

INTRODUCTION

« Qui se trouve parmi nous ? Qui ? Je ne peux prononcer de prière en sa présence. Je n'en ai pas la force. Là où il pose le pied, la terre se dessèche ! Là où il respire, l'air devient feu ! Là où il se nourrit, la nourriture se fait poison ! Là où il se tourne, son regard est comme l'éclair ! Qui se trouve parmi nous ? Qui ? »

- Melmoth ou l'homme errant

D'obscures forces existent depuis bien avant la venue de l'Homme, et existeront encore bien après que l'humanité ait été réduite en cendres. Ces forces sont là, aujourd'hui, mais ne peuvent être vues. Invisibles, elles coexistent néanmoins avec notre monde, observant et attendant.

Abd al-Azrad nous a parlé de ces Maîtres invisibles dans son livre terrible, interdit, le *Necronomicon* :

N'habitent pas les espaces que nous connaissons mais leurs interstices, Elles vont, sereines et primales, dépourvues de dimensions, et nous ne pouvons Les voir.

Vous Les reconnaîtrez à la répugnance qu'Elles provoqueront. Leur main est déjà sur votre gorge, et pourtant vous ne Les voyez pas, tandis que Leur demeure se confond avec votre propre seuil pourtant si bien gardé.

Nous voici au présent. L'humanité est victime de toutes sortes de désastres, des horreurs qui vont des génocides guerriers aux épidémies de maladies incurables en passant par la pauvreté et la famine. Du chaos surgissent messies et prophètes autoproclamés, prêts à répandre l'idée que l'apocalypse est sur nous. Nous les prenons pour des fous et les rejetons.

Pire encore, les forces invisibles ont fini de se tenir à l'écart. Les choses maléfiques et anciennes ont cessé de se cacher dans les tombes oubliées, les landes désolées et les cités des contes : elles se trouvent désormais au cœur même de nos villes, dans les murs de nos maisons, allant jusqu'à envahir nos propres esprits.

Pourquoi ?

Les déments ont raison. La fin des temps est sur nous. Les Maîtres invisibles n'attendent plus. Ils viennent pour reprendre ce qui était à eux.

Résumé de la campagne

A travers les scénarios proposés dans cet ouvrage, les investigateurs vont se retrouver confrontés à trois manifestations particulières du Mythe ravageant la ville de New York et ses environs. L'ensemble conviendra d'avantage à un Gardien expérimenté en quête de nouvelles approches qu'à un novice absolu, chaque aventure proposant une ambiance bien spécifique.

Les aventures de ce livre jettent les investigateurs contre des ennemis mortels, les Maîtres invisibles du mal incarné. Ils ont autrefois agi dans l'ombre, à l'abri de lointains royaumes impossibles à percevoir, mettant au point leurs plans diaboliques pour la Terre. Ces adversaires comprennent des entités extra-dimensionnelles et prédatrices faisant tout pour pénétrer dans notre monde afin de festoyer d'âmes humaines, un seigneur-démon issu de l'imagination fiévreuse d'un schizophrène et un monstre provenant d'une dimension de chaos et de ténèbres absolus, camouflé sous la chair impie d'un hôte involontaire.

Ces scénarios ont été d'avantage conçus comme des mini-campagnes plutôt que de courtes histoires. Chacun peut être développé pour pouvoir offrir plusieurs nuits de jeu. Ils ont également été créés pour des joueurs expérimentés, afin de leur proposer des défis à la fois nouveaux et inattendus. Les Gardiens devraient également être des habitués de *L'Appel de Cthulhu*, les scénarios proposés étant complexes et remplis de personnages non-joueurs hauts en couleur. Les caractéristiques de chaque aventure peuvent être trouvées à la fin de chaque chapitre.

En quelques mots

Trois scénarios, trois manifestations du Mythe dans la région de New York où les investigateurs résident (voir le début de chaque histoire pour des conseils permettant de transposer l'intrigue dans d'autres lieux), trois ambiances, entre une traque au tueur en série surnaturel, la descente dans la démence d'un des personnages-joueurs et la possession par un Dieu Extérieur du fils d'un investigateur.

La campagne en résumé

La Grande Chasse

Un tueur en série a été lâché sur New York et semble ne pas pouvoir être arrêté. Les investigateurs se voient confier la charge d'un groupe d'intervention soutenu par la ville, mais ils se

voient confrontés à autre chose qu'un simple tueur : face à eux se dressent Ceux que la Faim Taraude, qui ont attendu pendant des éons l'avènement de la Grande Chasse. Si les investigateurs parviennent à se concentrer sur les preuves les plus tangibles et à ignorer les fausses pistes, ils pourraient bien avoir juste le temps d'empêcher un massacre sanglant.

La vérité vous libérera

Qu'est-ce que la vérité ? Quand l'imagination cède-t-elle la place à la réalité ? Qui peut prétendre que le fou ne voit pas des terres que le sain d'esprit ne peut percevoir ? Un investigateur tombe malgré lui sur ce qu'il croit être la vérité, mais celle-ci n'est que délire psychotiques. Il lui faudra tenter de dissiper le voile d'illusion que des forces maléfiques ont tissé, même s'il doit pour cela tuer tous ceux qui l'entourent.

L'âge de raison

Les prophéties de l'Armageddon sont sur le point de prendre forme. Le Sombre Messie s'extirpe enfin de ténèbres longues de vingt-sept siècles. Il vient non pas sous la forme d'un monstre, mais sous celle d'un enfant innocent : le fils adorable d'un des investigateurs. Le Chasseur des Ténèbres est revenu pour achever ce qu'il avait commencé : la destruction du monde.

Quelques protagonistes

Morton, hybride de Tindalos

Autrefois médecin-légiste en quête d'immortalité, le docteur Morton a commis des expériences sur un ichor extra-dimensionnel qui l'a changé en hybride monstrueux. Après des décennies de métamorphose, il revient à la surface afin de collecter des âmes et ouvrir un portail pour ses nouveaux maîtres.

Le docteur Knightsbridge et les Templiers

Grand-maître des Templiers de New York, le docteur a pour but d'amasser tout le pouvoir terrestre et magique possible afin d'en faire don à la déesse Shub-Niggurath. L'existence d'un investigateur possédé par Daoloth risque fort de l'intéresser...

L'Ordre de la Lame de Saint Jérôme

Ce groupe secret mené par le prêtre Mordechai Walker est à la solde du Vatican et combat les Templiers depuis des siècles. Apprenant l'implication de leurs ennemis et l'existence d'un prophète de Daoloth, ils décident de préparer le bûcher pour un sacrifice expiatoire.

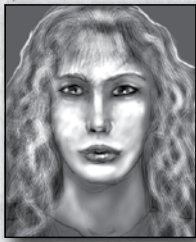
David alias Celui qui Hante les Ténèbres

L'avatar de Nyarlathotep qui était enfermé dans le sinistre Trapézoèdre (ou Trapézoèdre) Rutilant a pris possession du protégé d'un des investigateurs. Il ne révélera pas sa véritable identité avant d'avoir causé de nombreux dégâts et mis en place les événements qui annoncent la Fin des Temps.

La reine-goule Nitocris et New World Industries (NWI)

Cette terrible servante mort-vivante de Nyarlathotep a senti que son maître était à nouveau libre et évoluait parmi les hommes. Avec l'aide de la multinationale maléfique NWI, elle compte bien récupérer le Trapézoèdre Rutilant et ramener David en Égypte en employant tous les moyens possibles.

Informations sur les victimes



Victime n°1 : Wendy Hughes

Âge : 27 ans
Taille : 163 cm
Poids : 55 kg
Cheveux : blonds
Yeux : bleus
Physique : ectomorphe
Conditions médicales :
aucune connue

Situation familiale : mariée à John Hughes
Enfants : une fille, Susan, 6 ans
Résidence : une copropriété à West Village
Profession : concepteur graphique ; employée par Future Visions, une grosse société publicitaire
Ennemis : aucun connu
Casier judiciaire : aucun
Hobbys : escrime, peinture
Personnalité : décrite comme une personne drôle, énergique, créative, appréciée
Localisation du corps : parc de Hob's Court ; sur le trajet menant à son domicile ; rentrait tard de son travail
Religion : épiscopaliennne



Victime n°1 : Lori Atkinson

Âge : 22 ans
Taille : 168 cm
Poids : 60 kg
Cheveux : bruns
Yeux : marrons
Physique : ectomorphe
Conditions médicales :
asthme

Situation familiale : célibataire
Enfants : aucun
Résidence : dortoir ; vivait avec sa colocatrice, Kate Rowlins
Profession : étudiante à l'université ; travaillait sur un Master en archéologie ; mémoire lié à la traduction de tablettes sumériennes
Ennemis : aucun connu
Casier judiciaire : aucun
Hobbys : karaté (ceinture marron)
Personnalité : décrite comme pétillante, extrêmement appréciée, dotée d'un fort caractère
Localisation du corps : une allée partant de la rue West Houston, entre West Broadway et Wooster ; rentrait chez elle après un match de basket avec Kate Rowlins
Religion : New Age

Résumé de la première autopsie

Médecin légiste : Gourdie, R'as al

- Les deux victimes ont été tuées vers minuit, à un jour d'écart
- Les deux victimes ont été tuées rapidement, en moins d'une minute, par strangulation. Toutes deux ont également été battues
- Les deux victimes ont griffé leur assaillant ; des fragments de tissus ont été retrouvés sous leurs ongles. Des échantillons ont été envoyés pour une analyse ADN
- Les corps des deux victimes ne montrent aucun signe de sévices sexuels
- Les corps des deux victimes sont striés de profondes marques de griffures
- Il n'y a aucune trace de sang dans le corps des deux victimes. Les cadavres sont racornis
- Un trou a été percé au niveau de la poitrine, de 2 centimètres de diamètre environ. La nature de l'engin utilisé à cette fin n'a pas encore été déterminé. De la salive humaine a été trouvée le long de la paroi interne de l'orifice
- Les tests de toxicologie n'ont montré aucune anomalie sanguine et n'ont pu découvrir la présence de produits chimiques étrangers
- Aucune empreinte digitale ou aucun cheveu appartenant à l'assaillant n'ont été trouvés sur les victimes

Aide de jeu Grande Chasse n°3
Rapport d'autopsie

examinait les environs du premier meurtre. Il a été trouvé en état d'ébriété, délirant à propos de monstres horribles. Il dit avoir vu une jolie femme se faire attaquer près de l'endroit où il était vautré. Sa description correspond à celle de Wendy Hughes. »

Matheson enjoint Mc Garnagle à lancer l'enregistrement. Voir « Aide de jeu de la Grande Chasse n°4. » page suivante.

Aide de jeu Grande Chasse n°2 - Informations sur les victimes.

Le docteur Conrad reprend ensuite la parole : « Le prochain enregistrement que vous allez entendre est celui de mademoiselle Kate Rowlins, la personne rentrant à son domicile aux côtés de la seconde victime. Elle était la colocatrice de Lori Atkinson. Elle a vu le meurtre prendre place juste sous ses yeux. L'événement l'a néanmoins profondément affectée. Le dialogue suivant provient de son interrogatoire mené par un agent de police au commissariat. En raison de l'agitation du témoin, le docteur en faction a administré à mademoiselle Rowlins deux milligrammes de lorazepam avant l'interrogatoire. Cela lui a permis de rester lucide pendant quelques instants. « Voir « Aide de jeu de la Grande Chasse n°5. » page 18.

Le docteur Conrad conclut : « En dépit d'une administration supplémentaire de lorazepam vingt minutes plus tard, la femme n'a pu être ramenée à un état lucide. Elle a été transférée à l'aile psychiatrique de Bellevue pour y être traitée. Elle est actuellement en état de catatonie dissociative. »



Le sergent Ben Mc Garnagle



Le docteur Blake Conrad

Le procureur Boulder se lève : « Bien entendu, on peut remettre en question la capacité des deux témoins à nous fournir un compte rendu précis, mais nous avons probablement affaire à un maniaque... ou même plusieurs, faisant dans le meurtre rituel, peut-être convaincus d'être le comte Dracula lui-même ! »

Le docteur Conrad acquiesce : « Je pense que notre assassin a bel et bien des tendances

J'me pieutais sur une chouette couverture bien douillette dans l'parc. J'm'étais posé derrière une statue ou un autre truc histoire de casser le vent. Y faisait plutôt froid cette nuit, voyez. J'étais occupé à boire ma bibine quand je vois cette jolie minette qui descend la rue pas loin du parc. J'avais bu un coup de trop alors j'ai même pas réussi à lui lancer un petit sifflet. C't'à c'moment là que j'ai senti c'te puanteur horrible, comme si on était en plein milieu d'un abattoir : la mort, voilà c'que ça puait, la mort ! J'me suis même mis à dégueuler. Quand j'ai réussi à voir malgré les larmes qui m'coulaient dans les yeux j'ai vu cet espèce de brouillard qui s'formait, et ce type dans son grand imper sombre et son grand chapeau. Y me tournait le dos. C'était comme si, comme s'il sortait de nulle part ! Il a attrapé la fille et l'a soulevée comme une simple poupée de chiffon. Puis il s'est mis à tourner, comme s'il allait s'enrouler tout autour d'elle, un truc de dingue... comme s'il changeait de forme ou un truc dans le genre. C'est là que j'ai pu apercevoir son... je vais dire son visage, ouais... vous allez dire que c'est la bibine qui m'fait causer hein, allez vous faire foutre. Y'avait des dents, des crocs même, des saleté de crocs ! J'l'ai entendu grogner avec une voix qui pouvait v'nir que d'Satan lui-même... « Trop soif ! »

J'ai pas pu supporter de l'regarder. C'tait maléfique ce truc, le mal incarné ! Ptêt que c'était la bibine, mais je me suis évanoui. Je me souviens plus de rien jusqu'à ce vous v'niez me ramasser et me traîner jusque ici.

- Le vampire ressent souvent une affinité émotionnelle avec la mort ; celle-ci l'attire et il la voit comme une expérience désirable sous la forme de « mort-vivant »
- Le vampirisme est un phénomène rare. Les cas les plus fréquemment rapportés ont été constatés sur des personnes souffrant de schizophrénie ou de sérieux troubles psychopathiques
- L'ingestion de sang peut faire partie de pratiques sadomasochistes ou fétichistes, de rites sanguins, de vengeances rituelles, de psychoses ou être la conséquence d'une intoxication à la drogue
- Chez les personnes dotées de troubles psychopathiques ou d'une personnalité perverse, le désir tout puissant de contrôler la victime peut constituer l'un des traits essentiels, si l'on tient compte de la popularité des scénarios sadomasochistes impliquant le vampirisme

Matheson ajoute : « Nous avons probablement affaire à un sadique, un psychopathe complètement dément et shooté. Nous voulons qu'il soit attrapé rapidement, avant qu'il ne tue une nouvelle fois. Je me souviens d'une histoire datant de quelques mois, un groupe de gamins qui buvaient du sang en Caroline du Sud, et qui donnaient aussi dans la culture Goth. Ils ont même tué leurs parents. Nous avons besoin d'une personne pour explorer cette piste. Mc Garnage pourra vous montrer quelques-uns

Aide de jeu de la Grande Chasse n°4
La déclaration de Horace Cobb

vampiriques, quand bien même le surnaturel n'a rien à voir avec ce qui nous préoccupe. Je pense que la plupart d'entre vous sont d'accord avec moi ? Écoutez-moi attentivement... »

Conrad marmonne d'une voix monocorde. Les investigateurs doivent réussir un test de *Volonté* pour rester concentrés. Ceux qui se mettent à bailler voire à ronfler s'attirent le mépris de Conrad, Matheson et Boulder. Conrad établit les faits suivant (des investigateurs réussissant des tests de Médecine ou de Psychiatrie pourront confirmer qu'il s'agit là d'un résumé juste de connaissances médicales et légales modernes) :

- Le vampirisme clinique concerne l'acte de drainer le sang d'un objet pour en ressentir une excitation et un plaisir d'ordre sexuel

Aide de jeu de la Grande Chasse n°5
Interrogatoire de Kate Rowllins

Interrogatoire de Kate Rowllins

Rowllins : ahhhh ! Non non non non... pitié ! Un monstre ! Quelle horreur ! Ces cris... ces cris... !

Agent de police : à quoi est-ce qu'il ressemblait ?

Rowllins : quoi ? Qui c'était... à quoi il ressemblait... (suit une série de pleurs) C'était pas humain ! Comme un loup... un loup... et pourtant un homme... je crois. C'était plusieurs choses en même temps, plusieurs formes, quand ça bougeait... son manteau volait, c'étaient des ailes gigantesques, comme s'il était à plein d'endroits en même temps...

Agent de police : pouvez-vous nous décrire le visage de l'homme ?

Rowllins : non... pitié me forcez pas à décrire son visage... pitié ! (longue série de pleurs)

Agent de police : dites-nous ce qui s'est passé.

Rowllins : ça l'a prise... on était juste en train de marcher... on revenait du sport... un match de basket à la noix... Lori mangeait une glace et moi je portais le ballon. On est passées devant nos boutiques préférées et puis... et puis...

Agent de police : oui et puis ?

Rowllins : et puis ces yeux de feu ! Sauf que je sais même pas si c'étaient des yeux !

Agent de police : continuez.

Rowllins : je me souviens de cette horrible odeur, du brouillard... et puis tout d'un coup Lori a disparu. Je me suis retournée et... et... et...

Agent de police : oui ?

Rowllins : des crocs ! Des crocs ! Ahhhhhhh !! Non non non non... m'enfuir... m'enfuir... ça hurlait comme si ça voulait rire. Il m'aurait eue ensuite... je l'ai laissée... j'ai couru... Non non non non non (quelques pleurs, puis le silence)...

Dossier sur les crimes vampiriques : cannibales et tueurs vampiriques passés et présents

1614 : la comtesse Elizabeth Bathory tue plus de 600 filles pour se baigner dans leur sang dans une tentative pour préserver sa jeunesse. Elle est emmurée vivante dans une des pièces de son château après avoir été jugée pour ses crimes monstrueux

Vers 1800 : un certain Sorgel, en Allemagne, tue un homme dans la forêt et boit son sang pour tenter de se guérir de l'épilepsie

1824 : Antoine Léger, en France, en Essonne, tue une fillette de 12 ans, boit son sang et mange son cœur

1849 : à Paris, le sergent Francois Bertrand est pris en train de manger de la chair humaine en plein acte de nécrophilie

1861 : Martin Dumollard de Montluel, France, est accusé d'avoir assassiné plusieurs jeunes filles et d'avoir bu leur sang. Il sera par la suite exécuté

1872 : Vincenzo Verzeni de Bottanaucco, Italie, est condamné à la prison à vie pour deux meurtres et quatre tentatives d'assassinat. Il confesse que boire le sang de ses victimes lui apporte une satisfaction intense

1897 : Joseph Vacher de Bourg, France, faisant le tour du pays à pieds, tue au moins une douzaine de personnes et boit leur sang en les mordant au niveau du cou. Il est finalement capturé, condamné et exécuté

1920 : le baron Roman von Sternberg-Ungern, un noble en pleine Russie post-révolutionnaire, boit du sang humain de temps en temps. Cet acte semble lié à la conviction qu'il est la réincarnation de Genghis Khan. Le nouveau gouvernement l'exécutera

Vers 1920 : John George Haigh est convaincu qu'il a besoin de boire du sang pour conserver sa vitalité. Il installe un laboratoire dans sa propre demeure, y attire des personnes qu'il tue et draine de leur sang, puis il les jette dans une bassine d'acide pour se débarrasser du corps. Il admittra avoir tué neuf personnes et sera exécuté en 1949

1924 : en Allemagne Fritz Haarman tue et dévore plus de 20 personnes, mordant et aspirant notamment le sang de ses victimes

1930 : Peter Kurten tue un grand nombre d'enfants en les poignardant avant de les mutiler, de dévorer leur chair et de boire leur sang. Il sera arrêté en 1930, et exécuté l'année suivante

1947 : Elizabeth Short d'Hollywood, Californie, est assassinée et son corps démembré. Des examens ultérieurs montreront que son corps a été vidé de son sang

1952 : Estelita Forencio de Passi, Philippines, mord un grand nombre de personnes avant de sucer le sang de leurs plaies. Elle est arrêtée pour tentative de meurtre. Elle dit avoir contracté cette addiction de son mari et que le besoin revient à intervalles réguliers

1959 : Salvatore Argon, un adolescent habillé en vampire, commet plusieurs meurtres. Il prétend être un authentique mort-vivant. Il sera exécuté

1960 : Florencio Roque Fernandez de Manteros, Argentine, est arrêté après avoir commis plus de 15 attaques nocturnes sur des femmes endormies qu'il voulait mordre

1963 : Alfred Kaiser de Munich, Allemagne, est jugé pour avoir poignardé à mort et bu le sang d'un garçon de 10 ans

1967 : James Brown, un marin, tue deux collègues et tente de boire leur sang. Envoyé en prison, il tue deux compagnons de cellule et absorbe leur sang. Il sera par la suite envoyé dans un asile à Washington, D.C. où il mourra de vieillesse

1969 : Stanislaw Modzieliewski, en Pologne, tue sept personnes et manque de causer six autres morts en tentant de boire leur sang, qu'il trouve « délicieux »

1971 : Wayne Boden est arrêté pour une série de meurtres commencée en 1968. Il menottait ses victimes, les violait puis buvait leur sang à même la poitrine

1973 : Kuno Hoffman en Allemagne tue deux personnes et boit leur sang. Il déterre également des cadavres pour des raisons similaires. Il sera condamné à la prison à perpétuité

1977 : Richard Chase commet une série de meurtres durant lesquels il boit le sang de ses victimes. Il avait auparavant pris l'habitude de boire du sang d'animaux avant de ressentir le besoin de tuer. Il se suicidera avant d'avoir pu être exécuté

1979 : Richard Cottingham est arrêté pour avoir violé, égorgé et bu le sang d'une jeune prostituée. On découvrira plus tard qu'il avait déjà tué un grand nombre de femmes et bu leur sang

1980 : James P. Riva abat sa grand-mère et boit son sang. Il déclarera avoir entendu la voix d'un vampire lui ordonnant de commettre cet acte et lui promettant la vie éternelle

1982 : Julian Koltun, Pologne, tue et viole des femmes et boit leur sang

1984 : Renato Antonio Cirillo viole et mord plus de 40 femmes

1985 : John Crutchley kidnappe une femme, la viole et boit son sang. Par le passé, il avait déjà bu le sang de partenaires volontaires

1988 : une femme inconnue ramène au moins six hommes durant l'été dans le quartier de Soho à Londres. Après être rentrée chez elle avec la victime, elle glisse de la drogue dans son verre, et profite de son inconscience pour sectionner ses poignets et sucer son sang. Elle ne sera jamais arrêtée

1991 : Marcelo da Andrade de Rio de Janeiro tue 14 jeunes garçons, puis boit leur sang et dévore un peu de leur chair

1991 : Tracey Wigginton de Brisbane, Australie, est condamnée pour avoir poignardé et bu le sang d'un homme. Elle prétendait être un vampire buvant régulièrement le sang de ses amis

1992 : Andrei Chikatilo de Rostov, Russie, est condamné à mort après avoir confessé le meurtre de 55 personnes qu'il a vampirisées et cannibalisées

1992 : Deborah Joan Finch est condamnée pour le meurtre d'un voisin. Elle avait poignardé la victime 27 fois avant de boire le sang jaillissant des plaies

QUELQUE PART, AU-DELÀ DES MONDES CONNUS DES HOMMES, IL EXISTE UN ROYAUME FAIT DE MAL À L'ÉTAT PUR : DIMENSION SIX . PENDANT DES SIÈCLES LE TYRAN RAGNIIR, SEIGNEUR DES LIEUX, A ÉTENDU SON POUVOIR À TRAVERS LES DIMENSIONS, AGRANDISSANT AINSI SON INFLUENCE. AUJOURD'HUI, LE SEIGNEUR-DÉMON RASSEMBLE SES FORCES POUR UNE NOUVELLE GUERRE DE CONQUÊTE...

**LEVEZ-VOUS, MES SSSSERVITEURS
MONSSSTRUEUX ... VENEZ À
MOI, OH HABITANTS DE LA DÉCRÉ-
PITUDE ... PRÉPAREZ-VOUS AU
COMBAT. NOUS PARTONS POUR LE
ROYAUME DES HOMMES, LA PLANÈTE
TERRE. DÉTRUISSSEZ TOUT SSEX
QUI OSSSERONS SSSSE SSSSOULEVER
CONTRE NOUS ...**

**ACCROCHEZ-VOUS, VOUS QUI AVEZ LA FOI. VOUS NE
POUVEZ MANQUER CETTE HISTOIRE À VOUS FAIRE
FROID DANS LE DOS.**

**PRODUIT PAR LE JOYEUX JULIUS BLACK ÉDITÉ PAR LE SOURIAN STAN LEVINSON
COLORÉ PAR L'EXCELLENT ERIC ALBERTSON LETTRÉ PAR LA LUMINEUSE LAURA THOMAS
CRÉÉ, ÉCRIT ET ILLUSTRÉ PAR LE REMUAN RALPH PICKMAN]**

CARTE POSTALE

Correspondance

Adresse

salut !!!

la première semaine au camp s'est bien passée il a plu, mais le soleil a fini par revenir sans chexter et moi on est à nouveau dans le même calançon (comme toujours). la nourriture est toujours aussi nulle : ils nous donnent du poisson tous les jours ! j'aimerais tellement avoir de la pizza tu as intérêt à m'emmener à pasquelles à mon retour on se fera des pizzas aux peperonis et aux suisses !!!

chexter est devenu très fort à l'ona telac ! je n'arrive toujours pas à tirer la corde correctement moi je n'ai jamais de bon avec les trucs de tir enfin je pense toujours le battre aux échecs à chaque fois qu'on joue ! et puis je nage toujours mieux que tous les autres du camp, enfin il y a ce nouveau qui est dans notre calançon cette année et qui nage vraiment super bien c'est dit billy et vraiment bizarre tu l'aimerais il parle de trucs étranges comme toi avec tes arria il reste pas mal dans son coin mais je pense que je pourrais lui tirer des histoires qui font peur pour pouvoir te les raconter quand je reviendrais

la semaine prochaine je serai le premier matelot du bateau de mon calançon notre surveillant sera le capitaine chexter a fini aïdât ! j'crois que ça veut dire qu'il devra faire les sandwiches sans mia dit qu'il déteste faire du bateau il déteste aussi les fruits de mer d'autres enfants se moquent de lui mais chexter et moi on le défend sans continue de quillouiller tout le temps ; il dessine vraiment bien je suis sûr qu'un jour il travaillera pour une société de comics j'espère que tout va bien à la maison vous me manquez tous assez un peu sander pour moi c'est tout pour le moment j'envoie une autre carte la semaine prochaine !

gros bisous
david

ps : envoie-moi de la pizza !

Aide de jeu de la Raison n°2 : une carte de David, première semaine au camp

le service, il est renvoyé vers le médecin en charge de son garçon, le docteur Jervis Merkle (voir page 134). Merkle dit que l'état de David est stable, qu'il se repose tranquillement et qu'il va relativement bien physiquement, mais qu'il souffre d'un état d'amnésie dissociative. Le docteur sous-entend que les autres survivants montrent les mêmes symptômes.

Si d'autres investigateurs avaient envoyé leur enfant au camp, ils obtiennent les mêmes informations, mais Stevenson leur annonce également le décès de leur garçon. Cette nouvelle choquante entraîne la perte de 2/1D6+2

points de Santé Mentale. Si un investigateur sombre temporairement dans la folie, il développe un chagrin pathologique ainsi qu'une obsession fanatique le poussant à découvrir ce qui s'est passé. Autrement, les malheureux entament leur processus de deuil sans autres complications (pour plus d'informations, voir l'encadré « Deuil et chagrin » à la page 133). Ces parents se voient dire que les corps ont été emmenés à Saint Hubert avec ceux des autres victimes. Ils pourront régler les formalités d'usage sur place.

Aide de jeu de la Raison n°3 : deuxième carte de David, reçue après le désastre :

CARTE POSTALE

Correspondance

Adresse

salut

la semaine a été vraiment chouette, notre doctoir ou notre équipage comme le camp nous appelle, s'amuse vraiment beaucoup, chexter est vraiment en train d'apprendre à cuisiner ! j'espère qu'il va vite progresser parce que ce qu'il fait sent vraiment mauvais pour le moment ! heureusement nous avons des sandwiches pour manger quand nous sommes sur le bateau ! sans commence à bien aimer aller sur l'eau ; il dit que c'est comme faire semblant d'être un pirate, nous avons renommé notre groupe « les boucaniers », c'est sans qui a eu l'idée, notre doctoir a les meilleurs éléments nous gagnons tous les affrontements avec les autres doctoirs tu te souviens quand je te parlais de ce gamin bizarre, billy marsh ? ce gosse est complètement dingue ! mais aussi vachement intéressant, ses yeux sont trop bizarres ! et puis il passe son temps à regarder en direction de la baie ! on dirait qu'il ressemble plus à un poisson qu'à un être humain il nage mieux que n'importe qui au camp, même que les adultes, la plupart des enfants ont peur de lui « t'es déjà allé à la mer billy ? » et « le capitaine dents-d'avant te cherche billy ! » bon je me souviens que tu m'as dit de ne pas me moquer des autres, alors chexter, sans et moi on a aussi commencé à défendre billy.

billy m'a raconté des histoires vraiment bizarres à propos de villes englouties sous l'océan et de monstres marins, il m'a parlé d'une pieuvre endormie qui parle aux gens dans leurs rêves ; je lui ai dit qu'il devrait écrire pour ces livres de la collection « chair de poule ».

veillant) a commencé à paniquer et à faire tourner le bateau sur la baie quand billy a décidé de sauter par-dessus bord ! il a disparu super longtemps ! paul (notre surveillant) a commencé à des boules, et sa bouche avait l'air vachement grande (on aurait dit une espèce d'insecte géant sans !). bon il s'est mis dans les gts ennuis juste avant de dîner, billy est venu nous voir et nous a dit qu'il avait un truc cool à nous montrer ce soir, je pense que je devrais attendre la prochaine fois pour t'en parler parce que monsieur starling va aller en ville chercher des provisions et poster les lettres de la semaine.

il faut que j'arrête, monsieur starling est en train de dire qu'il va partir dans quinze minutes, salut tout le monde de ma part et vers très fort sander pour moi

ps : pizza ! pizza !

gros bisous
david

Le camp Nar-Aqua

Le camp Nar-Aqua est accrédité par de nombreuses associations de camping et bénéficie d'une excellente réputation. Ce camp offre des séjours soigneusement encadrés d'une durée de six semaines à de jeunes garçons entre 10 et 16 ans. Le coût global du séjour, qu'il s'agisse de la première ou de la deuxième session, est de 600 dollars.

Le camp vous propose une philosophie basée sur la constitution de groupes de petite taille, une atmosphère non compétitive et des programmes destinés à développer la confiance en eux, des compétences solides et des amitiés durables chez vos enfants.

La propriété comprend 20 acres de bâtiments et de chemins d'excursion boisés. Elle se situe à la limite ouest du parc national du Fort Wetherill.

L'appréciation de l'environnement naturel est également mise en avant par le biais d'activités de canoë, de bateau, de planche à voile, de kayak en mer, d'escalade en milieu naturel, de biologie, d'art, de gravure sur bois, de tir à l'arc, de courses de cordes et de pêche.

Pour plus d'informations concernant l'organisation et les dates, contactez Walter Starling.



Aide de jeu de la Raison n°4 : Le camp Nar-Aqua

Chronologie

La liste d'événements présentée ici est une suggestion concernant la manière dont le scénario peut se dérouler. Modifiez ces propositions et leurs dates lorsque les investigateurs interfèrent avec les machinations de Celui qui Hante les Ténèbres : par exemple, si les investigateurs trouvent Billy Marsh avant les enfants de Shugoran, ou s'ils empêchent M. Sirahk de capturer le docteur Gray, etc.

Le Gardien peut également ménager une pause entre les enquêtes menées au camp et les événements menant à la confrontation de New York. L'implication de Nitocris peut elle aussi être reportée, jusqu'à ce que vous estimiez que le groupe possède assez d'informations pour continuer. David pourrait aussi ne pas la contacter, les dieux étant connus pour agir capricieusement ; le garçon ira à elle quand le moment sera venu d'aller en Égypte pour y prêcher son gospel de destruction.

Un exemple

Lors d'une partie-test, les investigateurs ont survécu aux rencontres dans le camp, obtenu le Trapézohédron Rutilant avant de l'enterrer dans les fonds marins en utilisant des charges explosives. Ils ont bien cru que l'aventure était finie, le Gardien ayant décidé de faire agir David tout à fait normalement. Les investigateurs ont donc décidé de ne pas suivre certaines pistes, sentant qu'il y avait des choses qu'il valait mieux ne pas savoir. Quelques courts scénarios furent ensuite menés pour donner le change, durant lesquels des accidents mystérieux eurent lieu à New York (un cadeau du petit David).

Après quelques temps, l'investigateur directement concerné reçut un message urgent de Todd

Clarke, lui demandant de le rencontrer dans un endroit public et affirmant posséder de terribles nouvelles expliquant ce qui s'était réellement passé au camp. Tous deux se retrouvèrent donc dans un café de SoHo.

Un Clarke hagard attendait à une table, serrant une ankh dans sa main. Le Gardien mit dans sa bouche des références à la piste que les investigateurs avaient préféré ne pas approfondir comme le culte de la Sagesse étoilée. Todd se mit à pleurer en déclarant qu'une personne du nom de Fiske connaissait la vérité mais avait été tuée par le Dieu sombre. L'investigateur l'encouragea à en dire plus, mais l'homme prit un air dément et se mit à crier que l'antéchrist était sur Terre. Tous les serveurs tentèrent de calmer le malheureux qui s'était mis à suer abondamment, quand sa peau se mit à se craqueler et à prendre feu. Il mourut peu après en hurlant de douleur ; en regardant autour de lui, l'investigateur remarqua quelques enfants fuyant sur leurs vélos, mais la foule qui s'était rassemblée autour de la scène lugubre l'empêcha d'en voir d'avantage. Bien entendu, l'un d'entre eux était David, accompagné d'un gang de disciples. L'événement remit le groupe sur l'affaire.

JOUR 1

- Son lien avec le cristal alerte Nitocris que Celui qui Hante les Ténèbres est de retour. Elle envoie trois agents de la Fraternité noire examiner la situation. Ceux-ci arrivent le troisième jour en se faisant passer pour des observateurs de NWI venus évaluer le projet d'exploration de la baie de Narragansett des docteurs Lassiter et Raithe. Voir « Le site de recherches de l'EUO » à la page 143
- Les investigateurs sont contactés à 4 heures du matin
- Les survivants du camp sont transportés à l'hôpital Saint Hubert

Henry, c'était un de ces plongeurs. Lui et sa femme, ils venaient de Haïti et se sont installés ici dans les années 60. C'était un grand homme, un homme fier. Sa femme Josie, elle, était plutôt du genre mystérieuse. Les gens disaient qu'elle en connaissait un rayon question vaudou. Lui il apprenait la plongée, vous voyez, l'exploration du fond de la baie, avec les étudiants de l'université venus passer l'été ici. Le problème avec Henry, c'était son côté séducteur ; il aimait bien mâter les jolies filles dans leurs maillots de bain. Il a connu plus de couchedes que ma porte n'a été claquée, c'est moi qui vous le dit !

Un jour, des enfants du camp ont vu Henry faire l'amour à l'une de leurs surveillantes. Et bien sûr, ils l'ont rapporté à sa femme. Elle est devenue complètement dingue... assez dingue pour maudire le pauvre imbécile quand il est allé faire de la plongée avec l'autre. On ne l'a plus jamais revu... vivant. On l'a revu mort par contre, c'est le cas de le dire ! Son fantôme nage dans la baie, condamné pour l'éternité à cause de ses péchés. Il considère les jeunots comme responsables de sa mort, et maintenant on raconte que son fantôme sort de la baie la nuit, pour attraper des gosses et les emmener dans leur tombe marine... à condition bien sûr de trouver une victime. On dit que seul l'amour d'une femme pourra lui apporter le pardon et la paix.

Aide de jeu de la Raison n°5
Les déclarations de Silas Gladstone



Silas Gladstone

CBN possède et gère les deux plus grands centres de traitement d'eaux usées de l'État. Elle gère également plusieurs projets conjointement avec le département universitaire d'océanographie de l'université de Rhode Island

Les légendes de la baie

Des investigateurs parlant aux autochtones qui vivent près du camp Nar-Aqua ou le long de la baie entendent parler de nombreuses légendes. Le Gardien peut en créer autant que nécessaire, mais il devrait au moins donner les deux premières aux investigateurs ce qui correspond aux

« Aide de jeu de la Raison n°5, Les déclarations de Silas Gladstone » ci contre et « Aide de jeu de la Raison n°6, Les déclarations de Floyd Jonas » page suivante et mène vers de nouveaux indices :

La légende de Henry Johnson : cette histoire a commencé dans les années 1970 ; elle parle d'un plongeur spectral qui noierait les enfants. Elle se base actuellement sur les enfants de Shugoran qui écumant la baie à la recherche du Trapézohédron Rutilant, mais est appréciée depuis longtemps dans la région où elle est utilisée pour jouer à se faire peur dans les camps de vacances. Les investigateurs peuvent en entendre parler grâce aux autochtones ; certains jurent même avoir vu le fantôme de Henry Johnson se promener dans le coin de la baie dans son costume de plongée. L'apparition des monstres peut être prise pour celle du spectre, comme dans la nouvelle de T.E.D. Klein, « Black Man with a Horn. »

- Une autre version de l'histoire peut être racontée aux investigateurs par Silas Gladstone, un vieil homme occupé à se balancer sur la véranda de sa maison située près de la côte (il vit dans l'endroit se trouvant le plus près des eaux). Âgé de la soixantaine, portant des lunettes à verres épais et ayant souvent une choppe de bière maison à la main, il peut être vu par les investigateurs alors que ces derniers longent la baie en s'éloignant du camp. Il dormait durant la tempête qui a détruit le camp et ne peut donc apporter d'information à ce sujet. Voir l'« Aide de jeu de la Raison n°5 »

Le dépotoir de déchets radioactifs : des investigateurs se promenant le long du rivage en s'éloignant du camp tombent sur un port abritant plusieurs bateaux et yachts qui ap-

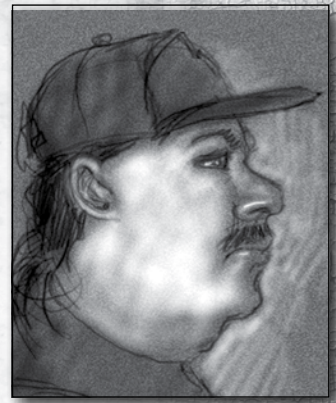
partiennent à un certain Floyd Jonas. C'est un homme au torse large et au crâne dégarni qui porte toujours une casquette de base-ball et une salopette. Il adore s'écouter parler et souffre d'un léger problème de boisson (il n'est jamais aussi amical que devant un verre). Il loue ses bateaux aux touristes à part en hiver. Si un investigateur travaille pour le gouvernement, Floyd le trouve immédiatement antipathique :

- Jonas loue de nombreuses embarcations allant du zodiac au yacht. Il possède également des équipements de plongée, des combinaisons humides et bien d'autres choses à louer
- Si les investigateurs lui font bonne impression, Jonas leur raconte des histoires sur la baie. Il prétend savoir pourquoi l'endroit a autant de problèmes de pollution et pourquoi autant de choses étranges arrivent : le gouvernement jette des déchets radioactifs dans les eaux ! Son père, Tom Jonas, lui a tout dit à ce propos ; il raconte aux investigateurs l'histoire se trouvant dans l'« Aide de jeu de la Raison n°6. » Interrogé au sujet de la nuit de la tempête, il se souvient avoir jeté un œil dehors et avoir vu un petit œil rouge luire au cœur d'un grand nuage noir flottant au dessus de la zone. « C'était probablement quelque chose dû aux retombées radioactives et venant de la baie. Je devrais peut-être revendre cet endroit à un pigeon, et me tirer d'ici avant que l'enfer nous tombe dessus ! »

Les serpents de la baie : comme de nombreuses étendues d'eau, la baie a son lot de témoins parlant de serpents de mer et de monstres façon Loch Ness. Les autochtones balanceront ces fausses pistes aux investigateurs :

- Une vieille légende indienne parle d'un monstre dans les eaux, en fait un homme transformé par une malédiction pour avoir tué son frère. Il possède un visage fait de tentacules noirs, une cuirasse épaisse et sombre couverte de bouches d'où s'écoule du limon, et de pieds fourchus
- En 1952, un trappeur indien a été étonné d'apercevoir, fendant les eaux, un « animal à visage de chien dont le cou avait le diamètre d'un tuyau de poêle »
- En 1960, Seth Atwood a vu une créature blanche et bossue ressemblant à un serpent mais de la taille d'une baleine !
- En 1980, une chose ressemblant à une pieuvre géante est sortie des eaux et a capturé un petit bateau. Les survivants ont dit que la partie supérieure de la créature était noire et scintillait, et qu'elle émergeait sur plus d'un mètre
- Des personnes disent avoir vu des nageoires en dent-de-scie de la taille de celles des requins préhistoriques fendre les flots
- D'autres ont vu une créature sortir de l'eau, dotée d'une tête de cheval et barbichue comme un bouc ; sa langue était longue et couverte de ventouses, et elle marchait voûtée comme un bossu.

SITE DE RECHERCHES DE L'EUO



Floyd Gladstone

Aide de jeu de la Raison n°6
Les déclarations de Floyd Jonas

04. Site de recherche de l'EUO

Le site de recherche de l'EUO se trouve sur la rive à l'ouest du camp Nar-Aqua. Il a été monté sur une petite étendue surplombant la baie. C'est à partir de là que les docteurs Lassiter et Raithe dirigent les recherches dans la baie. Le Gardien est libre d'ajouter autant d'étudiants post-maîtrise et de techniciens que nécessaire s'il veut rendre le tout plus réaliste ou offrir aux investigateurs d'avantage d'interlocuteurs. Ces personnages supplémentaires connaissent les bases du projet, mais ne savent rien de l'origine des fonds ou des théories secrètes émises par leurs supérieurs.

Le site de recherche

On trouve ici plusieurs bâtisses en pré-fabriquées entourées de toutes sortes de pompes, prises d'eau et filtres. Des investigateurs connaissant bien les sonars sous-marins reconnaissent certaines de ces machines. Il y a également des échantillonneurs d'eau, des spectromètres et des mesureurs de radiations. À l'intérieur des bâtiments, un grand nombre de réfrigérateurs maintiennent les spécimens en état, et de grands réservoirs les gardent en vie. Un bateau à moteur est attaché à un petit ponton près du rivage. Un pick-up avec les lettres « EUO » peintes sur le côté se trouve un peu plus loin. Une grande antenne à micro-ondes a été montée au-dessus d'une des bâtisses.

L'équipement scientifique est généralement conservé dans une bâtisse fermée à clé. Les docteurs Lassiter et Raithe ont chacun leur propre logement de petite taille, lequel leur sert de bureau et d'endroit pour dormir.

Une autre bâtisse contient une chambre froide où sont conservés certains spécimens, microscopes et produits chimiques servant à la préparation et à la préservation des échantillons. Un ordinateur est connecté en temps réel à un satellite, fournissant une image améliorée de la baie sur un écran de grande taille. Le satel-

Mon père était un homme bon, puisse-t-il reposer en paix. À la fin, il regrettait encore d'avoir aidé ce touriste de la ville... c'était en 1930 et quelques, 'pa gérât ce port que vous voyez-là... bien sûr j'ai un peu amélioré les choses, et puis le tourisme rapporte vraiment un paquet d'oseille... oh excusez-moi, je disais... je disais donc que 'pa louât des bateaux ici même. Un type du nom de doc Dexter lui a demandé s'il pouvait lui louer ses services pour l'emmener au-dessus de l'endroit le plus profond de la baie. 'pa connaissait ce type, c'était un docteur de Providence, respecté et tout. Il avait pas de raisons de le soupçonner de quoi que ce soit.

Il l'a donc amené là où l'eau était la plus profonde. Pendant toute la traversée, le doc Dexter a serré contre lui une boîte de métal comme s'il était en transe. À mon avis, il devait se sentir coupable pour ce qu'il allait faire. Coupable de quoi ? J'y viens, j'y viens. Bref, Dexter a pris cette boîte et l'a balancée par-dessus bord, et puis lui et 'pa sont retournés au rivage. Mon père a jamais revu Dexter après ça.

Bon, près de quinze ans ont passé. Pendant ce temps, la baie était devenue bizarre. La pollution avait augmenté. 'pa n'a pas relié ces deux événements jusque dans les années 50, quand un détective appelé Purvis est venu fouiner dans les environs. Bon, mon paternel avait pas une très bonne mémoire, mais ce tour en bateau était resté gravé dans son esprit ; il a demandé à Purvis s'il savait quelque chose là-dessus, mais tout ce qu'il a pu obtenir ça a été un « c'est l'affaire de la police ».

Bref, 'pa est allé en ville pour chercher Dexter, mais le docteur avait disparu. Puis en 1951, il est tombé sur un article de journal qui disait que ce type était pas seulement un docteur, mais aussi un spécialiste du nucléaire ! Tout s'est alors mis en place dans sa tête : Dexter avait sans doute balancé des déchets radioactifs de la période où il faisait joujou avec, droit dans la baie. Les pantins du gouvernement font sans doute des trucs comme ça à longueur d'année. 'pa est mort pas longtemps après ça, j'imagine que ce sont les soucis qui l'ont tué. J'ai appelé les autorités pour me plaindre et faire fouiller la baie à la recherche de déchets nucléaires, mais bien sûr ils m'ont pas écouté ! Ils m'ont juste dit de me calmer et d'aller voir un psy ! Les sales bâtards !

Le thème de l'Antéchrist

Et je me tins sur le sable de la mer.
Et je vis monter de la mer une bête
Qui avait dix cornes et sept têtes...
— Apocalypse 13:1

Le Gardien peut mêler une thématique et une imagerie biblique et apocalyptique à l'intrigue ; les machinations de Nyarlathotep ont certainement donné naissance à toute une série de prophètes sur la fin du monde. Les éléments suivants peuvent être introduits dans la partie par divers personnages créés tout spécialement pour l'occasion comme des théologiens, des membres du clergé chrétien, des sceptiques, des occultistes, etc. Le parapsychologue Bookenhagen de La Malédiction et le père Merrin de L'Exorciste sont d'excellents exemples de personnages de ce type. Mener des recherches poussées sur la Bête et parler avec des experts au sujet de la fin des temps pourrait attirer l'attention de l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme (voir « La vérité vous libérera » pour plus de détails sur cette société secrète).

- L'Antéchrist est le nom d'une entité démoniaque qui est sensée précéder la deuxième venue du Messie. Son origine est essentiellement liée aux textes bibliques, notamment au Livre de la Révélation
- Certains textes araméens disent que l'Antéchrist est aussi connu sous le nom de « la Bête. » Celle-ci est sensée naître de l'ange du mal, Samael, et de sa compagne Isheth Zenunim, la Putain de Babylone. Samael apparaîtrait sous différents noms et déguisements à travers le monde, répandant la corruption partout sur son passage
- Les passages de la Révélation traitant de l'Antéchrist le décrivent comme une immense bête émergeant de la mer, dotée de dix cornes et de sept têtes parées d'autant de couronnes. Certains érudits interprètent la mer comme représentant le monde des politiques, les cornes une confédération de nations et les sept têtes les sept leaders les plus puissants du monde, lesquels offriraient leur allégeance au monstre. Certains pensent que le monde des multinationales remplit également ces critères, les cornes représentant le monde des affaires et les têtes les capitaines de l'industrie
- Une minorité d'experts, généralement issus des rangs des fanatiques religieux et des imposteurs, voient la description de la Bête comme une chose à prendre au pied de la lettre. Par exemple, une défunte secte de moines mystérieux écrivit que la créature était liée au Grand Sphinx d'Égypte. Ces individus avaient appris que le Sphinx était aussi connu sous le nom d'Abu Hol, le Père de la Terre, lequel pouvait également être une représentation de l'Antéchrist
- De nombreux humains se sont vus accorder le titre d'Antéchrist, de Néron à Napoléon. Le nombre 666, associé à l'entité, est la valeur numérique du nom hébraïque de Néron (selon la Gematria, la pratique kabbalistique qui consiste à associer les valeurs mystiques des mots aux nombres afin de découvrir leur relation avec d'autres noms/objets). Quand ils se déguisent ou prennent un autre nom, le Malin et ses séides jouent avec leur propre nom de différentes façons, utilisant une valeur numérique, un anagramme ou un lien symbolique (par exemple, M. Dark, Sam Soude = Asmodeus, Louis Cypher = Lucifer, etc.).
- Un livre rare du professeur Ali Kafour, conservateur du musée du Caire dans les années 1920, souligne les similarités entre les légendes sur l'Antéchrist et le retour d'un pharaon connu sous le nom de Nephren-Ka. Ce dernier était un sorcier qui vénérât d'anciens dieux maléfiques. Il devait revenir d'entre les morts deux millénaires après son décès, annonçant ainsi la Fin des Temps. Un descendant de Nephren-Ka, Nophru-Ka, prophétisa la venue de la Bête, qui dévasterait la Terre en ne laissant que ruines dans son sillage
- La Bible associe également l'Antéchrist avec la ville maudite de Chorazin en Israël ; ce serait en fait l'endroit où naîtra le monstre. Certains occultistes un peu bizarre prétendent que ce site est l'endroit où Ludwig Prinn a appris à contrôler des créatures invisibles. De fait, de nombreux satanistes disent qu'il existait autrefois un pèlerinage rituel se terminant dans la ville, lequel permettait de demander au Prince de l'Air de gagner des pouvoirs de sorcellerie et de recevoir un serviteur démoniaque. Certains para-psychologues illuminés pensent que la ville est située dans une zone où les barrières dimensionnelles sont « affaiblies » et où des forces extra-terrestres peuvent passer dans notre réalité
- La ville de Megiddo est également liée à la venue de l'Antéchrist, étant l'endroit où est sensé commencer l'Armageddon, la bataille apocalyptique entre le bien et le mal à la fin des temps. Les ruines sont situées dans une passe étroite près du Mont Carmel en Israël. La passe se trouve dans la vallée de Jezreel. Le mot Armageddon est un dérivé de l'hébraïque har-megiddo qui signifie « la colline de Megiddo »
- En plus de l'Antéchrist, l'Ancien Testament désigne Gog et Magog comme les leaders des Cohortes du Mal. Certains les voient comme des génies militaires humains, tandis que d'autres les considèrent comme des démons
- Les archéologues et les historiens estiment que les visions de grandes batailles sanglantes d'Armageddon dérivent des souvenirs traumatiques de raids ayant

réellement eu lieu aux débuts de l'histoire de Megiddo. Puissante cité-état des princes cananéens, elle occupait une position-clé sur les routes commerciales de puissantes nations. En 1500 avant J.C., elle se joignit aux ennemis de l'Égypte contre le pharaon Thoutmôsis II. Ce dernier la traversa avec ses armées, massacrant ses ennemis. Les habitants de Megiddo furent traités avec violence et beaucoup furent passés au fil de l'épée

- Vers la fin du siècle, la première expédition archéologique à Megiddo fut financée par le Kaiser Wilhelm II et menée par Gottlieb Schumacher. On raconte que des artefacts furent sortis illégalement du site par quelques membres de l'expédition ; la plupart de ces objets sont sensés se trouver dans des collections privées, bien que l'un d'entre eux, une dague, fut vendu aux enchères par la Sotheby's en 1974. La lame est décrite comme appartenant à un groupe d'armes semblables, faites d'un alliage spécial ressemblant au bronze. D'anciennes runes hébraïques ont été gravées sur la poignée de ces reliques, ressemblant à des symboles de protection contre les forces démoniaques
- La seconde expédition eut lieu dans les années 1920 et fut menée par l'Institut oriental de l'université de Chicago et financée par John D. Rockefeller Junior. L'objectif des archéologues était de découvrir l'histoire de la ville de ses origines néolithiques jusqu'aux temps de l'Empire perse. Une découverte controversée ne fut jamais publiée ; elle faisait la preuve de l'existence d'un raid précédent sur Megiddo, précédant l'attaque de Thoutmôsis II. Des tablettes de pierre gravées racontaient l'histoire des tentatives du pharaon Nephren-Ka pour étendre son empire aux pays avoisinants, y compris par la mise à sac de Megiddo. Les princes cananéens voulurent se venger du sinistre despote et firent forger des couteaux que leurs prêtres chargèrent de forces mystiques. Ces armes furent offertes au jeune Snefru (fondateur de la Quatrième Dynastie égyptienne), lequel les utilisa conjointement à l'aide de ses propres dieux pour renverser le Pharaon noir. Cette information ne fut jamais révélée par l'expédition à cause du vol des tablettes. Quelques locaux participant aux fouilles furent arrêtés et accusés d'association avec un gang de voleurs d'antiquités, et leurs histoires à propos de grandes créatures à ailes de chauve-souris emportant les artefacts ne firent que confirmer leur culpabilité aux yeux des autorités
- Une troisième expédition se trouve actuellement à Megiddo. Elle est due aux efforts joints des universités de Tel Aviv et de Pennsylvanie et a commencé en 1992

Le grand dragon rouge et la bête venue de la mer par William Blake, 1805. Tiré de la Collection Rosenwald. Tous droits réservés Conseil d'administration de la National Gallery of Art, Washington DC.



Je ne pourrai pas traduire ce livre à temps. J'ai reconnu le poème de la prophétie, et cela m'offre une clé pour décrypter le reste. Purvis dit que Dexter est revenu à Providence. Je vais devoir utiliser des moyens physiques pour régler cette affaire. La prophétie est presque accomplie ; je dois l'arrêter maintenant, avant que la dernière partie ne se réalise.

Et enfin du fond de l'Égypte est venu ;
L'étrange Homme Noir que les hommes adoraient ;

Plein de silence, de maigreur et de fierté étrange,

Et de vêtements aussi rouges que le feu mis à nu.

Les foules se pressaient, avides impatientes de le servir,

Mais le quittant, oubliaient ce qu'il avait dit ;

Tandis que traversaient les nations ils rapportaient,
Que des bêtes sauvages le suivaient et lui léchaient les mains.

Bientôt dans la mer commença une grosseesse immonde ;
Au cœur de terres oubliées où de maigres flèches d'or se dressaient ;

Le sol se fendit, et de folles aurores roulèrent,

Jusqu'aux citadelles tremblantes des hommes.

Alors, broyant ce qu'il tentait de modeler,

Le Chaos imbécile balaya la poussière terrestre.

Aide de jeu de la Raison n°8a :
notes de la main de Fiske, laissées dans L'Exode

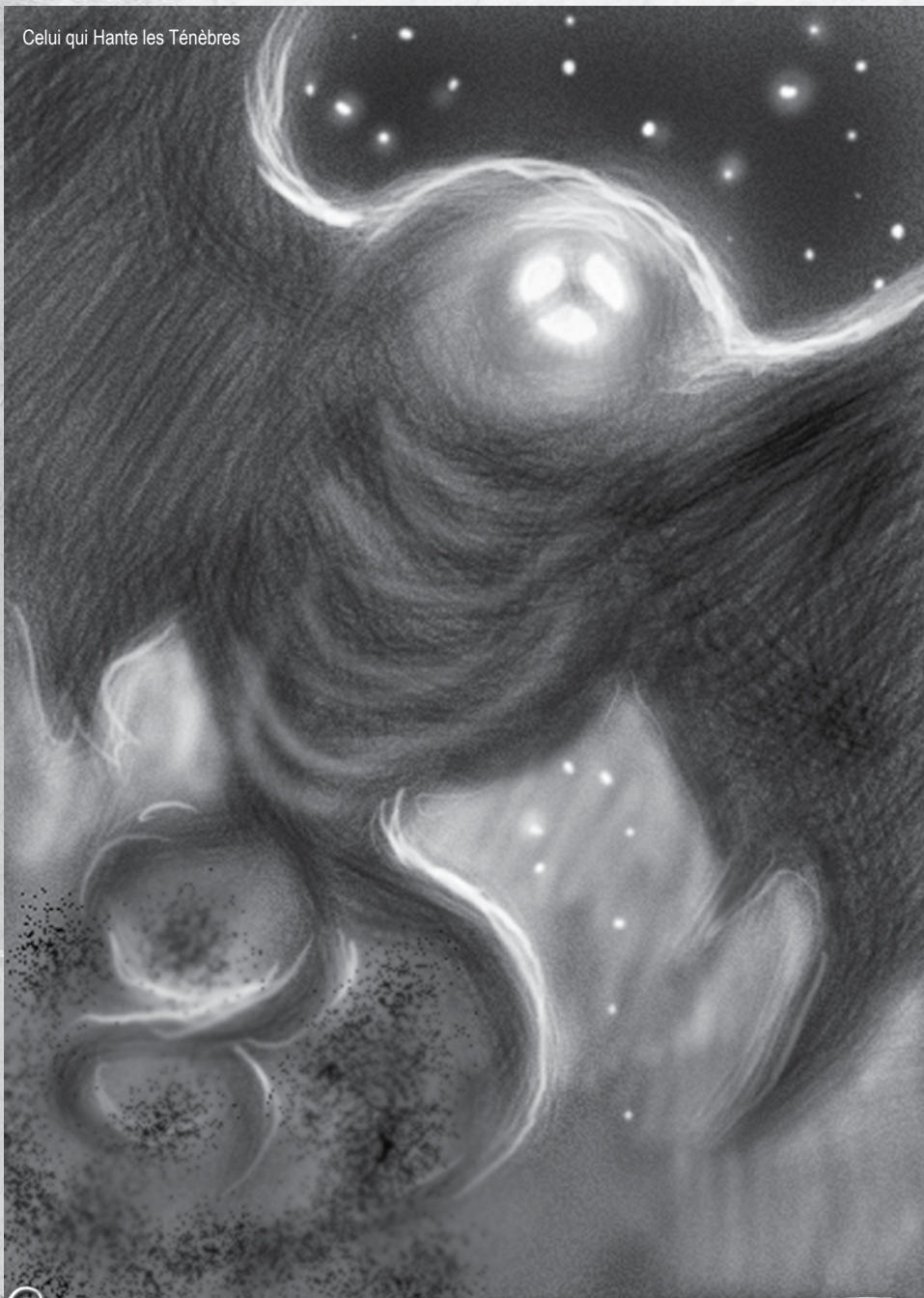
« Quand les Juifs retournent à Zion,
Quand une comète emplit le Ciel,
Quand le Saint Empire Romain renaît,
Alors vous et moi devons mourir.

Du fond de la Mer éternelle il s'élève,
Créant des armées sur chaque rivage,
Retournant l'homme contre son frère,
Jusqu'à ce que d'hommes il n'y ait plus. »

L'autre poème est presque identique ! La naissance néfaste dans l'océan, la montée de l'antéchrist du fond des eaux, tout correspond !
Je dois détruire le Malin avant qu'il ne soit trop tard !

Aide de jeu de la Raison n°8b :
notes de la main de Fiske, laissées dans Le Livre de la Révélation

Celui qui Hante les Ténèbres



Celui qui Hante les Ténèbres

avatar immortel de Nyarlathotep

CON 45	Endurance	99 %
DEX 19	Agilité	95 %
FOR 70	Puissance	99 %
TAI 60	Corpulence	99 %
INT 86	Intuition	99 %
POU 100	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement	30 (vol)
Impact	+16 (+10 pour les tentacules)
Points de Vie	80

Combat

- Vrilles 60 %
dégâts 4D6 par choc électrique et brûlure
- Prise tentaculaire 60 %
dégâts spéciaux (FOR 15 pour chaque tentacule)
- Trace
protoplasmique 100 %
dégâts 1D4-1
- Possession (voir page précédente)
- Lien mental 100 %
dégâts spéciaux (voir plus haut)

- Protection : 5 points (cuir épais) ; les armes pouvant empaler n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Les attaques utilisant la chaleur, l'énergie cinétique, l'électricité ou les radiations atomiques ne lui infligent aucun dégât, à moins d'être accompagnés par un rayon de lumière (les armes Laser, les fusils électriques yithiens et migo lui infligent des dégâts normaux)
- Perte de SAN: 4/3D10 points

Sortilèges : tous les sortilèges du livre des règles de *L'Appel de Cthulhu* et plus encore si le Gardien le souhaite. Néanmoins, Celui qui Hante les Ténèbres ne peut les utiliser en présence de lumière.

TAI 08	Corpulence	40 %
ÉDU 08	Connaissance	40 %
INT 14	Intuition	70 %
POU 11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	09
Santé Mentale	10

Compétences

Art : dessin	45 %
Athlétisme	30 %
Baratin	25 %
Discrétion	40 %
Informatique	20 %

Armes

- Bagarre 35 %
dégâts 1D3

Le docteur Wilma Gray

44 ans, pédopsychiatre (cf. p 154)

Le docteur Gray est une belle femme dans la quarantaine. Elle fait régulièrement du sport dans la salle de son immeuble, a de longs cheveux gris et des yeux gris-bleu. Elle s'habille de façon assez conservatrice.

APP 16	Prestance	80 %
CON 13	Endurance	65 %
DEX 13	Agilité	65 %
FOR 11	Puissance	55 %
TAI 10	Corpulence	50 %
ÉDU 20	Connaissance	99 %
INT 15	Intuition	75 %
POU 13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Bibliothèque	80 %
Crédit	80 %
Informatique	20 %
Médecine	50 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Premiers soins	50 %
Psychanalyse	65 %
Psychiatrie	70 %
Psychologie	45 %

Sciences de la vie :

- pharmacologie 20 %

Sciences humaines :

- Anthropologie 45 %
- Archéologie 15 %
- Sciences occultes 15 %

Armes

- Bagarre 30 %
dégâts 1D3