

Des odieux opuscules

jusque dans l'héraldique médiévale. Peut-on considérer que ce genre de représentations prend sa source à l'âge de pierre ? On considère en tout cas (même si cette thèse ne fait pas l'unanimité) que les encoches méthodiques sur des bois de renne et des défenses servaient de calendriers primitifs. Dans ses recherches pour déterminer la date d'un alignement favorable au retour des Grands Anciens, un investigateur pourrait se retrouver à délaisser les traités astrologiques modernes pour se tourner vers les bois d'un élan géant ou les cornes d'un aurochs.

Il n'est pas rare que les chercheurs sur les traces de Cthulhu aient des révélations que les connaissances conventionnelles n'auraient jamais permis d'imaginer. Et si les entailles qui figurent sur les os polis d'animaux du site de Bilzingsleben en Thuringe n'étaient pas que des éléments décoratifs ? On a retrouvé dans des grottes de France, d'Espagne et d'Afrique du Nord des galets peints datant de l'ère glaciaire qui ressemblent plus à des symboles concrets qu'à de simples ornements ludiques. En tout cas, les gravures des tablettes de pierre du village français de Glazel, du « trésor de la grotte de Burrow » dans l'Illinois, des tablettes retrouvées dans le Midwest américain entre 1874 et 1915 ou des reliques de l'excentrique padre équatorien Crespi ressemblent fortement à une forme d'écriture. Malheureusement tous ces objets fascinants sont considérés comme des faux par les archéologues.

Avec le passage à l'âge de fer, la maîtrise technique de l'humanité a progressé à pas de géant, et les objets qu'elle créait ont commencé à ressembler de plus en plus à des artefacts. On retrouve des caractères et des symboles évoquant des rébus sur les cornes, à boisson comme de chasse, et sur les armes. Pourquoi ne pas inscrire la formule permettant de lier un démon sur les lames des sept épées rituelles qui permettraient de tuer le monstre si nécessaire ? Beaucoup d'objets métalliques mystérieux au premier abord, comme par exemple les « chapeaux d'or » de l'âge de bronze trou-

vés dans le sud-ouest de l'Allemagne, se sont finalement révélés être à la fois bijoux et supports de texte : leurs décorations représentent clairement des calendriers solaire et lunaire. Le disque céleste de Nebra, découvert tout récemment dans cette commune de Saxe-Anhalt, révèle que les hommes préhistoriques étaient déjà capables de préserver pour des millénaires leurs connaissances sur les lois de l'univers, sans papier, écriture ni imprimerie.

Les messages de céramique

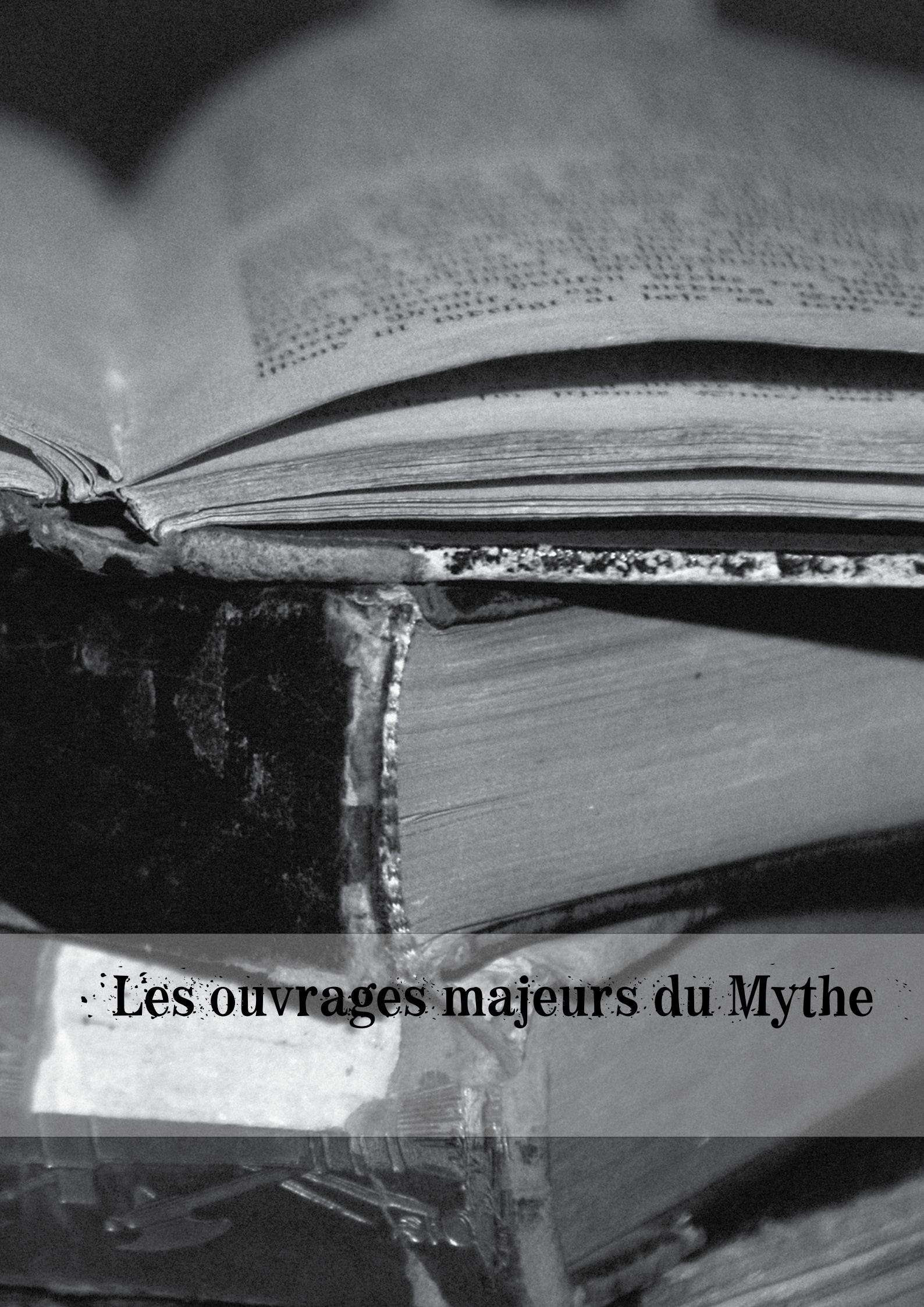
On peut produire bien plus que des bols ou des tuiles grâce à l'argile. La céramique est certes fragile, mais elle résiste particulièrement bien à toutes les formes de corrosion. Des investigateurs pourraient donc être obligés de rassembler des fragments pour déchiffrer un message occulte – pourquoi pas les « tessons d'Eltdown » ? Chacun sait que les inventeurs officiels de l'écriture en Mésopotamie gravaient leurs connaissances sur des tablettes d'argile.

En guise de signature, ils utilisaient des sceaux cylindriques, grâce auxquels il aurait été tout aussi facile de produire d'interminables incantations semblables à des mantras que de courtes séquences de symboles. On a découvert ce qui semble être des précurseurs des tablettes d'argile

Maracas, Musée d'ethnologie de Berlin



Le « calendrier aztèque » en forme de roue solaire mesure 3,60 m et pèse 24 tonnes



Les ouvrages majeurs du Mythe

Ainsi les huit Sages se rencontrèrent au pied de la montagne interdite à tout autre qu'aux Dieux, et chacun d'eux avait une histoire sur cette période et ce monde, tels qu'il les avait vus dans ses visions. Le continent de Mu s'étendait devant leurs yeux dans toute sa diversité, tel qu'il était avant sa destruction par Ghatanothoa et les Grands Anciens. Ils entendirent alors parler des cavernes profondes et obscures qui se trouvent en partie dans l'Alcheringa et en partie sur un continent désert; ils entendirent parler du bannissement des grands sages de Vith hors de la Terre, et de leur retour qui se ferait plus tard sous une autre forme; ils entendirent parler des cauchemars devenus réels de Haon Dor; ils pleurèrent Hyperborée enfouie sous la glace et écoutèrent la légende d'Ubbo Sathla, le père de la vie, qui rumine maintenant, mutilé et blessé, sa vengeance contre ceux qui l'ont enchaîné.

Alors qu'ils s'approchaient des pentes de la montagne, un jeune homme aux boucles brunes s'approcha d'eux. Il était légèrement vêtu et son corps semblait sorti d'un rêve de perfection. Il tenait négligemment un bâton dans ses mains délicates et parfaites. Mais aussi parfait et aussi séduisant qu'il ait été, sa peau était trop blanche et son visage trop lisse et il ressemblait plus à une pierre, incapable de décider si elle est inerte ou pleine de vie. Pourtant ils sentaient que rien ni personne n'aurait pu le tirer de ses rêves, car ce jeune homme était un dieu sombre.

Dès qu'il fut arrivé auprès d'eux, il s'adressa à eux d'une voix agréable. Mais ils s'indignèrent du fait qu'il se mêlât à eux, car ils avaient senti en lui un vice plus noir que tout ce qu'ils avaient jamais vu, à l'exception peut-être d'Azathoth qui vit au cœur de l'univers. Ils avaient reconnu en lui Hypnos, le dieu du sommeil. Pourtant il ne prêta aucune attention à leurs objections. Il parla de ces choses qui s'insinuent sans cesse dans le monde éveillé et inversement, si bien que les frontières disparaissent et personne ne sait plus s'il est encore lui-même ou simplement un reflet de lui-même dans un rêve. Il conta l'histoire des marionnettes qui pensaient être vivantes, et demanda aux Sages comment ils pouvaient être si sûrs que ce n'était pas lui qui était réel tandis qu'ils n'étaient que des figures étranges dans ses rêves. Il parla encore de la cité errante sous la lune verte, où des créatures grenouilles font des rondes éternelles entre d'étranges monolithes en l'honneur du Dévoreur ultime. Ces êtres sont à la fois immortels et mortels, car ils ont survécu aux rêves inassouris des peuples qui les avaient attaqués. Étant eux-mêmes plus des rêves que des choses du monde éveillé, leur ville maudite errait de monde en monde sous la lune verte, et ils s'abattaient sur ses mondes et se nourrissaient d'eux et de leur énergie vitale jusqu'à les avoir complètement épuisés.

EDITION ODEN

No. 19

MASSA DI REQUIEM PER SHUGGAY

Benvento Chieti Bordighera

Parmi l'héritage de PyP Ceniza, Restauración De Libros, Madrid.

Massa di Requiem per Shuggay

Maria: Pourquoi mon amour,

Dois-je mourir pour toi ?

Pietro: Vivant je vous aime uniquement pour un jour,

Mais mort je vous aimerai pour toujours

« Duet Macabre » Acte I,

de Benvento Chieti Bordighera, 1768

La partition et le livret de cet opéra furent écrits en 1768 par l'Italien Benvento Chieti Bordighera. Cet opéra ne fut jamais publié et il n'aurait été joué qu'une seule fois, et produisit dans le public des troubles qui causèrent plusieurs morts et disparus. Le compositeur fut accusé d'hérésie et emprisonné. D'après certaines sources, il aurait fui vers la France et y serait décédé quelques années plus tard; les documents officiels indiquent pourtant qu'il a été pendu en 1771. Les compositeurs et musiciens notables qui purent jeter un œil à la partition considérèrent certains passages comme « impossible à jouer », mais le talentueux Bordighera aurait développé toute une gamme de nouveaux instruments et techniques qui ne survécurent pas jusqu'à nos jours. Des copies manuscrites se trouvent au British Museum de Londres, à la Bibliothèque Nationale de Paris et dans la collection Z de la bibliothèque du Vatican à Rome.

Massa di Requiem per Shuggay raconte le voyage d'une famille dans les étoiles, à la recherche d'une nouvelle patrie. L'opéra

parle de tortures, de violences, d'inceste et autres comportements aberrants qui conduisirent à son interdiction par les autorités aussi bien célestes que terrestres peu après sa désastreuse première. Avec sa gestuelle et son tempérament inhumain, cet œuvre est en réalité le fait d'un insecte de Shaggai qui s'est niché dans le cerveau du compositeur. Caché dans la partition se trouve un sortilège particulier.

Le livret écrit en italien présente la possibilité toute simple d'obtenir un accès à une grande partie des informations que l'opéra comprend. L'écoute de l'ensemble de l'opéra (s'il est possible un jour de le revoir) provoque le même effet qu'une étude approfondie de la partition et du livret, mais avec quelques effets secondaires supplémentaires et probablement funestes.

Complexité: Ardu (50 %)

Durée: semaine

Mythe: 1

SAN: 2

Sortilèges: la représentation de l'opéra avec un orchestre et un chœur complet a pour effet vers le milieu du troisième acte le sortilège *Appeler/Congédier Azathoth*.

Autres répercussions et effets secondaires

Les musiciens et chanteurs qui maîtrisent les passages difficiles de cet opéra doivent faire un test d'expérience pour les compétences correspondantes. Ensuite, ils ne peuvent éviter qu'avec un test de Volonté de jouer d'autres morceaux de cet opéra en représentation dans d'autres pièces.



Les livres occultes

tions. Le Dr Murray décrit la divinité que ce groupe vénère, leurs cérémonies d'admission et rites, ainsi que l'organisation générale. On trouve de plus des informations concernant les initiés, les transformations, les fées, le baume des sorcières, ainsi que les procès contre Jeanne d'Arc et Gilles de Rais.

Complexité : Facile (20 %)

Durée : jours

Occultisme : 1

Sortilèges : aucun.

The Wonders of the Invisible World (les miracles du monde invisible)

En anglais, de Cotton Mather, 1692.
Fils d'*Increase Mather*, président de l'université d'Harvard, pasteur intransigent et ami de Benjamin Franklin, Cotton Mather suivit la voie de son père à l'âge de 12 ans en allant à Harvard. Pendant sa période en tant que directeur de la plus grande église de Nouvelle Angleterre, il effectua pour le compte du gouverneur de Boston des recherches dans plusieurs cas de sorcellerie et condamna les suspects à la mort. Ce livre décrit les phénomènes magiques que l'auteur rencontra, le monde invisible autour de nous, comprend un discours à ses ouailles dans lequel il leur parle de la présence du Diable en leur sein, illustre les particularités des esprits et donne des descriptions des diverses sorcières qu'il a condamnées. Parmi les chapitres, on trouve : Sortilèges découverts par mes soins ; Abrégé de la méthode de M. Perkins pour découvrir les sorcières ; Discours concernant les miracles du monde invisible ; Appel nécessaire à un État éminemment menacé par l'ire du Diable ; Récit de l'apparition de l'esprit du frère d'un homme de Boston assassiné à Londres au même moment ; Un cas moderne de sorcellerie découvert et débattu à Salem en 1692 ; Le procès de Briget Bishop, alias Oliver ; Le procès de Martha Carter ; Le procès de Susanna Martin ; Le procès d'Elizabeth How ; Curiosités incomparables de la sorcellerie ; Des sorcières de Sweedland ; La découverte du Diable : les trois essais ; Observation prolongée des procès pour sorcellerie en Nouvelle-Angleterre.

Complexité : Délicat (30 %)

Durée : semaines

Occultisme : 3

Sortilèges : aucun.



Idée de scénario

Un des personnages se voit menacé depuis un certain temps par de plus en plus d'apparitions d'esprits, de jour comme de nuit. Entre-temps, ces apparitions deviennent même violentes avec des visions de feux de bûchers associées à la douleur correspondante. Il s'avère alors comme il le découvrirait avec ses compagnons, que sa famille est apparentée à Cotton Mather, l'auteur de *The Wonders of the Invisible World*.

Divers détails des procédures et visions menaçantes indiquent que l'une des sorcières jugée par Mather se venge depuis l'au-delà et qu'elle a pour cela choisi le dernier descendant des Mather... Qui est-elle, pourquoi cherche-t-elle à se venger, et comment peut-elle même lui ôter la vie, toutes ces réponses se trouvent dans le livre si celui-ci est interprété correctement. La question est de savoir s'il reste assez de temps, car dans quelques jours c'est l'anniversaire de la mort de la sorcière et l'enfer s'abattra sur le personnage ainsi que tous ceux qui lui sont venus en aide...





Les artefacts du Mythe

1267 MARRETSATTRAARTELO



MADAME ALISIANA
DESSCHERIN



DIE HOHE KUNST DES HANDESENS
UND DES TAROT

1 CON est perdu en plus. Ces modifications extrêmes des conditions climatiques fondamentales peuvent bien sûr également entraîner la perte de points de SAN et provoquer une certaine claustrophobie ou de graves dépressions.

Sang manipulé

(source: *Les Sirènes de Fantari* de Gregory W. Detwiler (titre original: *Songs of Fantari*)



Certains Profonds peuvent remplacer le sang humain par du sang génétiquement manipulé, ce qui, au bout de quelques mois, fait ressembler de plus en plus la victime aux habitants de lieux tels qu'Innsmouth. Plus tard, elle subira une transformation totale en Profond. Cela peut être endigué par des transfusions régulières de sang humain mais le processus ne peut pas être inversé et le résultat est inéluctable.

La mutation provoque un grand stress psychique; pendant les premières semaines, la perte de SAN est d'1/1D10+1. Finalement, la victime perd tout espoir et tombe dans la folie ou parvient à résister à la transformation et perd de moins en moins de points de Santé Mentale.

Idee de scénario

Il y a peu, l'un des investigateurs a déménagé avec sa famille dans un petit village idyllique sur la côte de la Mer Baltique, dans le land du Mecklembourg, en raison du climat agréable ou tout simplement parce que le travail l'y a conduit. Cependant, malgré ce climat sain, la santé de sa fille le préoccupe et après une visite chez le médecin quelques mois auparavant, son état a empiré de jour en jour. Des écailles se forment sur certaines parties de son corps, et elle devient agressive et irritable. Ses yeux deviennent même proéminents et menacent de sortir de leurs orbites. En bref: il se passe quelque chose d'anormal! Et elle n'est pas la seule; dans la petite localité, de nombreux enfants présentent les mêmes symptômes qu'elle... On découvrira par la suite que tous ces enfants sont allés chez le médecin du village au cours des derniers mois, une personne à la silhouette douteuse. En effet, celui qui déshonore la profession tente de transformer les progénitures de la localité en ce qu'il est, un hybride des Profonds, en leur transfusant du sang manipulé. Lorsque lui-même se sera complètement transformé, il fondera avec ces enfants sa nouvelle colonie, dominée par lui naturellement. Ne reste plus qu'à espérer que les investigateurs fassent avorter ce plan fourbe et réussissent à préserver les pauvres enfants de ce destin abominable.

Mapulo

(source: *In Nyarlathoteps Schatten* de Di-Tillio, Willis, Gillan, Ross, Phinney, MacDonald, Petersen et Love (dans l'ombre de Nyarlathotep)



Un Mapulo comprend deux morceaux de bave grise frémissante et bourdonnante, chacun enveloppé dans une main. Ces organismes symbiotiques ont été certainement développés par la biotechnologie des Choses Très Anciennes, mais ils sont connus depuis très longtemps par les prêtres des Profonds, les Shoggoth-Twsha, prêtres Shoggoth. Un Mapulo sert exclusivement à contrôler un Shoggoth.

Un Profond ou un hybride avec un Mapulo peut faire un jet de POU contre un Shoggoth et en cas de réussite, peut donner des ordres mentaux à celui-ci pendant une durée allant jusqu'à une demi-heure. Après cela, le test de force mentale doit être recommencé. S'il possède au moins 10 points de POU de plus que celui du Shoggoth, la réussite est automatique. Si le Shoggoth triomphe ou qu'il reste plus de dix minutes sans surveillance, le Mapulo commence à s'insinuer dans la chair de son possesseur et entraîne alors 1D3 points de dégât par round jusqu'à ce qu'il soit découpé ou brûlé. Chaque moitié du Mapulo dispose d'un point de vie et il ne permet de contrôler qu'un Shoggoth à la fois. Si le propriétaire du Mapulo meurt, le Shoggoth correspondant attaque le meurtrier si celui-ci est détecté. Si le Shoggoth meurt, le Mapulo commence à ronger son possesseur. Les humains aussi peuvent servir de maître au Mapulo mais perdent 3/1D20 points de SAN par heure. Une fois installé, le Mapulo ne peut plus être séparé de son hôte.

Celui qui perd la raison au cours de la procédure de contrôle d'un Shoggoth, conserve son pouvoir sur lui. La créature tentera de suivre comme il le pourra les instructions



Annexes

On considère donc ce qui représente l'essence de la personnalité humaine comme une sorte d'énergie naturelle qui ne prend une forme corporelle que pour un certain temps. La durée de vie d'une créature moyenne sur Terre ne correspond même pas à un fragment d'une unité de temps infiniment petite du cosmos. Cette énergie est par conséquent divine, éternelle et indestructible dans une certaine mesure, car elle change de forme à une vitesse incroyable. Vue par un œil universel, elle n'est autre qu'un courant d'énergie étincelant dont la vraie forme ne peut pas être déterminée en raison de la vitesse de sa transformation. Cette énergie ne fait pas seulement naître des créatures de chair, elle sert également de nourriture pour certaines entités vénérées comme des dieux ou des êtres divins par ceux dont la vie est courte. Elle incarne aussi cette substance qui sert de base aux scientifiques du suprasensible, appelés volontiers magiciens par le peuple. Un grand nombre de leurs techniques magiques repose sur l'utilisation de cette énergie car celle-ci présente une structure différente. Reste bien entendu la question de savoir comment il est possible de définir le « bien » et le « mal » de ce point de vue. On pourrait répondre à titre provisoire que d'un côté cette énergie est perpétuée et complétée et qu'elle est utilisée à mauvais escient et détruite de l'autre. On ne pense qu'aux habitants monstrueux de la ville engloutie de R'lyeh, à Cthulhu, au démon polynésien de l'eau, Zhar, qui n'est pas sous l'eau mais enterré dans les ruines d'une ancienne ville du plateau de Tsang, ou même à Ghathanothoa qui a survécu dans une caverne volcanique à la disparition de Mu bien qu'il fût celui qui contribua à son destin. Ils vivent tous encore aujourd'hui et surmonteront les temps à venir même si leur corps se trouve dans un sommeil proche de la mort. Cet état n'est rendu possible que parce qu'ils se nourrissent comme des parasites de l'énergie universelle. Les rituels sacrificiels macabres et sanglants de leurs adeptes ne servent qu'à fournir cette énergie à leurs dieux effroyables, toujours plus affamés et exigeants. Cette alimentation n'est garantie que lorsque les petites étincelles présentes dans les corps humains et animaux, voire dans certaines pierres, ne peuvent pas retrouver le courant universel. La douleur, la colère, le chagrin et la frayeur en sont des obstacles, et leur mise en œuvre est le but ultime de ces sadiques assoiffés de sang. Les petites particules doivent rester plus longtemps sous cette forme car elles sont plus faciles à dévorer.

Lorsqu'un peuple cannibale pense qu'il peut obtenir les qualités de l'opposant vaincu en consommant son cerveau, son foie ou d'autres organes, il n'est pas totalement dans le faux s'il pratique ses rituels pour relier un peu plus longtemps l'énergie à la matière. Sur les îles de Polynésie, là où les familles claniques sont encore considérées comme une source d'alimentation, on raconte que certains traits de caractère prédominants d'un adversaire consommé auraient refait brusquement surface. Imaginons à présent qu'il serait dans nos coutumes de consommer la chair des personnes dont on voudrait obtenir les qualités. Cela ne conférerait-il pas aux personnes une sorte d'immortalité? Et si un initié des sciences secrètes avait trouvé une possibilité de conserver sa propre conscience tout en se faisant dévorer par ses adeptes pour se diviser ainsi dans leurs corps...