

DOCUMENTS À DISTRIBUER

La Grande Chasse

DEUX MEURTRES À SOHO

Aide de jeu Grande Chasse n°1
Titres articles - New York Times, page 6

MORTS MYSTÉRIEUSES À SOHO

Aide de jeu Grande Chasse n°1
Titres articles - New York Globe, page 4.

LA POLICE DÉJOUÉE « CAUSE DE LA MORT INCONNUE »

Aide de jeu Grande Chasse n°1
Titres articles - New York Daily Eye, p. 1..

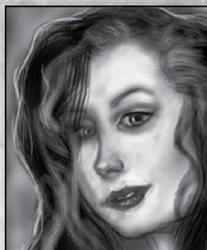
Informations sur les victimes



Victime n°1 : Wendy Hugues

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

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

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. Ct'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. Ctait 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.

Interrogatoire de Kate Rowlins

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

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

Rowlins : 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 ?

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

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

Rowlins : 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 ?

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

Agent de police : continuez.

Rowlins : 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 ?

Rowlins : des crocs ! Des crocs ! Ahhhhhh !! 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)...

La comtesse Elisabeth Bathory

Née en Hongrie en 1560, la comtesse Elizabeth Bathory perpétra des actes d'une cruauté inimaginable sur de petites paysannes. Vivant dans le Château de Csejthe, elle devint vite connue sous le surnom de « Comtesse de Sang ».

Elle était autrefois une femme d'une beauté exceptionnelle. Avec l'âge cependant, sa splendeur se fana et elle tenta de masquer son déclin par l'usage de cosmétiques et de tenues hors de prix, mais cela ne lui permit pas de dissimuler les rides qui continuaient de s'étendre. La légende raconte qu'un jour elle gifla une servante si violemment que du sang jaillit du nez de la petite et alla maculer le visage de la comtesse. Se regardant dans le miroir, Bathory remarqua que sa peau avait perdu ses lignes d'âge.

Elle se lança alors dans un règne de terreur : ses bourreaux kidnappaient de belles jeunes vierges, les lacéraient avec un couteau et collectaient leur sang dans une grande bassine. La comtesse se baignait alors dans le liquide récolté. Quand elle émergeait de son bain, elle semblait avoir retrouvé sa rayonnante jeunesse.

La comtesse était devenue si célèbre que ses crimes ne pouvaient plus être dissimulés. La royauté locale finit par mettre un terme à sa folie en s'emparant de son château. Elle fut jugée irrémédiablement folle et finit emmurée dans une des pièces du château de Csejthe.

Aide de jeu de la Grande Chasse n°6 - La comtesse Elisabeth Bathory

Peter Kurten

Peter Kurten, aussi connu sous le nom de « Vampire de Düsseldorf », naquit le 26 mai 1883 et fut guillotiné le 2 juillet 1931.

Il disait avoir commencé ses meurtres à l'âge de cinq ans, par la noyade de deux amis. Il continua son œuvre en faisant l'expérience de la strangulation lors de pratiques sexuelles dans les bois. Il tranchait la gorge de ses victimes avec un couteau avant de les découper à la hache, et déclarait avoir tiré un plaisir d'ordre sexuel du jaillissement sanguin. Il utilisait parfois un marteau pour broyer le crâne des gens. Il tua une jeune servante en la poignardant vingt fois puis l'enterra sous une des rives du Rhin. Son intention de crucifier le corps dans le but de choquer les passants fut compliquée par le poids du corps.

Le dernier des nombreux meurtres de Kurten impliqua d'étrangler puis de poignarder une personne 36 fois avec des ciseaux. Sa célébrité atteint même celle du Jack l'Éventreur de l'« Automne de la Terreur » durant les années 1880. Il tua des hommes, des femmes et un grand nombre d'enfants.

Le nom de Peter Kurten est entré dans les annales de la criminologie : après sa condamnation, il devint le premier tueur en série à être dûment interrogé par un psychiatre.

Ses motifs étaient ceux habituellement associés aux « maniaques sexuels ». Pour autant, ses victimes semblaient être choisies au hasard, et pas seulement dans un seul sexe, et la raison derrière ses crimes semblait être l'acte de tuer en lui-même plutôt que le désir d'avoir des relations sexuelles, le meurtre procurant à Kurten un plaisir intense. Bien qu'il molestait certaines de ses victimes, il n'agissait de la sorte que pour élever son expérience vers un état d'euphorie plus grand encore.

Il déclara à son procès : « Je n'ai aucun remords. Si le souvenir de mes actes devait me faire honte, je vous le dirais. Repenser à tous les détails est loin d'être déplaisant. J'en tire même un certain plaisir. »

Aide de jeu de la Grande Chasse n°8 - Peter Kurten

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 admettra 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

On marchait presque chez elle quand cet espèce d'horrible vent de paniviture (je crois que c'est la meilleure description) a soufflé dans notre direction. J'ai réussi à garder mon sens, mais la pauvre Wilma s'est placée en deux et s'est mise à vomir. Puis j'ai été brusquement frappé dans le dos avec une violence terrible, et on m'a projeté en plein dans le mur d'un bâtiment. Je me tortois de douleur mais j'ai quand même regardé derrière moi et... je l'ai vu. Il portait un trench-coat et un grand chapeau noir. Ses traits étaient cachés par son couvre-chef et par le col qu'il avait retourné. Il était en train de sauteler Wilma d'une seule main ; il a alors marché avec elle dans l'allée, mais pendant qu'il faisait ça c'était comme si sa femme ondoyait : comme si des ruguelettes le parcouraient. Il se déplaçait comme si il se tortait ou défilait ou... se courbait. Je... oh ça paraît déliant, mais j'ai pu apercevoir son visage... si on peut dire. Ça ressemblait à d'énormes rangées de dents... comme un loup. C'est ça : pas d'yeux... pas de nez... juste des crocs ! Des crocs... pauvre Wilma... Je me suis évanoui. Quand je me suis réveillé, j'étais à l'hôpital, en train de me faire passer ça. Les docteurs disent que je n'ai qu'une faible chance de remarcher un jour. Vous devrez attraper ce saigneur, et lui régler son compte.

18 juillet 1928

Monsieur Douglas :

Le fluide que vous m'avez envoyé pour analyses est des plus remarquables. Il s'apparente à un protoplasme vivant mais il lui manque ces substances habituelles que l'on appelle des enzymes. Ces derniers catalysent les réactions chimiques se produisant dans les cellules vivantes ; quand la cellule meurt, elles sont également responsables de sa désintégration par hydrolyse. Sans enzymes, le protoplasme est (pour ainsi dire) immortel. Ces éléments sont les composants négatifs, pour ainsi dire, des organismes mono-cellulaires qui sont la base de toute vie. Que la matière vivante puisse exister sans la présence d'enzyme est une théorie rejetée par la plupart des biologistes. Pourtant, la substance que vous m'avez envoyée vit et manque de ces corps indispensables. Mon Dieu, monsieur, réalisez-vous les perspectives incroyables qu'une telle découverte nous ouvre ?

James Morton, docteur en physique
 Chef du département de recherche scientifique
 Laboratoires chimiques de Partridgeville

L'Ordre du Vampyre

Cet ordre fait partie du Temple de Set, une institution religieuse se consacrant à l'adoration d'une ancienne entité égyptienne qui fut par la suite intégrée au sein du concept judéo-chrétien qu'est Satan. Le temple fut fondé en 1975 par l'Église de Satan (elle-même fondée en 1966). Il s'agit là d'une institution obéissant scrupuleusement aux lois et à l'éthique ; son but est d'identifier et de comprendre les désirs humains, jusqu'aux plus extrêmes, que la peur de l'esprit cherche généralement à réprimer. Les membres se qualifient entre eux de vampires ; le groupe possède plusieurs degrés d'admission, une aura internationale, publie une newsletter baptisée « Nightwing » et un journal, *The Vampyre Papers*. Le bureau principal est basé à San Francisco.

Un crime horrible à Central Square ...

Le mystère entoure la mort de Halpin Chalmers

C'est à 9h00 aujourd'hui que le corps de Halpin Chalmers, auteur et journaliste, a été retrouvé dans une pièce vide au dessus de la bijouterie Smithwick & Isaacs au 24 Central Square.

Le rapport d'enquête indique que la pièce avait été louée meublée le 1er mai par monsieur Chalmers et que ce dernier s'était débarrassé de tous les meubles une quinzaine de jours avant le drame. L'homme était l'auteur de nombreux livres érotiques portant sur le thème de l'occulte et était membre de la Bibliographic Guild. Il avait résidé un temps à Brooklyn dans la ville de New York.

Le corps a été retrouvé par monsieur L.E. Hancock, qui occupe l'appartement à l'opposé de celui de Chalmers, et par le gardien de l'immeuble. Tous deux sont entrés dans la chambre du défunt en utilisant un passe après qu'Hancock ait remarqué une odeur provenant des lieux, odeur décrite comme étant « extrêmement âcre et nauséabonde », poussant les deux individus à penser que Chalmers pouvait avoir oublié de couper le gaz de sa kitchenette.

Chalmers était étendu sur le dos au milieu de la pièce. Il était déshabillé, et sa poitrine et ses bras étaient recouverts par ce que le sergent-inspecteur Douglas de la police de Partridgeville nous a décrit comme « de l'ichor ou du pus étrange et bleuâtre. » La tête reposait sur la poitrine : elle avait été arrachée au reste du corps, et les traits du visage avaient été mutilés. Sous la tête se trouvait un trou traversant la poitrine, d'environ 2 cm de diamètre. Aucune trace de sang n'a été découverte sur les lieux.

Selon Douglas, la pièce présentait « la plus incroyable des apparences ». Les intersec-tions des murs, du plafond et du plancher avaient été soigneusement recouvertes de plâtre de Paris, mais à plusieurs intervalles

des fragments s'étaient fissurés et étaient tombés pour finalement être regroupés et rassemblés sur le sol autour du cadavre en un triangle parfait.

En plus du corps, plusieurs feuilles de papier jauni carbonisées ont été retrouvées. Les documents sont remplis de motifs géométriques et de symboles étranges ainsi que de phrases grivoisilles à la hâte. Les phrases en elle-mêmes sont pratiquement illisibles et la police les a jugées trop absurdes pour pouvoir fournir un quelconque indice quant à l'identité du responsable du crime. L'écrivain, que l'on pense être Chalmers lui-même, y exprime une peur terrible due à des individus inconnus le surveillant. Il y est également fait référence à des « Dolos », des « sayres », des « cercles écarlates », une « formule enseignée » et au tremblement de terre du matin, ce dernier étant apparemment responsable de la chute des fragments de plâtre.

La police a envoyé des échantillons de l'étrange substance bleue trouvée sur le corps de Chalmers aux laboratoires chimiques de Partridgeville ; le sergent-inspecteur Douglas espère que leur rapport permettra d'apporter quelques lumières sur le crime le plus mystérieux de ces dernières années. Il est apparemment certain que Chalmers ait reçu la visite d'une personne la nuit précédant le tremblement de terre, monsieur Hancock ayant entendu distinctement les murmures d'une conversation en provenance de la pièce tandis qu'il passait par les escaliers. Les soupçons portent sur ce visiteur inconnu et la police travaille avec diligence pour découvrir son identité au plus tôt.

Des enquêtes sont également menées dans les asiles des environs afin de déterminer si des évasions ont été récemment constatées.

Aide de jeu de la Grande Chasse n°13 - Un écrivain occulte assassiné par un invité inconnu - Résumé d'un article de la Gazette de Partridgeville du 3 juillet 1928

Aide de jeu de la Grande Chasse n°14 - La dernière note du Grimoire de James Morton

Ils ont attendu des éons l'heure de leur revanche. L'Acte qui fut Commis sera bientôt puni ! Les temps du Ragnarok sont enfin venus ! Sa Seigneurie viendra, et festoiera de ceux dont l'âme nous revient de plein droit. Mh'ithrha, seigneur, vous vous libérerez des cordes qui retiennent mes frères de l'autre côté, et avalerez le monde ! Comme les humains l'ont prédit, Fenris brisera ses chaînes et précipitera le Crépuscule des Dieux.

Une fois ma tâche accomplie, les Grandes Chasses se répandront sur le monde. Je chercherai les gemmes et les cristaux les plus précieux de cette orbe pitoyable, et créerai des Clés de plus en plus gre grandes. Mes frères ravageront la terre pour rassasier leur faim et je festoierai à leurs côtés.

Bientôt je testerai la Clé. J'ai obtenu suffisamment de dérivés de Liao pour que mon serviteur humain les distribue. Si tout va bien, je pourrai bientôt offrir leurs proies à mes maîtres.

Je commence à avoir faim... il est temps de me repaître d'un de mes stupides invités...

Le chant permettant d'activer les diamants se prononce ainsi :

Oh-Wa-Teh
Nuh'msk
Ollyam

A répéter encore et encore, le fait de chanter gardant les diamants activés.

Aide de jeu de la Grande Chasse n°11
Chant d'activation des Diamants

La vérité vous libérera

Un rêve

Tu te réveilles brusquement dans ton lit. Une lumière écarlate, diabolique, filtre à travers une fenêtre de ta chambre. Une forme monstrueuse se dessine soudain derrière la vitre. Tu es paralysé par la peur, incapable de bouger. Deux yeux inhumains, globuleux, se pressent contre le verre et regardent ton âme. La fenêtre commence à trembler, et se brise soudain en un million de fragments tandis que la chose se répand dans la pièce. Elle croasse d'une voix qui n'appartient pas à cette Terre : « Ssssuicide toi tout de sssuite, tu ne peux essstopper... » L'être commence à se glisser sur le lit et à se répandre sur ton corps. Tout un pan de la chose semble pénétrer les pores de ta peau... tes narines... ta bouche... elle commence même à recouvrir ton visage ! Tu ne peux plus respirer ! Tu es en train de mourir !

Tu te réveilles et te retrouves allongé sur le sol ; la couverture s'est enroulée autour de ta tête, sans doute pendant ta chute.

Aide de jeu de la Vérité n°1 - Un rêve

Un autre rêve

Tu marches à travers la ville pour rentrer chez toi. Tandis que tu avances, les bâtiments autour de toi commencent à trembler, puis se mettent à s'effondrer tandis que des structures monstrueuses s'arrachent aux fondations de métal et de pierre, des bâtisses horribles faites d'os et de peaux tendues. Alors que tu détournes le regard pour fuir ces gratte-ciels squelettiques, tu découvres que le sol sur lequel tu marches est recouvert à perte de vue de corps en décomposition. Choqué, tu trébuches sur l'un d'eux et atterris dans une flaque de viscères.

Tu es tiré hors de cet immonde amas par les griffes squameuses de choses ressemblant à des crapauds ; elles commencent à te traîner dans la rue. Dans le lointain tu aperçois une lueur rouge qui provient d'une sculpture monolithique représentant une main griffue. Les choses te hissent le long de la structure jusqu'à sa paume. Elles te jettent aux pieds d'une silhouette plongée dans les ténèbres. Hélas, l'être ne reste pas dans l'ombre... il s'avance vers toi.

Il s'agit d'une apparition grande et maigre, faite de mal incarné. Elle ressemble vaguement à un homard humanoïde anorexique, vêtu d'une toge noire ondulante comme si d'invisibles vents spectraux la caressaient. Des cornes sortent de sa tête. Un espace d'un noir absolu, situé là où devraient être ses yeux, contemple ton corps. Sa bouche est garnie de crocs d'où s'écoule un ichor verdâtre. Elle émet soudain un rire qui te glace les os.

Tu remarques alors que tu commences à t'enfoncer dans le sol, comme si tu étais pris dans des sables mouvants ! Tu essayes de te battre, tu t'agites, mais tu continues de disparaître.

Tu te réveilles, un oreiller décheté dans les mains. Son rembourrage flotte encore un instant dans la chambre.

Aide de jeu de la Vérité n°2 - Un autre rêve

Aide de jeu de la Vérité n°3 - Un autre rêve

Un autre rêve

Tu es de retour dans le monde horrible dont tu as rêvé auparavant. Tu sais que tu es en train de rêver, mais tout te paraît terriblement réel. Tu te dis que tu es endormi, te pincés, te frappes... mais rien ne semble pouvoir te réveiller. Tu vois une horde de démons ressemblant à des crapauds surgir soudain d'une allée. Tu commences à courir à travers les étendues dévastées, recouvertes d'ossements, de la ville. Alors que les choses te rattrapent peu à peu, tu te retournes, empli de la connaissance de quelques terribles secrets. La horde s'arrête et leurs yeux s'emplissent de peur. Tu fais appel à un pouvoir cosmique, et la lumière surgit soudain des cieux. Les démons hurlent tandis que les flammes les enveloppent. Tu te mets à rire, mais tu vois un peu plus loin que le seigneur-démon cornu te regarde de son œil unique. Il dit : « Cccce n'est qu'un rêve, je sssssaurai te détruire dans le monde de l'éveil avant que tu ne puisses posséder un tel pouvoir. »

Tu te réveilles, empli d'un fort sentiment de peur, dans des draps humides de transpiration.

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 MONSSTRUEUX ... VENEZ À MOI, OH HABITANTS DE LA DÉCRÉPITUDE ... PRÉPAREZ-VOUS AU COMBAT. NOUS PARTONS POUR LE ROYAUME DES HOMMES, LA PLANÈTE TERRE. DÉTRUISSSEZ TOUT SSSSEUX 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 SOURRIANT STAN LEVINSON
COLORÉ PAR L'EXCELLENT ERIC ALBERTSON LETTRÉ PAR LA LUMINEUSE LAURA THOMAS
CRÉÉ, ÉCRIT ET ILLUSTRÉ PAR LE REMUAN RALPH PICKMAN]**

L'âge de raison

Ce que tu sais sur David

David est un garçon de onze ans qui vient tout juste de finir son CM2 et doit faire son entrée au collège à l'automne prochain. Il est plutôt malin et agile pour son âge, ainsi qu'un peu plus grand et dégingandé que ses camarades. Il a des cheveux blonds clairs et des yeux verts. Son teint est très clair, et son visage est agrémenté de tâches de rousseur. C'est un excellent élève qui adore les mathématiques et aime jouer au football et au basketball.

Tu sais qu'un de ses héros est Michael Jordan. Il y a trois ans, tu lui as acheté un chien appelé Zander, un golden retriever avec lequel il adore jouer. Il passe aussi du temps devant ses jeux vidéos avec ses deux meilleurs amis, Chester Clarke et Sam Gillian. Tous trois sont inséparables. Depuis deux ans, avec l'accord de Todd Clarke (qui élève seul son fils depuis la mort de sa femme dans un accident de voiture cinq ans auparavant) et Ian et Nora Gillian, tu envoies le trio passer chaque été six semaines au camp Nar-Aqua. L'endroit se trouve à Rhodé Island, près de Providence. Tu y as envoyé David pour l'aider à surmonter sa peur de la natation.

C'était une excellente idée. Le garçon a adoré ses deux séjours et y retourne pour la troisième fois. Il a même reçu d'excellentes notes en natation depuis, et attend avec impatience les excursions en bateau. Tu organises avec les autres parents un barbecue chaque fois que les gamins partent là-bas, pour fêter les quelques semaines de repos qui s'offrent à vous (Todd réussit de délicieux steaks grillés). La dernière fête remonte à une semaine ; tu dois d'ailleurs voir Todd pour boire quelques bières la semaine prochaine. Tu te sens tout de même coupable de n'avoir pas passé assez de temps avec David ces derniers mois ; il grandit, et tes recherches et aventures dans l'inconnu ont souvent interféré avec vos moments privilégiés. Tu te demandes également si tes activités et tes ennemis ne risquent pas un jour d'affecter le garçon. Jusqu'à présent, il semble avoir été épargné par les ombres noires que tu as explorées, et tu attends avec impatience sa prochaine carte postale (il t'écrit généralement une fois par semaine), bien déterminé à devenir un meilleur parent dès qu'il rentrera du camp.

Aide de jeu de la Raison n°1 - Ce que tu sais sur David

CARTE POSTALE

Correspondance

Adresse

salut !!!

la première semaine au camp s'est bien passée il a plu mais le soleil a fini par revenir sam, chester 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 pasquas à mon retour, on se fera des pizzas aux pepperonis et aux suisses !!!

chester est devenu très fort à l'arc tchac ! je n'arrive toujours pas à tirer la corde correctement moi je n'ai jamais été bon avec les trucs de tir enfin je peux 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 est vraiment bizarre tu l'aimerais il parle de trucs étranges comme toi avec tes amis il reste pas mol dans son coin mais je pense que je pourrai lui tirer des histoires qui font peur pour pouvoir te les raconter quand je reviendrai.

la semaine prochaine je serai le premier matelot du bateau de mon calançon notre surveillant sera le capitaine chester a fini aïstot ! je crois que ça veut dire qu'il devra faire les sandwiches sam m'a dit qu'il détestait faire du bateau. il déteste aussi les fruits de mer d'autres enfants se moquent de lui mais chester et moi on le défend sam continue de quillouler 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 caresse un peu zander pour moi c'est tout pour le moment je t'envoie une autre carte la semaine prochaine !

ps : envoie-moi de la pizza !

gros bisous
david

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

CARTE POSTALE

Correspondance

Adresse

salut,

la semaine a été vraiment chouette, notre dortoir, ou notre équipage comme le camp nous appelle, s'amuse vraiment beaucoup. Chester 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 ! Sam 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 Sam qui a eu l'idée, notre dortoir a les meilleurs démentis, nous gagnons tous les affrontements avec les autres dortoirs.

Tu te souviens quand je te parlais de ce gamin bizarre, Billy Marsh ? ce gosse est complètement dingue ! mais aussi vraiment 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-déjà devant te cherche Billy ! » bon je me souviens que tu m'as dit de ne pas me moquer des autres, alors Chester, Sam 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 ».

designe quoi ! aujourd'hui on était en train de faire du bateau sur la baie quand Billy a décidé de sauter par-dessus bord ! il a disparu super longtemps ! Paul (notre surveillant) a commencé à paniquer et à faire tourner le bateau tout autour, et puis voilà que Billy ressort, tout sautillant... il avait l'air encore plus bizarre que d'habitude ! ses yeux ressemblaient presque à des boules et sa bouche avait l'air vraiment grande (on aurait dit une espèce d'insecte géant, saül !). bon il s'est mis dans les gts ennuis jusqu'au cou avec le surveillant, je crois qu'ils vont appeler ses parents pour leur dire qu'il va rentrer plus tôt que prévu.

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 devrai 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 sers très fort sander pour moi.

gros bisous,
David

ps : pizza ! pizza !

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

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.

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.

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.

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

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 coucherries 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

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

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 gérait 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 louait 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 !

Regardant d'un air moqueur la lune tandis que les bêtes lui faisaient fête et léchaient ses mains. Son essence réside dans une caverne au centre du monde, accompagnée de flûtistes stupides...

Le Puissant Messager des Grands Anciens et des Dieux extérieurs. Méprisant ses maîtres. Riche d'un millier de formes différentes, le Chaos Rampant...

Maître du sous-monde, seigneur de la nuit et protecteur des sorciers !

Ils ont effacé toutes les références à ce dieu et donné ses attributs à d'autres divinités comme Set et Thoth.

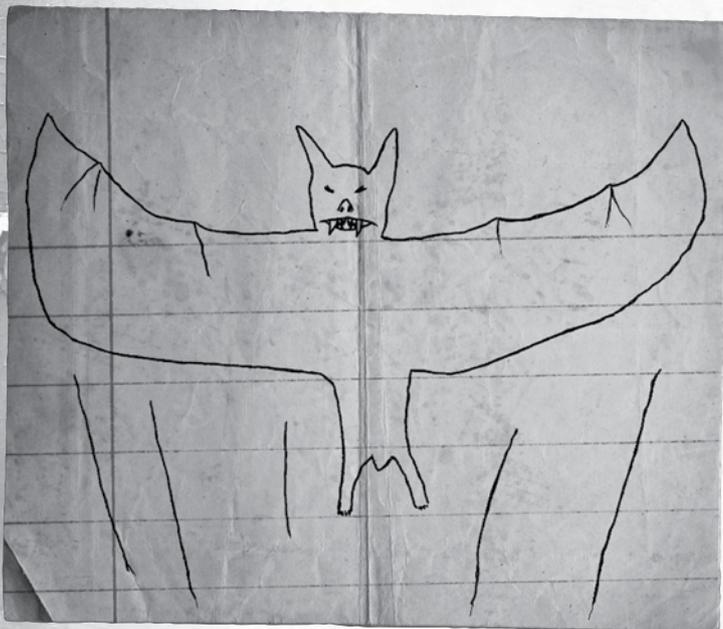
« Ne serait-ce pas un avatar de Nyarlathotep, lui qui dans la Khem antique et sombre alla jusqu'à prendre la forme d'un homme ? »

Aide de jeu de la Raison n°7a - Première série de notes écrites par Fiske

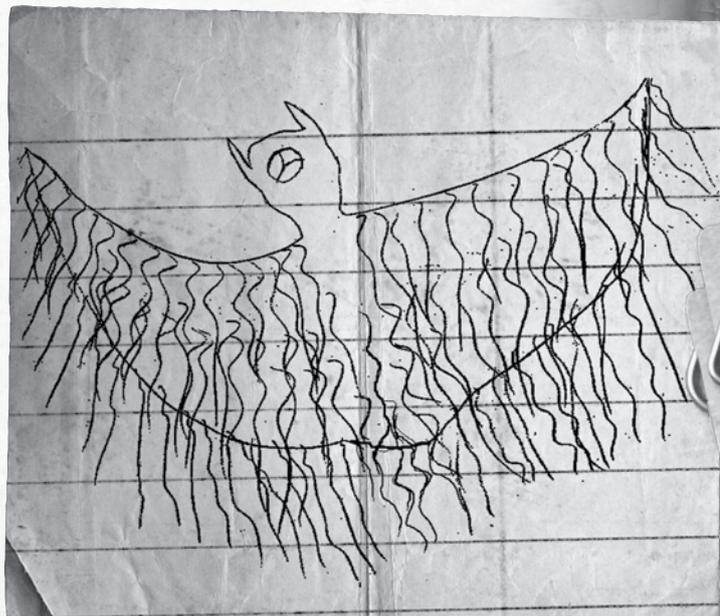
Enoch est mort en 1865. Pourquoi est-ce que la chose ne l'a pas utilisé ? Attendait-elle quelqu'un en particulier ? Peut-être que les étoiles n'étaient pas prêtes ? La secte a grandi même après sa mort. Qui sait les noms et les lieux derrière lesquels les vers se cachent et attendent ? Il pourrait pourtant s'agir seulement de fiction... mais il y a tant de preuves ! Je dois parler à Dexter. Tous les autres sont morts.

L'église a été rasée jusqu'aux fondations en 1936 1937. Le père Merluzzo a montré à mon ami les archives de Spirito Santo. « La Sagesse étoilée... les étoiles de l'Enfer... invoquant à travers ces étoiles une ombre venue de l'Enfer lui-même, mais craignant le pouvoir de Dieu qui se manifeste dans la Lumière. » Elle est maintenant dehors, et ne craint aucune lumière... pourrai-je l'arrêter avant qu'elle détruise le monde ? J'ai déjà retracé beaucoup de ses actions grâce aux articles que j'ai lus... Quelles nouvelles diableries cette chose concocte-t-elle pour surpasser la menace de l'Armageddon nucléaire ? J'en tremble rien que d'y penser.

Aide de jeu de la Raison n°7b - Deuxième série de notes écrites par Fiske



Aide de jeu de la Raison n°9
Dessin de Sam Gillian



Aide de jeu de la Raison n°10
L'état de Sam Gillian s'améliore

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,

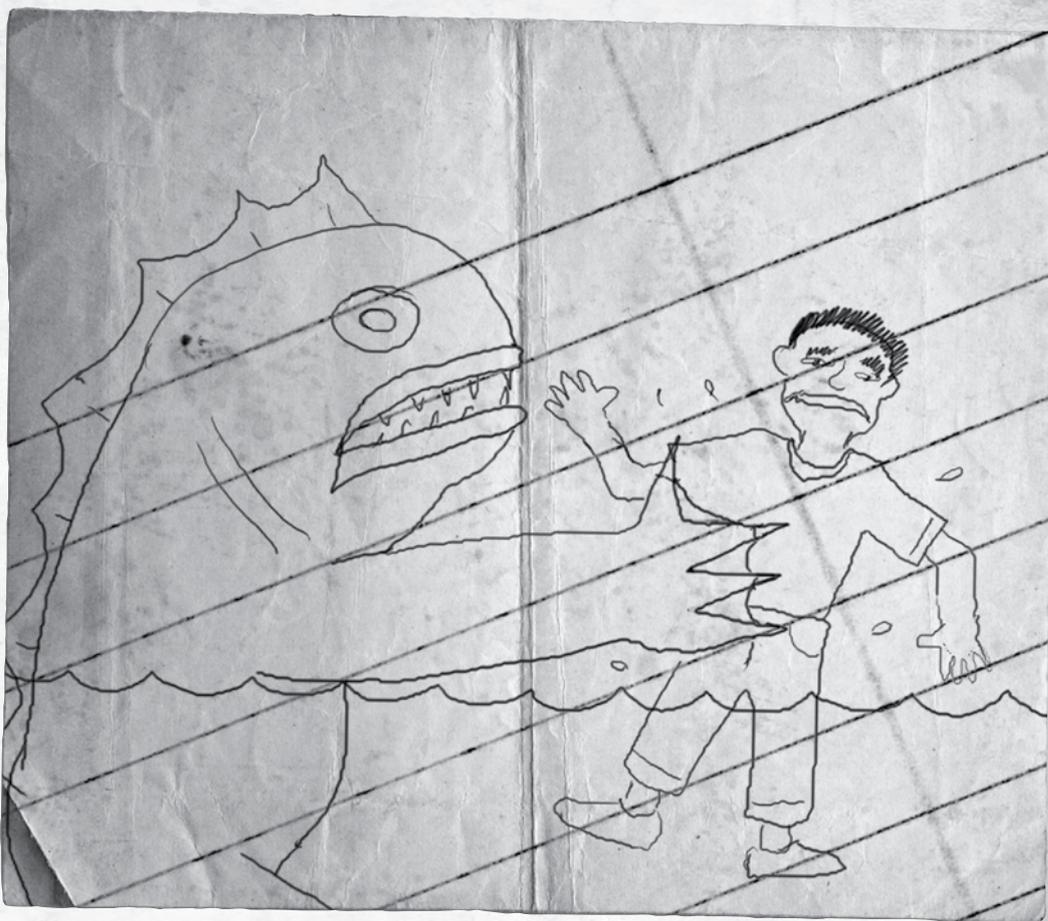
Le Chaos imbécile balaya la poussière terrestre.

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 emplît 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 !



Shefira mon amour,

Trop longtemps je ne t'ai embrassée.
Alors que nous sommes séparés, je rêve
de tes baisers. Rappelle-toi de ce jour
au parc, de ce... kaléidoscope de sensa-
tions quand nos lèvres se pressaient !
Je reviens demain. En espérant que tu
changes d'avis et que nous puissions
nous voir. Un instant. De la vie j'ai perdu
le goût depuis que nous nous sommes
séparés. Il est indispensable que tu y
croies à nouveau. A tout prix. Voilà que
tout me revient en mémoire. Il était si
doux de s'oublier dans tes bras. Ou-
blie le passé. Ne reste pas figée sur de
mauvais souvenirs. Des histoires sans
importance. Éternellement derrière nous.
Toi et moi pouvons recommencer au
début. Reprendre à zéro. Unir nos âmes.
Il est si important que tu comprennes
cela. Regarde moi comme un homme
nouveau. Et aime moi à nouveau.

Avec toute mon adoration,
Benny