescendance.

Peut après le son de la clochette, un petit homme dans un costume italien sur-mesure apparaît, venant de l'arrière boutique, l'air radieux.

« Oui je me souviens d'elle. Elle est venue il y a quelques semaines demander des informations pour organiser un voyage à l'étranger. Au Japon, mais pas pour une grande ville. Un village du nom de... attendez, je l'ai sur le bout de la langue. Ah oui, Narusawa il me semble. Oui, je suis sûr que c'était Narusawa*. J'ai fait tout mon possible pour aider cette jeune femme, cela va de soi. Nous avons discuté des horaires et des itinéraires. Et elle s'est montrée très généreuse. Chose étrange, cependant, quand je lui ai demandé pourquoi une jeune femme comme elle voulait faire un si long et... pénible voyage. (Je pose cette question uniquement pour des raisons professionnelles, cela va de soi). Elle a regardé dans le vague sans bouger, pendant un LONG moment. Tellement long que je lui ai finalement demandé si tout allait bien. Et quand elle s'est remise à parler, elle m'a fait peur. Je parle couramment cinq langues, voyez-vous, et j'ai voyagé partout dans le monde. Elle m'a parlé dans ce que j'ai reconnu être du japonais. Ce n'est pas vraiment une langue que maîtrise, mais je connais quelques phrases et je peux en reconnaître la sonorité. La jeune femme n'avait pas la moindre once d'accent ! Bon, elle doit certainement être passionnée par cette culture fascinante. Peu importe ses raisons, je me suis occupé de ses réservations, cela va de soi. Voulez-vous une copie de son itinéraire ? Je pourrais vous fournir ça. »*

mori (forêt en japonais)

geisha

Scene Four : Miskatonic University (p.12)

Alors que vous attendiez d'une université comme celle de Miskatonic des halls où règne un silence studieux, la zone tout entière est en effervescence. Pas moins d'une douzaine de véhicules d'urgence sont stationnés dans le parc devant l'ancienne et immense bibliothèque

Orne tandis que les secours s'efforcent de faire évacuer les bâtiments principaux. Les étudiants errent dans le campus en petits groupes, spectateurs du désordre ambiant. Sur la route, juste avant de passer les portes massives, un policier vous fait signe de vous garer sur le parking à l'extérieur.

Scene Five: Landfall in Japan (p.13)

Le voyage de 5 jours à travers le Pacifique se déroule sans incident. La plupart des marins du navire de fret sur lequel vous avez embarqué vous ignorent, exception faite de quelques regards inamicaux. Le sixième jour, à six heures du matin, vous vous retrouvez rapidement et sans ménagement entassés en bas d'une passerelle, dans la ville portuaire de Mito.

Mito est une ville en pleine transformation. Bien que de larges sections vous rappellent indéniablement la période classique du Japon avec son architecture et ses grands espaces verts, il y a des chantiers partout dans la ville. Le port où vous avez accosté est très moderne avec ses énormes grues en acier qui déchargent la cargaison de gros pétroliers, déposant ça sur des camions à plateau. D'un petit groupe de personnes au bout de la jetée, plusieurs crient dans votre direction alors que vous descendez juste de la passerelle.

Des conducteurs de camions et de taxis semblent vous proposer leurs services, des mendiants en haillons vous tendent la main et trois policiers viennent à votre rencontre.

(p.14)

L'intérieur de Mito est moins industrialisé que la zone portuaire, bien qu'il vous semble apercevoir quelques chantiers en cours. Les immeubles de la ville sont assez bas et presque collés les uns aux autres. Des visions et des senteurs étrangères vous assaillent à chaque coin de rue. Les gens autour de vous vous paraissent particulièrement « étrangers » et distants. Beaucoup vous dévisagent, et vous percevez clairement de l'hostilité dans leur regard. Les rues sont étroites, la circulation désordonnée et on dirait que le développement urbain transforme la ville en une sorte d'hybride entre l'idéal occidental et son équivalent dissident japonais.

Scene Six : Narusawa* Village (p.14)

En descendant du bus, et votre cœur fait un bond dans votre poitrine au moment où vous levez les yeux : au loin, l'emblématique Mont Fuji, encore plus majestueux et impressionnant que les images que vous avez pu en voir. Il surplombe la vallée entière. A sa base, s'étend une vaste forêt, verte et régulière comme un tapis. Devant vous, le village de Narusawa*.

Contrairement à ce que vous avez vu jusque là, Narusawa* appartient clairement au passé.

Vous trouvez l'architecture pittoresque et d'une certaine manière, plutôt sinistre.

C'est une petite ville, et vous ne voyez que très peu d'automobiles ou de bâtiments « modernes ».

Area 6-1 The Narusawa* Ryokan (p.15)

C'est une grande maison en bois de trois étages munie de portes coulissantes*. Un peu décrépite, sa cour est envahie de mauvaises herbes. Bien que certains endroits du village

soient alimentés en électricité, cette rue en est dépourvue. Néanmoins, un panneau électrique en anglais, promouvant une célèbre marque de cola, pend, inerte, au niveau de la devanture. [...]

Le plafond est bas dans cet hôtel, et à certains endroits vous manquez de vous cogner contre les lampes suspendues. Vous entrez dans une petite pièce. Il y a un comptoir en face de vous qui doit servir à la fois de réception et de bar. Sur une petite pancarte, écrit à la fois en anglais et en japonais, vous lisez : « Après 90 jours, les bagages deviennent la propriété du personnel, pas d'exception. » Debout derrière le comptoir, un homme de type caucasien porte une veste résolument américaine. Il sourit à votre arrivée.

A gauche du bar, il y a une ouverture munie d'un rideau japonais (noren). Derrière, vous apercevez une salle à manger. Il y a six tables recouvertes de nappes indigo* et des portes battantes mènent à un escalier qui monte.

(p.16)

« Tous les occidentaux qui arrivent ici viennent à l'hôtel, ils vont dans la forêt et puis « pouf ». Les locaux disent que c'est des démons qui vivent dans les bois et qui appellent les gens de partout dans l'monde pour les attirer dans la forêt, mais qu'une fois qu'ils y sont, ils les font se suicider. C'est des foutaises bien sûr, des trucs que les païens d'ici croient. Mais c'est vrai que les gens se tuent dans la forêt – Tous les ans ils trouvent des cadavres dans les arbres – Chaque année des dizaines, voire des centaines de corps. Les autorités locales essayent de minimiser le truc, bien sûr, mais tout le monde le sait dans ce putain de trou. Votre fille est venue là, et j'suis désolé de vous dire ça, mais soit elle en a déjà fini dans la forêt, soit elle se trimbale encore là-bas en attendant d'avoir le courage de le faire, y'a que ça. Si vous m'croyez pas vous avez qu'à jeter un œil à la pièce où j'entrepasse les bagages. C'est tous les bagages que les gens ont abandonné. Mais la règle est claire, après 90 jours ça m'appartient un point c'est tout. Vous croirez pas les trucs que les gens peuvent laisser. En tout cas, je vais jamais dans la forêt et vous devriez pas non plus. 'Pi des gens se perdent aussi, chaque année. Les boussoles marchent que dalle, et y'a des chemins qui vous font tourner en rond. »

100 Candles (p.16)

Il y a l'air d'avoir de l'activité dans la salle à manger. Quatre jeunes adultes, des japonais, sont en train de disposer des bougies sur toutes les surfaces horizontales. La discussion est animée et vous les entendez rire. L'un d'entre eux commande du saké à Axelby, qui en met une bouteille à réchauffer. Ils remarquent que vous les observez, et tous se mettent à vous faire des signes, vous invitant à les rejoindre, l'air enjoué.

« C'est un vieux jeu, nous aimons beaucoup. Pas à la mode, mais amusant. On raconte des histoires, chacun son tour. Des histoires courtes, des histoires spéciales. Les histoires toutes sont des histoires de fantômes et de mauvais esprit. Que des histoires effrayantes seulement ! A chaque fois que vous racontez une histoire, vous soufflez une bougie. Quand toutes les histoires sont dites et qu'il ne reste qu'une bougie allumée, le dernier raconte la dernière histoire et souffle la bougie. Et ce qui arrive c'est le moment où on voit un fantôme ! Les histoires attirent le fantôme à la table et les gens peureux courent à l'extérieur de la pièce !

Si vous êtes courageux, vous restez et le fantôme vous voit ! Peut être il apporte un message du monde des morts. »

The Ferret (p.18)

« Bien sûr, et elle m'a donné un billet de cinq ! Dollars américain. C'est ce que je prends pour une excursion dans la vielle « Aki », ça peut paraître beaucoup, mais il n'y a que moi qui vous y amènerais sans problème. Je l'ai rencontré la semaine dernière. Je suis passé à l'hôtel aux aurores – Elle était habillée comme les espions dans les romans, long manteau et chapeau. On est allée en lisière de forêt, j'essayais de lui parler de, vous savez, des caractéristiques naturelles et de la flore tout ça. Mais elle m'a fait taire comme on ferait à un enfant. Sur le coup je ne l'ai pas trop bien pris mais bon c'était une gamine et puis je me suis dit laisse tomber, le client est roi. Bref à un moment elle s'est arrêtée juste à la limite – c'est comme ça que j'appelle l'endroit, une sorte de ligne de broussailles avant de rentrer plus profondément dans la forêt - et elle s'est arrêté en regardant un bon moment. Ensuite elle a dit qu'elle voulait revenir à l'hôtel. Et puis c'est ce qu'on a fait, sans rire. »

« C'est vrai j'ai vu ça des dizaines de fois. Ils y vont et ils errent, ils y pensent pendant quelques jours. Peut-être qu'elle a fini par repartir chez elle, hein ? Moi je pense qu'elle erre toujours dans les bois. Vous n'avez qu'à vérifier. Ca ne durera plus très longtemps, mais je suis persuadé qu'elle y est toujours, et vivante. »

Area 6-2 The Ferret's truck

C'est un camion militaire russe, probablement de la Guerre Civile Russe. Un ensemble de trous coté passager a été bouché avec une toile. Le camion repose maintenant sur de grosses pierres. Le capot est ouvert et les fissures du pare-brise rappellent une énorme toile d'araignée.

(p19)

L'intérieur du camion est en fait une habitation exiguë et encombrée. Une lampe suspendue pend à un cordon venant d'un petit trou creusé dans le plafond. Le futon coté conducteur est entouré de livres, de papiers, de piles de vêtements sales, d'un vestiaire métallique ainsi que de diverses paires de grosses chaussures.

Area 6-3 The Home of Konowga Taing*

C'est une habitation très modeste de quelqu'un pour qui la propreté semble primordiale. Le petit séjour est rattaché à une cuisine étroite. Sur l'un des murs est fixée une étagère chargée de livres. Sur le mur opposé, une estampe de Confucius représente le Grand Educateur s'adressant à l'Empereur.

(p.20)

Au détour d'un chemin, vous vous retrouvez à la limite entre le village et la forêt d'Aokigahara. Le sentier s'enfonce dans l'obscurité. Après quelques mètres dans la forêt, vous tombez sur un panneau attaché à un groupe d'arbres. Il comporte trois colonnes de caractères japonais peints à la main.

Event 7-1 The Birdwatcher from Düsseldorf (p.21)

Vous voyez distinctement un homme, caucasien, d'une cinquantaine d'années, au milieu d'un petit campement. Le gentilhomme, aux cheveux grisonnants et à la barbe fournie, à tout d'un professeur. Assis sur un tabouret pliant, un bloc-notes ouvert sur ses genoux, il a l'air de régler la mise au point d'une longue-vue haut de gamme. Derrière lui se trouvent les restes d'un feu de camp et une petite tente. Quand il vous voit arriver, il vous salue d'un geste de la main.

Event 7-2 Time Distortion (p.22)

Vous sentez une brève secousse dans votre corps, comme si vous sortiez d'un rêve. Votre environnement tout entier vous étonne – vous n'arrivez pas à vous situer dans la forêt. Alors que vous marchiez tranquillement il y a encore un instant, vous vous sentez maintenant épuisés. Vous êtes également déshydratés et affamés. Et le ciel est très sombre tout à coup.

Event 7-3 Sleeping

Dans votre rêve vous évoluez sur un chemin le long d'une rangée d'arbres. La forêt est tellement dense ici que vous avez l'impression d'avancer dans un tunnel, un tunnel qui rétrécit au fur et à mesure de votre progression.

Devant, Regina Chadwick avance vers vous. Elle vous tend les bras, et sans bruit, ses lèvres articulent les mots « aidez-moi ». Soudain, deux mains spectrales l'attrapent par les épaules et l'envoie valser au loin. Elle tourne et tourne sur elle-même, comme en chute libre, et disparaît.

Maintenant, devant vous, se tient une apparition, flottant dans les airs. La silhouette translucide d'une femme vêtue d'une tenue traditionnelle de geisha, sa chevelure élégante flottant librement dans un vent qui n'existe pas. Alors que vous regardez son visage, vous constatez que ses yeux ne sont que des orbites vides dans un crâne dont la mâchoire garnie de dents pointues s'ouvre en grand. Elle hurle, et son cri est si puissant qu'il pourrait détruire le monde.

Event 7-5 The Dead Investigators

Il y a, dans une petite clairière devant vous, trois cadavres : deux hommes et une femme. Ce sont tous des occidentaux. Morts visiblement depuis plus d'une semaine. Un des deux hommes tient un pistolet dans sa main.

(p.23)

*Un repos éternel
La liberté des âmes perdues
Désormais votre esprit sans entraves
La malédiction de votre Maître
A jamais sans réponse*

Scene Eight: The Cave Of Wind (p.24)

Devant vous s'ouvre une énorme crevasse, un trou béant d'une soixantaine de mètres de large. Un vent hurlant s'échappe de cette crevasse. A proximité, s'élèvent cinq piliers de pierres, disposés à peu près en un cercle d'une dizaine de mètres de diamètre. Les arbres et même l'herbe vous paraissent étranges, ici. Votre regard est attiré par des buissons qui s'enroulent sur eux-mêmes en d'invraisemblables spirales.

Tout à coup, toute la forêt s'illumine comme grâce à un éclair de foudre suspendu. A l'origine de cette lumière, une apparition qui a l'air de flotter au dessus de la gueule béante de la crevasse. Sa silhouette est vaguement humaine, mais pas humainement terrestre. Le visage du spectre est un mélange d'animal prédateur et d'os blanchis. Une sorte de vêtement l'habille, flottant comme de la soie sur la surface de l'océan. Elle, car c'est sans aucun doute féminin, ouvre une bouche remplie de dents tranchantes comme des couteaux. Cette bouche continue de s'ouvrir, de plus en plus grande, jusqu'à ce que sa terrible mâchoire ouverte atteigne une taille lui permettant d'avaler un homme. N'en finissant plus de s'agrandir, elle se met à hurler, tellement fort que la terre tremble sous vos pieds. Sous cet éclairage blafard, la chose se tortille et ouvre ses bras à la forêt, ses mains et ses avant-bras cadavérique pliés d'une manière scandaleusement anormale. Elle crie vers la forêt, et, au loin, vous apercevez de petites lumières, comme des bougies entre les arbres.

* **Ndt** : J'ai pris quelques rares libertés pour la traduction. Libre à vous de faire les ajustements que vous jugerez nécessaires 😊

- **Narusawa** me semble plus japonais et plus adapté que « *Naushua* ». Il est probable que l'auteur se soit inspiré de Narusawa, ville existante et proche des lieux qui nous intéressent, pour inventer le village de Naushua.
- La *porte en bois laquée rouge* a ici été remplacée par quelque chose de plus japonais.
- Les *nappes blanches* ont été remplacées par de l'indigo (teinture traditionnelle très répandue au Japon, voir « Aizome »)
- **Konowga Taing** n'est pas un nom japonais. Ce PNJ doit être d'origine cambodgienne.