

# Les Contes de la Terreur



*Laissez-moi examiner ça !*

des « Tales of Terror »

suivies du « Jeu de l'Impro »



Traduction et création T.O.C. - Tentacules.net  
avec la participation de La S.E.C.T.





## Avertissement

*L'Appel de Cthulhu*, le jeu de rôle, est une marque déposée de Chaosium Inc.

*Delta Green* est une marque déposée de Pagan Publishing.

Les *Contes de la Terreur* de ce recueil sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

Les illustrations sont la propriété de leurs dessinateurs. Respectifs, eux aussi.

Le papier et l'encre sont la propriété du TOC-teamer détenteur de ce recueil. A moins que ce TOC-teamer vous l'ait prêté suite à une perte massive et brutale de Santé Mentale...

Nous en oublions sans doute... mais ça ira bien comme ça !

Toutes les lois sur les droits d'auteur et de reproduction entre ici et Yuggoth<sup>1</sup> s'appliquent à ce document. Les contrevenants s'exposent à d'infâmes poursuites de toutes les manières possibles, y compris par des moyens dont vous n'avez pas conscience. Ou auxquels vous pensez pouvoir échapper, croyant que nous aurions de la pitié envers vous. Laissez-nous vous dire que vous vous tromperiez lourdement : la mansuétude nous est étrangère. Nous n'aurions aucune compassion et nous lâcherions à vos trousses et sans remords les pires abominations de l'univers (Byakhees, Chiens de Tindalos, Avocats, etc.). Tenez-vous le pour dit.

Après l'effort, le réconfort. Nous laisserons donc la parole au "papa" des « Tales of Terror », Steve Hatherley :

## Le mot de **Steve Hatherley**

Durant une partie de *L'Appel de Cthulhu*, la constante demande de nouveautés de la part d'investigateurs exigeants peut être des fois difficile à relever pour le pauvre Gardien des Arcanes. Un petit recueil fourmillant d'idées et de situations particulières peut alors être d'un très grand secours.

Les « Tales of Terror » furent construits exactement dans ce but, ces ébauches d'intrigues peuvent facilement et rapidement être lâchées dans tout type de parties. Pendant que l'enquête préliminaire se déroule sur la table, le Gardien des Arcanes a alors tout le temps de décider laquelle des trois possibilités (si une d'elles lui convient) il choisira. Bien sur, ces *Contes* peuvent être modelés suivant les besoins du Gardien et de son scénario.

De nombreux scénarios pour *L'Appel de Cthulhu* sont bien trop ambitieux, les Grands Anciens, R'lyeh, les Dieux Extérieurs et des monstres de la taille de montagnes menaçant la Civilisation telle que nous la connaissons ! Au cours de tous ces conflits majeurs, il peut s'en cacher de plus modestes. Un nid de vampires, une maison hantée, une mort inattendue, etc. Les *Contes de la Terreur* regorgent d'idées telles que celles-ci, des enquêtes de moindre portée qui mettent la sauvegarde de l'humanité en suspens. Les *Contes de la Terreur* sont aussi bien une source de situations variées, que des pistes en tout genre. Sur la trace de Profonds ? (de Lloigors, de sinistres orientalistes ou bien de vampires), il y a ici des *Contes* avec le potentiel d'embrouiller et d'illuminer la partie ainsi que de terroriser vos joueurs.

En fin de compte, les *Contes de la Terreur* sont un recueil d'idées. Certaines d'entre elles peuvent d'ailleurs être facilement développées en scénario indépendant ; un scénario étant souvent le développement d'une ou deux idées isolées. Une vision, une étincelle ou autre chose, les *Contes de la Terreur* consistent en ces idées distillées dans des textes descriptifs. Mais surtout : utilisez les comme bon vous le semble.

## Le « **Jeu de l'Impro** » de Trouver **Objet Caché**

Le seul vrai but de ce recueil, dont tous les textes sont accessibles sur Internet sur le site de **Trouver Objet Caché** (<http://www.tentacules.net>), est de pratiquer le « **Jeu de l'Impro** ».

Les "règles" figurent en quatrième de couverture.

Amusez-vous bien !

L'équipe de **Trouver Objet Caché**

---

<sup>1</sup> Voire jusqu'à l'infini et au-delà !



<b>DANS LES ANNÉES 1920 .....</b>	<b>1</b>
LA CRIQUE DU CONTREBANDIER .....	2
LA MORT MYSTÉRIEUSE .....	4
LA VIEILLE PISTE DROITE .....	5
LE FANTÔME DE HEDDON MANOR .....	6
LE LIVRE NOIR DE L'ORIENT .....	7
LE MARIN EMPOISONNÉ .....	8
LE MONSTRE D'HELMSDON .....	9
LES MANACLES .....	10
LES PIERRES DU DESTIN (2) .....	11
REMÈDES DÉSESÉRÉS .....	12
SPÉCIMEN .....	13
TERRE EN FRICHE .....	14
TERREUR DANS LE BROUILLARD .....	15
UNE ÉPIDÉMIE DE CANCERS .....	16
<b>ANNÉES 1920 – LES CONTRÉES DU RÊVE .....</b>	<b>17</b>
HORREUR À FANG ROCK .....	18
LE SECOND CERCLE .....	19
<b>CONTEMPORAINS .....</b>	<b>20</b>
DES FANTÔMES DANS LE PRÉAU .....	21
FUNGUS .....	22
GRAFFITIS HERMÉTIQUES .....	24
L'INCAL NOIR .....	25
LA COURSE AUX RÉGIMES .....	26
LA DIVISION HEXE .....	27
<b>DANS LES CONTRÉES DU RÊVE .....</b>	<b>28</b>
L'ÎLE .....	29
<b>INTEMPORELS .....</b>	<b>30</b>
BABY-SITTER RECHERCHÉE, PAS D'EXPÉRIENCE NÉCESSAIRE .....	31
DANS L'OBSCURITÉ .....	32
HISTOIRES COURTES .....	33
JURASSIC PARK .....	34
L'ANACHRONOMICON .....	35
L'ANTRE D'ANNA LA NOIRE .....	36
L'ÉTANG DE VÈRE .....	37
L'ÉVENTREUR .....	38
LA BOÎTE DE G'HYR .....	39
LA DISPARITION .....	40
LA FIÈVRE ÉCARLATE .....	41
LA PAROLE DIVINE .....	42
LA VIEILLE ÉGLISE .....	43
LANGUES FOURCHUES .....	44
LE TAPIS .....	46
LES DRAGONS DE MIDLOCK .....	47
LES PIERRES DU DESTIN (1) .....	48
MIGRAINES .....	49
MORT TROPICALE .....	50
QUI EST L'ASSASSIN ? .....	51
QUI SE VOUE AU VAUDOÛ ? .....	52
SINISTRES PORTRAITS .....	53
UN CHOC DANS LA NUIT .....	54
<b>INTEMPORELS – LES CONTRÉES DU RÊVE .....</b>	<b>55</b>
CAUCHEMARS ENFLAMMÉS .....	56
CERCLE D'OR .....	57
L'ARAIGNÉE .....	58
L'ÉCLOSION DES PIERRES .....	59
LE BOIS ENCHANTÉ .....	60
LE SEPTIÈME PORTAIL DU MIRAGE .....	61
UN LOUP À LA PORTE .....	62
<b>DELTA GREEN .....</b>	<b>63</b>
A REBOURS .....	64
AMNÉSIE .....	65
L'ESPION QUI S'IGNORAIT .....	66
L'HOMME DE L'OMBRE .....	67
LE RETOUR DE MILDRED .....	68
LES ESPIONS ENTRE EUX .....	69
UNE GLOIRE GÊNANTE .....	70

# TABLER DES MATIERES





# Tales Of Terror



## Contes de la Terreur

DANS LES ANNEES 1920



## La crique du contrebandier

Un investigateur, auteur d'étranges histoires surnaturelles, est approché par un homme à l'air sournois et suspicieux portant un lourd pardessus et une toque en fourrure. Sa barbe est une masse hirsute emmêlée et la voix qui s'en échappe est profonde, puissante et... russe.

Son anglais est bon mais teinté d'un fort accent. Il explique ce qui le met dans l'embarras : il est ici clandestinement et il est communiste. Il est également chasseur de vampire. Depuis la Révolution, le groupe de chasseurs dont il fait partie a des difficultés pour poursuivre sa carrière hors du territoire russe, à cause de l'attitude des pays voisins.

Son groupe suivait la trace d'un vampire, un ancien contrebandier, mais ils l'ont perdu en traversant la Baltique. Deux de ses hommes avaient été envoyés à Wismar, en Allemagne, la destination du vampire d'après leurs informations. Il n'a eu aucun contact avec eux depuis plus d'un mois.

A présent, il est un étranger en terre étrangère, sans amis ni alliés. Il a cherché à rencontrer l'investigateur, car il pensait qu'un auteur de contes étranges pourrait être intéressé par son histoire. Il l'implore de se rendre à Wismar et de retrouver ses hommes, s'il le peut. Il appuie sa demande d'un petit acompte en or tsariste, avec la promesse d'une plus grosse récompense à venir.

Le port baltique de Wismar est situé dans la province de Mecklenbourg, en Allemagne. A proximité de ce port animé se trouve la crique du Vampire, un site sombre et lugubre. Ses hautes falaises battues par les vents et ses cavernes humides forment le cadre de la légende la plus récente de cet ouvrage.

Tout en haut de la falaise se tient une funeste bâtisse, une maison de caractère à l'aspect des plus sinistres. Au temps de Raspoutine, elle abrita l'un des contrebandiers les plus perfides que l'Allemagne ait jamais connu. Kurt von Mannheim trafiquait de la vodka, ainsi que des tisus et des épices les plus fins de Russie orientale. Il veillait jalousement sur son repaire au point de massacrer tous ceux qui s'en approchaient.

Des rumeurs se sont bientôt répandues parmi les paysans superstitieux : selon elles, von Mannheim buvait le sang de ses victimes (bien qu'aucun corps n'ait été trouvé). La bande de contrebandiers fut finalement capturée et les malandrins furent pendus par les autorités allemandes. Toutefois, von Mannheim s'échappa et personne ne le revit jamais.

Bien que von Mannheim ait disparu depuis longtemps et que la maison fût condamnée, ce coin de bord de mer fut plus tard rebaptisé crique du Vampire. Pourtant, les disparitions se sont poursuivies et elles ont continué tout au long des années écoulées. Von Mannheim doit être mort depuis longtemps, mais sa malédiction semble avoir survécu, au moins dans les superstitions paysannes.

Traduction russe de *Contes et Légendes de la Baltique*, Pouchkine, 1930

La maison est aujourd'hui dans un état de grand abandon. Elle est dangereuse, insalubre et elle menace de s'effondrer depuis déjà plusieurs années. La légende et l'isolement du site ont découragé tous ceux qui auraient pu s'intéresser au site.

Au pied de la falaise, la nature a creusé plusieurs cavernes, utilisées autrefois par les contrebandiers. Un réseau de galeries assez étendu court sous la roche et l'un des boyaux conduit jusqu'à la maison.





## Possibilités

1. Von Mannheim était, et est toujours, un vampire en activité. Il vit maintenant sur un bateau, protégé de la féroce directe du soleil pendant la journée et libre de chasser à la nuit tombée. Le tunnel de la maison est bloqué, de sorte que l'unique accès aux cavernes se fait par la mer.

Von Mannheim revient périodiquement aux cavernes qui sont pleines de butin volé à ses victimes. Von Mannheim est seul excepté un aide humain normal : le capitaine du bateau. Celui-ci n'est ni un domestique, ni un esclave, il est l'ami de von Mannheim.

Les deux chasseurs de vampire les ont approchés de trop près pour leur propre confort. Depuis la fois précédente, von Mannheim est devenu beaucoup plus prudent et il se méfie des ressources potentielles de ses proies.

2. Von Mannheim adorait Dagon et sacrifiaient les intrus à une colonie de Profonds qui vivaient dans la partie la plus profonde de la mer Baltique. En échange des sacrifices, les Profonds protégeaient son bateau et détruisaient parfois ses concurrents.

Dans les profondeurs du réseau de cavernes, dans une grotte possédant un accès direct sur la mer par l'intermédiaire de tunnels submergés, il a érigé une statue de son dieu ancien. C'est ici qu'il accomplissait ses sacrifices et qu'il adorait Dagon avec les Profonds.

Aujourd'hui von Mannheim est lui-même un Profond et il ne revient que rarement à la crique du Vampire. Les deux chasseurs de vampire sont tombés au beau milieu d'une cérémonie. Ils ont trouvé la protection offerte par leurs colliers de gousses d'ail plus qu'insuffisante !

3. La légende est utilisée comme couverture par des Russes blancs depuis la Révolution. Des Russes de la noblesse sont sortis clandestinement du pays en passant par l'Estonie, la Lettonie et la Lituanie, avant d'atteindre Wismar par la mer Baltique. La maison de la crique du Vampire est un refuge et aussi un arsenal pour les armes passées en contrebande en faisant le chemin inverse.

Les recherches des Bolcheviques ont fini par se focaliser sur Wismar et leurs agents, les deux prétendus chasseurs de vampire, ont suivi les Russes blancs jusqu'à la crique du Vampire. Malheureusement pour eux, ils ont été capturés et sont venus grossir le nombre des victimes de la crique, comme cela arrivera à tous ceux qui découvriront ce secret.

Tous droits réservés (c) 1990 Garrie Hall



# La mort mystérieuse

Une ville touristique de la Côte Est est alimentée en eau par un grand réservoir installé au sommet d'une colline. Une nuit, le corps d'un vieil homme riche, M. Marchmount, est trouvé à proximité, la gorge atrocement broyée. La boue humide autour du réservoir ne porte aucune empreinte de pas. Le Dr Tointon, le médecin local, inspecte le réservoir et le trouve quasiment plein à ras bord. Il trouve également des traces de boue sur le garde-fou. Malgré cela, le policier chargé de l'enquête, l'inspecteur Slago, soupçonne Dufirst, le gardien du réservoir. Celui-ci est trouvé en possession de la montre de Marchmont, mais il prétend l'avoir prise alors que l'homme était déjà mort. La police ne commence à le croire que lorsqu'un second corps est découvert...

## Possibilités

1. Solution originelle<sup>1</sup> : Le réservoir héberge un énorme serpent constricteur qui a étranglé Marchmount, puis est retourné se réfugier dans l'obscurité du réservoir. Celui-ci n'a pas été nettoyé de façon régulière et dans l'eau, une étrange réaction chimique a affecté le reptile. Les traces de boue sont laissées par le serpent lorsqu'il entre et sort du réservoir.
2. Solution "Mythique" : Marchmount était un cultiste qui utilisait le réservoir comme lieu de rendez-vous nocturne lors de ses expériences avec des Byakhees. Cette fois-ci son sortilège a échoué et une de ces horreurs volantes l'a étranglé avant de laisser tomber son corps. La boue est une sorte de limon surnaturel excrétée par le Byakhee. Marchmount a laissé tomber son sifflet magique sur les lieux, et l'enfant qui l'a trouvé est la seconde victime...
3. Solution "non-Mythique" : Le réservoir contient les restes de Sidney Belton, un homme disparu depuis quatre ans. Le spectre de Belton hante le réservoir en attendant les trois hommes qui l'ont assassiné et qui ont caché son cadavre. Marchmount était l'un d'eux, de même que la seconde victime. Le spectre ne partira pas car il espère se venger également du troisième homme. Les marques sur le cou des hommes assassinés sont l'œuvre de la poigne mortelle du spectre.

Tous droits réservés (c) 1997 G. W. Thomas

---

<sup>1</sup> Source : *La Terreur du Réservoir*, William Hope Hodgsons (1907)



La publication hier de *La Vieille Piste Droite* a été saluée avec ironie par la communauté archéologique. Ce livre écrit par Alfred Watkins, inventeur, photographe et archéologue amateur, expose une théorie fantaisiste selon laquelle les nombreux cercles de mégalithes constellant notre paysage seraient positionnés suivant une géométrie bien spécifique.

Dans son livre, Watkins décrit les lignes sur lesquelles des emplacements sacrés (parmi lesquels des églises et des tertres) sont situés. Il les imagine être d'invisibles lignes de puissance parfaitement rectilignes. Dans les temps anciens, les premiers hommes auraient été capables de détecter cette énergie et auraient construit des lieux de culte là où elle était la plus concentrée.

Cet "éclair d'inspiration" comme le nomme lui-même Watkins, est survenu lors de son ascension des collines de Bredwardine, dans le Herefordshire. Sa conviction fut suffisamment forte pour le pousser à publier son livre tout en sachant que ce dernier aurait une réception très critique de la part des archéologues conventionnels.

Note : Cette histoire doit se dérouler en 1925, après la première publication de *La Vieille Piste Droite*.

Cette histoire est suffisamment intéressante pour être approfondie. Si elle est avérée, alors elle pourra peut-être fournir un moyen de débusquer plus facilement Le Mythe de Cthulhu. En outre, un journal pourrait grassement payer pour des preuves concernant d'autres pistes non répertoriées dans *La Vieille Piste Droite*.

En utilisant une carte, une boussole, une règle et un crayon les investigateurs arriveront par la suite à la conclusion que le petit village de Todberry, dans le Dorset, est le point de rencontre de trois de ces lignes.

En visitant le village, et en établissant soigneusement les angles d'approche avec une boussole, le point d'intersection exact peut être trouvé. Il se situe dans un cimetière, une croix en pierre a été érigée à son emplacement précis. Sur la pierre est gravé un symbole qu'un jet de Mythe de Cthulhu identifiera comme étant le centre d'un Signe des Anciens. Les cinq extrémités du symbole formaient un cercle de pierres qu'il est possible de retrouver. Il faut bien les chercher car le temps et les hommes les ont bien dissimulées : dans la maçonnerie de l'église, cachée dans le cimetière, utilisée dans le mur d'enceinte, renversée dans un champ, submergée dans un ruisseau.

### Possibilités

1. Le cercle de pierre est une protection contre un démon ancien qui fera son retour si jamais le sceau est brisé. Une légende parlant d'étrangers venant pour déranger "Celui Qui Dort" est transmise par le bouche à oreille ; dès lors ils sont étroitement surveillés par la population locale.
2. Le cercle est un ancien lieu de culte, mais n'a aucune autre signification.
3. Un vieux sorcier essaye d'annihiler l'énorme Signe des Anciens de sorte qu'il puisse réveiller "Celui Qui Dort". Le sorcier a eu jusqu'à présent peu de succès, mais les investigateurs peuvent déterrer l'indice essentiel qui brisera le charme.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



# Le fantôme de Heddon Manor

Le manoir de Heddon, situé sur la rive sud d'Exmoor dans le Devonshire, là où les vents ne cessent jamais de souffler, est un très vieux lieu hanté. Les landes sont à l'origine de nombreuses légendes et superstitions, mais aucune d'entre elles n'est aussi documentée que celle concernant "Le Fantôme des Eaux" du Heddon Manor.

Elle fut rapportée pour la première fois en 1834 par Lord Poppleford, qui à l'époque occupait le manoir.

Lord Poppleford rêvait souvent durant son sommeil et retranscrivait dans des carnets intimes, ses longues (et souvent stupéfiantes) expériences nocturnes. Il prenait des notes depuis son lit et c'est dans celles-ci qu'il décrit le Fantôme des Eaux. Il écrit :

*"25 Mai 1837. Le Fantôme des Eaux est encore passé la nuit dernière. J'ai de nouveau été alerté par ce grand bruit de ressac, semblant venir des fondations du manoir. Après m'être réveillé vers la fin de la nuit, j'ai écouté pendant plus d'une heure des bruits d'allées et venues. Par la suite, ils se sont atténués. Quand je me suis levé le matin, j'ai constaté que, comme auparavant, il y avait des taches humides sur le plancher et les cuisines étaient inondées. Une odeur méphitique empestait tout le manoir, comme si quelque chose d'humide y était mort."*

D'autres effets sont attribués au fantôme comme les "murs suintants" et l'air sentant très fort "la marée". Les taches humides étaient un signe tout à fait caractéristique de son passage, de même que les "bruits spongieux" qu'il faisait la nuit. Lord Poppleford n'a jamais réellement vu le fantôme.

Par la suite Le Fantôme des Eaux n'a que très rarement réapparu. Sa dernière apparition répertoriée remonte à 1895, lorsqu'il a causé la fuite en toute hâte de son occupant de l'époque. Depuis, Heddon Manor est resté inoccupé.

*Vieilles Demeures Campagnardes*, T. A. Fleming, 1917

## Possibilités

1. Le Fantôme des Eaux est un vieux Profond qui vit dans les cavernes souterraines sous le manoir, emprisonné à cause d'un charme ancien. Il peut juste circuler dans le manoir et se ravitailler au garde-manger durant de courtes périodes nocturnes.
2. C'est un véritable fantôme. L'esprit sans repos d'un pêcheur hante le manoir. Le Seigneur du manoir lui a fait du tort, en l'envoyant à la mort dans une terrible tempête. Il hante maintenant la grande maison et ceux qui y demeurent.
3. Ce ne sont que de simples légendes et superstitions. La combinaison d'une vieille maison humide et de quelques inhabituelles cavernes venteuses – qui produisent les bruits de clapotis – ont conduit Lord Poppleford à imaginer un peu plus que la réalité.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



La découverte d'un livre ancien dans les affaires de Frank Kirby, à Crouch End, a soulevé l'émoi des historiens locaux. L'ouvrage, trouvé dans son grenier après son décès survenu la semaine dernière, semble être le *Livre Noir de l'Orient*, un tome légendaire d'une valeur inestimable

Le livre est censé avoir été écrit par un sorcier français durant le XI<sup>e</sup> siècle. Ce dernier était conseiller auprès du Roi Guillaume le Conquérant ; on suppose qu'il aurait emporté l'ouvrage aux quatre coins du monde.

Après la mort du conseiller, la rumeur veut que le livre ait été annoté et largement retravaillé par d'autres sorciers et sorcières. On lui prête de sombres histoires de malédictions et il est truffé de magie noire. Le *Livre Noir* est considéré comme très dangereux, même un simple survol peut être risqué : selon la légende il serait maudit.

Juste avant sa découverte par les parents de Frank Kirby, le livre est supposé avoir été en possession de John Dee, l'Astrologue Royal de la Reine Elizabeth. Il est apparu à travers l'histoire dans les mains de nombreux sorciers de tout le pays.

Le livre sera vendu aux enchères demain, et les commissaires-priseurs espèrent que les offres atteindront au moins 500 \$.

Par la suite, le *Livre Noir* fut adjugé après une lutte âpre pour 1000 \$ à un soumissionnaire inconnu opérant par l'intermédiaire d'un agent. Le livre, à l'origine écrit en français, a depuis été annoté en grande partie en de nombreuses langues étrangères.

## Possibilités

1. Le livre est une contrefaçon. Kirby est connu pour ses plaisanteries, et celle-ci était sa dernière. Le texte est un tissu de non-sens, de l'invention pure et simple. Et pourtant, le livre contient plusieurs passages qui semblent être inconfortablement prophétiques...
2. L'ouvrage n'est pas le *Livre Noir*, mais une version originale de la Bible. Cependant, la Bible a beaucoup évolué depuis qu'elle a été écrite et son message est complètement différent. Elle raconte que le Seigneur, défait par Satan, fut envoyé sur terre sous la forme de Jésus, uniquement dans le but d'y être crucifié par les Romains. C'est une œuvre blasphématoire, mais elle est si terriblement plausible.
3. Le *Livre Noir de l'Orient* est un tome du Mythe, et l'un des plus rare, celui-ci étant la seule copie. Il a été écrit par le sorcier français, mais lors de sa mort, son âme a été emprisonnée dans le tome. Le livre peut uniquement être ouvert en satisfaisant sa faim. C'est à dire, en renversant du sang humain sur la couverture qui l'absorbera rapidement.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



## Le marin empoisonné

Un investigateur occupant une profession médicale est réveillé au beau milieu d'une nuit pluvieuse par des coups furieux frappés à sa porte de devant. S'il ouvre, un marin désespéré à l'air hagard s'engouffre à l'intérieur en réclamant son aide. Il soulève la manche de sa chemise, offrant à l'examen un bras horriblement enflé. Boursoufflé et noirci, il semble être atteint de nécrose. L'homme implore de l'aide en prétendant qu'il a été empoisonné par un rival.

*"C'salaud m'déteste parce que mes affaires marchent fort et qu'il lui c't'un feignant d'vieux souillard qu'est pas foutu d'garder un boulot ! L'a fichu du poison dans mon verre ! Aidez-moi, toubib, j'veux pas crever ! Oh Seigneur, non !"*

Le bras ne réagit à aucun traitement médical connu de l'investigateur. A l'hôpital, les médecins avouent la même impuissance. Et cela semble empirer d'heure en heure.

### Possibilités

1. Le récit du marin n'est qu'une demi-vérité. Le "rival" n'est pas simplement jaloux à cause d'une banale compétition professionnelle, il veut une chose que le marin possède : un bracelet en cuivre gravé de motifs entrelacés, vieux trophée récupéré après un naufrage. Le rival, qui est en réalité un adorateur de Dagon, sait que c'est une pièce de joaillerie des Profonds, et il en a besoin à tout prix pour ses rituels. Comme le marin refuse de s'en séparer, le cultiste lui a lancé une version à action lente de Flétrissement. Il a l'intention de contacter le marin plus tard afin de négocier. Mais il n'acceptera certainement pas que le vieux loup de mer obtienne de l'aide de la part des investigateurs
2. Le marin possède du sang corrompu de Profond, mais il est également maudit. Sa mère aujourd'hui décédée avait trouvé la force de volonté (avec l'aide d'un vigoureux aventurier, lui aussi décédé) de briser les liens imposés par son monstrueux époux. Rendu furieux par ce comportement sans précédent, le Profond a demandé à Dagon de la maudire, elle et tous les enfants qu'elle pourrait enfanter à l'avenir. Tous viendraient au monde condamnés à finir leur vie transformés en monstres mangeurs d'homme voraces, bien plus horribles que l'hybride de Profond le plus dégénéré. Malheureusement pour le marin, le temps de la transformation est venu... mais peut-être existe-t-il un moyen d'en inverser le cours.
3. C'est réellement un poison. Et même d'une incroyable efficacité. Une création d'un sorcier Homme-Serpent avec lequel l'investigateur avait eu affaire auparavant et qui était supposé être mort. Est-il possible que la créature soit vivante et en liberté ?

Tous droits réservés (c) 1996 Ricardo Christe

christe@sti.com.br



## Le monstre d'Helmsdon

La découverte de plusieurs carcasses de moutons dans les landes d'Helmsdon, dans le Yorkshire, a fait resurgir les douloureux souvenirs du temps où le "Monstre d'Helmsdon" terrorisait le village du même nom en 1913.

Les moutons, retrouvés éparpillés à travers la lande, appartenaient à différents troupeaux. Ils ont tous été sauvagement déchiétés et plusieurs parties des corps ont disparu, probablement dévorées par le tueur. En avril 1913, le village avait connu un carnage similaire durant une semaine complète, lorsque *quelque chose* tuait, durant la nuit, des moutons sans distinction de troupeau. Il laissait également derrière lui des carcasses à moitié dévorées et il avait créé un sacré raffut dans la presse de l'époque. Plusieurs forestiers essayèrent sans succès d'attraper le coupable. Après une semaine, les massacres s'arrêtèrent aussi mystérieusement qu'ils avaient commencé, laissant un bilan 25 moutons tués ainsi qu'un couple de vieux fermiers, Robert Jones et sa femme.

De nos jours, plusieurs experts connaissant bien les animaux sauvages ont été appelés pour attraper la créature. La presse de 1913 regorge d'histoires faisant référence au "Monstre d'Helmsdon". Il est possible que plusieurs corrélations puissent être faites entre ces deux massacres.

### Possibilités

1. Le monstre est un Ghast invoqué en 1913 par plusieurs fermiers inconscients flirtant avec l'occultisme. Arrivé par les cavernes qui criblent les landes, il avait aussitôt commencé à massacrer des moutons. Le jour, il se réfugiait dans ces cavernes et la nuit il rôdait dans les landes. Les fermiers terrifiés par le monstre qu'ils avaient involontairement invoqué restèrent sans pouvoir contre lui. Cependant ces histoires dans les journaux attirèrent l'attention d'un sorcier qui réussit à localiser le Ghast dans les cavernes, puis à le lier. Malheureusement ce sorcier est récemment décédé, libérant ainsi le monstre de ses chaînes. Une nouvelle fois il retourne à la surface où il massacre de nouveau les troupeaux de moutons sur lesquels il tombe. Par la suite il deviendra suffisamment hardi pour s'attaquer à des fermes isolées.
2. Les massacres sont le fait d'un fou lunatique arpentant les landes et tuant à mains nues des moutons. Il est complètement dément et surtout très dangereux.
3. La créature est un énorme chien sauvage, un doberman. Il est assez rusé et fera tout pour éviter de se faire capturer. Il s'agit d'un chien de garde appartenant à un manoir voisin et qui s'est libéré lors d'une soirée bien arrosée de ses maîtres. L'animal est sur la défensive et il attaquera sans hésitation.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



# Les Manacles

## LES MANACLES

Les Manacles (Menottes) sont un groupe de rochers menaçants qui jaillissent de la mer à moins de quatorze kilomètres à l'est-nord-est de *Lizard Point*, le point le plus méridional d'Angleterre. Bien que cette zone fasse moins de trois kilomètres carrés, les Manacles ont provoqué le naufrage de centaines de bateaux et occasionné la perte de milliers de vies.

Le cimetière de l'église de St Keverne, qui s'élève à moins de deux kilomètres des récifs, abrite les tombes de plus de quatre cents victimes de naufrages. Les fonds marins en contiennent beaucoup plus.

Les Manacles tiennent leur nom d'une vieille et obscure légende associant un jeune garçon et Satan. Le garçon déteste son père, un homme brutal qui le fouette et le bat à la moindre occasion. Finalement, écœuré par les colères d'ivrogne de son père, le garçon fait un marché avec Satan... mais le prix du diable est élevé : il veut l'âme du garçon.

L'affaire est conclue et Satan respecte sa parole. Le père est frappé de démence et se jette du haut d'une falaise. Rongé par le remords, le garçon se rend chez un prêtre et confesse son péché. Le prêtre le pardonne et le bénit, mais il ne peut pas empêcher Satan d'exiger son prix.

Paniqué, le garçon vole un bateau et s'éloigne à la rame, dans une tentative désespérée pour se dissimuler aux yeux de Satan. Cependant, le diable n'est pas stupide et il rattrape le garçon seul en mer. Levant des griffes aussi hautes que des collines, Satan réclame l'âme qui lui est due. Toutefois, le garçon est béni et quand les énormes griffes du diable l'enveloppent, elles se transforment en pierre.

La légende dit que Satan est toujours sous la mer, prisonnier de ses menottes de pierre qui "l'enchaînent" à ce lieu.

La légende est presque entièrement oubliée aujourd'hui, et par temps calme les Manacles sont un lieu de pêche apprécié.

MYTHES ET LEGENDES DE CORNOUAILLES, G. Hall, 1921

Cette légende ne peut pas être trouvée ailleurs que dans ce livre. Le mot Manacles dérive du cornouaillais *maen eglos* qui signifie "église de pierre".

Sur la côte voisine, à proximité du récif formé par les Manacles, se trouve Porthoustock dont les falaises sont sculptées de formes grotesques à cause de nombreuses explosions dont elles sont frappées.

## Possibilités

1. La légende est partiellement exacte et un Grand Ancien est emprisonné sous le fond marin. Les extractions et les explosions de Porthoustock sont l'œuvre d'un petit groupe d'adorateurs qui, sous couvert d'exploitation de carrières, souhaitent libérer le Grand Ancien.
2. La légende est une totale invention, mais le mal était présent dans le temps. Sur les Manacles se trouve un ancien temple Profond, l'église de pierre. Il a été abandonné il y a des siècles et il peut être découvert simplement en explorant les rochers.
3. L'église de pierre est un temple Profond toujours en activité. Des hybrides exploitent les carrières des falaises de Porthoustock pour libérer une Larve Stellaire de Cthulhu emprisonnée dans la craie. Ils sont encore loin d'avoir libéré la gigantesque créature.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk





Les fragments de la pierre se trouvent au fond d'une boîte à chaussures remplie de pointes de flèche en pierre. Les pointes de flèche ont été découvertes dans les ruines indiennes Anasazi<sup>1</sup> par une archéologue, le Dr Rachel Smith. Elle les a vendues aux enchères avec ses autres trouvailles parce qu'elle avait un urgent besoin d'argent.

Elle a trouvé les Pierres du Destin dans une chambre Anasazi récemment découverte, puis les a oubliées. Elles étaient rangées dans la boîte à chaussures avec les pointes de flèche depuis des années.

### Possibilités

1. La pierre est un ancien symbole de fertilité Anasazi. Les fragments étaient baignés dans le *Lait* de Shub-Niggurath et une fois assemblés et liés ensemble, de sorte qu'ils ne puissent se détacher, la Pierre rendait tout fertile dans les alentours. Tout ! Les plantes s'épanouissent, des essaims d'insectes, des nids de rats et de souris apparaissent partout, le lait tourne et fermente durant la nuit, les moisissures s'étendent frénétiquement et les mauvaises herbes envahissent les jardins. La Pierre affecte aussi les êtres humains : elle soigne la stérilité et augmente les chances d'avoir des naissances multiples – jumeaux ou plus !
2. La Pierre est une ancienne Pierre de Malédiction Anasazi. La malédiction inscrite sur la pierre ne peut être traduite qu'après des recherches assidues. D'après ce que l'on peut en comprendre, la malédiction semble avoir été lancée sur une femme infidèle. Il est impossible de savoir si elle a eu de l'effet – ou si elle en a encore – mais les Indiens Anasazi prenaient leurs malédictions très au sérieux et tenaient leurs chamans en haute estime.
3. La Pierre est un vieux dispositif Profond. Quand les morceaux sont assemblés les symboles émettent une intense lumière, puis la pierre fusionne en une seule pièce et commence à suinter. Mais elle semble ne rien faire d'autre.

La Pierre est une protection contre les Shoggoths, utilisée par les Profonds pour se protéger contre les terribles attaques, lancées par les Choses Très Anciennes pendant la guerre qui les a opposés il y a des millénaires. Tout Shoggoth qui s'approche de la Pierre perd le contrôle de sa masse, se réduisant en un limon bouillonnant, jusqu'à ce que la Pierre soit éloignée. Les Profonds ont perdu le procédé de création de ces protections et aimeraient récupérer la Pierre – s'ils apprenaient son existence – pour redécouvrir cet art perdu.

La présence de ces Pierres dans des ruines Anasazi reste un mystère complet...

Tous droits réservés (c) 1997 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk

NB : Ce Conte de la Terreur a été inspiré par *Les Pierres du Destin* de G. W. Thomas.

---

<sup>1</sup> NdT : les indiens Anasazi vivaient au sud-ouest des USA (Arizona, Nouveau-Mexique) dans la première moitié du 1er millénaire. Les Anasazi étaient des semi-nomades qui vivaient dans les grottes des canyons. Vanniers habiles, Anasazi signifie "faiseurs de paniers".

## Remèdes désespérés

Un proche des investigateurs est en train de succomber à une terrifiante maladie. Les symptômes sont d'imprévisibles attaques de douleur, des gonflements répugnants, d'horribles altérations de la texture de la peau et de la structure osseuse, et des excroissances fétides. La médecine conventionnelle est impuissante et les thérapies alternatives sont inefficaces : la victime se transforme en Goule.

Curieusement, un groupe de vagabonds semble intéressé par l'invalidé. Ils le suivent partout et se sont même introduit par effraction dans le cabinet de certains de ses médecins pour voler des dossiers médicaux. Si on les examine, on peut remarquer qu'ils souffrent également d'une maladie défigurante.

Alors que le malade s'affaiblit de plus en plus, ses amis (les investigateurs) découvrent le Sanatorium du docteur Ladislav. Le médecin est un homme à l'aspect cadavérique et décharné qui accueille son nouveau patient avec une étrange excitation. Le patient dispose d'une chambre particulière luxueusement équipée pendant son séjour, mais le docteur ne discute pas de sa thérapie radicale et il est très pressé que ses amis partent. Les investigateurs remarquent qu'une des ailes les plus importantes du Sanatorium ressemble beaucoup à une prison de haute sécurité "Oui" explique Ladislav, "*le Sanatorium était une prison au siècle dernier*". Les uniformes des infirmiers qui sortent de l'Ancienne Aile sont tachés de sang.

Et c'est la dernière fois qu'ils entendent parler de leur ami. Leurs courriers ne reçoivent pas de réponse, pas plus que leurs appels téléphoniques. Les vagabonds mettent à sac l'ancien domicile du malade ; ils seront aperçus rôdant dans les parages du Sanatorium. Si les investigateurs retournent à l'établissement, le Dr Ladislav, dont le délabrement physique est inquiétant, n'aura aucune trace de l'admission du patient et la chambre luxueuse sera occupée par un vieillard souffrant de calculs biliaires.

### Possibilités

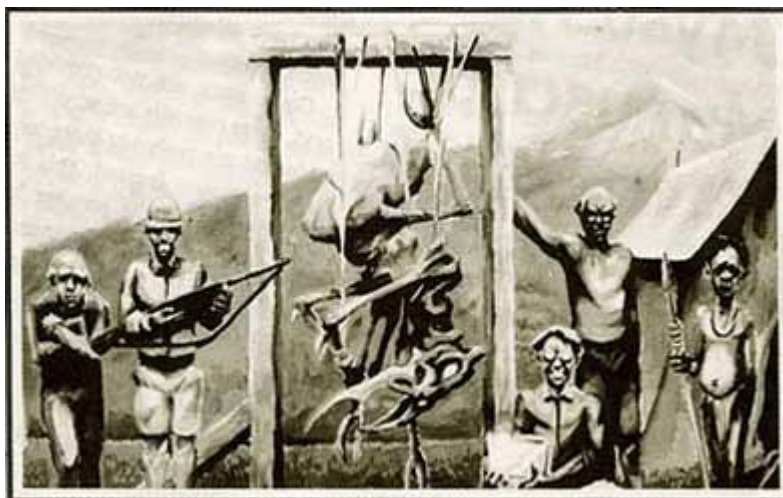
1. Ladislav dirige un culte nécrophage lié aux Goules, et les caves de l'Ancienne Aile donnent sur les terriers voisins de ces dernières. Les patients sont traités par des transfusions et des rituels ignobles jusqu'à transformation totale. D'autres sont mangés. Toute la nourriture servie au Sanatorium est de la chair humaine, soit celle de patients (leurs extrémités sont chirurgicalement enlevées jour après jour pour honorer la table du docteur), soit celle de cadavres exhumés du vieux cimetière de la prison. Les vagabonds sont un groupe de patients qui se sont échappés par les tunnels des Goules. A moitié fous et totalement hideux, ils tentent désespérément de sauver leurs compagnons d'infortune des mains du docteur, mais ils sont terrifiés par les humains "normaux" autant que par les Goules. L'ami malade est au dernier stade de la transformation, mais il pourrait être sauvé *in extremis*. Un traitement de longue durée est encore nécessaire...
2. Ladislav est un érudit versé dans le Mythe totalement voué à la découverte d'un moyen de "guérir" la goulopathie. Son traitement est exceptionnellement brutal : électrocutions, transplantations d'organes – sous hallucinogènes au lieu d'anesthésiques – et purgations physiques. Evidemment, il serait jeté en prison si ses méthodes thérapeutiques étaient rendues publiques. Les vagabonds sont de vraies Goules, qui cherchent à libérer leurs frères à demi-transformés des griffes du bon docteur. Ils sont affreux, mais curieusement sympathiques – surtout comparés à Ladislav. Les Goules voudraient détruire le Sanatorium et sauver les détenus, mais elles ne savent pas comment faire.
3. Ladislav lui-même est en train de devenir une Goule : ses traitements ont pour but d'échapper à son inéluctable transformation personnelle. Il était parvenu à transplanter des organes humains sains dans son propre corps, mais la partie goule de son organisme a commencé à les rejeter. A présent, il a besoin d'individus partiellement atteints par la goulopathie pour ses besoins de greffe, des victimes moins atteintes que lui-même. Les vagabonds sont d'anciens patients de Ladislav, dont la maladie est trop avancée pour être des sujets utilisables (bien qu'ils soient porteurs d'amputations chirurgicales antérieures). A la place, ils localisent maintenant des victimes fraîches pour le docteur dans l'espoir (futile) que, une fois guéri, il les guérira à leur tour. Ils forment une troupe pitoyable, mais ils peuvent être retournés contre celui qui est responsable de leur état par un investigateur sensible à leur tragédie.

Tous droits réservés (c) 1999 Jon Rowe

jonrowe@troll-ink.demon.co.uk



Un investigateur reçoit la lettre suivante, accompagnée de la photographie ci-dessous. L'enveloppe porte divers tampons attestant qu'elle provient bien d'Afrique.



*Cher collègue,*

*Une découverte de première importance a récemment été faite ! Il est possible que vous en ayez déjà entendu parler ou même que vous ayez aperçu le cliché ci-joint dans un de ces journaux à sensations qui pullulent tant de nos jours. Le spécimen sur la photographie a été capturé par un chasseur juste au nord du Lac Victoria. On déclara qu'il s'agissait là d'une espèce de dinosaure volant disparu, plus souvent il a été écrit par la plupart des chercheurs que tout cela n'était qu'un misérable canular monté de toutes pièces. Comme il se trouvait que j'étais en congé dans les environs, j'ai décidé de me rendre sur place afin de me forger ma propre opinion ; et cela confirme bien ce que nous soupçonnions depuis nos recherches passées. Pour le moment, je peux vous affirmer que la créature est bel et bien réelle, et qu'il ne s'agit nullement d'une prétendue espèce préhistorique disparue. Je vous encourage vivement à venir me rejoindre au lac Victoria pour m'assister une fois de plus dans mes recherches.*

*Sincèrement,*

*Docteur Arthur P. Muddlefoot.*

## Possibilités

1. La créature est en fait un Byakhee invoqué par le chaman d'une tribu locale, dans le but d'effrayer les "hommes blancs" et de les tenir à l'écart de leurs Terres Sacrées où d'ignobles rituels ont lieu.
2. Un grand chasseur a emmené son neveu bibliophile en voyage avec lui. Ce neveu a avec lui un ancien livre qu'il a récemment découvert dans le grenier de ses grands-parents. Pendant qu'il en lisait un passage tôt un matin, il a involontairement invoqué un Byakhee, que son oncle a eu la chance de liquider rapidement. Une enquête consciencieuse et le recueil de quelques témoignages aiguilleront les investigateurs vers le livre du neveu, et leur offriront la possibilité d'étudier le contenu du fameux grenier des grands-parents à leur retour (contre une compensation raisonnable).
3. La photographie est un faux : la lettre et le cliché ont été envoyés à tous les ennemis suspectés de diverses sectes. Une fois qu'un certain nombre sera arrivé au Lac Victoria, les sectes ont prévu une embuscade des plus vicieuses. Une étude approfondie de la lettre révélera qu'il ne s'agit pas de l'écriture de Muddlefoot si un jet sous INT x 3 est réussi. Une simple lecture de la lettre pourra aboutir à la même conclusion si un jet sous INT x 1 est réussi. Par contre, le Dr Muddlefoot est bel et bien retenu prisonnier par les adeptes des sectes au Lac Victoria.

Tous droits réservés (c) Dennis Detwiller et Casey Howell

Illustration de Dennis Detwiller.

*The Unspeakable Oath* n°10 (1993)



## Terre en friche

Il est étrange de constater que, bien que les blessures de la guerre aient cicatrisé dans nos campagnes, un endroit naguère épargné par les horreurs des tranchées a développé sa propre abomination.

La mer de boue et les tranchées qui étaient autrefois la ligne de front de Verdun est aujourd'hui une prairie grasse piquetée de coquelicots où une vie sauvage florissante a repris ses droits. Pourtant, à peine à huit kilomètres d'ici, une petite commune a été dévastée.

Sur une éminence reculée, à huit kilomètres de Verdun, se tient une poignée de maisons aujourd'hui abandonnées, et deux fermes. Pourtant peu de personnes y portent leurs pas. La majorité des habitants de Verdun ignorent jusqu'à leur existence et à présent les autres les évitent. Volontairement.

C'est un lieu de mort et de désolation. Ceux qui jadis vivaient là sont morts lentement et douloureusement, et on dit que la nuit, le site tout entier luit d'une lumière sulfureuse et mortelle. La cause en est inconnue, le problème reste confiné à ce lieu écarté. Mais pouvons-nous l'ignorer ?

Quelque chose a provoqué la décrépitude de cette terre fertile. En tout juste trois ans, un hameau entier s'est éteint, tué par quelque chose d'inconnu. Faut-il, parce que cela n'affecte pas nos propres vies bien ordonnées, ignorer les parents de ceux qui sont morts ? Ne leur devons-nous pas une explication ?

### Possibilités

1. Le hameau est victime d'une météorite étrange et cancéreuse, identique à celle que H.P. Lovecraft a dépeinte dans *La Couleur tombée du ciel*.
2. L'éminence sur laquelle le hameau est bâti se situait par le passé derrière les lignes allemandes et les maisons étaient utilisées par l'armée du Reich comme quartier général de fortune. Toute la zone a été utilisée comme décharge pour des armes chimiques et des gaz, ainsi que pour de grandes quantités de produits phosphoreux. Lorsque les troupes allemandes ont fait retraite, des produits chimiques ont été enterrés en vue d'une contre-attaque qui n'est jamais venue.

Au cours des années les conteneurs se sont corrodés, contaminant l'éminence avec des phosphores et un mélange mortel de poisons. Cette même mixture est la cause de la lueur jaune. La chaîne alimentaire a été touchée : la végétation est morte, puis les animaux et finalement les êtres humains.

3. L'histoire est totalement inexacte. Il n'y a jamais eu de "lumière sulfureuse et mortelle" et il n'existe aucune preuve qu'un quelconque fléau se soit répandu sur la terre. Durant les années de guerre, les champs sont restés à l'abandon et la population a souffert de l'occupation allemande : ces deux faits ont transformé une contrée, autrefois riche et fertile, en un véritable désert.

Tous droits réservés (c) 1990 Garrie Hall



Dans les dernières années du dix-neuvième siècle, une terrible créature a arpenté les rues embrumées de Londres. Durant environ trois mois, à l'automne 1888, un dément a attaqué de pauvres femmes contraintes à la prostitution pour échapper à la misère. Et puis, au moment même où la terreur atteignait son comble, les meurtres ont cessé. Que s'était-il passé ? La police n'avait pas d'indice quant à l'identité de ce tueur. La presse pensait que, peut-être, le tueur était parti pour l'Amérique. D'autres pensaient que, dévoré par le remords, il s'était suicidé. Pourtant, un seul homme savait ce qui était arrivé à ce dément. Cet homme c'était le Dr Forbes Winslow.

Forbes Winslow était le fils d'un médecin qui s'était spécialisé dans les maladies mentales. Il avait suivi les traces de son père et était devenu un aliéniste de premier plan. C'était un théoricien médical, un détective efficace et également un remarquable occultiste. Le Dr Winslow s'est plongé dans l'étude des meurtres de Whitechapel et après avoir vécu plusieurs semaines dans les taudis de ce quartier déshérité, il s'est forgé l'image mentale du tueur. Armé de cette image mentale, il a commencé à traquer l'homme qu'il croyait être l'Eventreur. On suppose qu'il l'a trouvé le vendredi 9 novembre 1888, peu de temps après que l'Eventreur assassine sa dernière victime, Mary Jane Kelly. Cependant, quels qu'aient été les événements de cette nuit fatidique, personne ne sait pourquoi le Dr Forbes Winslow a été trouvé errant dans les rues de Limehouse, tôt le matin suivant. Les vêtements de ce fier médecin étaient en lambeaux et ses cheveux étaient devenus entièrement blancs. Admis dans l'institut mental fondé par son père, il y est mort, sans avoir jamais recouvré la raison, environ deux ans plus tard. Tout ce temps, il a murmuré la même phrase encore et encore : "*Il est en dessous de nous. Ne réveillez pas la terre*".

Les choses en sont restées là jusqu'au printemps 1926, où quelque chose de terrible a frappé la ville de Londres : les meurtres ont repris. En deux semaines, trois prostituées ont été assassinées, exactement de la même manière que les victimes de l'Eventreur. Londres est une fois de plus entre les griffes d'un meurtrier qui semble pouvoir tuer, puis disparaître sans laisser de traces...

### Possibilités

1. Après avoir découvert l'Eventreur, le Dr Winslow a transformé ce démon en ses sels essentiels. Il les a ensuite placés dans une jarre, qu'il a dissimulée dans le nouveau réseau de tunnels du métropolitain mis en service en 1889. Cependant, lorsque les travaux de prolongation de la ligne ont débuté, la jarre a été exhumée et elle a abouti entre les mains d'un occultiste sans scrupules. L'homme, George Chapman, sans savoir de qui il s'agissait, a accompli le rituel de Résurrection. Après s'être débarrassé de cet imbécile, l'Eventreur s'est retrouvé dans un monde qui était tout à la fois très différent et très semblable de celui qu'il connaissait, et où il pouvait parfaitement restaurer son règne de terreur.
2. L'être que le Dr Winslow avait poursuivi était une Goule dont la tanière avait été dérangée par les travaux de la nouvelle ligne du métropolitain. La Goule, piégée en surface et n'ayant aucun moyen de rejoindre son antre, avait tué pour se nourrir. Par une étrange pirouette du destin, les travaux de la nouvelle ligne du métropolitain ont une fois de plus dérangé les Goules. Un petit nombre d'entre elles est piégé en surface.
3. La vague actuelle de meurtres n'a rien à voir du tout avec l'Eventreur. Ils sont perpétrés par le Dr Thomas Neill Cream, un homme qui a un grand besoin des organes frais qu'il prélève sur ses victimes, pour poursuivre ses recherches sur un sérum qui arrêterait les ravages du temps.

Tous droits réservés (c) 1996 Rik Kershaw

tsiolkovsky@cix.compulink.co.uk



# Une épidémie de cancers

## UNE MALADIE SE JOUE D'UN MÉDECIN GALLOIS

Le docteur Robert Jones a admis hier l'échec de son traitement de la déconcertante maladie qui affecte les villageois de Hodggeston, dans le Pembrokeshire, au sud du Pays de Galles.

Le docteur Jones indique que les premiers symptômes de la maladie sont de multiples excroissances cancéreuses bourgeonnant sur la peau. Celles-ci peuvent prendre de nombreuses formes différentes et empirent progressivement, jusqu'à ce que le patient soit totalement recouvert de marques disgracieuses et meure.

Les cancers ont souvent des formes inhabituelles, parfois même inquiétantes. Le docteur Jones rapporte des cas où l'autopsie a révélé que des semblants de visages s'étaient formés sur l'estomac et le dos. Des sortes de tentacules caoutchouteux semblent eux être tout à fait communs.

Jusqu'ici treize habitants d'Hodggeston ont été victimes de cette maladie et le nombre de personnes contaminées est deux fois plus important. La maladie n'a répondu à aucun traitement et on craint le pire pour ces malheureux.

L'étrange maladie n'est pas confinée à Hodggeston et le docteur Jones a des patients dans plusieurs villages environnants. La maladie ne semble cependant pas s'étendre au-delà d'Hodggeston et de ses proches abords.

Le docteur Jones va certainement avoir besoin d'une aide extérieure. Il pourrait demander du secours à l'un de ses collègues de son école de médecine, peut-être l'un des investigateurs.

## Possibilités

1. Les cancers sont des punitions infligées à la population d'Hodggeston et de ses environs par un groupe actif de Lloigors. Leur présence peut également être soupçonnée à cause du nombre anormalement élevé "d'accidents" mortels rapportés dans le journal. La consanguinité est commune et la population locale est généralement dégoûtante et peu soignée.
2. Un établissement du Bureau de la Guerre rejette des déchets dans la mer à Tenby, juste le long de la côte. Les courants transportent ces déchets jusqu'à une zone poissonneuse, traditionnellement fréquentée par la demi-douzaine de bateaux de pêche d'Hodggeston. Les cancers sont le résultat direct de la consommation des poissons corrompus par la pollution.
3. Il y a plusieurs mois on a constaté une pluie de météorites au-dessus du sud du Pays de Galles. Cependant, l'une des météorites ne s'est pas entièrement désintégrée en altitude et est tombée dans une rivière locale. Elle est radioactive et contamine l'approvisionnement en eau d'Hodggeston.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley  
steve@flar.demon.co.uk



# Tales Of Terror



## Contes de la Terreur

ANNEES 1920 – LES CONTREES DU REVE



# Horreur à Fang Rock

Il y a cinq nuits, l'équipage de trois hommes d'un phare situé à dix-sept miles nautiques de la côte sud de Dyfed a disparu sans laisser de trace. Le bateau de sauvetage de St-Davids est allé voir sur place ce qui n'allait pas avec la lumière, mais il n'est jamais revenu. Qu'est-il arrivé aux gardiens du phare de Fang Rock ? Les épouses des hommes disparus recherchent l'aide d'investigateurs expérimentés pour répondre à cette question.

## Possibilités

1. Fang Rock, qui est bâti sur un rocher en pleine mer, a été investi par des Profonds qui l'utilisent comme point focal pour une cérémonie conçue pour provoquer la remontée de la terrible R'Iyeh.
2. Après une tempête particulièrement violente, un étrange récipient en verre ancien a été repêché dans l'océan. A l'intérieur de ce récipient de conception plus qu'antique, il y avait un Shoggoth. Quand les gardiens du phare ont ouvert le récipient, la créature a été libérée et depuis elle rôde dans le phare.
3. Le phare est situé en un point où les Contrées du Rêve et le Monde de l'Eveil se chevauchent. Il y a cinq nuits, le passage a été ouvert et un groupe de pillards a pris possession du phare afin de provoquer le naufrage du bateau transportant Randolph Carter. En arrêtant ces pillards, les investigateurs s'emprisonneront dans les Contrées du Rêve.

Tous droits réservés (c) 1996 Rik Kershaw

tsiolkovsky@cix.compulink.co.uk





"La guilde des artistes de Reading est fière de vous inviter à une exposition de peinture qui se tiendra au Muséum des Antiquités d'Archway. L'exposition comprendra un grand nombre d'œuvres rares et originales d'une sélection d'artistes allant de l'inconnu au grand maître. Toutes les toiles seront mises en vente."

Si les investigateurs visitent cette exposition, seule une peinture, "Le Second Cercle", attirera leur attention. Peinte il y a plus d'une dizaine d'années par une obscure artiste allemande, la toile est assez banale. Elle représente une paisible plage battue par le flux et le reflux de la mer, un oiseau est perché au premier plan sur un rocher. L'oiseau est comme pourra le certifier toute personne familière avec Les Contrées du Rêve, un Varchine<sup>1</sup>. Que fait-il sur cette peinture ?

L'artiste a effectivement peint un paysage des Contrées du Rêve. De telles images ont la capacité d'être des passages vers ces Contrées. Les rêveurs expérimentés pourront se rendre directement sur les lieux ayant inspiré cette toile. Il est possible que l'artiste ait peint d'autres scènes et donc d'autres portes potentielles vers le Monde par-delà le Mur du Sommeil. Il est aussi possible, que si l'artiste était une puissante rêveuse, elle puisse encore être quelque part dans Les Contrées du Rêve.

### Possibilités

1. La peinture mène sur une île recouverte de brume. Errer à travers cette brume amènera peut être jusqu'à un cercle de pierre, le "Second Cercle" du titre. Il s'agit d'une réplique exacte d'un cercle mégalithique qui se trouve quelque part en Europe. En cet endroit, les réalités des deux mondes se rejoignent et se mélangent permettant ainsi un passage de temps à autre.
2. L'artiste, complètement démente, est internée dans un asile bavarois. Elle y a peint des scènes extraites de ses rêves, des Gugs et des Ghosts, Ulthar et Celephais, et bien plus encore. Si les investigateurs la recherchent dans Les Contrées du Rêve, ils l'y découvriront lucide et saine d'esprit.
3. Les rivages peints appartiennent à une île déserte des mers du sud. C'est aussi une escale régulière pour les galères noires qui commercent avec Dylath-Leen. Les rêveurs attendant là-bas risqueront d'être capturés par les êtres abjects qui pilotent ces vaisseaux. Le Cercle semble être le sommet d'un volcan endormi ou un cratère de météorite.

Copyright (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk

---

<sup>1</sup> NdT : un Oiseau Magah



# Tales Of Terror



## Contes de la Terreur

CONTEMPORAINS



L'un des investigateurs reçoit un coup de fil de sa sœur qui lui apprend une douloureuse nouvelle : le suicide de son neveu. L'adolescent et deux de ses camarades se sont donné la mort lors d'une étrange cérémonie aux apparences sataniques. Peu de temps après, la sœur de l'investigateur a commencé à recevoir des menaces anonymes la prévenant qu'elle ferait mieux d'enterrer son fils et de ne pas trop creuser les circonstances de sa mort. Dès lors d'étranges événements ont commencé à se produire dans sa maison.

### Possibilités

1. Le neveu appartenait à un groupe d'adolescents pratiquant des messes noires. Lors d'une incantation, quelque chose se passa terriblement mal et un des ados (un fugueur de la plus grande ville voisine) fut tué au cours d'un simulacre de sacrifice humain. Son corps, aujourd'hui caché quelque part dans la forêt qui entoure la ville, sera retrouvé par des autostoppeurs dans un peu plus de deux mois, horriblement décomposé et partiellement dévoré. Tous les adolescents du groupe n'étaient donc pas du même avis au sujet du "sacrifice". Un premier clan, ceux qui ont effectué le sacrifice et qui le désiraient réellement (pour plus de réalisme), sont toujours dans les environs, galvanisés par le sentiment de puissance découlant du meurtre. Le deuxième groupe, qui ne désiraient tuer personne, il s'agit de trois adolescents dont le neveu de l'investigateur, se suicidèrent suite à ce tragique incident. Le premier groupe est en ce moment occupé à dissimuler toutes les preuves de leurs agissements, et passe des coups de fil anonymes pour intimider la sœur de l'investigateur, ainsi que les parents des deux autres ados décédés. Ils entrent régulièrement par effraction chez la sœur dans le but de lui faire peur et de la pousser à arrêter ses recherches. Toute personne qui l'aidera sera aussi la cible de cette tactique d'intimidation<sup>1</sup>.

Autre alternative, le neveu peut avoir été aux prises avec un réseau de cultistes bien plus important et constitué de personnes bien placées dans la société comme des avocats, des professeurs, des policiers et autres cols blancs. Les trois adolescents ont accidentellement été témoins d'un sacrifice et ont été découverts par ses instigateurs. Subtilement terrorisés par le groupe silencieux de cultistes, les jeunes face à cette intimidation ultime qui les glaçaient de peur, n'avaient plus que le suicide comme seul et unique échappatoire.

2. La sœur de l'investigateur a durant son enfance été victime d'abus perpétrés par un oncle et une tante toujours vivants. Elle a enfoui ces terribles souvenirs sous une puissante schizophrénie. Le choc provoqué par le suicide de son fils a réveillé ses vieux cauchemars et surtout toutes ses personnalités multiples. Le suicide en lui-même se révèle être la conséquence du mal-être du neveu, de son propre sentiment d'oppression dans sa vie scolaire et de tous les jours. Les étranges coups de téléphone ainsi que les manifestations étranges, ne sont que le fruit des souvenirs d'abus de la sœur. Le Gardien des Arcanes peut vouloir explorer la similitude entre les faits actuels et la résurgence de vieux souvenirs à travers diverses révélations : *flashbacks*, documents et photographies, etc. Cette possibilité est fortement recommandée pour un long break avec les activités cthulhoïdes, et pour des séances de *roleplay* (à conseiller à des joueurs se sentant assez "matures").
3. Le neveu et ses deux amis ont pris part à un rituel d'invocation tiré du *Necronomicon*, édition Schlangekroft de 1977 chez Simon Press. Ils tentèrent un sortilège sans savoir que leur esprit n'était nullement préparé à ce qui les attendait. Sans vraiment le réaliser, ils parvinrent à ouvrir un des treize portails décrits dans le texte maudit, et par lequel une entité extraterrestre s'immisça de notre côté de la réalité. Cette chose est en fait un Vampire Stellaire fraîchement repu. Les jeunes perdirent la raison à la vue d'une telle abomination venue de "l'autre côté". Le Vampire Stellaire est resté aux alentours de la ville et a choisi de traîner à sa périphérie. Il se nourrit d'inoffensives victimes sur lesquelles il tombe par hasard : bétail et autres citadins isolés. Le portail en lui-même est situé dans la cave de la maison de la sœur, et rejette des turbulences au fur et à mesure qu'il s'effondre sur lui-même. Finalement, il ne se refermera pas sans avoir déclenché un orage psychokynésique à travers la maison tout entière.

Tous droits réservés (c) Roman J. Andron

*The Unspeakable Oath* n°12 (1995)

---

<sup>1</sup> NdT : pour plus de crédibilité, ajoutez que les jeunes pratiquaient des jeux de rôles !!!



# Fungus

La coupure de presse ci-dessous apparaît brièvement dans les journaux et la presse spécialisée, faisant même quelques sujets TV dans les émissions scientifiques des chaînes populaires. Les tabloïds exagèrent l'histoire de façon absurde, mais comme toutes leurs histoires, elle sera rapidement oubliée. Les investigateurs peuvent partir à la recherche du Dr Chiltern à l'université de Yale s'ils veulent en savoir plus.

## Le plus grand organisme vivant ? Un gigantesque champignon

La plupart des gens considèrent généralement que le plus grand organisme vivant sur terre est la baleine bleue, qui peut atteindre 30 mètres de longueur pour un poids de 150 tonnes. En cherchant plus loin, d'autres considèrent les arbres de Reedwood, en Californie, comme les plus grands arbres du monde. Une découverte toute récente du Docteur Samuel Chiltern en Alaska, au Montana et en Virginie Occidentale remet tout en cause.

Le Dr Chiltern, un mycologue de l'université de Yale, a pour preuve des échantillons ramenés de chacun de ces trois Etats. Il émet l'hypothèse de l'existence d'un seul et unique "superfungus" s'étendant à partir de la Virginie Occidentale jusqu'en Alaska, à travers les Etats-Unis et le Canada. Il estime sa superficie à plus de 10 millions de km<sup>2</sup> et son poids à 10 000 tonnes ! Selon le Dr Chiltern, le fungus appartient à une famille incluant le *Cladoporiose* et le *Serpula Lacrymans*. Si ses affirmations sont exactes, cela signifie que le *Livre des Records* devra être remis à jour.

La découverte du Dr Chiltern n'a pas fait l'unanimité dans la communauté scientifique. Le Dr Carol Meredith du Massachusetts Institute of Technology, laisse entendre que les déclarations du Dr Chiltern sont le résultat de coïncidences et d'un travail de terrain manquant de rigueur scientifique. "*Que le Dr Chiltern ait découvert de nouvelles espèces est une chose*", dit le Dr Meredith, "*maintenant, dire qu'il s'agisse d'un superfungus recouvrant la moitié de l'Amérique du Nord en est une autre.*"

Le Dr Meredith et le Dr Chiltern se sont mariés en 1980 et ont divorcé en 1987. Ils ont eu un fils, aujourd'hui âgé de 12 ans, dont la mère a obtenu la garde.

## Le Docteur Samuel Chiltern

Le Dr Chiltern est un mycologue confirmé et brillant dans son domaine. Malheureusement, il est tellement absorbé par son travail, qu'il n'a quasiment pas de vie sociale. Chiltern est plutôt timide et n'est jamais à l'aise avec des étrangers. Tant qu'il parle de champignons, il est clair et affable, mais dès que la conversation aborde d'autres domaines, il développe des tics nerveux et un maniérisme gênant. Cependant son plus grand défaut est de jamais avouer ses erreurs. Chiltern est heureux de parler aux investigateurs de sa nouvelle découverte. Il leur explique que ses études sont fondées, et au-dessus de tous soupçons ; que ses échantillons proviennent bien d'un même organisme vivant. Cependant, il est à court d'imagination pour la décrire, car ce champignon n'a pas du tout le même comportement que ceux appartenant à sa classe. Il conserve un spécimen dans son laboratoire qu'il peut montrer aux investigateurs intéressés. Le "Fungus" a germé sur un coin de paillasse. De fines racines débordent d'un gros réservoir en verre aux parois couvertes de buée et s'étirent dans toutes les directions sur le sol. L'une d'entre elles a atteint un vieil annuaire et semble s'en être nourri, il n'en reste plus qu'une masse de pourriture recouverte d'un fin mycélium blanc.

Chiltern utilise une spatule pour repousser les débris végétaux en décomposition au fond de la cuve, il leur montre un gros bulbe de la taille d'un poing. De fines racines en sortent et il leur explique qu'il y en a d'autres dans le container. Chiltern est particulièrement intéressé par ces "noyaux" dont il n'a pas réussi à estimer l'âge. Il continue ses études et n'a pas encore élaboré de théories très précises.

Si les investigateurs le questionnent à propos du Dr Meredith, son ex-femme, Chiltern les foudroie du regard. Il en était fou amoureux, et elle l'a remercié en divorçant. Il n'a même pas le droit de voir son propre fils. Il est très émotif et c'est un sujet qu'il vaut mieux éviter.

### Dr Samuel Chiltern, 39 ans, mycologue

FOR 9    CON 10    TAI 12    INT 18    POU 14  
DEX 10    APP 11    EDU 21    SAN 70    PdV 11

Compétences : Bibliothèque 78%, Biologie 92%, Chimie 56%, Connaissance des Champignons 94%, Géologie 57%, Gesticuler Nerveusement 82%, Histoire Naturelle 61%, Informatique 41%, Médecine 54%, Persuasion 47%, Pharmacologie 39%, Photographie 42%, Physique 34%, Premiers Soins 43%.



## Possibilités

### 1. Le Dieu Champignon

Le "Fungus" est concentré autour de ces bulbes qui sont eux-mêmes éparpillés dans la nature. Ces bulbes peuvent avoir la taille d'un immeuble de trois étages et grandissent dans d'immenses cavernes souterraines ; ils irradient de faibles lueurs phosphorescentes. La terre autour du "Fungus" est riche en faune et en flore mutantes. Les arbres souffrent de l'attaque de champignons multicolores et les environs sont généralement humides et dangereux pour l'homme. Il y a aussi un effet sur les populations locales buvant les eaux de source provenant de puits contaminés par le "Fungus". Ces communautés ont alors tendance à s'isoler et à se cacher. Les unions consanguines sont communes et des taches de naissance sont là pour le prouver. Certaines de ces communautés sont connues pour pratiquer le cannibalisme.



Autre effet secondaire, ces personnes deviennent souvent très sensibles aux tentantes avances que leur offrent les Dieux Extérieurs, ainsi des temples dédiés à des créatures blasphématoires peuvent souvent y être trouvés. Lors d'une investigation, le symptôme le plus visible du "Fungus" sera la grande proportion de gens portant une tache de naissance. Détruire les adorateurs ne suffira pas, les bulbes du "Fungus" devront eux aussi être anéantis ; les réservoirs d'eau pourront alors être purifiés. Les véritables dimensions du "Fungus" ne se révéleront aux investigateurs qu'après avoir rencontré dans le pays tout entier diverses populations présentant les mêmes taches de naissance et adorant d'étranges divinités.

### 2. L'artefact Mi-Go

Le "Fungus" est un immense super-ordinateur Mi-Go caché à travers le globe tout entier. Chaque bulbe (ou noyau) est, en terme humain, un processeur et peut grossir jusqu'à atteindre la taille d'une petite maison. Le "Fungus" peut être trouvé dans tous les lieux réputés pour être fréquentés par les Fungi de Yuggoth. Chaque bulbe (dont le nombre exact est seulement connu par les Mi-Go, mais on suppose qu'il ne doit pas y en avoir plus trois douzaines) est attentivement surveillé par les Mi-Go.

Les Fungi de Yuggoth eux-mêmes (ainsi que leurs agents humains) surveillent ces centraux pour éviter toute interruption de leur bon fonctionnement. Les noyaux sont généralement situés dans des endroits isolés, mais il y a des chances pour que des constructions humaines se rapprochent. Lorsqu'un central est menacé, les Mi-Go agiront de préférence en utilisant leurs agents gouvernementaux ou d'autres moyens légaux, mais aussi en utilisant la force brute si c'est absolument nécessaire. La raison d'être de cet ordinateur est inconnue, il a été suggéré que son existence était la raison de la présence des Fungi sur Terre. Que les Mi-Go servent l'ordinateur ou bien l'inverse, peu importe, le débat reste ouvert. Certains textes Hommes-Serpents découverts à Borobodur, à Java, suggèrent que les Mi-Go agissent suivant la volonté du "Fungus".

### 3. Les graines de l'espace

Le "Fungus" n'est pas d'origine terrestre. En 1908, un fragment de comète est entré en collision avec la Terre dans les étendues nord-sibériennes. La comète principalement faite d'eau et de roche, transportait aussi des champignons Mi-Go. Avec l'immense explosion résultant de l'impact, des morceaux du champignon extraterrestre se disséminèrent à travers toute la planète. Le "Fungus" est conçu pour créer sur Terre une atmosphère équivalente à celle existant sur Yuggoth. Une fois que le "Fungus" a infiltré un lieu, il attaque la flore locale, la tuant et la remplaçant par un nouvel écosystème. Les bulbes qui ne dépassent pas la taille d'un ballon de football, contiennent les données génétiques pour le nouvel écosystème composé de diverses variétés de champignons. Actuellement le "Fungus" a seulement colonisé quelques cavernes souterraines. Là où il est actif, les Mi-Go ont encouragé sa croissance, achevant de prendre pied dans les environs proches. Partout ailleurs, le "Fungus" s'incruste doucement mais sûrement à travers le globe, s'enterrant dans l'écorce terrestre. Une fois cette phase terminée, il remontera à la surface pour sporuler et il étouffera alors la planète avec des miasmes infectieux dans une apocalypse fongique.

Tous droits réservés (c) Steve Hatherley. Illustration de Paul Carrick.  
Première parution dans *The Unspeakable Oath* n°13 (1995).

NB : Le texte de ce Conte a été revu par son auteur en 2004.



## Graffitis hermétiques

Les symboles et les caractères gribouillés maladroitement sur des murs n'appartiennent à aucun alphabet connu. Ils ressemblent plutôt aux essais éthyliques d'un vandale solitaire et n'ont rien d'extraordinaire en soi. Sauf une chose : c'est qu'on en aperçoit partout. Sur les camions et les trains, sur les murs des écoles et des églises, dans les campagnes et en ville, sur des hangars et des palissades, sur les fenêtres et les panneaux de signalisation. Généralement tracés à la peinture, ils sont quelquefois écrits avec du sang.

### Possibilités

1. Ces symboles indiquent le territoire d'une petite secte croissant avec une très grande rapidité. En même temps qu'elle se propage de manière alarmante, les symboles s'étendent avec elle.
2. Les "Lignes de Pouvoir" sont anciennes et maintenant trop faibles pour que les Lloigors les utilisent comme source de pouvoir. Alors en cet âge de haute technologie, il y a d'autres sources : les câbles électriques et téléphoniques. Les Lloigors ont implanté dans les cerveaux de dormeurs des messages, les forçant à barbouiller ces symboles aux quatre coins de la région. Ils peuvent être éventuellement traduits en un algorithme d'intelligence artificielle. Cet algorithme se cache dans les systèmes informatiques et "encourage" la construction de nouveaux réseaux câblés. Ainsi se reforment les "Cercles de Pouvoir" à partir desquels les Lloigors puisent leur puissance, facilitant ainsi leur Retour.
3. Les symboles, écrits par des somnambules, proviennent en fait d'un langage oublié depuis très longtemps. Ils peuvent être éventuellement assemblés pour ne former qu'un seul mot : "réjouissez". Qu'est ce que cela signifie ? Est-ce un signe de Dieu ? Un second mot peut être traduit : "vous", puis un troisième "de", puis un autre "son" et enfin, le dernier, "retour".

"Réjouissez-vous de son retour", mais le retour de Qui ?

Copyright (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



Le fameux archéologue britannique Alfred Pennyworth a disparu en pleine polémique au sujet de ses dernières découvertes à Tell el-Amarna.

Ce site est tristement célèbre depuis le vol du buste de Nefertiti en 1912 par l'archéologue allemand Ludwig Borchardt de la Société Germanique d'Orient.

La rumeur disait que Pennyworth avait fait une découverte d'égale importance : l'Incal Noir, une statue représentant Anubis, le Gardien des Morts. Cette pièce, si elle existe, est réputée posséder des propriétés magiques.

La jeep<sup>1</sup> du professeur a été retrouvée abandonnée dans le désert, à environ cinq kilomètres de son campement. Aucun signe de lutte n'a été relevé. Il apparaît probable que le professeur s'est égaré pendant une tempête de sable.

On n'a découvert aucune trace de la statue. Le professeur est présumé mort.

### Possibilités

1. La statue est une représentation des N'Ho, une tribu d'Habitants des Sables qui avait élu domicile dans le désert à l'époque de l'Égypte pharaonique. Une petite enclave de la tribu existe toujours et Pennyworth a trouvé la mort entre leurs griffes lorsqu'ils ont récupéré leur totem.
2. La statue, avec l'aide d'un morceau de papyrus portant une traduction, a été utilisée pour invoquer Anubis. Cependant, sans un rituel de lien, il n'a pas été possible au professeur d'imposer sa volonté à l'ancien dieu. Celui-ci l'a saisi et l'a entraîné dans son royaume.
3. La jeep du professeur a chauffé dans le désert. Incapable de la remettre en marche, il est parti à pied dans la direction dans laquelle il pensait trouver son campement. Il a péri dans la tempête en serrant contre sa poitrine son inestimable découverte.

Tous droits réservés (c) 1990 Perry Okerstrom

---

<sup>1</sup> NdT : ce qui implique que ces événements se déroulent après 1940.



# La course aux régimes

## **PERDEZ DU POIDS DES MAINTENANT, ADRESSEZ-VOUS A MOI, TEL : 555-MINCIR**

est écrit en grands caractères gras sur des centaines de petits prospectus fixés aux cabines téléphoniques, aux arrêts d'autobus, sur les panneaux d'affichage public : partout et à travers toute la ville. Dans ce *Tale of Terror* contemporain, les obèses cherchent désespérément un remède miracle leur permettant de se libérer de leur lourde malédiction.

Malheureusement certains d'entre eux vont perdre bien plus que des kilos ! C'est ainsi qu'une série de morts inexplicables a débuté récemment. Parmi les habituelles fusillades nocturnes et assassinats sanglants, ces morts se distinguent tout d'abord par le long processus d'identification des victimes. En effet, en de nombreuses occasions, les amis et les parents n'ont pas réussi à reconnaître leur proche ! Du moins ils se rappelaient que la victime était considérablement plus grosse, au moins une centaine de kilos en plus, et il y a moins d'une semaine avant leur mort ! Quelques investigations révèlent que chaque victime attendait un rendez-vous à la clinique du Dr Nongordo (l'auteur du prospectus 555-MINCIR) quelques semaines avant leur décès.

Le Dr Nongordo exerce en toute légalité, c'est un spécialiste en diététique et en régimes amaigrissants ; il a signé plusieurs gros contrats avec des programmes-minceur pour la distribution de ses produits. Il est respecté et reconnu comme le chef de file dans le domaine de la "perte de poids" et il ne comprend pas (s'il est approché et questionné) ce qui a bien pu arriver à ses patients.

## Possibilités

1. Le Dr Nongordo a fait quelques mélanges chimiques illicites pour ses régimes. Etant donné sa grande sympathie pour ses patients et son besoin "très professionnel" de les débarrasser de leur fardeau le plus vite possible, il leur a préparé une mixture spéciale. Dans son laboratoire, il a créé une molécule chimique qui une fois ingérée, accélère le métabolisme du patient pour l'aider à brûler toutes ses calories et graisses superflues. Contrairement aux athlètes qui travaillent dur pour le même résultat, un patient du Dr Nongordo peut perdre des kilos en restant affalé sur son sofa en train de se gaver de pizzas. Malheureusement, un facteur dans le processus de dégradation a été sous-estimé par le Docteur ; il semble qu'après qu'une quantité non négligeable de cette molécule est ingérée, l'effet amaigrissant s'emballa et consume littéralement tout à l'intérieur du patient, les graisses, les organes, tout.
2. Le Dr Nongordo n'est pas seulement un docteur, c'est aussi un expert en occultisme. Durant un séjour en Egypte, il eut la chance d'être invité à se joindre à une expédition archéologique organisée par un vieux camarade de classe. C'est durant celle-ci qu'il découvrit un ancien parchemin couvert de hiéroglyphes qu'il n'avait encore jamais vus. En emportant une photographie du parchemin avec lui, il se pencha dessus durant plusieurs mois afin de le traduire. Finalement lorsqu'il y parvint, il invoqua involontairement un Vampire Stellaire qui rôde maintenant autour de sa clinique. Les corpulents patients du Dr Nongordo continueront d'être des morceaux de choix pour la créature tant qu'elle ne sera pas liée, puis renvoyée d'où elle vient.
3. Le Dr Nongordo semble être une personne saine d'esprit, mais il est en fait complètement dément. Après avoir trouvé et lu plusieurs fois *Le Roi en Jaune* (il semblerait d'ailleurs que pour lui ce soit le seul et unique ouvrage qui vaille encore la peine d'être lu), il découvrit l'horrible vérité se cachant derrière notre perception normalisée de la réalité. A travers des rêves troublants, il a acquis d'étranges pouvoirs et projette maintenant d'ouvrir un Portail pour montrer aux communs des mortels qui sont les véritables Maîtres. Pour pouvoir accomplir cet ambitieux projet, il a créé une amulette magique qui absorbe l'essence vitale de ceux qui entrent en contact avec elle. Il a hypnotisé ses patients et les a alors soumis à la magie de l'amulette, puis il stocke leur pouvoir pour une utilisation future. Une fois que Nongordo aura accumulé assez d'énergie pure, il l'utilisera pour libérer ses Maîtres entravés par-delà le Portail.



Tous droits réservés (c) Michael P. Nagel

Illustration de Daniel Gelon

*The Unspeakable Oath* n°13 (1995)





Après être devenu chancelier de l'Allemagne début 1933, Hitler a consolidé sa position personnelle et celle de la "race des maîtres Aryens" par des conquêtes militaires et un génocide. Mais il a également essayé d'utiliser d'autres formes de pouvoir, infiniment plus anciennes...

L'intérêt pour l'occultisme d'Hitler, d'Himmler et de nombreux autres dirigeants nazis est bien connu. Pendant leur règne de terreur, des expéditions ont été envoyées aux quatre coins du monde pour vérifier de vieilles légendes potentiellement capables de leur assurer la victoire. Dans les années 1930, Hitler a dépêché plusieurs missions au Tibet pour rechercher Agharti – un monde souterrain secret peuplé de sages immortels. Malheureusement pour le Reich, Agharti n'était qu'un conte de fées, imaginé en 1871 par l'occultiste anglais Edward Bulwer-Lytton. Néanmoins ce ne furent pas les seules expéditions ordonnées par Hitler : il est possible que certaines, qui poursuivaient des buts plus précis et plus concrets, aient eu plus de réussite.

Après la guerre, une grande partie des connaissances a été perdue ou – et c'est à peu près la même chose – a été enterrée au plus profond des archives nationales. De nos jours, personne ne sait avec certitude où sont allées ces expéditions, ni ce qu'elles cherchaient - ni même si elles ont réussi ou non. Seules quelques rumeurs occasionnelles et très séduisantes apparaissent hors des brumes du temps, et peut-être vaut-il mieux qu'elles restent cachées.

Récemment, cependant, une série de documents a fait surface : ils sont actuellement diffusés sur Internet par une source anonyme qui prétend être à Moscou. Il semble qu'il s'agit d'une collection d'intrigants feuillets tapés à la machine vers la fin de la guerre. Ils détaillent les activités de la "Division Hexe"<sup>1</sup>, un groupe de développement d'élite composé d'officiers supérieurs SS et d'occultistes. Voilà une intéressante – mais dangereuse – lecture...

### Possibilités

1. Les documents décrivent une série d'expériences biologiques effectuées à Auschwitz sur de malheureux enfants juifs et tziganes, au nom du Dr Josef Mengele. Il s'avère qu'ils ont greffé, sur un humain vivant, la peau d'un Profond découverte par l'équipage d'un U-Boot<sup>2</sup> dans le Pacifique. Des photographies et quelques détails scientifiques convaincants ajoutent au réalisme, et rien ne permet de croire qu'il s'agit d'une mystification. Malheureusement pour les chercheurs de la Division Hexe à Auschwitz, la guerre s'est terminée avant que les résultats soient parfaitement interprétables ou utilisables. Le but de ces expérimentations demeure toujours inconnu (selon la source anonyme, les sections finales ont été détruites par des fonctionnaires soviétiques dégoûtés - ou du moins c'est ce qu'elle prétend). Selon la source anonyme, la dernière feuille est tachée de sang et dégage, même aujourd'hui, une suspecte odeur de poisson.
2. Selon ces documents, Hitler avait réquisitionné les services d'une équipe d'espions de la Gestapo de premier plan. Leur mission était de mettre la main sur des livres et d'autres sources de pouvoir et de mal dans le monde entier, de sorte que leurs secrets puissent sauver le troisième Reich. Leurs investigations et leurs découvertes sont soigneusement répertoriées : parmi ces dernières on trouve des ouvrages comme le *Necronomicon* et le *Unaussprechlichen Kulten*. Les feuillets décrivent les résultats d'expériences utilisant le savoir trouvé dans ces ouvrages, accompagnées de quelques intéressantes photographies montrant les préparatifs et – parfois – les résultats de diverses "expériences" magiques.
3. En janvier 1945, un Hitler désespéré a envoyé une équipe de chercheurs expérimentaux, la "Division Hexe", et tout leur matériel dans un lieu tenu secret. A partir de cet endroit, ils devaient continuer à développer de nouvelles méthodes surnaturelles pour vaincre les Alliés. D'après les textes, ils ont quitté l'Allemagne dans un U-Boot à la fin du mois de mars 1945 et on n'a plus jamais entendu parler d'eux. Les documents indiquent clairement qu'ils étaient bien préparés et qu'ils ne comptaient pas reprendre contact avec le Reich avant de nombreuses années. Étrangement, il s'avère qu'ils n'ont pas embarqué de nourriture et que presque tout ce qu'ils emportaient était contenu dans des boîtes scellées *top secret*, dont certaines étaient apparemment marquées de pentagrammes et de croix. Où sont-ils allés ? Pourquoi n'avaient-ils pas besoin de nourriture ? Que contenaient les boîtes scellées ? Sont-ils toujours dans ce lieu où ils devaient se rendre ? Et le plus important : qu'ont-ils fait pendant les 55 dernières années ?

Tous droits réservés (c) 2000 Rory Naismith

---

<sup>1</sup> NdT : Hexe est le mot allemand pour sorcière.

<sup>2</sup> NdT : sous-marin.



# Tales Of Terror



## Contes de la Terreur DANS LES CONTREES DU REVE



Les mers des Contrées du Rêve ne sont pas aussi bien cartographiées que certains le désiraient. Les confins orientaux de la mer Cérenerienne sont peu fréquentés par les voyageurs et seulement vaguement répertoriés. Les marins évitent ces secteurs, ils sont peuplés d'horreurs que les hommes raisonnables préfèrent contourner. Cependant, le destin tend parfois sa main et les tempêtes surgissent des cieux clairs pour rejeter un bateau loin de son port d'attache.

Tous les bateaux sont vulnérables à ces tempêtes et leurs équipages doivent faire tout leur possible pour s'accrocher et survivre jusqu'à ce qu'elles se calment. Beaucoup disparaissent, envoyés par le fond à jamais. S'ils survivent, ils peuvent alors essayer de trouver un port approprié pour effectuer des réparations.

Les personnages sont sur un bateau pris dans une tempête. Par chance ils évitent le cœur de l'ouragan et ne coulent pas. Une fois le ciel dégagé, ils doivent se rendre à l'évidence : leur bateau exige un important travail de radoub avant de pouvoir reprendre son voyage. Pire, la plupart des provisions ont été détruites. Si quelque chose n'est pas fait rapidement, ils mourront tous de faim.

Les voiles en lambeaux, à la merci des courants, ils dérivent lentement vers une île enveloppée de brume. De sombres montagnes apparaissent furtivement par-dessus le brouillard, mais le reste des terres est invisible. Pour ne rien arranger – funeste présage ! – les coques abandonnées d'autres bateaux jonchent les hauts-fonds qui entourent l'île.

Les coques peuvent fournir la matière première pour des réparations, mais le bateau devra accoster afin de se procurer de la nourriture et de l'eau.

## Possibilités

1. C'est l'Île des "Bêtes des Brumes". Dans de profondes cheminées percées sur les flancs d'une des montagnes, naissent les Chimères de Nuages. Les jeunes Chimères flottent doucement hors des cheminées et sont aspirées dans la masse tourbillonnante de leurs consœurs qui composent la brume enveloppant l'île

Il y a peu de légendes sur l'Île des "Bêtes des Brumes", mais toutes mentionnent les grands trésors qui attendent d'être découverts dans un temple caché quelque part sur l'île. Cependant, les Chimères de Nuages gardent bien leurs trésors et n'ont aucune bienveillance envers les voleurs.

2. La brume n'en est pas du tout une, il s'agit d'une toile. L'île est la demeure de millions d'araignées. La plupart sont minuscules, mais certaines sont de véritables géantes. Elles tissent leur toile partout et règnent sur l'île. Les araignées ont consommé tous les êtres vivants de l'île, excepté les plantes. Elles survivent en se dévorant mutuellement, mais accepteraient volontiers des proies plus charnues.
3. L'île est un paradis verdoyant. On trouve en abondance de l'eau et de la nourriture dans la riche forêt qui couvre les montagnes.

Cependant, l'île n'est pas du tout une île, mais le dos d'un énorme Kraken endormi. Il n'est pas prêt de se réveiller mais, de temps en temps, des mouvements convulsifs dans son sommeil causent fortuitement des tremblements de terre aux proportions cataclysmiques.

Un puissant martèlement rythmique peut être entendu, ou ressenti, dans les plus grandes cavernes. Entre deux longues crêtes, des plissements cachent des lacs aqueux plus qu'étranges. Les animaux qui les peuplent semblent être des parasites géants. Peut-être que quelqu'un voudra les étudier.

Copyright (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



# Tales Of Terror



## Contes de la Terreur

### INTEMPORELS



## Baby-sitter recherchée, pas d'expérience nécessaire

Les investigateurs sont accostés par un homme originaire d'un petit village de pêcheurs nommé Planatos en Grèce. Il a été envoyé en tant qu'émissaire afin de trouver de l'aide pour ses concitoyens.

La nuit, lorsque le brouillard tombe sur la mer Égée, les habitants des environs sont horriblement tués et leurs enfants sont enlevés. Déjà une douzaine d'hommes et de femmes ont été tués et presque le double d'enfants a disparu. Les pauvres villageois sont terrifiés, et pensent que c'est l'œuvre du Baron Vassilikos, un "Vrykolakas" (un vampire en grec) qui fut normalement détruit en 1729.

### Possibilités

1. Une vieille sorcière, Ouspenskya, a maudit la région en 1750 lorsque des médecins furent incapables de trouver un remède à une épidémie de peste qui tua beaucoup de jeunes enfants. Affirmant que ces médecins n'en avaient que faire de la mort de ces jeunes et innocentes victimes, elle jura qu'un jour ces enfants morts se relèveraient de leur tombe, et fouleraient de nouveau le sol de la région. Ils emmèneront alors d'autres enfants et tueront tous les adultes qui les en empêcheront. Ces revenants se déplacent uniquement la nuit, au milieu d'une épaisse et persistante brume. Il n'existe qu'un seul moyen pour lever cette malédiction, il faut retrouver le papier sur laquelle elle a été écrite, et la lire à l'envers.
2. Le Baron Vassilikos est une nouvelle fois de retour. C'est un maniaque impitoyable, il est surnommé à travers la région, le "Baron de Sang", à cause de sa cruauté inhumaine. Un étudiant en architecture travaillant dans les ruines du Castel Vassilikos a accidentellement ramené le vampire à la "vie". Le pauvre étudiant a payé sa maladresse de son propre sang. Maintenant, Vassilikos recommence à faire régner la terreur sur le village : cette fois-ci il vole des enfants et les transforme en une horrible armée de morts-vivants.
3. Les enfants ont en fait été enlevés par un banc de Profonds rôdant dans la Mer Égée. Les maisons sont saccagées, les adultes tués et les enfants enlevés. Les Profonds retiennent les enfants dans une île au large, où ils comptent faire un gigantesque et surpuissant sacrifice dans le but de libérer une Larve stellaire de Cthulhu.



Tous droits réservés (c) J.Todd Kingrea

Illustration de Daniel Gelon

*The Unspeakable Oath* n°11 (1994)



## Dans l'obscurité

Un des investigateurs commence à souffrir de pertes de conscience. Brèves dans un premier temps, elles deviennent progressivement plus longues. A chaque fois l'investigateur ne peut pas expliquer ses déplacements et ne se souvient de rien, excepté d'une sensation d'obscurité et de froid extrême.

Toute tentative de psychanalyse de l'investigateur butte sur un "blanc". Il peut seulement se rappeler l'obscurité et le froid. Pendant ces "pertes de conscience", l'investigateur subit un changement de personnalité et ne reconnaît plus ses amis. Il est comme possédé.

### Possibilités

1. *Les Révélations de Yuggoth* est un livre rare que peu de gens ont vu. Il est supposé avoir été apporté sur Terre depuis Yuggoth il y a des éons. Le livre est la traduction d'un récit de l'extase provoquée par le Chaos Rampant. L'ouvrage contient une prière qui lie l'âme du lecteur à Celui qui Hante les Ténèbres, qui possède alors le corps pour son propre usage, provoquant les pertes de conscience de son hôte involontaire. Un infortuné investigateur a eu la malchance de lire ce grimoire...

L'investigateur finira par être complètement possédé, alors le Chaos Rampant se lassera de cette enveloppe corporelle et la détruira.

2. Les pertes de conscience sont provoquées par un Membre de la Grande Race emprisonné dans une caverne de glace en Alaska. Il n'a pas pu fuir dans le futur, mais il peut encore dominer l'esprit d'êtres humains. La créature essaye d'organiser une expédition en Alaska pour se libérer. Une fois extraite de la glace, elle pourra construire une machine et envoyer son esprit dans le futur.

La créature n'a aucune intention malveillante envers les investigateurs, à moins qu'ils essayent d'interférer avec ses plans.

3. L'année précédente, l'investigateur a participé à des fouilles archéologiques qui ont permis de découvrir les restes momifiés de plusieurs cadavres. Un de ces cadavres, un sorcier, n'est pas aussi mort qu'il paraît l'être et il peut échanger son esprit avec ceux qui sont entré en contact étroit avec lui.

Les pertes de conscience sont provoquées par le cadavre qui exerce lentement son contrôle sur l'investigateur. Comme elles deviennent de plus en plus longues, on peut prévoir que le contrôle sera bientôt permanent. Alors le sorcier sera libre.

Le sorcier a déjà essayé avec d'autres, mais leur faible constitution a entraîné l'échec du processus avant que l'échange d'esprit soit achevé. Ces décès sont rapportés dans les journaux (on y parle de la "Malédiction de la Tombe"), ce qui peut mettre les investigateurs sur la piste du problème.

Tous droits réservés (c) 1990 Garrie Hall



## HISTOIRES IRRÉELLES & CONTES ÉTRANGES

PRÉSENTE

### UN CONCOURS DE NOUVELLES

Pour célébrer la publication du numéro 1 du premier magazine de fables insolites, *Histoires Irréelles & Contes Étranges* offre un prix de 25\$ et un abonnement à vie à l'auteur de la meilleure nouvelle (du point de vue de notre éditeur).

Envoyez vos créations à :

*Histoires Irréelles & Contes Étranges*  
BP 52  
Wapping  
Londres

Les résultats seront publiés dans le premier numéro d'*Histoires Irréelles & Contes Étranges* qui doit paraître en juin. L'annonce devrait attirer l'attention de n'importe quel auteur amateur souhaitant se faire un nom dans le monde de la fiction fantastique. Il est tout à fait possible que des événements réels et passés aient donné à un jeune auteur plusieurs idées pour quelques contes. En particuliers ceux impliquant des dieux, des cultistes, des monstres et de la magie.

La revue est bien réelle, du moins, il existe un petit groupe de personnes essayant de monter le numéro suivant. Cependant, cette parution est vouée à l'échec et ne survivra pas au-delà du premier numéro.

### Possibilités

1. Cette parution est un stratagème employé par des cultistes essayant d'acquérir une meilleure connaissance du Mythe. Ce n'est pas une manière très discrète de procéder, mais après tout, cela peut fonctionner si d'autres "investigateurs" décident de raconter leurs expériences à la revue.
2. Un des auteurs, publié dans le premier numéro, connaît de toute évidence le Mythe. Il écrit une histoire horrible comportant certains dieux du panthéon cosmique. Si les joueurs veulent le contacter, il pourrait être un allié utile dans leur bataille contre les forces du mal.
3. Un auteur, écrivant au sujet d'un endroit qu'il connaît bien, révèle accidentellement la possible présence du Mythe dans ledit lieu. L'histoire est un mélange de fiction et d'éléments véridiques, mais il y a certains indices et références qui indiquent que les choses peuvent ne pas être ce qu'elles semblent être.

Copyright (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



# Jurassic Park

Le professeur James Catterall a indiqué hier lors d'une conférence de presse depuis son manoir reculé de l'Hampshire, qu'il espérait réintroduire le dinosaure dans certaines régions du monde. Les secteurs envisagés comprendraient les jungles sud-américaines et africaines, le bush australien et peut-être même des régions d'Angleterre, comme les étendues du Dartmoor ou du Norfolk.

À partir des découvertes faites lors de sa récente expédition à la source du fleuve du Congo, en Afrique Centrale, Catterall prévoit de manipuler chimiquement des œufs d'oiseaux pour produire des bébés dinosaures.

Les œufs seront artificiellement "régressés" de sorte qu'ils "dévoluent", au lieu d'évoluer selon des théories de Darwin. Catterall prétend en effet que les oiseaux sont les plus proches parents vivants des dinosaures.

D'autres scientifiques ont dénoncé les théories de Catterall et les ont qualifiées d'âneries sans nom.

Catterall vit en reclus et travaille dans son manoir reculé au centre d'une propriété abondamment boisée. Il est considéré comme dangereux par ses pairs et a la réputation d'être cruel. Durant la Grande Guerre, la rumeur s'est répandue qu'il avait procédé à de nombreuses opérations chirurgicales totalement inutiles.

Des membres de son expédition en Afrique peuvent être retrouvés, mais ils sont peu enclins à parler de ce voyage. Beaucoup de mauvaises choses se sont produites là-bas...

## Possibilités

1. Catterall est très en avance sur son époque et il a déjà cloné plusieurs dinosaures à partir d'os fossilisés. Le procédé est un cadeau que lui a fait Nyarlathotep en Afrique. Il a déjà eu un certain succès et a l'intention de les montrer dans un an, comme preuves du rapide succès de ses pseudo-expériences.
2. Les expériences fonctionnent, mais prennent beaucoup plus de temps que prévu. Enfin, environ soixante ans après qu'elles ont commencé, et vingt ans après la mort de Catterall, le premier "dinosaur" naît. Il est intelligent : un homme-lézard bipède ! Il représente ce que l'évolution des dinosaures aurait produit à son apogée, mais leur race s'était éteinte bien avant d'en arriver là...
3. Catterall est un fou et ses expériences sont des impostures. Cependant, plusieurs de ses aides sont des Hommes-Serpents déguisés. Ils emploient Catterall comme couverture pour masquer leurs sorcelleries. Ils tentent de ramener des membres de leur propre race de l'ère de Primaire, avec certains des proto-dinosaures de cette époque.

Inspiré par le roman *Carnosaure*, de Harry Adam Knight.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk





Une découverte sensationnelle a été annoncée par une grande revue spécialisée dans la bibliographie : un livre a été découvert dans les archives d'une famille allemande par un certain professeur Hasburg de l'université de Munich. Grâce à des mesures physiques, ce livre a été daté avec certitude du début du XI<sup>e</sup> siècle. Il est écrit en trois langues : latin, arabe et akkadien, la langue des anciens empires sumérien et babylonien, qu'on pensait éteinte au cours du premier millénaire avant J.C. et qui n'avait été redécouverte qu'à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. La communauté scientifique est largement divisée sur la question, entre ceux qui dénoncent une mystification et ceux qui soutiennent la véracité de cette découverte.

## Possibilités

1. La race humaine ne dominera pas la Terre pour toujours. Une race extraterrestre que nous ne pourrions contempler sans effroi succédera à l'humanité. Une race beaucoup plus accomplie que la nôtre. Leurs lointains ancêtres dans notre propre époque n'ont pas encore découvert la Terre, mais notre planète présente pour eux une rare opportunité, car elle peut être transformée relativement facilement aux conditions qu'ils leur sont nécessaires. L'*Anachronomicon* a été envoyé depuis l'avenir par leurs descendants, afin de les aider à accomplir ce destin. Il contient des rituels qui alerteront les membres actuels de leur race de l'existence des humains et leur ouvriront un passage à travers l'espace jusqu'à la Terre. Ils ont utilisé leur connaissance limitée de l'histoire humaine pour rédiger le manuscrit dans les trois plus importantes langues humaines à avoir survécu dans le lointain avenir. La datation anachronique est le résultat des contraintes subies par la matière dont est composée le livre lors du voyage dans le temps. De petites incohérences apparaissent lorsqu'on examine attentivement les résultats de méthodes de datation différentes.
2. D'après le texte latin, le grimoire semble avoir été écrit par Giordano Nola, un moine bénédictin du XI<sup>e</sup> siècle. Au VII<sup>e</sup> siècle, un Yithien a possédé l'esprit d'une jeune fille pieuse appelée Dymphna. Les membres de cette race, qui a occupé la Terre dans un lointain passé, envoient leur esprit à travers le temps pour prendre possession d'esprits humains. Habituellement, ces créatures effacent tout souvenir de cette possession chez leurs victimes, mais ce Yithien s'est montré négligent. Ce qui a suffi à rendre Dymphna folle. Du fait de ses mésaventures et des événements étranges qui ont entouré sa vie, elle a plus tard été sanctifiée par l'Eglise catholique, qui en a fait la patronne des fous. Quelques siècles plus tard, une phalange de Ste Dymphna était conservée comme une relique sacrée dans un monastère, sous la garde de Giordano Nola. Cette proximité a attiré l'attention du même Yithien qui avait provoqué la légendaire folie de Ste Dymphna. Nola parvint à noter certains des souvenirs de la créature avant être anéanti comme Dymphna avant lui.
3. Le livre est un faux. Hasburg, un disciple de Nyarlathotep, a trouvé un livre pratiquement vierge datant du XI<sup>e</sup> siècle et, grâce à ses grandes connaissances, il a créé de toutes pièces l'*Anachronomicon*. Son intention étant de disséminer les écrits akkadiens, Hasburg a estimé qu'un ouvrage controversé retiendrait plus l'attention qu'une simple découverte acceptée par tous, d'où l'*Anachronomicon*. Les caractères akkadiens forment une image hypnotique, qui est utilisée pour recruter des experts en langues antiques afin d'exécuter un rituel qui appellera Nyarlathotep sous sa forme "pure".

Tous droits réservés (c) 2001 Barbara Robson et Stuart Barrow



## ENCORE UNE DISPARITION D'ENFANT

*Cette semaine, les habitants d'un lotissement de Dane Hill ont été bouleversés en apprenant qu'un nouvel enfant, le troisième en autant de mois, avait mystérieusement disparu. La petite Dawn Smith (3 ans) rejoint donc Nicola Johnson (2 ans) et Jason Dawson (2 ans) dans ce que la police de Leicester a déclaré être "l'affaire la plus déroutante et la plus inquiétante à laquelle nous ayons jamais été confrontés".*

*Le conseiller municipal Jack North a réclamé plus de patrouilles de police dans le quartier et il a souhaité qu'un éducateur social fasse le tour des écoles locales pour rappeler aux enfants le message "je ne parle pas aux étrangers".*

*Ce n'est pas la première vague de disparitions d'enfants dans la région. Les registres paroissiaux mentionnent une série similaire en 1760 : cinq enfants avaient disparu d'habitations forestières situées dans un lieu connu à cette époque sous le nom de "Clos de l'Antre de Black Annis", un endroit où la commune organisait des festivités à chaque fête de Pâques.*

Le Clos de l'Antre de Black Annis était le nom que portait un lieu-dit en lisière de la forêt de Leicester, là où autrefois elle longeait la ville ancienne nichée dans les Dane Hills. Aujourd'hui, le site est recouvert par le lotissement d'où les enfants ont disparu, mais cette information n'est mentionnée nulle part.

Black Annis (Annis la Noire) est un autre nom de la déesse celte de la terre, Dana, l'épouse du dieu du ciel Lug. Elle vivait dans une grotte circulaire de 3-4 mètres de diamètre et de 1,5 mètres de haut. Elle aurait creusé cette excavation dans le grès des Dane Hills de ses propres ongles. La grotte est connue sous le nom d'Antre d'Anna la Noire.

C'est ici qu'Anna la Noire vivait, tapie dans les branches du vieux chêne qui poussait au-dessus de l'entrée de sa grotte, en attendant que passent des enfants. Alors, elle se saisissait d'eux, les griffait à mort et buvait leur sang, avant de suspendre leurs peaux dans les branches pour qu'elles sèchent.

## Possibilités

1. L'Antre d'Anna la Noire donne accès à des cavernes souterraines habitées par les descendants des anciens druides. Autrefois, ils utilisaient la grotte pour leurs sacrifices à Dana et ils s'occupaient des enfants de la déesse : les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath. En temps normal, ils offrent leurs propres enfants en sacrifice – tout en épargnant les plus robustes pour la reproduction – mais, parfois, ils sont à court de victimes sacrificielles. Ils sont alors forcés de risquer leur secret pour accomplir des raids en surface. Ils passent par l'Antre d'Anna la Noire qui est dissimulé dans la décharge à ordures du lotissement de Dane Hill.
2. L'Antre d'Anna la Noire est situé exactement sous le numéro 17 de la rue Shakespeare, la maison de Stephen Johnson. Depuis qu'il a emménagé à cette adresse, il a été possédé par une dryade malveillante. Celle-ci est piégée dans l'Antre depuis que l'arbre au-dessus de la grotte a été abattu. Elle s'est affaiblie et elle force Johnson à sacrifier des enfants, afin de pouvoir quitter la grotte pour un nouveau chêne, qui pousse un peu à l'extérieur du lotissement. Si elle n'est pas arrêtée, des enfants disparaîtront régulièrement et leurs dépouilles écorchées seront retrouvées suspendues dans les branches du chêne.
3. L'Antre est un Portail qui conduit au territoire des Faeries, des êtres connus dans les légendes pour enlever des enfants humains afin de les élever. Seuls les innocents, ceux qui n'ont pas été corrompus par le monde des adultes, sont autorisés à pénétrer dans leur monde. Les trois enfants disparus étaient maltraités par leurs parents et les Faeries leur ont offert l'asile. Anna la Noire est la gardienne de l'Antre, qu'elle protège contre le mal du monde extérieur.

Tous droits réservés (c) 1990 Garrie Hall



En Grande-Bretagne, beaucoup de maisons revendiquent un fantôme ou même un *poltergeist*. Quelques-unes abritent des esprits plus exotiques, dont les manifestations peuvent être aussi bizarres que des crânes hurlants ou des images qui saignent. Cependant, même ces stigmates picturaux n'arrivent pas à la cheville des événements qui se produisent dans la maison de Vere au cœur du rural Leicestershire.

La maison par elle-même n'offre pas d'intérêt particulier : c'est un exemple classique de ces petites, mais luxueuses, bâtisses familiales construites dans les années précédant la Guerre des Roses. Elle est située au milieu de grands jardins, au bas desquels se trouve l'étang de Vere. C'est l'eau de ce bassin qui, en plusieurs occasions, s'est changée en sang.

La fin de la famille de Vere est un épisode aussi bien documenté que de nombreux événements de la même période. Pendant la Guerre civile anglaise, juste avant la restauration de la monarchie, une petite bande de soldats réguliers au service de l'armée des "Têtes rondes"<sup>1</sup> a déserté. Pris d'une folie meurtrière, ils ont commis des viols et des pillages dans toute la contrée.

Charles de Vere était resté estropié après la bataille de Marston Moor [2 juillet 1644] et il ne put pas faire grand chose pour protéger son épouse et sa fille contre les maraudeurs. La famille fut assassinée et les corps furent jetés dans le bassin.

La rumeur locale veut que chaque centième anniversaire l'étang s'emplisse de sang en souvenir de cet acte odieux. Il semble cependant que cette manifestation surnaturelle soit de nature sporadique, plutôt que régulière et répétitive.

*L'héritage hanté de la Grande-Bretagne*, A.C. Toone, 1899

### Possibilités

1. Le bassin est hanté par l'âme tourmentée de Charles de Vere. Un phénomène moins connu se produit à chaque fois que l'eau se change en sang : de véritables larmes coulent du portrait de Charles de Vere qui est suspendu dans l'entrée.
2. Sous l'étang, le sol est en grande partie composé d'argile. D'occasionnels mouvements naturels de la croûte terrestre font remonter l'argile vers la surface, ce qui teinte l'eau en rouge.
3. Très loin en dessous de la maison de Vere, un nid de Chthoniens se développe comme un chancre purulent. Ce sont leurs creusements et leurs tortillements qui dérangent le sol sous le plan d'eau.

Tous droits réservés (c) 1990 Garrie Hall

---

<sup>1</sup> NdT : les hommes de Cromwell, des puritains.

# L'Eventreur.

Les investigateurs découvrent dans les colonnes du *Times* l'article suivant :

## **Les notes de l'Eventreur volées**

*La nuit dernière, à la bibliothèque de l'université d'Oxford, l'exemplaire unique des carnets appartenant au Dr Gideon Black a été dérobé. Le Dr Black était fortement soupçonné d'être le tueur légendaire "Jack l'Eventreur" et ce bien avant que l'on découvre ses carnets de notes, après sa mort. Ce journal manuscrit détaille les nombreuses expériences chirurgicales, la plupart du temps superflues, pratiquées par le Dr Black. Il était chirurgien à l'hôpital St Mary d'Oxford mais avait élu domicile à Londres durant la période où l'Eventreur sévissait. A cette époque, les opérations qu'il effectuait étaient considérées par ses confrères comme étant exagérément complexes et lourdes pour les patients. Les carnets du Dr Black ont été examinés et il est maintenant presque certain qu'il n'était pas le célèbre tueur londonien.*

*La police d'Oxford est actuellement à la recherche d'un gentleman âgé d'une soixantaine d'années qui tentait d'acquérir les carnets, juste avant qu'ils ne soient volés.*

La dernière personne à avoir consulté ces carnets est l'un des étudiants de l'université. Il peut être rencontré et laissera les investigateurs examiner ses propres notes. Bien que l'écriture des carnets et celle de Jack aient déjà été comparées, en les analysant, l'étudiant arrive lui à la conclusion que les deux ont bien été rédigées de la même main.

## **Possibilités**

1. Le Dr Black est bel et bien "Jack l'Eventreur", et il a été ressuscité. Il a volé ses propres notes et compte bien poursuivre ses recherches malsaines. Une semaine après ce vol, le premier d'une longue et horrible série de meurtres fait les gros titres dans la presse.
2. Les notes sont en fait un faux subtil. Elles furent écrites par plusieurs médecins dans le but de choquer un de leur collègue. Plusieurs *privates jokes* peuvent d'ailleurs y être découvertes pour peu qu'un œil connaisseur les examine.
3. Le Dr Black n'était pas "Jack l'Eventreur", mais il menait des travaux similaires. Bien que n'ayant aucun lien avec le Mythe de Cthulhu, il avait de nombreux contacts. Les Carnets indiquent où et auprès de qui, le Dr Black allait récupérer des corps sur lesquels il travaillait, décrivant ainsi le pitoyable et putrescent état de plusieurs d'entre eux.

Copyright (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



Aventurier et mystique, Ambrose DeBerry revient d'une expédition archéologique à Jérusalem. Pendant celle-ci, il est tombé par hasard sur une tombe antique profondément enfouie sous les collines de la ville. A l'intérieur de ce tombeau il a trouvé une petite boîte cubique de 7,5 cm d'arête. Ses côtés sont en bois exotique très dur et gravés d'étranges inscriptions en arabe. Le dessus et le fond sont faits d'obsidienne et de poterie. Il n'y a aucun moyen visible de l'ouvrir. Un objet comme celui-ci est brièvement mentionné dans *l'Al Azif* : il pourrait s'agir de la boîte dans laquelle l'âme d'un puissant démon a été emprisonnée.

### Possibilités

1. En s'emparant de la boîte, Ambrose DeBerry a réveillé l'esprit-gardien de la tombe de G'Hyr. Cette créature noire et amorphe va chercher et tuer tous ceux qui ont touché la boîte. Lorsqu'elle l'aura récupérée, elle la rapportera dans la tombe.
2. La boîte est volée à DeBerry peu de temps après qu'il a traduit les étranges écrits. Ces inscriptions ont révélé que la boîte contient un esprit incroyablement maléfique. Si la boîte est ouverte alors que Xoth<sup>1</sup> est en conjonction avec Mercure, un grand mal en résultera. Un mal qui durera toute l'éternité.
3. Ambrose DeBerry a disparu avec elle. La boîte ne contenait pas l'esprit d'un puissant démon, mais... le Saint Graal ! Ceci rend la boîte absolument inestimable aux yeux de ceux qui souhaiteraient l'utiliser à leurs propres fins.

Tous droits réservés (c) 1996 Rik Kershaw

tsiolkovsky@cix.compulink.co.uk

---

<sup>1</sup> NdT : système stellaire binaire de la constellation du Taureau, depuis lequel Cthulhu est venu sur la Terre.



## La disparition

Une charmante femme prend contact avec un investigateur privé pour qu'il recherche son mari disparu. Elle lui fait la description minutieuse de Phillip Wainwright et lui remet la clé de son cabinet de travail. Elle a bien entendu déjà contacté la police, mais cette dernière après un intérêt initial a mis l'affaire en suspens.

Il y a de cela une semaine, Phillip a disparu après avoir travaillé tard à son cabinet. Son épouse ne s'est aperçue de sa disparition que le lendemain matin, depuis aucune trace de son mari.

La fouille de son de travail révèle peu de choses. Il semblerait que Wainwright menait de nombreuses recherches ayant trait à la cryptographie, on y trouve ce qui semble être plusieurs tentatives de déchiffrement d'un mystérieux code. Cependant tout cela ne semble pas mener à quelque chose de concret.

A son travail, à la bibliothèque municipale, ses collègues ne se montrent guère surpris de sa disparition. Un policier est venu fureter il y a de ça plusieurs jours. Ses collègues avaient remarqué que Phillip passait de plus en plus de temps dans le département des ouvrages "interdits". Un inventaire montrera d'ailleurs qu'un des livres manque à l'appel.

### Possibilités

1. Le livre manquant est l'édition originale de *l'Al-Azif* rédigé par Abdul Alhazred. Cet ouvrage est possédé par l'âme de son auteur, Phillip en le déchiffrant seul a malencontreusement ouvert son esprit à l'Arabe dément. Actuellement sous l'influence d'Abdul Alhazred, Phillip est en chemin vers les ruines de la "Cité sans Nom", située dans la péninsule arabe, à la recherche des restes de l'écrivain maudit.
2. Phillip tentait de déchiffrer, à partir d'un vieux manuscrit ayant appartenu à un sorcier, un sortilège permettant de contacter le Dieu Extérieur Nodens. Il décida de stupidement réciter l'incantation, . Quelques instants plus tard Nodens apparut en personne. Phillip balbutia bêtement devant le Dieu et fut expédié négligemment par ce dernier, en compagnie du livre, sur la planète Yuggoth où des Mi-Go conservent actuellement son cerveau.
3. Le livre est en fait le carnet de travail d'un hypnotiseur, qui lui a été retiré pour être examiné comme possible pièce à conviction. Il lui sera restitué dès que l'affaire sera classée. Alors que Phillip l'étudiait, il récita quelques psaumes qui lui firent perdre connaissance. En retrouvant ses esprits, il se rendit compte qu'il avait totalement perdu la mémoire. Hagar, il sortit du bâtiment et vagabonda à travers les rues où il tomba sous la lame d'un meurtrier. Son corps n'a pas encore été découvert à ce jour.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley  
steve@flar.demon.co.uk



C'est plutôt une sale maladie, qui liquéfie la chair en une épaisse gelée rouge, ne laissant que la peau et les os intacts. Les fonctions vitales assurent leurs rôles jusqu'au dernier instant. Cette maladie est si rare, qu'elle n'a pas encore de nom et encore moins de remède.

Ses victimes ignorent totalement qu'elles la portent en elles, la terrible réalité n'apparaît que lorsqu'elles se blessent et qu'une sorte de gelée coule alors de la blessure à la place du sang. Leur peau ne cicatrise plus du tout. Si la blessure est laissée sans pansement, elle suintera de la chair liquéfiée, ainsi la victime se videra peu à peu et son enveloppe charnelle se fripera de plus en plus.

### Possibilités

1. Cette maladie est causée par un Lloigor nommé Clerghh. Il est capable de prendre possession d'êtres humains pour les besoins de ses desseins maléfiques. Il est devenu tellement expert dans ce processus qu'il n'a plus eu besoin de se rematérialiser sous sa forme reptilienne depuis de très nombreuses années.

Les hôtes infortunés ne sont bien entendu pas au courant de cette intrusion dans leur corps qui ne dure qu'un maximum de six mois. Au-delà de ce délai, la maladie se déclare, conséquence directe de la possession, provoquant l'enrayement irrémédiable du métabolisme humain. Clerghh décide alors de changer d'hôte.

2. Un vampire est à l'œuvre, se nourrissant de chair humaine prédigérée. Il possède deux formes, la première est celle d'un homme grand et magnifique, la seconde, celle d'une horrible espèce d'asticot avec une multitude de pattes et une trompe en forme d'aiguille.

La chose-vampire a besoin d'injecter des sucs digestifs dans sa proie quelques mois avant de se nourrir. Elle effectue en fait deux visites chez ses victimes, la première fois elle injecte les sucs, et elle ne revient se nourrir que lorsqu'elles trépassent.

3. Les victimes sont toujours des hommes. Un culte dédié à Nyarlathotep offre à son Dieu des jeunes femmes au cours de cérémonies frénétiques. Celles que le Dieu rejette sont déchiquetées par ses adeptes, celles qui Lui plaisent (et Nyarlathotep a du goût) seront demandées en mariage. Si elles acceptent, elles deviendront ses épouses et résideront pour le reste de l'éternité à la cour du Sultan des Démons.

Celles qui refusent sont libérées puis maudites ; chaque homme qu'elles rencontreront, et ce quelque en soit la durée de la rencontre, mourra d'une terrible maladie. A minuit, le soir de chaque pleine lune, Nyarlathotep reviendra pour demander la main de ses fiancées. Si elles acceptent, le Dieu Extérieur les emmènera à la cour d'Azathoth pour leur mariage et leur nuit de noces. Si elles déclinent l'offre une nouvelle fois, d'autres hommes seront condamnés à un sinistre destin.

Finalement, Nyarlathotep se lassera de ses fiancées et le temps sera venu d'en choisir d'autres.

Tous droits réservés (c) 1997 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



# La Parole divine

L'Eglise Rédemptoriste du 21<sup>ème</sup> Jour est une importante organisation religieuse à la popularité grandissante. Le charisme de son pasteur radiophonique, le "Dr James", et ses grands rassemblements sous chapiteau ont attiré l'attention des médias nationaux. Les rassemblements sont particulièrement populaires, avec leurs sermons emprunts de lyrisme, leurs guérisons miraculeuses et leurs témoignages spontanés, auxquels s'ajoutent les habituels chants et prières. Le Dr James (qui prétend posséder un doctorat de divinité) conclut alors ses rassemblements par ce qu'il appelle ses "Deux Minutes de Méditation sur la Parole", pendant lesquelles ses ouailles et lui méditent en silence sur la Parole de Dieu. Du moins en apparence.

Les sermons du Dr James ont récemment pris une tonalité différente et ses fidèles sont devenus plus intolérants. Les sermons sont devenus plus apocalyptiques, pleins de feu et de soufre. Les rassemblements sont désormais des lieux de colère, emplis de cris sur le Jugement Dernier et de courroux envers ceux qui n'ont pas accepté la Parole de Dieu. C'est la raison pour laquelle, l'opinion populaire s'est détournée des adeptes du 21<sup>ème</sup> Jour... ce qui a ajouté de l'huile sur le bûcher déjà incandescent des Rédemptoristes !

## Possibilités

1. En réalité le Dr James est un petit escroc au casier judiciaire bien rempli. Il détourne la loi et arnaque ses fidèles. Le coup du Jugement Dernier est une tentative de sa part pour lutter contre la baisse de l'assiduité et générer des revenus supplémentaires. Son but est d'accumuler suffisamment d'argent pour s'installer en Amérique du Sud, un but qu'il est tout près d'atteindre. Il y a juste un petit problème : ses sermons sur l'Armageddon ont particulièrement enflammé Walter Simms, un fidèle de longue date du bon docteur. Simms souffre parfois d'épisodes psychotiques et la prochaine fois il décidera de rejoindre le paradis avec un peu d'avance... en emmenant son bien-aimé conseiller spirituel avec lui.
2. Le Dr James a basculé dans la folie. Il croit que les derniers jours sont proches et que ses fidèles et lui doivent entreprendre une démarche audacieuse afin de proclamer leur dévotion à Dieu. Lors de son prochain sermon aux adeptes du 21<sup>ème</sup> Jour, les paroissiens remarqueront d'étranges odeurs sous la tente.

La structure tout entière dégage une forte odeur chimique. C'est que le bon docteur et son bras droit, Walter Simms, ont imbibé la toile et la structure, ainsi que sol sous les tapis, avec un puissant accélérateur chimique. Les personnes entrant sous la tente peuvent remarquer que le sol paraît un peu boueux, bien qu'il n'ait pas plu la nuit d'avant. Walter se tient au fond du chapiteau, en attendant que le dernier participant soit entré pour bloquer les issues.

Le sermon sera particulièrement inspiré, poussant la congrégation à des démonstrations d'amour et de dévotion envers Dieu. Puis, pendant les deux minutes finales de méditation, le Dr James fera un signe à Simms. Ils renverseront alors les candélabres sur les parois hautement inflammables de la tente. L'intérieur deviendra un enfer de flammes, cernant les corps pris de panique. Les personnes prisonnières à l'intérieur n'auront que quelques secondes pour sortir avant d'être écrasées sous la pression de la foule, asphyxiées par la fumée ou brûlées vives.

3. Le Dr James subit l'influence d'un diabolique avatar de Nyarlathotep qui se fait passer pour Walter Simms, un ouvrier mécanicien sans emploi. Le Dieu Extérieur a lentement mis les Rédemptoristes du 21<sup>ème</sup> Jour au service du culte des Anciens. Toutefois, le contrôle de Simms sur le Dr James n'est pas total, et s'il peut être écarté de sa position d'influence pendant au moins deux semaines, le docteur regagnera ses esprits. Simms pousse le docteur à faire des sermons de plus en plus violents et inspirés par la colère. Son but final n'est connu que de lui seul. Peut-être souhaite-t-il créer un nouveau culte, pousser cette congrégation vers une fin violente à la Waco ou conduire le docteur à exécuter des cérémonies répugnantes pour invoquer un pouvoir plus ancien ? Ces possibilités sont laissées à la créativité du Gardien.

Tous droits réservés (c) 1997 Matt Cowger

tenebrae@gvi.net





### NOUVELLE DÉCOUVERTE SOUS L'ÉGLISE D'ARCHWAY

Les archéologues et les théologiens ont examiné cette semaine un nouveau site archéologique au nord de Londres. Les restes d'une vieille église ont été découverts pendant les travaux de rénovation de l'église St Francis, dans Archway.

En creusant des fondations pour un nouveau prolongement de l'église, des ouvriers ont mis à jour un vieux parterre de dalles de pierre. Depuis sa découverte la semaine dernière, des élèves du département de Préhistoire et d'Archéologie du Collège de l'université de Londres se mis à son étude.

Les dalles de pierre sont en bon état et montrent l'excellence de la maîtrise d'œuvre de cette mystérieuse bâtisse. Une recherche parallèle est conduite pour voir si des documents indiquent la présence d'une autre église sur cet emplacement.

La nouvelle trouvaille a déjà causé quelques préoccupations, en particulier lorsque l'on a découvert que l'un des symboles gravés sur les dalles de pierre, était semblable aux symboles gravés sur les mégalithes dressés par l'Homme à l'âge de pierre.

L'église St Francis a été construite au cours du seizième siècle, et l'on pense que cette découverte précède l'église d'au moins six cents ans.

De plus amples investigations se poursuivent sous la conduite compétente du professeur Théodore Johnstone-Taylor. Il espère pouvoir retirer toutes les dalles de pierre du sol dans la semaine, mais il a souligné que d'autres investigations devraient être effectuées avant que la construction du prolongement puisse reprendre.

### Possibilités

1. Le plancher de l'église est en fait le plafond d'une très vieille crypte. Elle est pleine de cadavres, tous parfaitement préservés dans cet environnement frais et sec. Tous les corps semblent avoir été saignés à mort. Mais un des corps n'est pas tout à fait "mort", et après un si long sommeil il a très soif.
2. L'étude de traductions originales de la Bible éclaire sous un jour nouveau les inscriptions gravées : il s'agirait de symboles de protection. Ce lieu est en effet très maléfique, le culte du Diable y a été activement célébré et c'est seulement après avoir purifié l'endroit que l'église fut construite. Un sceau contre le mal est gravé sur une des dalles de pierre, mais elles ont été emportées par l'université pour être étudiées.  
  
Les ecclésiastiques, soutenus par leur Église, refuseront d'y remettre les pieds tant que la dalle de pierre n'aura pas été remplacée.
3. Les dalles de pierre sont le toit d'un temple Profond. La nuit, quand tout est silencieux, leur chant peut être entendu. Y entrer et l'explorer révélera un réseau complexe de tunnels et d'égouts qui ont donné aux Profonds un accès à la totalité de la ville souterraine.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley  
steve@flar.demon.co.uk



## Langues fourchues

Martin Coleford-Johns est, c'est le moins qu'on puisse dire, fasciné par les dinosaures. Son père, qui travaillait dur à la mise à jour des squelettes fossilisés de ces créatures géantes, lui transmet très jeune le virus. Il était dès lors naturel qu'il intègre Oxford pour y étudier la paléontologie. Aujourd'hui, à l'âge de 42 ans, Martin Coleford-Johns est l'un des plus éminents spécialistes du sujet.

De nombreuses femmes sont tombées sous le charme de ce personnage aristocratique, grand et élégant. Cependant, Martin n'a qu'une seule et unique passion : les dinosaures. Il est distant et indifférent envers tout ce qui ne touche pas son sujet favori. Que quiconque mentionne quoi que soit ayant un rapport avec le monde préhistorique et il devient soudainement chaleureux et alerte, subissant un changement complet de personnalité.

Toutefois, cet homme reclus n'aime pas s'étaler sur ses propres travaux. Il vit derrière de hauts murs de briques, dans la maison familiale entourée d'immenses jardins. Deux domestiques, un maître d'hôtel et une bonne, le servent. Actuellement, il n'a qu'un seul héritier, Justin Coleford-Johns, et le garçon est en internat. Quant à sa mère, elle est morte en couches.

Coleford-Johns apparaît rarement en public, préférant travailler soit sur le terrain, soit dans les vastes laboratoires construits sur son domaine. Lorsqu'il daigne apparaître, uniquement en soirée, il est toujours impeccablement vêtu.

Ce n'est pas pour autant que les visiteurs sont les bienvenus. Si ces derniers ne parviennent pas à manifester le moindre intérêt pour son importante collection de reptiles ou pour l'étude des fossiles, ils se verront montrer la sortie. Sinon, Coleford-Johns parlera avec passion du sujet à ses nouveaux camarades... jusqu'à ce qu'il se fatigue d'eux.

En fait, la famille Coleford-Johns est depuis des années un refuge pour le Peuple Serpent. À l'aide de leur sort de Ressemblance, les Hommes Serpents ont pris la place de Martin, du maître d'hôtel et de la bonne. Il y a d'autres Hommes Serpents cachés dans la maison.

Le seul membre de la famille qui soit encore humain est Justin ; c'est pour cela qu'il est maintenu autant que possible loin de la maison. Dès qu'ils auront eu au moins un héritier, les Hommes Serpents le tueront et le remplaceront aussitôt.

La maison est pleine de livres sur les reptiles et les dinosaures. Les étagères sont couvertes de tout ce qui est, même vaguement, lié au sujet. On trouve des fossiles, des ossements ainsi que plusieurs modèles réduits de dinosaures. Il y a également plusieurs ouvrages du Peuple Serpent, mais ils sont bien dissimulés. La lumière dans la maison est toujours tamisée afin d'éviter les ombres trop révélatrices. De même les Hommes Serpents ne sortent jamais à la pleine lumière du soleil et se font livrer tout ce dont ils ont besoin directement par Harrods.

Coleford-Johns a un tout autre but que l'étude des fossiles. Il est engagé dans un ambitieux projet pour rétablir les membres de son Peuple en tant que maîtres légitimes de la Terre. Dans des pièces cachées en dessous de la maison, il conserve plusieurs couvées d'œufs d'Hommes Serpents qui n'attendent que leur éclosion.

Pour masquer ce sinistre dessein, ses expéditions de chasse aux fossiles à travers le globe sont une parfaite couverture. Remuer la terre dans des pays éloignés lui permet de dissimuler son vrai objectif : trouver les temples perdus des Hommes Serpents.

A son apogée, le Peuple Serpent était une race violente et possessive qui a combattu au cours de maintes batailles contre d'autres extraterrestres qui voulaient s'approprier la Terre. Cependant, leurs ennemis étaient adroits et puissants et, à la fin de l'Ère Primaire, envisageant la défaite, les Hommes Serpents entamèrent des préparatifs afin de préserver leur antique race jusqu'au moment où ils pourraient reconquérir le monde.

Ils édifièrent alors de nombreux temples dans des endroits isolés, dispersés à travers le globe. Dans chacun d'eux, un certain nombre d'Hommes Serpents ont été placés dans un état de profonde hibernation, avec quantité de leurs – désormais perdues – technologie et sorcellerie. Par la suite, une fois les guerres terminées, il était prévu qu'ils se réveilleraient pour revendiquer la possession de la Terre.

Mais quelque chose a mal tourné. Les occupants des temples ne se sont jamais relevés. Comme la Terre vieillissait, sa croûte s'est brisée et s'est déplacée, anéantissant d'innombrables temples. D'autres ont été balayés par les océans qui envahissaient les terres effondrées ou bien, découverts par d'autres races, ils ont été saccagés puis détruits. À présent, 230 millions d'années après leur construction, seuls quelques rares temples ont été épargnés, et Martin Coleford-Johns veut les trouver.



## Possibilités

1. Justin Coleford-Johns est perturbé par des cauchemars peuplés de reptiles. Il rêve de serpents géants qui marchent et parlent avec d'étranges voix sifflantes. Parfois, dans les pires de ses cauchemars, son père se transforme en l'une de ces créatures. Périodiquement il s'enfuit de l'internat, mais il est toujours retrouvé et y est aussitôt renvoyé.
2. Imprudemment sorti en pleine lumière, Martin Coleford-Johns est photographié alors qu'il travaille sur un grand fossile dans l'Utah, en Amérique. L'auteur du cliché, un journaliste rendant compte de l'expédition pour un journal de Londres, ne remarque pas l'ombre étrange et inhumaine. Alors que Martin est encore aux Etats-Unis, la photographie paraît dans un quotidien anglais. Le journal possède l'original dans ses archives : l'ombre sinieuse et serpentine y est davantage visible...
3. Si des récits lui suggérant l'existence d'une nouvelle colonie d'Hommes Serpents parvenaient à ses oreilles, Martin enquêterait immédiatement. Toute histoire de dinosaures, de reptiles géants ou d'échantillons de mue attiserait son intérêt.

Si les investigateurs sont impliqués dans cette découverte, il essaiera d'infiltrer leur groupe en lançant son sort de Ressemblance. Coleford-Johns se gardera d'apparaître sous son identité habituelle et emploiera différentes apparences pour éviter d'attirer l'attention sur lui et son refuge.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



## Le tapis

C'est un petit tapis, d'environ deux mètres cinquante de long sur un de large. Il est élimé, usé et d'un style moyen-oriental indéterminé. En son centre, on trouve un motif abstrait ovale. Tout autour de celui-ci, une longue suite de caractères ondulants, sûrement les lettres d'un obscur alphabet inconnu jusqu'à aujourd'hui.

Des formes apparaissent sporadiquement dans le motif ovale au centre du tapis. Un vacillement aperçu du coin de l'œil, une forme suggestive ou une ombre menaçante. Elles sont presque palpables, mais disparaissent dès que l'on y porte un peu plus d'attention : sûrement un jeu de lumière.

Le tapis peut être trouvé par les investigateurs dans la demeure d'un sorcier, dans une salle de ventes ou bien encore dans un manoir. Peut-être est-il livré à la maison d'un investigateur par erreur, une confusion soit à la poste, soit de la part de déménageurs. Les joueurs en ont peut-être aperçu une illustration dans un grimoire proscrit et ancien, qui dévoile bien des secrets sur ces étranges symboles centraux.



### Possibilités

1. Le tapis est l'arme d'un culte secret. Les mots inscrits en son centre, sont connus comme étant le "Cercle de la Mort Soupirée". Si ces mots sont entonnés à portée de voix de quelqu'un placé au centre du tapis, cette personne décèdera sûrement bientôt. Que ce soit d'une balle, d'un coup de couteau, dans les griffes d'un monstre, d'un accident, de maladie ou de blessures quelconques, le résultat sera le même. Les investigateurs pourront se retrouver en sa possession, suite à l'obtention de faveurs d'un culte lors de son infiltration. Peu importe la manière dont ils se retrouvent en sa possession, son propriétaire (et le culte assassin) ne seront de toute façon jamais bien loin.
2. Le tapis contient l'âme immortelle de Kastajhan, un sorcier ayant vécu au XVI<sup>e</sup> siècle à Constantinople. La légende veut que très tôt, Kastajhan ait découvert le secret de l'immortalité, il fut alors condamné à mort pour possession d'un si terrible secret. Cents assassins furent envoyés à sa demeure en pleine nuit, et lorsque l'aube se leva sur les minarets de Constantinople, aucun d'entre eux ne survécut. Kastajhan lui-même disparut sans qu'on en retrouve la moindre trace.  
  
Les inscriptions circulaires décrivent une courte incantation permettant d'entrer en contact avec l'esprit de Kastajhan. Malheureusement, cet esprit est maintenant totalement dément et balbutie des phrases sans signification.<sup>1</sup>
3. Le tapis appartient à Y'golonac et est mentionné au moins trois fois dans *Les Révélations de Glaaki*. Le tapis est utilisé par les adorateurs du Grand Ancien. Des victimes sont sacrifiées sur ce tapis pendant qu'un chant est récité encore et encore. Y'golonac possédera l'âme du sacrifié aussi longtemps que cela le divertira.

Tous droits réservés (c) J.Todd Kingrea

Illustration : Jesper Myfors

NB : en 1994, Steve Hatherley a adapté ce Conte pour *Vampire : la Mascarade*.

---

<sup>1</sup> NdT : il est fort possible que Kastajhan connaisse le *Simulacre de Sedefkar* (de la campagne de Chaosium : *Terreur dans l'Orient Express*). Malheureusement, Kastajhan est bien trop dément puisque le moindre renseignement utile aux investigateurs sera réduit à un charabia inintelligible.



# Les Dragons de Midlock

A la bibliothèque de l'université de Cambridge, différentes copies de manuscrits datant du XVIIe siècle et provenant d'origines diverses, détaillent une légende intéressante concernant le village de Midlock, situé dans le Derbyshire.

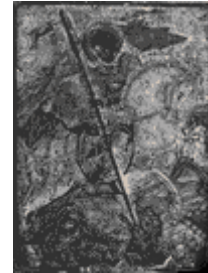
Ces manuscrits décrivent la bataille entre un héros appelé Georges et plusieurs puissants Dragons répondant à des noms tels que "Gnatonea", "Lorga" et "Clerghh".

Dans le passé, ces Dragons avaient asservi la population de Midlock, encourageant cette dernière à pratiquer des sacrifices de moutons, de bœufs, voire d'êtres humains. Les villageois étaient contraints d'effectuer des actes barbares et malsains tels que des accouplements et des défigurations sur la place publique. C'est alors que Georges arriva : il vainquit au cours d'une immense bataille pleine de sorcellerie les Dragons et bannit ces derniers dans un endroit secret. Le village était de nouveau libre. Malheureusement pour Georges, les complices humains des Dragons complotèrent contre lui et l'assassinèrent. Georges fut enterré au pied d'un vieux chêne toujours vivant de nos jours.

Les lignes ci-dessus ne sont qu'un bref résumé de nombreuses notes tombées entre les mains des investigateurs. C'est peut-être un collègue, un professeur ou encore une copie d'étudiant qui est à l'origine de ces recherches. Quelques autres renseignements peuvent être encore glanés, mais cela impliquera de se plonger dans de vieux manuscrits écrits en anglais médiéval. Il faut savoir que ce serait une formidable consécration pour n'importe quel érudit, s'il arrivait à prouver que les "Dragons de Midlock" sont à l'origine de la légende de Saint Georges.

## Possibilités

1. La légende est en grande partie véridique, mais les Dragons étaient en fait un groupe de Lloigors. Georges était à sa façon un investigateur du Moyen Age : doté de considérables pouvoirs magiques, il vainquit les Lloigors. Ces derniers aimeraient bien faire leur retour, mais le cercle de dolmens d'où ils puisent leur énergie est partiellement détruit.
2. Georges n'a combattu aucun "Dragon", il a juste libéré le village de Midlock du joug d'un despote local qui faisait régner la terreur. La description de la bataille fait allusion aux pouvoirs magiques des "Dragons", il peut en rester quelques traces autour d'un vieux manoir de la région.
3. Il y a bien eu une bataille, malheureusement aucune preuve concrète n'est là pour confirmer s'il s'agit oui ou non de la véritable origine de cette légende.



Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



# Les Pierres du Destin (1)

Les investigateurs passent une nuit sans incident dans une maison soi-disant hantée – qui ne l'est absolument pas. À deux heures du matin ils entendent le battement d'une lourde pluie, puis le claquement sec de la grêle. Bientôt le bruit augmente et les vitres des fenêtres sont fracassées par d'énormes grêlons. Alors qu'ils essayent de colmater les fenêtres brisées, les investigateurs s'aperçoivent que les grêlons tombés sur le plancher ne fondent pas, mais passent à travers !

Un investigateur saisit un journal et essaye de capturer ces étranges grêlons. Mais, ceux-ci passent à travers le papier et le plancher. Un autre investigateur utilise alors le plateau en argent d'un service à thé posé sur une table. De tous les grêlons seuls ceux qui tombent sur le plateau ne disparaissent pas : il reste trois petites pierres de même couleur et de taille approximativement identique. Il y a d'étranges inscriptions sur les pierres...

## Possibilités

1. Pendant leurs recherches sur les pierres, les investigateurs découvrent par hasard le nom d'Ormand Blecht, un homme qui s'est autoproclamé sorcier et qui fabrique des charmes à base de pierres. Lorsqu'ils se rendent à son lointain domicile, les investigateurs sont attaqués par un grand chien noir, son familier. Ils devront le tuer ou bien seront gravement estropiés. Ceci conduit Blecht à leur mentir au sujet des pierres : il leur dit qu'elles sont très dangereuses dans leur état actuel. Il leur recommande de les enterrer toutes ensemble à la pleine lune, de sorte que leur pouvoir puisse être neutralisé. En réalité les pierres commenceront à bourdonner bruyamment... et invoqueront deux Shantaks qui se jetteront sur les investigateurs.
2. Si les investigateurs rassemblent les pierres, les fragments se joignent en formant un solide cristal. En tant que tel celui-ci est inoffensif.

Leurs recherches mènent les investigateurs au Dr Hamilton Crabtree, un chercheur de l'université de Miskatonic. Crabtree offre d'exposer le cristal à son canon à lumière, un laser primitif. Si les investigateurs refusent, il tentera de le leur voler. L'examen au canon à lumière crée un *Champ de Silence* depuis la Plaine du Bruit : les joueurs doivent alors agir sans parler entre eux.

Le *Champ de Silence* continue de s'étendre tant que le cristal n'est pas détruit. Les Êtres de S'Ighuo<sup>1</sup> envoient trois Vagabonds Dimensionnels pour garder le passage avant leur invasion.

3. Les investigateurs remarquent immédiatement que les pierres s'attirent mutuellement, presque comme si elles étaient magnétiques. Alors qu'elles sont près de se joindre, elles dégagent de toute évidence une énergie maléfique. Si rien n'est fait pour les empêcher de se réunir, une énorme explosion se produit.

L'étude des hiéroglyphes permet de découvrir qu'elles sont d'origine atlante. Elles auraient été conçues par des magiciens qui les utilisaient pour se combattre. Si les pierres sont placées dans des lieux séparés, comme un coffre-fort, un tiroir et une poche, elles parviennent à s'échapper et recommencent à glisser les unes vers les autres. Les pierres peuvent traverser n'importe quel matériau non-vivant pour se rejoindre.

Si les investigateurs décident de permettre aux pierres de se joindre dans un endroit isolé, l'explosion qui se produit est suivie de l'arrivée d'une Horreur Chasseresse.

Tous droits réservés (c) 1997 G. W. Thomas

---

<sup>1</sup> NdT : in *The Plain of Sound* de J. Ramsay Campbell



Ce serait une journée comme toutes les autres, si ce n'était cette effroyable migraine qui ne s'affaiblira pas avant un sommeil salutaire. C'est un de ces maux de tête qui vous rendent invalide, impotent et vous clouent au lit pour le reste de la journée, loin du travail et de toutes recherches. Le résultat est qu'au matin suivant, l'investigateur découvre que deux jours se sont écoulés depuis qu'il s'est couché et qu'il n'en a gardé aucun souvenir.

Les activités de l'investigateur durant ces deux journées sont un mystère. Ses amis ainsi que ses voisins ignorent totalement quelles ont été ses occupations. En fait certains pourraient même se montrer fort offensés par le comportement cavalier de l'investigateur, qui n'a pas respecté d'importants rendez-vous et n'a pas répondu à leurs appels.

Petit à petit, une idée des activités de l'investigateur durant cette période d'amnésie pourra se dessiner, mais cela reste tout de même extrêmement bizarre.



## Possibilités

1. Les migraines sont le fruit d'une possession fragmentaire de l'esprit de l'investigateur par un membre de la Grande Race de Yith. Le transfert complet ne s'est pas achevé et la créature a dû repartir dans son époque.

Il est possible que ce Yithien recherchât des informations contenues dans l'esprit de l'investigateur. Ce dernier avait-il été récemment confronté à des Polypes Volants ? Dans cette hypothèse, le Yithien réessayera sûrement un nouveau transfert, et peut-être que celui-ci sera plus réussi.

Si on hypnotise l'investigateur et qu'on l'envoie à la recherche de fragments de mémoire disparus, il décrira des scènes et des sensations propres aux transferts d'esprit dans le corps d'un membre de la Grande Race de Yith, avec bien entendu la perte de Santé Mentale adéquate.

2. L'investigateur a été piégé par une petite – mais vicieuse – secte vénérant le Grand Cthulhu. A chaque fois que cette secte se réunit, ses membres utilisent de puissants sortilèges pour prendre possession de leurs victimes et pour les attirer à leurs cérémonies impies. Une fois sur place, ces derniers participent à des rites obscènes durant parfois plusieurs jours. Les effets des sortilèges s'amenuisant, la victime perd tout souvenir de ses actes et hérite d'une terrible migraine. Ses vêtements sont également déchirés, boueux et couverts de sang. Sa Santé Mentale est aussi réduite de 1D6 points.

Il est possible que la secte ait choisi l'investigateur par hasard, mais il est plus probable qu'il a été désigné pour être puni de ses exploits antérieurs.

Malheureusement, une victime est sacrifiée à chaque réunion. Elle est désignée au hasard et la prochaine fois, cela pourrait bien être au tour de l'investigateur.

3. Rien d'autre ne se passe. La migraine disparaît à jamais.

Quelques jours plus tard, l'investigateur découvre qu'une de ses statuettes est manquante (la figurine était sculptée dans un bois brun très sombre et son style était vaguement africain). Jusqu'à maintenant sa disparition était passée totalement inaperçue. Il est possible que l'investigateur ne fasse jamais la corrélation et, même s'il la faisait, il n'en serait pas plus avancé. Tout cela restera bien mystérieux.

Tous droits réservés (c) 1993 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk

Illustration : Matti Williams



# Mort tropicale

Les investigateurs découvrent l'article suivant dans la presse :

## **Un jardinier décède d'une mystérieuse maladie**

Martin Smale, un jardinier de 57 ans, est mort la nuit dernière dans les jardins de Kew des suites d'une maladie tropicale. Son corps a été retrouvé par le jardinier-chef Harry Dean, 64 ans, au moment où ce dernier allait ouvrir les jardins au public. Smale a été découvert dans la serre tropicale, qui a depuis été fermée par les policiers ; elle le restera d'ailleurs tant qu'ils n'auront pas découvert comment Smale a contracté cette maladie. La serre tropicale avait déjà subi plusieurs cas de vandalisme les nuits dernières, des plantes avaient été piétinées et déracinées sans qu'il y ait eu de signes d'intrusion. Smale était resté toute la nuit pour surprendre le coupable en flagrant délit. Des traces similaires ont été découvertes tout autour de son corps. Harry Dean très choqué par la découverte de la dépouille de son collègue a immédiatement été conduit à l'hôpital le plus proche. En retrouvant ses esprits, il a décrit l'état du corps : "C'était horrible, sa peau était couverte de brûlures grasses suintant d'un pus noir. L'expression de son visage était pire encore : c'est comme s'il hurlait à la mort lors de son agonie".

Le professeur Ron White, de l'hôpital des maladies tropicales, n'a pas pu identifier cette étrange pathologie pour l'instant, mais il espère y parvenir très prochainement.

## **Possibilités**

1. Une des plantes de la serre tropicale est une espèce de trifide nocturne<sup>1</sup> ayant atteint sa maturité. Jusqu'à présent elle a rampé à travers la serre à la recherche de proies avant de revenir ensuite à sa place.
2. Une des plantes de la serre est un très jeune Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, d'une taille d'environ 1,20 m. Tout comme la trifide au-dessus, il vient juste d'atteindre le stade mobile et est maintenant à la recherche de proies. Il a été donné à Kew au retour de l'expédition en Afrique noire menée par l'explorateur Horatio Barnett. Ce dernier est malheureusement décédé peu de temps après son retour et la fameuse "plante" a été offerte en donation par l'un des membres de sa famille.
3. Smale est bel et bien mort en contractant une maladie tropicale. Celle-ci, extrêmement virulente, provient du pollen d'une magnifique orchidée qui vient juste de fleurir. Pour que cette maladie se déclare, la victime doit inhaler de grosses quantités de pollen avant que ces dernières prennent le dessus sur les défenses immunitaires. Smale a passé plusieurs heures à humer la plante avant que la maladie ne commence son foudroyant effet dévastateur. Le corps de Smale est une merveilleuse réserve de nutriments et très bientôt il germera d'une multitude de petites racines : de nouvelles orchidées.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk

---

<sup>1</sup> NdT : une plante carnivore.





Un des investigateurs est contacté par Miss Sarah Spencer. Elle est convaincue que quelqu'un va l'assassiner, mais elle ne sait ni qui ni pourquoi. Elle a besoin d'aide et elle est disposée à payer.

Il y a deux jours, elle a reçu une lettre portant le cachet du bureau de poste local. La lettre a été dactylographiée sur une machine à écrire dont le "e" est manquant.

*Ch\_r\_ Mll\_ Sarah,  
Votr\_ vi\_ approach\_ d\_ son t\_rm\_.  
Ma col\_r\_ \_st à son combl\_.  
Votr\_ mort \_st proch\_.  
Lis\_z la pr\_ss\_ local\_ pour plus d\_ d\_tails.*

Elle n'en faisait pas grand cas jusqu'à hier lorsqu'elle a trouvé le message suivant sous la rubrique Messages personnels du journal :

*Chère Miss Sarah. Il ne reste que deux jours.*

Aujourd'hui il y a eu un nouveau message :

*Chère Miss Sarah. Il ne reste qu'une journée. J'aurai ma vengeance.*

Effrayée, elle a quitté son travail et a pris une chambre dans un hôtel.

Les messages ont été communiqués au journal par téléphone et payés par un homme qui a donné le nom de Robert Cook. La note qui doit paraître demain dit : "Reposez-vous, ma chère. Profitez de votre dernière journée".

### Possibilités

1. Miss Spencer est dangereusement schizophrène et complètement folle. D'habitude elle est bien Miss Spencer, mais lors de crises elle devient Robert Cook. Celui-ci exerce peu à peu un contrôle de plus en plus grand, et il croit qu'il sera totalement libre après avoir tué Miss Spencer. Il le sera, mais pas comme il l'imagine.

Dans la maison impeccablement tenue de Miss Spencer, une pièce jure par son manque d'entretien et sa saleté. C'est celle de Cook ; à la place d'honneur trône une antique machine à écrire dont le "e" est manquant...

2. La lettre a été écrite par Miss Jane Marsh, l'ancienne petite amie jalouse de Robert Cook. En ce moment, Miss Spencer voit Cook et Miss Marsh s'est juré de la tuer et de le punir. Elle connaît l'hôtel où Miss Spencer se cache et elle a envoyé une fausse invitation à Cook. A son arrivée il trouvera le corps mutilé de Miss Spencer, juste avant que la police débarque.
3. Miss Spencer est un Profond proche du "changement". Elle cherche à tromper les investigateurs pour les mener à leur perte. Ils étaient en effet sur le point de découvrir un secret quelconque qu'elle cherche à protéger. L'hôtel avec vue sur la mer dans lequel elle dit avoir pris une chambre est vieux, décrépi et sent le poisson.

Tous droits réservés (c) 1990 Graham Theobalds



## Qui se voue au Vaudou ?

Une série de meurtres rituels frappe une petite ville et les habitants commencent à paniquer. A première vue, les victimes ne paraissent avoir aucun lien entre elles. La police a engagé les investigateurs pour l'aider à identifier quelques objets étranges trouvés sur les lieux des crimes. Leurs examens révèlent qu'ils sont en relation avec la magie vaudou. Ceci conduit les investigateurs à croire que quelqu'un, quelque part en ville, pratique des rites vaudou. Mais ce qui est embarrassant, c'est que le vaudou n'est pas une religion qui autorise le meurtre en série ! Le vaudou peut paraître étrange, mais il n'est pas sanguinaire. Il y a quelque chose qui ne tourne pas rond...

### Possibilités

1. Toutes les victimes ont participé à un pique-nique destiné à collecter des fonds pour une organisation caritative. Le même jour une importante cérémonie vaudou se déroulait dans les bois voisins. Le maire de la ville appartient au groupe d'adeptes du vaudou. Il serait écarté de ses fonctions si ses administrés apprenaient qu'il coupe des têtes de poulets et qu'il boit leur sang lors d'étranges cérémonies secrètes (les électeurs peuvent être si difficiles à satisfaire !). Un des participants du pique-nique a assisté au rituel et il essaie à présent de faire chanter le maire. Après avoir obtenu la liste des donateurs de l'organisation caritative, le maire tue maintenant systématiquement les personnes présentes au pique-nique ce jour-là, pour essayer de réduire au silence son maître-chanteur. Si celui-ci est toujours en vie, il a trop peur pour se rendre à la police, et il a bien raison : la police tient le maire parfaitement au courant des progrès de son enquête.
2. Les meurtres sont l'œuvre d'un prédicateur dément dont l'église subit une forte baisse de fréquentation, depuis que ses sermons sur l'Enfer, ses flammes, son soufre et ses braises sont devenus encore plus – trop ! – réalistes et mordants. Pour essayer de raviver la ferveur religieuse en ville, le prêcheur assassine des gens au hasard et maquille ses crimes en meurtres rituels vaudou. Il pense que cela ramènera ses ouailles apeurées sur les bancs de son église. Sa frustration augmente lorsqu'il constate que cela n'a aucun effet, et il tue de nouveau. En faisant des recherches à son sujet, on pourra découvrir qu'il a consulté à plusieurs reprises un livre sur le vaudou à la bibliothèque. Il l'utilise comme ouvrage de référence pour maquiller les scènes de ses crimes. Il est également possible de découvrir des liens entre toutes les victimes : soit elles appartiennent à des clergés "ri-vaux", soit ce sont des personnes qui l'ont critiqué en public.
3. Le chef d'un groupe d'adeptes du vaudou est tombé sur un redoutable grimoire de magie écrit par un fou habitant les jungles du Brésil. Il n'a pas réalisé que le livre décrit des rites qui n'appartiennent pas au vaudou (ce sont en réalité des rites du Mythe de Cthulhu). Depuis sa découverte, il essaie d'incorporer ce qu'il a appris en le lisant dans ses enseignements. Le résultat est un croisement "théologique" entre le vaudou et le culte d'un Grand Ancien. Alors qu'en apparence, les meurtres et le décorum du culte évoquent le vaudou, ils masquent un secret bien plus sombre et terrifiant : le Grand Ancien exige des sacrifices et le chef les fournit. Les investigateurs pourraient être discrètement aidés par des adeptes du vaudou qui se rendent compte que quelque chose ne va pas, mais qui ne peuvent pas se découvrir de crainte d'être impliqués dans les meurtres.

Tous droits réservés (c) 1998 C. C. Chamberlin

cc@acca.nmsu.edu



Dexter Cauldrose est un artiste peintre au talent médiocre : sa technique est plutôt grossière, approximative, et ses compositions sont teintées d'amateurisme. En dépit de cela, ses portraits sont très prisés par les gens fortunés et dans le vent. La liste d'attente est longue de plusieurs mois et ceci explique que Cauldrose mène un train de vie bien plus confortable que maints artistes bien plus talentueux.

Il doit son succès à son originalité. Spécialisé dans les portraits macabres et horribles, Cauldrose représente ses modèles après leur mort. Parfois il les peint en gisants, mais le plus souvent il les présente étripés et sauvagement mutilés. Dans certains cercles d'admirateurs, plus la mort est brutale, plus la toile est appréciée.

C'est alors qu'ils commencèrent à mourir.

Cauldrose fut le premier. Son autoportrait montrait son corps découpé en morceaux dans une pièce nue – c'est l'accueil réservé à cette œuvre qui lui avait permis de trouver son style et sa clientèle. Son corps a été retrouvé dans une pièce vide, en morceaux, exactement dans la même position que sur sa peinture. Au début on prit ça pour une plaisanterie de très mauvais goût, mais d'autres personnes continuent de mourir.

### Possibilités

1. Les peintures de Cauldrose ne prévoient pas le futur : elles le créent. Cauldrose lui-même a été assassiné par un dément échappé d'un asile. D'autres seront victimes d'accidents, de suicides ou seront déchiquetés par des animaux sauvages. Les décès n'ont d'autre lien entre eux que leur extraordinaire similitude avec les œuvres de Dexter Cauldrose.

Les morts surviennent dans l'ordre dans lequel les portraits ont été peints, et au même rythme. Dès que les futures victimes auront pris conscience de cette constante, elles pourront, terrorisées, prévoir avec précision la date de leur décès. Il n'y a pas d'échappatoire, excepté si l'on détruit ces effroyables œuvres d'art.

2. Avant chaque meurtre, les victimes sont contactées par un grand homme noir, portant d'élégants vêtements sombres. Il leur propose un marché, une sorte de contrat : en échange de leur signature au bas d'une simple feuille de papier, couverte de caractères manuscrits indéchiffrables, elles seront épargnées.

Au début, les modèles l'ignorent, et en payent le prix... Puis, quand le premier d'entre eux échappe aux meurtres apparemment inéluctables, le contrat est mis en lumière. Écrit dans une langue inconnue, la personne a sans le savoir vendu son âme à Nyarlathotep, le Chaos Rampant. Mais pourquoi le Dieu Extérieur désire-t-il leurs âmes ? Et quand viendra-t-il en prendre possession ?

3. Le vrai peintre est le frère dément de Cauldrose : il travaillait à partir de croquis grossiers et de photographies fournis par Dexter. Enfermé dans le grenier, il ne vivait que pour la peinture. Puis son état a empiré et il s'est retourné contre son frère, mettant son corps en pièces et faisant en sorte que la scène ressemble le plus possible à son œuvre. Maintenant il erre dans les rues, à la recherche des autres modèles.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



## Un choc dans la nuit

Harold Winfield rentrait chez lui au volant de sa voiture, après une longue journée de dur labeur. Il faisait sombre sur la route menant à son domicile, dans la petite ville de Biltstone, car seule la pleine lune l'éclairait. Presque assoupi derrière son volant, il ne remarqua pas la forme sombre qui traversait la route et essaya en vain d'éviter la collision. La voiture pétaradante percuta la silhouette humanoïde qui s'envola par-dessus le pare-brise. Harold sortit et fut extrêmement choqué en voyant la victime (un vieil homme) allongée sur la route, sans connaissance et saignant abondamment. Il mit le pauvre homme dans son véhicule et fonça vers le village. Là, le vieil homme fut remis aux bons soins du docteur White. L'homme a survécu à cette nuit, mais il est maintenant dans le coma.

A présent, des choses étranges se produisent à Biltstone. Winfield est devenu fou peu de temps après avoir rendu visite au vieil homme à l'hôpital. Médecins et infirmières font souvent mal leur travail (opérations chirurgicales, consultations, soins, etc.), avec parfois d'horribles conséquences. Des patients porteront toute leur vie d'affreuses cicatrices à cause d'incisions qui n'étaient même pas nécessaires. Des bébés sont nés avec des malformations écœurantes...

Le vieil homme est toujours là, toujours dans le coma, sans qu'aucun parent ne l'ait réclamé, uniquement soigné par le Dr White. Ce dernier devient de plus en plus solitaire et distant.

### Possibilités

1. Le vieil homme est une forme peu connue de Nyarlathotep. Sous cette forme, il se laisse blesser, puis il commence à terroriser les personnes qui prennent soin de lui. Dans le même temps, toutes ces personnes se vouent lentement entièrement à lui, lui consacrant leur vie entière. Au summum de cet attachement (qui surpasse même le plus grand des amours), le vieil homme meurt, ce qui ravage l'esprit de ses bienfaiteurs. Si quelqu'un devine sa nature (par exemple, en lui demandant pendant son coma : "Hé ! Etes-vous Nyarlathotep ?"), il lui mettra quelques baffes, quand personne ne regardera, poussera des cris perçants, gémira, lui vomira du sang sur les chaussures, et mourra.
2. Le vieil homme est une sorcière. Il sortait d'un Portail quand il a été heurté par Winfield. Physiquement blessé, il l'a maudit, lui et tous ses proches (parmi lesquels le Dr White et quelques autres employés de l'hôpital. Après tout, Biltstone EST un petit village).
3. Le Dr White est un dément. Après avoir découvert certaines des notes d'Herbert West à la bibliothèque de l'université Miskatonic, il a décidé de continuer les expériences du "réanimateur" fou. Avec beaucoup de succès d'ailleurs : certains employés de l'hôpital sont de complets morts-vivants (ce qui explique les accidents pendant les opérations chirurgicales et le reste). White a l'intention de faire du vieil homme son *Opus Magnum* – son Grand Œuvre. Après plusieurs opérations (et quelques rituels) le vieil homme sera "amélioré" à l'aide de pièces métalliques. Il sera alors ressuscité et il annoncera la venue d'une nouvelle race humaine.

Tous droits réservés (c) 1998 Kars Alfrink

kalfrink@hotmail.com



# Tales Of Terror



## Contes de la Terreur

INTEMPORELS – LES CONTREES DU REVE



## Cauchemars enflammés

Brusquement l'investigateur se réveille. Quelque chose est en train de brûler, il y a de la fumée dans la chambre. La maison est en feu !!! L'ouverture de la porte de chambre révèle un furieux enfer orangé. Un feu démonté consume avec acharnement le hall ; les murs et le plancher sont tous deux embrasés et infranchissables. Avec les flammes léchant la porte, il n'y a plus qu'une seule issue : sortir à travers la fenêtre de la chambre. Dehors, la rue est calme, personne ne semble s'être aperçu que la maison brûlait gaiement. Il n'y a rien qui ne brûle pas déjà, pour s'agripper à l'extérieur. La seule solution est de sauter. L'investigateur prend son élan et bondit à travers la fenêtre vers un salut froid et dur. L'atterrissage est très violent, une douleur fulgurante envahit le corps de l'investigateur qui sombre aussitôt dans l'inconscience.

### Possibilités

1. L'investigateur se réveille à l'hôpital. Il y est en observation à cause de ses blessures provoquées suite à son saut à travers la fenêtre de sa chambre. De retour à sa maison, cette dernière est mystérieusement intacte. Le cauchemar est le résultat d'un sortilège de protection contenu dans un livre interdit que l'investigateur traduisait. Dans l'une de ses pages, l'auteur a inséré un vicieux sortilège tourmentant tous ceux qui ne devraient pas compulsiver ce grimoire. Il y a donc une chance pour qu'à chaque fois qu'un investigateur parcourt ce livre, il active le sortilège de protection en passant par la page en question. La prochaine fois que le joueur fera un tel vol plané à travers une fenêtre, il ne sera peut être pas aussi chanceux, il pourrait bien être cette fois-ci au vingtième étage.
2. L'investigateur en se réveillant se retrouve dans les Contrées du Rêve. Il a été invoqué, arraché à son sommeil normal pour apparaître dans les étranges Contrées du Rêve. Ce que ne sait pas encore l'investigateur, c'est si ce sont des alliés ou bien de dangereux ennemis qui l'ont invoqué. Dans le monde "réel", l'investigateur semble être tombé dans le coma après s'être défenestré sans raison apparente. Il s'est fracturé une cheville et est actuellement gardé sous surveillance à l'hôpital.
3. L'investigateur se redresse brusquement dans son lit. C'est la nuit, les draps sont emmêlés et trempés de sueur : c'était seulement un cauchemar.

Tous droits réservés (c) 1993 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



C'est un obscur magasin de prêt sur gages à la devanture souillée de taches. Lorsqu'on en pousse la porte une bouffée d'odeurs éventées assaille les narines du visiteur. Mais l'anneau dans la vitrine n'en est que plus attirant... C'est un simple anneau, une alliance, fait d'un or verdâtre, avec une inscription gravée à l'intérieur.

### Possibilités

1. L'inscription est un même symbole à trois branches répété plusieurs fois : le Signe Jaune. L'anneau est étrangement lourd, il en est fait mention dans quelques textes sous le nom d'Anneau Nuptial d'Hastur.

Le port de l'anneau a deux conséquences : la première est qu'il se contracte et ne peut plus être retiré ; la seconde est l'arrivée d'un Byakhee appelé par l'anneau. Le Byakhee emporte le détenteur de l'alliance - la Promise d'Hastur - sur Hali. Le Byakhee n'apparaît que si Aldebaran est dans le ciel. S'il est repoussé de quelque manière que ce soit, un autre le remplacera une nuit suivante.

Sur Hali, la Promise d'Hastur accapare toute l'attention du Grand Ancien... Dès que la nuit de noces est terminée, Hastur se débarrasse des restes de sa jeune épouse et l'anneau est retourné au magasin de prêt sur gages et à son dévoué propriétaire.

2. L'inscription est écrite en hyperboréen et signifie "Dort Bien, Rêve Bien". Le port de l'anneau durant le sommeil permet à son porteur d'entrer automatiquement - à moins que d'autres effets en interdisent l'accès - dans les Contrées du Rêve par la Caverne de la Flamme. Autrement l'anneau est sans grande particularité.

Il a été vendu au magasin par John Montego qui l'a utilisé pendant quelques années, avant que son double en rêve ait été tué, l'empêchant ainsi de retourner dans les Contrées. Grâce aux registres du magasin, il est possible d'entrer en contact avec Montego. Il en sait beaucoup sur les Contrées du Rêve, mais ne sait rien des horreurs menaçant le Monde de l'Éveil. Peut-être ferait-il un bon allié...

3. L'anneau est gluant et froid. S'il est porté, il ne pourra plus être retiré. En tout cas pas sans le doigt... L'inscription, si elle est traduite avant que l'anneau soit enfilé, dit "Bienvenue Ami, Rejoins-Nous" dans la langue des Goules.

Si l'anneau n'est pas enlevé - avec le doigt - alors le pauvre hère commence lentement à se décomposer et à n'avoir d'appétit que pour la viande putréfiée : il se transforme en Goule. L'anneau tombe quand la transformation est complète.

L'anneau a été vendu au magasin de prêt sur gages après que Laura Black a disparu de sa petite chambre mansardée et isolée. Sa famille a trouvé l'anneau parmi ses affaires et n'a aucune idée ce qui lui est arrivé. Celui qui le rachètera sera bientôt en mesure de découvrir ce qui est vraiment arrivé à Laura...

Tous droits réservés (c) 1997 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk



# L'araignée

Il est leur pire patient. Tout le monde, même les arachnophiles trouvent la présence de tant d'araignées dérangeante. Il y en a partout dans cette pièce décrépie, sur le sol, sur les murs et au plafond. Elles infestent son lit, arpentent ses vêtements et grouillent dans ses cheveux ; pourtant le patient les ignore totalement. Il est connu par le personnel de la maison de repos "Bellevue" comme étant un dément surnommé "l'Araignée". Assis sur sa chaise, il a la tête balante et le regard perdu dans le vide, il ne parle pas et les infirmiers doivent le nourrir à la cuillère, une vraie corvée. Les araignées ont survécu à toutes les tentatives pour se débarrasser d'elles. Des nettoyeurs aux nerfs d'aciers désinfectent régulièrement la chambre, mais à chaque fois en moins d'une semaine elles sont de retour. Maintenant tout le monde s'en fiche, tout comme "l'Araignée" qui s'en moque éperdument.

## Possibilités

1. Emporté par un puissant ouragan, l'équipage d'un tramp<sup>1</sup> chaviré se retrouva sur une île perdue du Pacifique, peuplée par des indigènes vénérant un Dieu araignée. Dans les mois qui suivirent, ceux qui ne furent pas tués, perdirent la raison ; finalement le culte élut l'un des survivants de l'équipage apôtre de leur Culte pour le reste de l'éternité. Ils le mirent sur un radeau pour qu'il puisse propager leur culte dans le monde entier, mais ils ne se doutaient pas que son esprit était complètement anéanti. L'homme a été recueilli par un navire de guerre et, déclaré fou, il a été envoyé à la maison de repos "Bellevue". Là-bas il a attiré l'attention de toute la population arachnide locale, Il est leur Dieu et elles aiment rester à ces cotés.
2. "L'Araignée" est l'hôte d'Enfants d'Atlach-Nacha, ce sont de grosses araignées avec d'horribles têtes. Pendant qu'il explorait les Contrées des Rêves, le patient trébucha sur la toile d'Atlach-Nacha. Le Grand Ancien enchanté de cette irruption s'empressa d'injecter avec joie sa progéniture dans un hôte qui tombait à point nommé. L'homme se réveilla en hurlant, si ce n'était qu'un rêve, pourquoi avait-il si mal ? C'est alors qu'il vit les marques de la piqûre sur son abdomen et ressentit la présence de ses "invités". Son esprit n'y résista pas. Maintenant les araignées attendent le joyeux jour où les rejetons d'Atlach-Nacha sortiront de cette coquille de chair. Sous la peau de "l'Araignée", les "Enfants" attendent l'heure de leur éclosion.
3. Les araignées font toutes partie d'une seule et même race, pourtant il en existe une multitude d'espèces différentes. "L'Araignée" est actuellement en train de les croiser. Son apathie et ses périodes de blanc sont parsemées d'instantanés d'intense activité lorsqu'il est autorisé à se promener dans le jardin : il y attrape des araignées pour sa cellule. Il est en fait en train de créer une nouvelle espèce. L'Araignée était autrefois un entomologiste d'exception, fasciné par l'organisation sociale des insectes. Il étudiait les raisons pour lesquelles un tel ordre était absent chez les Arachnides. Il est le seul survivant d'une expédition vers Gharne qui se termina tragiquement. Il conduit maintenant ses propres expériences et essaie de créer ce fameux nouvel ordre arachnide.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley  
steve@flar.demon.co.uk

---

<sup>1</sup> NdT : un cargo non affecté à une ligne régulière et naviguant au hasard des affrètements.





Formations sphériques de quartz résultant du refroidissement, sans déformation, de roches en fusion projetées dans l'eau lors d'une éruption volcanique.

Trouvées à proximité du Mt Etna, 1871, J. Castle

Voici ce qu'indique une étiquette explicative posée à côté de trois sphères de pierre d'environ 30 centimètres de diamètre. Le muséum est petit et son département de géologie l'est encore plus. Personne n'a réellement identifié ces pierres ; elles sont là attirant la poussière, quelconques et ignorées de tous.

Pourtant ces pierres sont des œufs de Chthoniens. Le professeur Castle les a trouvées près du Mont Etna et les a ramenées au Muséum. Sa théorie concernant leur origine est totalement erronée et il n'a pu les examiner plus en détail avant son décès prématuré en 1872.

### Possibilités

1. Des Chthoniens ont suivi Castle jusqu'à son muséum après le vol de leur progéniture. Avant qu'ils n'arrivent, il eut le temps d'exposer ces fameuses "pierres". Son attaque cardiaque est en fait survenue lors de contacts télépathiques avec les Chthoniens adultes désirant l'interroger sur l'emplacement des œufs. Les monstres restèrent ainsi sans réponse.
2. Les œufs ont été volés au Muséum. Pendant que les petits Chthoniens grandissent, ils développent lentement leur habilités télépathiques, c'est ainsi que des adultes les ont repérés. Des agents humains des Chthoniens furent envoyés voler ces œufs pour les ramener dans les Contrées des Rêves. Le monde éveillé devient beaucoup trop dangereux et les Chthoniens ont décidé d'infiltrer les Territoires par-delà le Mur du Sommeil. Leur Plan n'en est encore qu'à ces premiers balbutiements et ce tant qu'il n'y aura pas plus d'œufs qui y seront transportés.
3. Avant qu'un Chthonien adulte ou bien qu'un de leurs agents humains n'arrivent, les œufs éclosent. Les bébés tuent d'abord des oiseaux et des rongeurs mais grandissent rapidement, réclamant de plus grosses proies. Les premiers actes de vandalisme qu'ils causeront ne seront pas prioritaires dans les registres de la police, mais dès lors qu'il s'agira de morts et de disparitions, les forces de l'ordre y prêteront plus d'attention. Après ce n'est qu'une question de temps avant qu'un Chthonien adulte ne surgisse pour récupérer ses petits.



Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley

steve@flar.demon.co.uk

Illustration de Dr Nye

## Le bois enchanté

Juste à la sortie de Tunbridge Wells, dans le Kent, se trouve un petit bois que les autochtones appellent simplement "Le Bois". On peut l'atteindre depuis Tunbridge Wells ou de l'un des villages environnants, mais si de nombreuses personnes passent à proximité, peu s'y arrêtent.

Il y a un certain nombre d'histoires étranges associées au Bois : des contes sur des bêtes étranges et des étrangers qui y vivraient. Parfois des animaux s'en échappent et sont aperçus par les natifs du coin.

Aucun des habitants du cru n'ose s'aventurer dans Le Bois, tout juste osent-ils en parler à voix basse, autour de pintes mousseuses, à l'abri des tavernes locales. Ceux qui semblent s'y intéresser de trop près sont regardés avec suspicion. Rien de bon n'est jamais sorti du Bois...

Le Bois apparaît rarement sur les cartes et on peut en faire le tour en à peine trois heures. Pourtant, les tentatives d'exploration sont habituellement frustrantes, et les curieux se retrouvent en général rapidement à l'orée du Bois sans avoir pénétré très loin.

D'une colline voisine, plusieurs panoramas attrayants peuvent être aperçus. Par exemple, quelque part dans le bois une tour s'élève au centre d'une clairière. Cependant, l'atteindre est presque impossible tant Le Bois garde jalousement ses secrets.

Il y a plusieurs fermes avoisinantes et certaines ont été témoins de choses qui sont sorties du Bois. Quand leurs occupants entendent des grondements et des reniflements étranges, ils ferment simplement leurs volets et attendent. A la fin les bêtes rejoignent toujours leurs pénates dans Le Bois.

Des gens ont également été aperçus venant du Bois, leur façon de parler est toujours étrange et leurs vêtements le sont plus encore.

De temps en temps un "Étranger" se rend dans une ferme des alentours et porte un intérêt inhabituel au Bois. Ces personnes sont fuies comme la peste par les autochtones et sont considérées comme des fauteurs de trouble. Le Bois est ancien, fier et devrait être laissé en paix. Les histoires "d'Étrangers" s'évanouissant dans Le Bois pour ne jamais réapparaître sont assez courantes.

### Possibilités

1. Le Bois est un passage vers les Contrées du Rêve. Il est situé à l'intersection des deux réalités et des voyageurs peuvent le traverser. Cependant, le passage est protégé et seules des personnes très déterminées sont capables de le franchir. Le voyage est possible dans les deux sens, ce qui explique l'arrivée accidentelle de personnes et de bêtes originaires des Contrées du Rêve.
2. Le Bois est hanté par le fantôme d'un forestier qui a perdu sa fille. Elle est enterrée au pied de la tour et il garde sa tombe avec détermination. Il essaiera d'empêcher quiconque d'approcher de sa sépulture. Il a suffisamment de force pour animer des monstres de grande taille, formés de morceaux de bois, de pierres et de feuilles mortes, qui peuvent effrayer les curieux. Son dernier recours est sa compétence inégalée avec un arc et des flèches...
3. C'est l'un de ces endroits spéciaux où vivent les dragons, les licornes, les elfes et leurs semblables. A l'intérieur du Bois, ils sont protégés contre les interférences extérieures par de puissantes magies.

Tous droits réservés (c) Steve Hatherley



Ce soir, un investigateur a invité ses collègues et camarades afin de mieux faire connaissance avec eux. Leurs discussions sont brutalement interrompues par un homme désespéré, cognant frénétiquement à la porte. L'investigateur reconnaît aussitôt Mr Wraxton, son voisin immédiat. Ce dernier est petit, avec une calvitie naissante et d'âge mur ; il est généralement très poli et courtois, mais un jet de *Psychologie* réussi révélera que Mr Wraxton a apparemment subi un terrible choc émotionnel. Il leur indique qu'il y a quelques heures de cela, un homme s'est introduit dans sa maison, l'a séquestré et a mis sans dessus dessous chacune des pièces en hurlant quelque chose à propos du "Septième Portail du Mirage". Il y a tout juste dix minutes, l'homme s'est enfui, et Mr Wraxton se libérant de ses liens est accouru ici chercher de l'aide. Accompagnant le voisin hystérique jusqu'à sa maison, les investigateurs pourront découvrir que rien n'a été endommagé et qu'il n'y a aucun signe d'intrusion comme il le prétendait. Mr Wraxton insiste pourtant sur le fait que cette personne était bel et bien présente. Un interrogatoire soigneusement mené révélera que Mr Wraxton est quelque peu confus sur de nombreux détails.



### Possibilités

1. Le pauvre Mr Wraxton est un peu trop surmené ces derniers temps et il vient de sombrer dans une dépression nerveuse. Sa fille habitant New York a été tuée par un cambrioleur il y a quelques mois de cela, et sa peur d'assaillants inconnus a définitivement pris le dessus sur sa raison. Attention, il peut devenir très dangereux si on le confronte à l'incohérence de ses déclarations.
2. Un culte ennemi à la rancune tenace a traqué les investigateurs durant de longs mois. Ses adeptes ont utilisé par erreur un gaz hallucinogène nommé le "Septième Portail du Mirage" sur Mr Wraxton, pensant le répandre dans la maison de l'investigateur. Après avoir administré la drogue, l'homme a réalisé son erreur et s'est retiré tout excité. Les investigateurs seront très prochainement directement visés.
3. Un magicien est récemment entré dans les Contrées du Rêve au terme de sa vie terrestre. Il prépare sa vengeance contre ses ennemis restés dans le Monde de l'Eveil, mais il n'a plus aucun moyen physique pour appliquer son plan. Dernièrement, il a contacté plusieurs personnes (dont Mr Wraxton) durant leur sommeil, et il les y terrorisera tant qu'ils n'auront pas trouvé un sort appelé le "Septième Portail du Mirage" contenu dans un mystérieux grimoire : l'Uzuldaroum Inunabulum. En utilisant ce sortilège, il pourra enlever physiquement un être du Monde de l'Eveil dans les Contrées du Rêve, où le sorcier pourra enfin torturer et exécuter ses proies selon son bon plaisir. Seulement le sorcier n'a été que très approximatif quant à la localisation du grimoire, mais il a déjà pris le contrôle de quelques endormis et espère trouver le "Septième Portail du Mirage" très bientôt. Les investigateurs doivent arrêter ses agents et si possible aller pourchasser le diabolique sorcier jusque dans les Contrées du Rêve.

Tous droits réservés (c) Daniel Harms

Illustration : Daniel Gelon

*The Unspeakable Oath* N°12 (1995)

# Un loup à la porte

Un des joueurs, un médecin, est contacté par Charlotte Langley. Elle fait des rêves inquiétants chaque nuit et elle souhaite qu'il lui prescrive quelque chose pour les arrêter. Charlotte est âgée de vingt-trois ans et est plutôt séduisante. Elle fait ce genre de rêves, presque toujours identiques, depuis qu'elle a environ treize ans : du sang, une fourrure hirsute et un ardent désir de courir librement dans des forêts sombres et humides. Charlotte n'a aucune idée sur l'origine de ces rêves.

Puis, il y a environ une semaine, les rêves ont commencé à s'intensifier. Ils sont devenus plus violents, plus réalistes. Depuis elle se réveille chaque nuit en proie à une effroyable terreur. Est-ce que le docteur pourrait faire quelque chose pour elle ?

Charlotte est un Loup-garou. Elle a contracté la maladie à treize ans quand elle a été mordue par un chien infecté. Depuis lors, la maladie s'est lentement propagée dans son organisme. Sous peu elle en développera les pleins symptômes, se transformera en un terrifiant Loup-garou et assassiner plusieurs innocents. Elle n'en gardera aucun souvenir.

Contrairement à la légende populaire, la maladie ne se manifeste pas toujours lors de la pleine lune. Elle suit cependant un cycle lunaire, se répétant tous les 28 jours.

Trouver un traitement à cette maladie pourrait bien être un formidable dilemme, en particulier si l'un des camarades du joueur, convaincu, proposait une solution radicale. Une balle d'argent tuera Charlotte, mais est-ce que le médecin autorisera son emploi alors qu'il pourrait être capable de la guérir ?

## Possibilités

1. Si le médecin ne suspecte pas Charlotte, il devrait être conduit à croire qu'elle possède un don de voyance. Si les rêves de Charlotte peuvent prévoir ces terribles meurtres, alors elle pourrait sans doute être employée pour aider à résoudre les crimes...
2. Le médecin surveille la jeune fille pendant son sommeil et assiste à sa bestiale métamorphose. Il n'a que quelques instants pour agir avant que le Loup-garou se réveille. Ceci pourrait bien être compliqué si le médecin s'est attaché à Charlotte.
3. Charlotte est une Rêveuse inconsciente : dans les Contrées du Rêve elle est un Loup-garou. Durant les heures où sa maladie est à son apogée, une bête terrible et implacable chasse dans les rues de Dylath-Leen. L'argent est rare à Dylath-Leen et personne ne pense à le gaspiller sur la bête.

Dans le monde réel, la métamorphose se produit aussi. Charlotte se transforme en Loup-garou dans son lit, mais ne se réveille jamais. Au matin elle retrouve sa forme humaine, affaiblie, ayant l'impression d'avoir couru un marathon. Ce phénomène se reproduit plusieurs nuits de suite, chacune durant jusqu'à huit semaines dans les Contrées du Rêve, avant que la maladie ne la laisse en repos. Jusqu'au mois suivant...

Dans ce cas, les rêves se produisent peut-être depuis de nombreux mois et Charlotte vient seulement de se décider à consulter un médecin. Elle ignore tout des Contrées du Rêve.

Tous droits réservés (c) 1990 Steve Hatherley  
steve@flar.demon.co.uk



# Tales Of Terror



## Contes de la Terreur

DELTA GREEN



## A rebours

Après une dure journée de travail sur le terrain, rien de tel qu'une bonne nuit de sommeil pour l'investigateur ! Le réveil est paisible, mais au cours de ses préparatifs, ce dernier se rend peu à peu compte de quelques bizarreries anodines : il est incapable de retrouver sa station radio habituelle, le grille-pain semble avoir changé de couleur, quelques photos semblent jaunir, etc. L'investigateur n'y prend pas encore garde, et poursuit sa journée...

Cependant, au fil des nuits, le mobilier continue de se modifier : le réveil numérique laisse place à un vieux coucou, la chaîne hi-fi à un tourne-disque puis à un gramophone, la lampe électrique de chevet à un chandelier, et ainsi de suite... Peu à peu, ce sont les murs dont la texture change à vue d'œil, puis l'immeuble entier, voire les alentours... Si l'investigateur croise ses collègues, ceux-ci ne comprendront pas un mot de son charabia.

## Possibilités

1. L'investigateur est victime d'un transfert inachevé avec un membre de la Grande Race de Yith : en effet, le PJ était pressenti pour devenir un "hôte", mais l'inversion des esprits n'a pu s'achever. L'investigateur ne s'est rendu compte de rien, mais les souvenirs passés de la créature lui sont pourtant parvenus, et peu à peu remontent à la surface de sa conscience.

Malheureusement, l'investigateur vit – du moins voit – chaque jour un retour progressif vers le passé, en interaction avec sa perception... Peu à peu, il lui semblera remonter siècle après siècle, et si aucun remède n'est trouvé, des visions de ce qui a précédé l'humanité se présenteront à lui – des révélations dont sa raison se serait volontiers passé... – bien que restant physiquement dans le XXe siècle.

2. L'influence d'Hastur prend possession de l'immeuble et de ses habitants : l'un des voisins de l'investigateur n'est autre qu'un pseudo artiste, mais celui-ci est entré en possession de la pièce de théâtre *Le Roi en Jaune*. Sa lecture dévastatrice a attiré l'attention de l'avatar d'Hastur, dont le but est désormais de faire entrer l'immeuble entier dans l'univers de la cité irréelle et baroque de Carcosa.

Les prémices de cette "aspiration" dans l'univers surréaliste d'Hastur se manifestent par des changements incessants de l'environnement jusque là familier et quotidien de l'investigateur et de ses voisins – nombre de ceux-ci ont déjà perdu la raison, seul l'investigateur semble pouvoir faire quelque chose, avant la disparition pure et simple de l'immeuble.

3. Une vengeance est à l'œuvre : au cours d'une mission à Chicago, l'investigateur a porté préjudice à un puissant gang, le Tong Shugoran, derrière lequel se cachent des Tcho-Tchos américains de la nouvelle génération. Pour se venger, ces derniers ont décidé de liquider à leur façon l'investigateur et ses collègues, en faisant secrètement et régulièrement ingérer à chacun du "Reverb", une drogue à base du terrible Liao, dont les effets sont des flashes de l'histoire passée, puis une remontée graduelle du temps vécue par l'esprit...

Actuellement, l'investigateur vit un très mauvais trip, victime régulière de bonds dans le passé et d'hallucinations après son retour dues au phénomène de manque, d'autant plus que les Tcho-Tchos n'espèrent rien de moins qu'une rencontre fatale avec un Chien de Tindalos. Bientôt, ce sera le tour de ses collègues...

Tous droits réservés (c) Kerk



Il est tard, très tard. Un terrible orage frappe les Etats-Unis. Un des PJ est chez lui, sans doute essaie-t-il de trouver le sommeil. On frappe à la porte... Un homme, trempé par la pluie, vêtu de vêtements sales et trop petits pour lui, se trouve sur le seuil. Blessé, il a visiblement reçu des coups au visage. Quelque peu hagard, il restera sans parler durant quelques instants avant de dire : "Tout ce que je sais, c'est que je dois venir chez vous".

L'homme n'a pas de papiers sur lui et est totalement amnésique. Il ne semble pas mal nourri, n'a pas le physique d'un SDF et paraît même en excellente forme physique. L'esprit de l'inconnu est une page blanche, un vide absolu et rien ne peut y remédier. Durant des jours, l'inconnu s'accrochera désespérément au PJ, persuadé que ce dernier détient la clef de son passé.

## Possibilités

1. Ce nouvel "ami" est en fait un agent de NRO Delta chargé d'éliminer les PJ. Il devait exécuter sa mission lors de ce fameux soir d'orage mais un grain de sable a fait échouer le programme.

Avant de passer à l'attaque, en début de soirée, l'agent s'est injecté une hormone issue des laboratoires de MJ-12. La substance destinée à accroître les capacités physiques du tueur n'a pas eu les effets escomptés. Peu après l'injection, l'agent est tombé dans le coma pendant plusieurs heures. Bien assez longtemps pour que des SDF lui volent son arme, ses papiers et ses vêtements. Une fois revenu à lui, l'hormone avait déjà entraîné des graves lésions de son cerveau.

Durant la période où les joueurs resteront au côté de l'inconnu, ils auront à faire face aux assauts des assassins de Majestic souhaitant "effacer" définitivement leur ancien partenaire. Les PJ auront aussi à comprendre d'où viennent les capacités de l'inconnu, notamment sa connaissance des armes. Enfin, lorsque l'inconnu retrouvera peu à peu la mémoire (ce qui ne manquera pas d'arriver), le face-à-face pourra donner lieu à une intéressante situation, quant aux choix que fera ce dernier.

2. L'inconnu est une pure création du PJ issu de son subconscient. Un produit de ses phobies, un fantasme destiné à combattre ses névroses. Après la première rencontre, l'inconnu fera de nombreuses apparitions surprises – toujours lorsque le PJ est seul. Il l'entraîne alors dans des aventures nocturnes sur les traces d'un passé improbable. Malheureusement pour le joueur, ces aventures ne sont pas fantasmées mais sont au contraire bien réelles... Ces aventures constituent un exutoire, un défouloir qui permet la survie de l'esprit du PJ. Meurtres, passages à tabac, sexualité déviante... Tout cela peut être exigé par la situation. Ainsi, "l'inconnu" pourra entraîner notre joueur dans une soirée SM pour rencontrer un indic... A moins que le joueur ne prenne conscience de sa folie, il finira par commettre un acte totalement irréparable.
3. L'inconnu est l'unique survivant d'une cellule de Delta Green portée disparue il y a plus d'un an. Enquêtant sur d'étranges événements dans les Rocheuses, la cellule avait pu faire le lien entre les Greys et les Mi-Go. Ils avaient ainsi pu percer à jour la conspiration des Fungi. Cependant, très rapidement, une équipe de NRO Delta souhaitant protéger le secret des Greys est intervenue et a frappé sans pitié.

Adolphe Lepus qui, depuis quelque temps pense qu'un secret se cache derrière l'activité des Greys s'est directement chargé de l'interrogatoire des agents de Delta Green. A son grand désespoir, il n'a jamais pu faire parler ces agents endurcis. Après avoir abattu deux prisonniers sur trois, Lepus s'est résolu à mettre en place un stratagème. Il a effacé les souvenirs de ce dernier agent et l'a mis sur la route des PJ. Lepus attend avec impatience qu'ensemble, les agents de Delta Green reviennent sur le passé de l'inconnu. Lepus maintient sous surveillance étroite son "protégé" et sera ainsi enfin informé du terrible secret...

Tous droits réservés (c) Kerk

## L'espion qui s'ignorait

Une terrible vague "d'accidents" frappe les rangs de Delta Green. Pour la cellule A, il s'agit assurément d'une offensive de Majestic 12. Une taupe a infiltré le réseau. Toutes les communications sont restreintes, les contacts physiques entre les agents de différentes cellules sont interdits... Une terrible atmosphère de suspicion traîne dans les rangs de Delta Green.

Pourtant, les coups durs à l'encontre de l'agence se poursuivent. Les sympathisants tombent les premiers et toute l'organisation est menacée. Les PJ finiront par s'étonner d'étranges coïncidences : la plupart des personnes abattues ont été en contact avec leur cellule. Bientôt, la cellule A leur tend un piège en diffusant une fausse information par le canal des PJ. Le résultat est sans appel : un membre de la cellule est un espion...

### Possibilités

1. Un des PJ est la "créature" de Majestic. MJ-12 est en effet plus ou moins responsable des grandes lignes de la destinée du PJ. En plaçant les bonnes personnes sur sa route, en trouvant les bonnes influences, Majestic a permis à sa créature d'intégrer une agence fédérale et, par la suite, d'être remarquée par Delta Green. Majestic a plus ou moins façonné l'environnement de sa créature. Ses parents, sa femme, ses amis... Tous sont liés d'une façon ou d'une autre à la grande conspiration.

Cette vaste machination a pour but de placer la "créature" en position d'informer Majestic. Le joueur est en effet conditionné pour livrer des informations sensibles dès lors qu'un mot clef lui est communiqué. En état d'hypnose, le joueur n'a aucun souvenir de sa trahison. Le joueur conditionné, la "créature", est une pièce d'un vaste dispositif mis en place par Majestic. En faisant la lumière sur son passé, le joueur mettra à jour cette vaste conspiration issue du programme MKULTRA et de la science extraterrestre.

2. Un des joueurs a été manipulé il y a plusieurs années. Il n'en garde aucun souvenir bien que de légères névroses et d'étranges rêves récurrents soient liés à cette expérience. Durant son enlèvement, les Mi-Go ont implanté dans son cerveau un émetteur couplé à un carbone cérébral. Ainsi, toutes les pensées et les expériences sensorielles du PJ sont transmises au "Country Club" cher à MJ-12.

Le dispositif extraterrestre n'est détectable que par le biais d'un scanner. D'une façon ténue, l'émetteur peut aussi entraîner de légères perturbations de certains modèles de téléphones portables, de TV, de radios et de micro-ordinateurs.

Les avancées de la chirurgie ne permettent malheureusement pas d'ôter le dispositif sans lésions. Des analyses montrent cependant que l'émission ne peut avoir lieu qu'entre 8h00 et 22h00. Passé cette tranche horaire, le satellite qui assure le transfert du signal ne permet plus le relais de l'information. Ainsi, le joueur est contraint de mener ses opérations de nuit sous peine d'informer Majestic de ses moindres faits et gestes...

3. Majestic n'est pour rien dans la vague de meurtres qui éclaire les rangs de Delta Green. La Destinée a, par contre, choisi de prendre une revanche sur le groupe de francs-tireurs qui commence à mettre à mal ses activités.

La Destinée, par le biais du Réseau, a récemment pu obtenir un objet appartenant à un des PJ. En utilisant un antique rituel, Robert Hubert "Bélial" peut garder un œil sur ce joueur. Il voit ce qu'il voit, il entend ce qu'il entend et prend un malin plaisir à abattre les connaissances du PJ. Il frappe tout d'abord dans les rangs de Delta Green puis s'attaque bientôt à ses amis, ses parents...

Tous droits réservés (c) Kerk





Un classique des jeux de conspiration ! Durant une enquête, un homme fera son apparition. Il ne donnera pas son nom, ne cherchera pas à faire durer les conversations et se limitera toujours à l'essentiel. Aides ponctuelles, informations souterraines, mises en garde salvatrices...

Au fil des apparitions de l'homme-mystère, les joueurs apprendront à lui faire confiance. Ses conseils sont souvent judicieux et les pistes sur lesquelles il envoie nos joueurs aboutissent toujours à une révélation intéressante. Cependant, un des joueurs nouera une relation particulière avec cet homme. Ce PJ sera profondément déstabilisé par l'inconnu. L'impression diffuse de le connaître, de l'avoir déjà côtoyé... De plus, l'homme mystère semble, lui aussi connaître le PJ. Il fait particulièrement attention à lui, semble le connaître mieux que personne et parvient assez souvent à deviner ses pensées...

## Possibilités

1. L'homme de l'ombre et le PJ ne font qu'un. Il s'agit de la même personne avec une différence d'âge de 40 ans. En utilisant l'Altération Physique de Gorgoroth, l'inconnu parvient à donner le change et à approcher le PJ sans éveiller ses soupçons. En 2040, notre PJ a emprunté une faille temporelle de façon fortuite ou, au contraire, à dessein. Il est ainsi revenu quarante ans en arrière et, fort de ses connaissances historiques et occultes, a choisi de s'aider lui-même, ainsi que ses anciens collègues.

Un jeu risqué qui pourrait bien entraîner de terribles conséquences pour Delta Green et pour la trame historique...

2. L'inconnu est le père du PJ mort depuis quelques années. L'Opus Dei ou la Destinée ont choisi de lui redonner la vie grâce au sort de Résurrection puis, de le rendre méconnaissable par le biais de l'Altération Physique de Gorgoroth.

L'objectif de cette machination est de gagner la confiance du PJ pour utiliser la cellule de Delta Green dans un but propre à l'Opus ou à la Destinée. Les relations entre l'homme-mystère et son fils seront de plus en plus troubles. Le père souhaitant mettre en garde son fils et, en même temps, craignant terriblement l'impact psychologique de cette révélation.

3. L'homme-mystère est le frère du PJ, déclaré mort au Viêt-nam. Impliqué dans des opérations secrètes menées par la CIA (opération Phoenix), l'homme mystère s'est fait passer pour mort avant d'être recruté dans les rangs de NRO Delta.

C'est par hasard que l'homme-mystère a rencontré son frère. Alors chargé de filer un agent de Delta Green, il s'est rendu compte que l'agent en question n'était autre qu'un membre de sa famille. L'homme-mystère a alors entrevu la possibilité de jouer double jeu et de transmettre quelques informations à Delta Green par le biais de son jeune frère. Une manière pour lui de soulager sa conscience et aussi, de faire la lumière sur un épais mystère. Bras droit d'Adolphe Lepus, l'inconnu fait partie de ceux qui estiment que les Greys ne jouent pas franc-jeu.

Tous droits réservés (c) Kerk

## Le retour de Mildred

Alors qu'un des PJ commençait juste sa carrière au service du FBI ou d'une autre agence fédérale, il permit l'arrestation de Léon Mildred, un tueur en série particulièrement violent. Ce dernier pratiquait des meurtres rituels sur de jeunes enfants. Les victimes étaient vidées de toute goutte de sang puis éviscérées.

Après sept meurtres et une enquête aussi longue qu'éprouvante, notre PJ a fini par rassembler les preuves suffisantes pour envoyer Léon Mildred dans le Couloir de la Mort, Texas. Pourtant, aujourd'hui, alors que Mildred est mort et enterré, les meurtres reprennent selon un *modus operandi* en tout point semblable au terrible *serial killer*. Le tueur, quel qu'il soit, s'amuse même à joindre notre joueur, lui laissant entendre qu'il est bien Léon Mildred et qu'il va bientôt se venger...

### Possibilités

1. Léon Mildred était un sorcier. Il est effectivement mort il y a plusieurs années, exécuté par injection létale. Alors que son corps était encore chaud, ses yeux ont été prélevés et ont été transplantés sur un receveur innocent en attente d'une greffe. Ce dernier a commencé à être frappé par d'étranges visions, des rêves morbides, des envies contre nature et bientôt, tous ces fantasmes sordides eurent raison de sa santé mentale.

Dès lors, l'esprit immortel du sorcier est seul aux commandes d'un corps et il a effectivement comme objectif de se venger et de poursuivre son œuvre.

2. L'homme qui est mort au pénitencier était innocent... ou plus exactement irresponsable. Un Insecte de Shaggai s'était introduit dans le corps de Léon Mildred et le poussait à accomplir ces atrocités. Avant de mourir, le Shan a quitté le corps de Mildred pour trouver refuge dans le corps d'un gardien de prison. Les sévices que ce dernier infligea par la suite aux détenus ont entraîné une enquête interne. C'est ce qui poussa le Shan à quitter son hôte et à prendre possession de la femme d'un prisonnier venu en visite. C'est cette dernière qui perpétue, à l'heure actuelle, les meurtres de Léon Mildred.
3. Le meurtrier est un "copycat", un ancien de Delta Green (peut-être un ancien PJ) mis sur la touche en raison d'une santé mentale trop faible. Jugé instable, la cellule A a choisi de l'exclure progressivement de toute nouvelle enquête. L'agent rejeté en a gardé un profond ressentiment envers l'organisation et une terrible jalousie à l'égard des membres en service.

Agent de la même structure fédérale qu'un des PJ, il a eu accès aux différentes pièces du dossier Mildred. Il se plaît désormais à tourmenter notre PJ, à frapper ses proches et à mettre à rude épreuve sa Santé Mentale.

Tous droits réservés (c) Kerk



Nous sommes en décembre 1999. L'US Air Force via le porte-parole du Pentagone déclare qu'un F-111 s'est écrasé en Serbie, alors qu'il effectuait une simple mission de reconnaissance. Les informations sont lapidaires et peu d'éléments filtrent. Dans les semaines qui vont suivre, une rumeur va commencer à courir dans les agences d'espionnage internationales : Le F-111 qui se serait écrasé était en fait une version "améliorée" du célèbre appareil. Selon certaines sources non identifiables, ces améliorations apporteraient la preuve de la possession de technologies extraterrestres par les Etats-Unis !

La rumeur se propage comme une traînée de poudre. Le GRU-SV8, l'Opus Dei, le Sceptre, PISCES, Delta Green et Majestic 12 sont sur les dents.

Le microcosme des agences de renseignement est secoué par cette tempête. Les rumeurs se propagent vite, les contre-informations tout aussi vite. Bientôt les meurtres, les alliances, les re-virements se multiplient et toujours pas d'éléments tangibles...

### Possibilités

1. Cette rumeur est une intoxication savamment orchestrée par Albert Yrjo, le brillant manipulateur de Majestic. Seuls de très rares membres de MJ-12 sont au courant de cette "simulation". Pour tous les autres, la conspiration est en danger.

Albert Yrjo a lancé cette simulation pour plusieurs raisons : avec cette rumeur, il teste les capacités de la totalité des agents de Majestic, il contrôle la dynamique propre au microcosme du renseignement et il repère les réseaux d'information... Les PJ seront eux aussi pris dans la tempête. Les différents réseaux d'espionnage alimentent, à eux seuls, la rumeur concernant cette affaire fictive.

Ainsi, les joueurs pourront avoir vent de potentiels vendeurs, des noms émergent, des opérations destinées à mettre à jour le possesseur des preuves sont montées... Plus les joueurs s'enfonceront dans cette conspiration fantôme, plus les effets tangibles seront nombreux : mises sur écoute, meurtres... Ils devront finir par se rendre compte de la supercherie avant de compromettre Delta Green.

2. Le GRU-SV8 (l'équivalent russe de Delta Green) a rapidement mis la main sur les pièces "extraterrestres" du F-111. Cependant, tout aussi rapidement, la mafia russe a éliminé les agents responsables et a récupéré les pièces... Depuis quelques jours, l'*Organyzatzia* fait courir le bruit qu'elle vendra au plus offrant les précieuses pièces. Le GRU-SV8 va précautionneusement prendre contact avec les PJ pour remédier à ce problème.

La mafia compte organiser une "mise aux enchères" à Venise. Durant une semaine, la ville grouille d'espions. La mafia vénitienne assure la sécurité de la manifestation. Avec l'aide du GRU, les agents de Delta Green vont tenter de voler l'objet de la vente. Il faudra alors compter avec Majestic 12, Sceptre, PISCES, l'Opus Dei et la Karotechia.

3. Il y a bien eu crash d'un appareil utilisant une technologie extraterrestre. Cependant, les Mi-Go sont rapidement intervenus et ont mis en œuvre un plan qui leur ressemble. Plutôt que de subtiliser les pièces compromettantes, les Fungi ont choisi de les laisser sur place après leur avoir fait subir un traitement particulier. Toutes les personnes qui auront ces pièces entre leurs mains seront contaminées par un puissant virus mutant. Ces personnes mourront à petit feu.

Majestic 12 souffle sur les braises et une équipe spéciale du NRO Delta est chargée de jouer les trouble-fête. Grâce à leurs actions, le porteur des pièces change aussi souvent que possible. A leur tour, les PJ pourront peut-être entrer en possession de ces pièces, véritable arlésienne de l'espionnage. Dans ce cas, ils contracteront le virus et seront bientôt approchés par les hommes de MJ-12. Le choix des PJ sera simple : une rémission ou la mort...

Tous droits réservés (c) Kerk

## Une gloire gênante

De façon récurrente (et énervante), les PJ ont dans leurs pattes une équipe de reporters de l'émission-poubelle à sensations *Phénomène X*. Dès que nos investigateurs sont en service pour Delta Green, ils voient inmanquablement débarquer Franck Carincola avec son équipe de reporters...

Cette présence oblige notre équipe à développer des trésors de discrétion et d'ingéniosité mais, malgré tout, l'équipe de *Phénomène X* paraît particulièrement bien renseignée. Franck Carincola est en passe de faire vivre à nos joueurs un véritable enfer. Il a affublé chacun d'entre eux d'un surnom évocateur et prépare un numéro spécial centré sur leurs personnes.

Si l'équipe de *Phénomène X* poursuit sur sa lancée, il est certain que la cellule A sera contrainte de prendre des précautions particulières avec les PJ !

### Possibilités

1. Cette gloire gênante pourrait bien être un problème secondaire. C'est en effet la sécurité de Delta Green qui est en jeu. Si les reporters de *Phénomène X* peuvent suivre les PJ à la trace, c'est que, par hasard, l'un d'entre eux a percé à jour le cryptage des mails de l'organisation. Ainsi, Franck Carincola (qui ne fait aucune distinction entre Delta Green et Majestic 12 – il ne croit qu'en une seule et même conspiration gouvernementale) peut lire tous les mails adressés par la cellule A aux PJ et inversement.

Les joueurs s'en rendront rapidement compte. Au même moment, les agents de NRO Delta auront eu vent d'une rumeur selon laquelle un membre de *Phénomène X* aurait percé à jour le cryptage de Delta Green. Ainsi, les joueurs comme les agents du NRO Delta se livreront une course sans merci pour mettre la main sur l'algorithme de décryptage.

2. L'équipe de *Phénomène X* est systématiquement informée par Majestic 12 des mouvements de Delta Green et de ses agents. Les joueurs auront ainsi à gérer cette gloire gênante. Arrive le moment fatidique où Franck Carincola parvient à fixer sur pellicule une preuve tangible et indiscutable de l'existence du Mythe ou de la conspiration de Majestic. A partir de là, la vie du reporter change du tout au tout : mise sur écoute, intimidation puis élimination de son équipe de tournage.

Alors que ses collaborateurs sont tous victimes d'un "accident", Franck Carincola perd pied. Il se rend chez un des PJ et le prend en otage. Il est particulièrement nerveux, terrorisé et il veut des réponses. Carincola ne connaît pas l'existence de Delta Green. Il pense que le PJ appartient au "Groupe". Un terme générique qui, pour lui, désigne les responsables. Au joueur de contrôler Carincola, de le faire basculer dans son camp et de mettre la main sur le film compromettant.

3. Franck Carincola n'est plus Franck Carincola. Le reporter de *Phénomène X* a été enlevé par Majestic et remplacé par une "copie conforme". Cette copie n'a d'autres objectifs que d'en faire baver aux PJ. Elle ne reculera devant aucune bassesse, aucune pression, et n'hésitera pas à menacer les PJ et à leur faire comprendre qu'elle en sait beaucoup sur eux, plus qu'elle n'en dit. L'issue de cette opération pourra être heureuse grâce à l'équipe de tournage avec laquelle travaille Carincola. Ces derniers ne reconnaissent plus le reporter. Avec leur aide, il sera possible de mettre à jour la machination de MJ-12. Il sera peut être même possible de libérer le vrai Franck Carincola, à moins que Franck ne s'échappe par lui-même. La présence de deux Franck Carincola risque de poser problème à Majestic.

Tous droits réservés (c) Kerk





## Règles du « Jeu de l'Impro »

Vous êtes Gardien des Arcanes et vous avez une ou deux heures pour improviser. Munissez-vous de ce recueil, de votre matériel et entourez-vous de quelques cobayes consentants et motivés. Quelle version du jeu oserez-vous essayer ?

D53	ANNEES 1919-1939	Page
1	Baby-sitter recherchée...	31
2	Cauchemars enflammés	56
3	Cercle d'or	57
4	Dans l'obscurité	32
5	Des fantômes dans le préau	21
6	Fungus	22
7	Graffitis hermétiques	24
8	Histoires courtes	33
9	Horreur à Fang Rock	18
10	Jurassic Park	34
11	La boîte de G'Hyr	39
12	La course aux régimes	26
13	La crique du contrebandier	2
14	La disparition	40
15	La Division Hexe	27
16	La fièvre écarlate	41
17	La mort mystérieuse	4
18	La Parole divine	42
19	La vieille église	43
20	La Vieille Piste Droite	5
21	L'Anachronomicon	35
22	Langues fourchues	44
23	L'Antre d'Anna la Noire	36
24	L'araignée	58
25	Le bois enchanté	60
26	Le fantôme de Heddon Manor	6
27	Le Livre Noir de l'Orient	7
28	Le marin empoisonné	8
29	Le monstre d'Helmsdon	9
30	Le Second Cercle	19
31	Le Septième Portail du Mirage	61
32	Le tapis	46
33	L'éclosion des pierres	59
34	Les Dragons de Midlock	47
35	Les Manacles	10
36	Les Pierres du Destin (1)	48
37	Les Pierres du Destin (2)	11
38	L'étang de Vere	37
39	L'Eventreur	38
40	L'île	29
41	L'Incal Noir	25
42	Migraines	49
43	Mort tropicale	50
44	Qui est l'assassin ?	51
45	Qui se voue au Vaudou ?	52
46	Remèdes désespérés	12
47	Sinistres portraits	53
48	Spécimen	13
49	Terre en friche	14
50	Terreur dans le brouillard	15
51	Un choc dans la nuit	54
52	Un loup à la porte	62
53	Une épidémie de cancers	16

D36	PERIODE CONTEMPORAINE	Page
1	Baby-sitter recherchée...	31
2	Cauchemars enflammés	56
3	Cercle d'or	57
4	Dans l'obscurité	32
5	Des fantômes dans le préau	21
6	Fungus	22
7	Graffitis hermétiques	24
8	Histoires courtes	33
9	Jurassic Park	34
10	La boîte de G'Hyr	39
11	La course aux régimes	26
12	La disparition	40
13	La Division Hexe	27
14	La fièvre écarlate	41
15	La Parole divine	42
16	La vieille église	43
17	L'Anachronomicon	35
18	Langues fourchues	44
19	L'Antre d'Anna la Noire	36
20	L'araignée	58
21	Le bois enchanté	60
22	Le Septième Portail du Mirage	61
23	Le tapis	46
24	L'éclosion des pierres	59
25	Les Dragons de Midlock	47
26	Les Pierres du Destin (1)	48
27	L'étang de Vere	37
28	L'Eventreur	38
29	L'Incal Noir	25
30	Migraines	49
31	Mort tropicale	50
32	Qui est l'assassin ?	51
33	Qui se voue au Vaudou ?	52
34	Sinistres portraits	53
35	Un choc dans la nuit	54
36	Un loup à la porte	62

D7	DELTA GREEN	Page
1	A rebours	64
2	Amnésie	65
3	Le retour de Mildred	68
4	Les espions entre eux	69
5	L'espion qui s'ignorait	66
6	L'homme de l'ombre	67
7	Une gloire gênante	70

D10	CONTREES DU REVE	Page
1	Cauchemars enflammés	56
2	Cercle d'or	57
3	Horreur à Fang Rock	18
4	L'araignée	58
5	Le bois enchanté	60
6	Le Second Cercle	19
7	Le Septième Portail du Mirage	61
8	L'éclosion des pierres	59
9	L'île	29
10	Un loup à la porte	62

- Δ **Version Shoggoth** : choisissez le Conte à partir duquel vous avez envie d'improviser, ainsi que la possibilité qui vous sied parmi les trois possibles. C'est parti !
- Δ **Version Profond** : choisissez une liste parmi les quatre "époques" proposées, puis tirez au hasard le Conte à partir duquel vous devrez improviser. Choisissez ensuite la possibilité qui vous plaît le plus.
- Δ **Version Larve Stellaire** : tirez au hasard "l'époque" et le Conte. Le choix de la possibilité reste vôtre.
- Δ **Version Dagon** : tirez tout au hasard, y compris la possibilité. Tâchez d'éviter de vous gauffer comme une Larve Amorphe...
- Δ **Version Cthulhu** : n'ouvrez pas ce recueil et lancez-vous dans une improvisation totale et sauvage. Azathoth reconnaîtra les Siens !