

Contes de la Terreur



ETRANGETES ORDINAIRES



Livraison à domicile

Les achats à domicile, le crédit à la consommation et la livraison à domicile sont à présent entrés dans nos mœurs depuis de nombreuses années. Harrods de Londres et JCPenney¹ fournissent tous deux des services de ce type depuis fort longtemps.

Un matin de bonne heure, la sonnette de la porte d'entrée retentit (à moins qu'il s'agisse de celle de l'entrée de service). Il s'avère qu'il s'agit de James Sheridan, l'habituel livreur de chez Harrods. Il apporte un grand panier en osier contenant les denrées commandées un peu plus tôt dans la semaine. Cependant, il semble que les articles livrés ne soient pas les bons.

Possibilités

1. Le panier contient l'épicerie attendue et un doigt humain tranché (l'annulaire gauche d'une femme, bague de fiançailles incluse). Il est proprement enveloppé dans du papier d'emballage marron et noué avec une cordelette, à la manière d'un petit colis de viande de boucherie. Il a été séparé de sa propriétaire tout récemment, pas avec une précision chirurgicale, mais néanmoins avec compétence.

Il y a un message à l'intérieur d'une enveloppe cachetée. Composé de lettres découpées dans le Times, il dit : "Apportez les 1000 à la gare de chemin de fer, à temps pour le train express de 19h45 pour Douvres".

Le poinçon et une inscription à l'intérieur de la bague permettent de remonter sa piste par l'intermédiaire d'une célèbre joaillerie jusqu'à son acquéreur, Basil Milton, un petit aristocrate habitant Belgravia². La promesse de Basil, Mlle Mary Sheldon, a été enlevée il y a deux jours lors d'une promenade à Hampstead Heath³.

L'identité des kidnappeurs est un mystère. Ils ont un complice involontaire qui travaille chez Harrods : c'est lui qui a placé par erreur leurs exigences dans le mauvais panier. S'il est appréhendé, il apparaîtra qu'il ne connaissait même pas le contenu du paquet et qu'il ignore tout de l'enlèvement. Il a simplement été soudoyé pour ajouter un paquet à une livraison.

2. Le panier livré n'est pas le bon. Il contient un repas de pique-nique pour deux (avec une bonne bouteille de vin rouge léger), ainsi que le premier indice cacheté d'une chasse au trésor organisée le week-end suivant. Il est destiné à Clytemnestra Poppelwell, une future héritière écervelée. Si le panier lui est restitué, Clytemnestra sera enchantée d'inviter ses sauveteurs à l'accompagner à cette chasse à trésor.

La partie a été organisée par Bertrand Fortescue, un homme du monde londonien tout simplement charmant. Il est le fils naturel d'Arglye Poppelwell, le père de Clytemnestra, et il projette de se débarrasser de sa demi-sœur pendant la chasse à trésor en maquillant sa mort en accident. Ensuite, quand la goutte aura finalement eu raison du vieux Poppelwell, il héritera des propriétés et de la fortune de la famille. Il ne s'inquiète pas beaucoup car tous les amis de Clytemnestra sont aussi stupides qu'elle.

3. Le panier contient un écrin en acajou poli de dix centimètres de côté. Il renferme, mise en valeur par une doublure de velours vert, une étrange formation rocheuse sphérique de couleur gris-bleu, juste un peu plus grosse qu'une boule de billard. Une carte manuscrite jointe la décrit comme "*Une formation de silicate opaque exceptionnellement dure, extrêmement décorative et résistante aux chocs. Le presse-papiers idéal.*"

La roche est un œuf de Chthonien découvert par Mme Erma Smits, une femme sculpteur de quelque renommée. Elle expose de petites sculptures originales dans des magasins très huppés qui les mettent en vente comme cadeaux ou bibelots. Erma vit dans le Yorkshire où elle trouve les formations rocheuses naturelles qui sont le point de départ idéal pour ses œuvres. Elle a trouvé l'œuf par hasard dans les boues déposées par le soudain débordement d'une rivière locale. Un de ses affluents, un peu en amont du domicile d'Erma, est alimenté par le Goulot, un torrent qui jaillit à la base d'une haute falaise verticale.

Quelqu'un a choisi le presse-papiers pour offrir en cadeau d'anniversaire à un érudit menant une vie de reclus. Depuis que tous les journaux du matin ont annoncé la tragique nouvelle, cet objet est devenu un bon investissement financier : "*Mme Erma Smits, une femme sculpteur respectée, a été trouvée morte dans les décombres de son cottage. Le bâtiment déjà ancien s'est effondré lors du séisme mineur qui a frappé la région.*" D'autres articles signalent que de petites répliques sismiques se sont produites ces dernières vingt-quatre heures.

¹ Géant américain de la vente de détail et par correspondance.

² Quartier huppé de Londres.

³ Parc londonien situé dans le nord de la ville.

Je ne suis pas encore mort !

Les investigateurs sont contactés par la police pour identifier un corps. Les policiers sont étrangement évasifs au sujet de la personne qu'ils leur demandent de venir reconnaître à la morgue. Ils le sont tout autant lorsqu'il s'agit d'expliquer pourquoi ce sont précisément eux qui ont été approchés.

Ce petit mystère est rapidement résolu lorsque le médecin légiste écarte d'un coup le drap de lin blanc qui couvre le corps – il s'agit de l'un des investigateurs. Les empreintes digitales sont presque identiques, comme l'est l'ADN – si cette technologie est disponible. Le personnage ignorait qu'il avait un jumeau¹.



Possibilités

1. La personne est le jumeau du personnage : ils ont été séparés à la naissance et il a récemment découvert l'existence de son frère. Il était sur le point de lui rendre visite quand il est tombé sur ses meurtriers – des cultistes qui pensaient avoir mis la main sur un de leurs vieux ennemis. Ils l'ont tué selon leur technique habituelle, facilement identifiable, et seront plus qu'étonnés de constater que la personne qu'ils pensaient avoir tuée est toujours debout.
2. Le corps est couvert d'inscriptions étranges qui ne peuvent être identifiées qu'en consultant d'obscurs ouvrages. Elles révèlent que la personne décédée essayait de lancer un sortilège de métamorphose. Vraisemblablement quelqu'un essayait de se faire passer pour l'investigateur, quand quelque chose a mal tourné. Mais pour quelle raison ?
3. Après un examen minutieux, il devient évident que la personne décédée présente des marques et des cicatrices récemment reçues par le personnage. Lors d'une inspection encore plus minutieuse, les personnages se rendent compte que la version encore en vie de leur camarade et ami ne les a pas. De toute évidence, le véritable investigateur est allongé sans vie devant eux et celui qui se tient debout à leurs côtés ne peut être qu'une sorte de copie ou de simulacre !

¹ Une jumelle fait tout aussi bien l'affaire.

Les étoiles sont propices

Chad Sylvester occupe un lit dans une institution mentale d'Arkham depuis presque quatre-vingt-dix ans. Il est dans un état catatonique et ne se réveille qu'une nuit tous les trente ans. A chacune de ces nuits, il agit d'une façon très bizarre et des choses bizarres se produisent dans la campagne environnante. Sylvester est dans cet état depuis qu'il s'est perdu dans les bois au cours d'une battue. Il a été frappé de terreur et d'hystérie par quelque chose dont il a été témoin dans les bois, mais dont il n'a pas osé parler.

Possibilités

1. Chad Sylvester a été le premier et le seul être humain à avoir jamais vu le grand Hastur l'Indicible sous sa véritable forme. Définitivement frappé de catatonie, Sylvester ne retrouve ses esprits que tous les trente ans, quand le grand Hastur revient sur Terre sous sa vraie forme...
2. Pour d'innommables raisons qui n'appartiennent qu'à eux, les Mi-Go ont emporté le cerveau de Sylvester sur Yuggoth. Ils l'ont remplacé par un cerveau artificiel et le corps a été placé dans une institution dirigée par des alliés des Fungi. Tous les trente ans, les Mi-Go rapportent son cerveau et le replacent dans son corps pour une courte période.
3. Sylvester a par accident ouvert une brèche dans les barrières qui séparent les Contrées du Rêve du Monde de L'Eveil. Ce passage n'est ouvert que tous les trente ans et il est alors forcé de revenir dans son corps pour une nuit. Sinon, il risque d'être déconnecté des lois de la réalité et de dériver pour toujours dans les limbes qui s'étendent entre notre monde et celui du rêve.



Le troisième jeudi de chaque mois, un quatuor d'instruments à cordes se produit dans une salle de concert locale au profit d'une œuvre de charité. Cet ensemble bénéficie d'une excellente renommée, non seulement parce que sa musique est d'une obsédante beauté, mais aussi parce qu'elle est complètement originale. Jamais aucun morceau joué par ce quatuor n'a été entendu auparavant. Les quatre musiciens refusent également de dire qui en est le compositeur, bien qu'ils offrent avec plaisir des copies des partitions en donation supplémentaire.

Au cours des quatre derniers mois, après chaque concert, un homme ou une femme a été retrouvée sauvagement poignardé à mort à proximité de la salle.



Possibilités

1. Les musiciens refusent de révéler l'origine de leur répertoire musical, tout simplement parce qu'ils l'ignorent pour la plupart. Le premier violon achète les partitions à un garçon de salle travaillant à l'asile de fous voisin.

La musique est composée par un patient interné. Dans ses rêves, il rend visite à un mystérieux "maître" qui lui dicte de la musique afin qu'il la transcrive sur papier à son réveil. Le maître est une créature des Contrées des Rêves qui utilise l'énergie psychique de l'auditoire pour se matérialiser brièvement dans notre monde. Elle vole alors un peu de l'essence vitale d'une victime à sa portée, puis elle mutile le corps afin de dissimuler les traces physiques laissées par l'absorption.

Si on lui permet de continuer, le maître finit par se matérialiser de manière permanente et devient une grande force maléfique dans le Monde de l'Eveil.

2. La musique est recopiée à partir d'un antique volume de magie. Les musiciens sont des cultistes et ils jouent des hymnes à un Grand Ancien. La fin du premier morceau signale aux autres cultistes attendant à proximité, qu'il est temps de procéder au sacrifice prévu à cet instant du rituel. Lors d'un des tous prochains concerts, les cultistes essaieront d'invoquer un avatar de leur dieu afin de recevoir de très rares connaissances mystiques.

Si le culte n'est pas arrêté, ils finiront par accomplir leur rituel et s'arrêteront d'eux-mêmes.

3. Il n'y a rien d'inhabituel dans cette musique : le quatuor a simplement eu la chance de découvrir un nouveau compositeur de talent. Il écrit les musiques de leurs concerts dans un style original qui lui est propre. Les meurtres sont commis par un voleur "ordinaire". Il frappe pendant les spectacles parce qu'un grand nombre de personnes aisées sont réunies dans un endroit propice.

S'il n'est pas arrêté, la police finira par l'attraper et il sera condamné.

Accident de la route

Cette histoire se produit un jour où les investigateurs sont en voiture, quelque part dans la campagne. Ils foncent sur une route ombragée, impatients d'aller d'un quelconque point A à un tout aussi quelconque point B, afin de poursuivre leurs recherches. Soudain, un homme surgit des arbres bordant la route et se jette au devant leur véhicule. Ils ne peuvent rien faire. La voiture le percute avec violence.



Quand ils sortent pour constater les blessures de leur victime, une odeur terrible assaille leurs narines. Des débris humains pourrissants et quasi liquéfiés jonchent la route. De toute évidence l'homme était mort depuis un moment lorsque la voiture l'a heurté.

Possibilités

1. Ce vagabond mort est le résultat d'une expérience qui a mal tourné. Une sorte de Docteur Frankenstein possède un laboratoire dans la région. Il y conduit ses recherches sur la réanimation dans un relatif isolement. Toutefois, ce "patient" s'est enfui. Le docteur ou ses assistants peuvent être lancés à sa poursuite. Le cadavre ambulante peut être un cas isolé ou être le premier d'une longue série d'évadés battant la campagne.
2. Quand le conducteur a découvert le cadavre disloqué, il s'est évanoui d'horreur. En revenant à lui, il voit ses doigts exsangues crispés sur le volant et la route qui défile à toute vitesse entre les roues de sa voiture folle. Toute la scène du piéton mort-vivant n'était qu'une hallucination, un rêve en plein sommeil paradoxal alors que sa tête dodelinait sous le coup de la fatigue. Il s'éveille brusquement juste au moment où la voiture commence à quitter la route pour se diriger à pleine vitesse vers un arbre gigantesque. Ses passagers, tout aussi fatigués, font la même expérience macabre que lui.
3. L'homme dont ils ont croisé la route était beaucoup plus vieux qu'il ne paraissait. Sa vie avait été prolongée grâce à la magie (Cf. *L'affaire Charles Dexter Ward* de Lovecraft) ou à la chirurgie (Cf. *Air froid* du même Lovecraft). Lors de sa mort accidentelle, son corps s'est immédiatement retrouvé dans l'état qui aurait dû être le sien après tant d'années. Les investigateurs peuvent très bien ne jamais découvrir cet antique secret.

Son poste de radio est devenu jaloux du clavier de son ordinateur¹, l'auteur en est sûr à présent. Il a tapé ses scripts radiophoniques sur son clavier et ils ont été joués sur des postes de radio dans le monde entier. Sauf sur le sien. Il ne souhaitait pas écouter ses propres pièces : elles étaient tellement mieux dans son imagination. Mais le poste de radio en a eu ras le bol de ne même pas être associé au succès de son maître. L'auteur l'a compris dès que son clavier a commencé à jouer la musique.

Possibilités

1. L'auteur a beaucoup travaillé dernièrement et il est simplement épuisé. Ce qui s'est vraiment passé, c'est qu'il a laissé le clavier près du poste de radio et, qu'en raison d'un artifice acoustique, la musique a semblé sortir du clavier.
2. C'est la stricte vérité. Une intelligence malveillante s'est développée dans le poste de radio.
3. L'auteur a récemment été invité à écrire une version censurée – sans danger pour la Santé Mentale – de la pièce *Le Roi en Jaune*. C'est la vengeance d'Hastur. Ce n'est que le début d'une longue campagne destinée à mener l'auteur à la folie.



¹ Ou de sa machine à écrire dans les années 1920.

Ca tombe mal !

Une nuit, après s'être mis au lit dans une chambre d'hôtel d'une ville rurale endormie, un des investigateurs se réveille allongé à l'intérieur d'un cercueil capitonné dans lequel l'air commence à manquer !



Possibilités

1. L'investigateur a été contacté par un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur (Nyarlathotep ferait très bien l'affaire) qui a conçu ce piège onirique à son intention pour lui extorquer un service. Au moment où dans un dernier souffle son corps se convulse, l'investigateur entend un chuchotement dans son esprit : "Sers-moi ou meurs".

Si l'investigateur accepte, il se réveille dans son lit, couvert de sueur, avec l'abrutissante certitude qu'il sera bientôt contacté, et qu'il ne sera pas en mesure de se défilier. S'il refuse, il se réveille de la même façon, mais il est certain d'avoir été marqué et d'être condamné à mort par le culte du dieu.

D'une manière ou d'une autre, il est temps de se préparer à une rencontre avec un dieu.

2. L'investigateur a été drogué et enlevé par un culte dégénéré qui vénère les Goules. Offrande aux mangeurs de chair, l'investigateur a été enterré pour servir de repas à leurs "dieux souterrains". Alors que le malheureux commence à suffoquer, il entend des grincements et de grandes griffes fendent le bois du cercueil. Il est traîné vers une caverne faiblement éclairée où six Goules affamées le cernent. Avec un peu de chance, ses camarades investigateurs ont compris ce qui se passe et ils sont en route.
3. L'investigateur est décédé pendant la nuit de causes naturelles (mais l'étaient-elles ?). Il a été ressuscité par un sorcier habitant la région pour lui servir de domestique mort-vivant, et quelques instants après son réveil, le nécromancien soulève le couvercle du cercueil.

Au début, l'investigateur est incapable de faire grand chose, à part obéir aux ordres de son maître. Toutefois, à mesure que le temps passe, quand l'esprit du sorcier est occupé par ailleurs, l'investigateur peut agir de son propre chef. Il doit parvenir à se libérer au plus tôt, car le sorcier prépare un piège mortel au reste des investigateurs et son nouveau serviteur va en être l'appât.

Un investigateur suit des séances régulières de psychanalyse pour l'aider à récupérer après de récentes... hum... expériences. Après plusieurs séances, l'investigateur remarque une importante diminution de ses cauchemars. Pendant la psychanalyse, il est allongé sur un divan en cuir depuis lequel il regarde souvent le plafond, tout en discourant des sujets qui le tracassent. Cela fait maintenant un certain temps que l'investigateur rend visite au psychanalyste et il a de bonnes relations avec le Dr Zimmer, un mince Allemand à la barbe freudienne et aux lunettes cerclées d'or.

Lors de la dernière séance, l'investigateur se rend compte qu'il a somnolé un court instant. Il rit nerveusement, légèrement embarrassé, et murmure quelques excuses. Comme le Dr Zimmer ne lui répond pas, l'investigateur tourne la tête pour voir pourquoi le psychanalyste reste silencieux – et il découvre une scène terrifiante. Le Dr Zimmer est assis sur sa chaise, son bloc et son stylo sur les genoux, mais il n'a plus de tête ! Le sang coule du cou tranché, teintant son corps de rouge. La tête n'est nulle part dans la pièce.



Possibilités

1. Le Dr Zimmer emploie une technique thérapeutique radicale qu'il a développée après avoir étudié une traduction allemande rare du *Livre d'Eibon*. Elle requiert d'hypnotiser le patient jusqu'à ce qu'il soit dans une profonde transe, puis d'entrer physiquement dans ses univers oniriques afin d'effectuer les ajustements souhaités. A cause des cauchemars liés au Mythe dont souffre l'investigateur, Zimmer a accidentellement pénétré dans les Contrées du Rêve et il est resté partiellement "collé" lorsqu'il a essayé d'en repartir. Son corps est revenu, mais sa tête est restée là-bas. Par la suite, la tête désincarnée du Dr Zimmer apparaîtra dans les rêves de l'investigateur. Le docteur harcèlera l'investigateur pour qu'il le sauve. Il le tourmentera avec adresse, en s'attaquant à ses faiblesses psychologiques, jusqu'à ce qu'il obtienne gain de cause.
2. L'investigateur s'est fait des ennemis chez les serviteurs du Mythe. L'un d'entre eux est un sorcier expérimenté qui projette de faire accuser l'investigateur de meurtre. Il a lancé un sort pour mettre sa future victime et le Dr Zimmer en transe profonde, puis il a tranché la tête du psychanalyste. Le scélérat placera la tête au domicile de l'investigateur et il informera la police. Si l'investigateur échappe à ce piège, le sorcier continuera de le traquer jusqu'à ce que "justice soit faite".
3. Au moment où l'investigateur regarde le corps, le corps sans tête se lève et commence à se diriger lentement vers lui. On ne sait comment, le cadavre a mis la main sur une paire de grandes cisailles de jardin qu'il actionne d'un air menaçant. L'investigateur se rend alors compte qu'il est entièrement nu. Le cadavre poursuit l'investigateur autour du bureau jusqu'à ce qu'il l'accule et que les cisailles se referment sur lui... Et c'est là qu'il se réveille en poussant un hurlement. S'il raconte son rêve au Dr Zimmer, celui-ci sourit et lui répond : "Ach, z'est te noufeau fotre fielle angoize te la gasdratation. Nous z'approvon-tirons zela la brochaine vois, gar la zéance est derminée".

La route sombre

La nouvelle route était un cadeau destiné aux électeurs : droite, plane, noire, sans nid-de-poule et une solution à plusieurs problèmes gênants de trafic routier. Au début, c'était vraiment un cadeau.

Et puis, les accidents ont commencé. Sans intervention extérieure apparente, de nombreuses voitures ont fait une sortie de route, ont heurté des arbres ou ont juste fini dans le fossé. La police a éliminé les motifs climatiques. Des recherches effectuées le long des bas-côtés n'ont relevé aucun signe de mauvais plaisant. Aucun autre véhicule n'est jamais en cause et les témoignages sont rares. La route a acquis une sinistre réputation et sa surface noire luisante évoque la glace noire et la mort. Même les usagers réguliers préfèrent passer par des itinéraires secondaires plus encombrés.

Le nouveau goudron noir provient d'un gisement naturel de poix situé à La Brea, sur l'île de Trinidad. Il est renommé pour sa grande qualité et sa texture supérieure, ainsi que pour sa capacité de résistance aux températures extrêmes et à l'humidité. Cette fois-ci, cependant, la poix prise à La Brea n'était pas pure. Pitch Lake¹ est réputé pour les courants souterrains et les mouvements de sol affectant la région. Des objets distants, parfois de près de 25 km, sont entraînés dans le dépôt de poix et ils sont recrachés des années plus tard du lac proprement dit.



Possibilités

1. Le chargement d'asphalte destiné à la Route sombre contenait quelques fragments du lieu d'inhumation d'un sorcier caraïbe. Il avait été tué lors des premiers affrontements entre les Indiens autochtones et les colons espagnols. Il hante désormais la route, comme il a hanté le cargo qui transportait le goudron. Le sorcier est inaccessible à la raison, plein de haine aveugle et il attaque la force vitale de toute personne d'origine hispanique utilisant la route.

Quelques survivants ont le vague souvenir d'avoir vu "un homme portant des plumes", d'autres se rappellent avoir entendu des ululations sauvages. Le spectre peut se manifester n'importe où sur la route, mais aussi dans tous les autres lieux où la ville décidera d'utiliser le surplus de goudron provenant de cette cargaison.

La situation empire quand de plus en plus de fantômes éplorés commencent à hanter la scène de leur accident.

2. La cargaison a été mal raffinée. Sur certaines sections de la route, la surface est exagérément glissante, ce qui va exiger d'importantes réparations. Cependant, comme la raffinerie à Trinidad peut être tenue pour responsable de la mauvaise qualité du goudron, la ville sera remboursée.
3. Avant que commence l'exploitation de Pitch Lake, les Caraïbes l'utilisaient pour se débarrasser de diverses choses. Vers 1430, c'est un Shoggoth qui a été attiré jusqu'au lac et y a été englouti. Seule la technologie industrielle moderne a permis à l'homme de fouiller suffisamment profond pour le découvrir. En cinq siècles, la structure protoplasmique du Shoggoth a pu fusionner avec la poix semi-organique.

C'est ainsi que la ville vient de recouvrir une importante étendue de terrain avec du goudron-shoggoth. Si cette métamorphose a rendu le Shoggoth plus lent, elle l'a également rendu considérablement plus fort et plus grand. Quelques contractions lui suffisent pour envoyer dans le décor un véhicule roulant un peu plus vite qu'un homme à pied. Après avoir dévoré ses victimes, le Shoggoth revient toujours à sa forme stable : droite, plane, noire...

¹ Le nom du gisement de goudron, littéralement Lac de Poix.

Dans les années 1990, le développement de l'informatique a grandement favorisé la diffusion des informations. Cependant cette facilité d'accès à l'information a un prix, un prix qu'il faut payer cash.

Sur Internet, de plus en plus d'utilisateurs sont victimes d'un nouveau virus informatique appelé BURN. Il est si récent que la plupart des sociétés éditrices de logiciels antivirus ne le connaissent pas encore. Il est également peu probable qu'une personne survivra pour décrire ses effets les plus inhabituels.

Ceux qui sont attentifs à l'étude des faits fortéens¹ peuvent avoir noté une hausse anormale du taux de mortalité des surfeurs, et sinon il y aura toujours des parents bouleversés. Les gens des médias, toujours à l'affût d'histoires croustillantes sur Internet, feront également grand cas de ce flot grandissant de cadavres en les associant à la pornographie en ligne.

Finalement, la trace du virus BURN peut être remontée (par l'intermédiaire des en-têtes en code assembleur) jusqu'à un compilateur appartenant à l'asile d'Arkham.

Howard Barker termine son doctorat en psychologie à l'université Miskatonic et travaille à l'asile comme aide de salle. Il est lui-même perturbé, hétéroclite² pour être exact. Récemment il a passé beaucoup de temps sur les ordinateurs dans l'établissement.



Possibilités

1. Les deux variantes du virus BURN ciblent les clones d'IBM-PC ou les Macintosh d'Apple dont les cartes graphiques permettent de hautes résolutions (c'est-à-dire 98% des ordinateurs personnels vendus depuis 1993). BURN infecte les PC par l'intermédiaire de disquettes infectées ou de téléchargements depuis Internet.

BURN est un virus troyen qui se dissimule à l'intérieur d'autres applications, puis s'attache aux pilotes des cartes graphiques. Au démarrage suivant de l'ordinateur, le virus fait scintiller et clignoter l'écran du moniteur à une cadence stroboscopique qui hypnotise les malheureux spectateurs ou provoque des crises épileptiques.

A l'intérieur de l'effet stroboscopique se cache un message textuel subliminal qui dit "TUER - PLAISIR". Au bout de 15 secondes, le virus s'arrête et il est effacé au démarrage suivant de la machine. Les victimes deviennent immédiatement des machines à tuer dé-cervelées dont le trépas est inéluctable à brève échéance. Certaines sont abattues par la police alors qu'elles déambulent dans un centre commercial armées jusqu'aux dents. Les autres se suicident après avoir joyeusement massacré leur famille et leurs amis.

Howard Barker prépare en ce moment sa thèse de doctorat sur les pulsions psychologiques humaines et il vérifie quelques-unes de ses hypothèses avant de soumettre ses travaux au jury.

¹ Charles Fort (1874-1932) recensait et classait avec minutie les phénomènes inexplicables ou extraordinaires.

² Personne souffrant d'une forme de schizophrénie, l'hétéroclite.

Etrangetés Ordinaires

2. Les deux variantes de BURN ciblent les pilotes des cartes son, pas ceux des cartes graphiques. Le virus fait sortir des haut-parleurs de l'ordinateur une étrange psalmodie agglutinante. Si la synchronisation est correcte (c'est-à-dire s'il fait nuit et que Fomalhaut³ est visible) l'utilisateur ressentira soudain un grand froid et une grande fatigue, puis une boule rougeoyante sortira des restes fumants de l'ordinateur.

Le chant est un sortilège d'invocation de Vampire de Feu et l'utilisateur a simplement perdu l'énergie magique requise pour appeler la créature. A cause du grand nombre de cas récents de personnes réduites en cendre auprès de leur ordinateur, les principaux constructeurs de PC suspectent des défauts matériels, sans en avoir trouvé aucun jusqu'ici.

Les Vampires de Feu étant des boules de plasma, ils se propagent dans les bâtiments par les circuits électriques et provoquent de violents incendies. Dans les grandes installations informatiques des extincteurs halon/CO2 ou des arroseurs se déclenchent et les Vampires de Feu sont généralement étouffés. Le visionnage des cassettes de vidéo-surveillance épargnées d'un campus d'une université voisine peut se révéler instructif.

Howard Barker est un génie dément qui a obtenu, morceaux par morceaux, un bon nombre de sortilèges de ce type par un des détenus. Ledit détenu est le John Doe⁴ n°23 et il a des antécédents peu communs.



3. Le virus BURN est lent et insidieux. Il envoie des messages textuels subliminaux impronçables sur l'écran, pour l'essentiel il s'agit d'un sortilège de contact de Nyarlathotep. Il ajoute également une adresse Internet aux favoris des navigateurs (www.starrywisdom.org/welcome.html). Il s'agit de la page d'accueil de la Confrérie de la Sagesse de Etoilee, un groupe quasi religieux qui entretient toutes sortes de croyances bizarres.

Nyarlathotep contacte l'infortunée victime par l'intermédiaire de ses rêves ou par e-mails émanant de DARKHAUNTER@AOL.COM, une adresse mail apparemment inexistante. Au final, la victime est séduite par le Mythe et rejoint la Confrérie. Par la suite, les messages – oniriques ou électroniques – lui ordonnent de s'apprêter à faire un voyage jusqu'au trône du Souverain de l'Univers et de préparer quelques cadeaux.

Howard Barker s'occupe du site Web et de nombreuses preuves indirectes le désignent comme le chef de la Confrérie. En réalité, il n'est qu'un homme de paille et un bouc émissaire pour le Dr Eloise Whateley⁵ qui a rejoint récemment le personnel soignant de l'asile.

³ La "Bouche du Poisson" en arabe, une étoile de la constellation du Poisson austral, visible de l'hémisphère sud.

⁴ Le nom générique des personnes dont on ignore l'identité chez les Anglo-saxons.

⁵ NdT : faut-il encore présenter cette abominable famille de Dunwich ?

Contes de la Terreur



COMLOTS MALFAISANTS



Plaisir turc

En vacances dans les Balkans, les investigateurs constatent que leur repos bien mérité n'est pas au rendez-vous. Alors qu'ils quittent leur hôtel, ils sont accostés par un détachement de la milice locale qui leur demande, en des termes qui ne laissent aucun doute (en dépit de la barrière linguistique), de les accompagner dans leurs locaux.

En prison, leurs conditions de détention sont inhumaines et ils sont forcés de partager pendant deux jours une cellule puante et surpeuplée avec des assassins et des meurtriers. Finalement, ils sont interrogés par le procureur régional au sujet de la disparition d'une jeune fille, la nuit de leur arrivée dans la région.

Après avoir reçu l'ordre de pas quitter les Balkans, les investigateurs sont libérés sans qu'aucune charge ne soit retenue contre eux. Cependant, durant leur "entretien" les faits suivants sont apparus :

- Plusieurs disparitions de jeunes femmes ont eu lieu dans la région des Balkans. Les noms et les descriptions changent, mais les circonstances sont similaires. Deux filles ont disparu en Bulgarie, deux en Serbie, trois en Albanie et cinq en Roumanie. A chaque fois, la fille est belle et disparaît dans la nuit sans laisser de trace.
- Les gens les plus superstitieux du pays parlent de menées surnaturelles et le procureur tient beaucoup à mettre fin à ces rumeurs en procédant à une arrestation rapide et en obtenant une condamnation. Comme les investigateurs sont les seuls étrangers de la région (et donc des boucs émissaires faciles), il leur fait comprendre qu'ils sont en tête de sa liste de suspects.

Si les investigateurs enquêtent sur les disparitions, ils découvriront que le dénominateur commun est un cirque turc qui revient au pays après une tournée européenne.



Possibilités

1. Les Turcs utilisent les filles comme catalyseurs pour un sortilège. L'hypnotiseur du cirque tourne leur volonté vers Hastur l'Indicible et elles forment le rassemblement de sorcières nécessaire pour L'appeler à la Cité Sans Nom.
2. Les filles sont victimes de la traite des blanches et vendues en Turquie. Elles sont enlevées dans des pays limitrophes lors du voyage de retour pour qu'un minimum de soins soit nécessaire. Elles sont hypnotisées, puis cachées dans des compartiments secrets dans les cages des lions, pour empêcher tant leur évasion que leur découverte par des fonctionnaires curieux.
3. Le cirque présente des monstres, parmi lesquels un cannibale d'Afrique. Son gardien vicieux libère parfois son prisonnier, lequel a un goût affirmé pour la chair tendre des jeunes femmes.

La Société de Confiserie de Providence a été créée il y a un siècle par John Alcott-Thwaite. Ce riche planteur avait décidé d'augmenter ses bénéfices en mettant sur pied une société qui produirait du chocolat avec la canne à sucre et la fève de cacao récoltées dans ses plantations d'Haïti.

Après sa mort, son fils lui a succédé à la tête de l'entreprise - comme son fils après lui, et son fils par la suite. Pourtant malgré des affaires bien gérées, ils ne se sont jamais développés en dehors de Providence. Il y a un mois, Frederick Alcott-Thwaite a annoncé que sa société allait fabriquer un nouveau produit, en plus de son célèbre chocolat. Il a appelé ces petits biscuits sucrés "Yoggoth". Bien installé à Providence, Alcott-Thwaite a entamé la construction d'une autre usine dans le Massachusetts. Les biscuits y seront produits avant d'être vendus dans tout l'est des Etats-Unis.

Les biscuits ont été un énorme succès et les courbes des ventes laissaient présager des millions de dollars de bénéfices. Cependant, des personnes ont récemment commencé à éprouver des maux de tête, suivis d'hallucinations et finalement de crises de démence. L'asile d'Arkham est rempli de dingés hurlants qui attaquent violemment tous ceux qui passent à leur portée.

Tout, depuis l'eau potable jusqu'à des attaques au gaz des Allemands (quoique ce soit peu probable) a été incriminé, mais la véritable cause n'a pas encore été trouvée : les biscuits Yoggoth !

Possibilités

1. Les biscuits contiennent une petite quantité d'opium, qui crée leur goût inhabituel et provoque une dépendance. Cette dernière a un effet cumulatif et si un trop grand nombre de biscuits est consommé en une fois, elle peut provoquer une démence temporaire.
2. John Alcott-Thwaite avait appris l'art de la magie noire vaudou en Haïti et il a transmis ce secret à travers les générations à son entreprenant arrière-petit-fils. Ce dernier est décidé à encaisser les bénéfices de la popularité de sa société et à créer une armée d'esclaves zombies. Une petite série de biscuits Yoggoth a été manipulée en douce dans ce sens.

Dans quelques jours, les gens affectés retrouveront un état d'apparente normalité. Ceux qui auront été internés à l'asile d'Arkham seront relâchés. Peu après, ils démissionneront pour chercher un emploi aux plantations d'Alcott-Thwaite : ils sembleront normaux extérieurement (si on les laisse tranquilles), mais intérieurement ce seront des robots dénués d'intelligence.

3. Frederick Alcott-Thwaite est son propre arrière-grand-père, John. Il a prolongé sa vie (voir *L'affaire Charles Dexter Ward* de H.P. Lovecraft) et il remercie ses "dieux" à sa manière : en leur sacrifiant des esprits humains. Ceux qui consomment trop de biscuits dans un laps de temps trop court sont par la suite frappés de démence. Leurs corps (à présent enfermés à l'asile d'Arkham) sont des coquilles sans intelligence, tandis que leurs esprits sont damnés pour l'éternité, sous le regard fixe et attentif d'Azathoth.



Immolé

LES MYSTÉRIEUX INCENDIES FONT UNE TROISIÈME VICTIME

Un troisième incendie inexplicable a provoqué la mort d'une femme dans le quartier du Queens. Hedda Johnstone y vivait depuis trente ans.

Le cadavre d'Hedda a été découvert par sa propriétaire, Marge Addison, qui avait senti des odeur de "cuisine" émanant de l'appartement du troisième étage. Elle a trouvé le corps carbonisé de sa locataire, assis dans un fauteuil à bascule près d'une fenêtre.

Sans signe de démarrage de feu, le NYPD recherche toujours la cause de cette intense combustion. L'officier des pompiers Gordon souligne le fait le plus étrange : "La seule chose qui a brûlé, c'est cette pauvre femme", a-t-il expliqué.

Le NYPD poursuit ses investigations.

Possibilités

1. La pauvre Hedda a été victime de combustion humaine spontanée, un incident rare, mais pas sans précédent. Souvent, la victime est brûlée au point de ne plus pouvoir être identifiée, dans quelques cas sans que son environnement soit touché.
2. Hedda a été immolé par un groupe de Vampires de Feu qui trouvent que la ville de New York est peuplée de proies faciles, souvent trop lentes ou trop faibles pour résister. Les investigateurs vont découvrir de nombreux incendies de ce type dans les ghettos de New York.
3. Nikola Tesla¹ en visite à New York présente sa nouvelle machine. Son générateur produit d'immenses charges électriques qui sont ensuite envoyées à la terre. De temps en temps, sa machine produit une boule de foudre, qui frappe des victimes totalement au hasard. Les incendies s'arrêteront quand il emportera sa machine à Boston. Ils recommenceront dans cette ville.



¹ Inventeur et ingénieur dans le domaine de l'électricité (1856-1943).

La nuit des longs couteaux

Les investigateurs sont invités par le professeur Charles Ashbourne, un remarquable expert de la Chine, à un spectacle de théâtre chinois. Il leur affirme qu'il s'agit d'une invitation de courtoisie, mais il semble suggérer qu'il y a un autre but à la réunion.

Ils assistent à une délicieuse représentation de culture chinoise : jongleurs, gymnastes, danseurs en costumes éblouissants et dragons de papier. Le dernier numéro présenté consiste en une illusionniste assistée par deux gigantesques Mongols. Après une impressionnante exhibition de magie et de contorsionnisme, le final, la classique cabine-aux-épées, commence.

Comme les deux assistants sont trop imposants pour entrer dans la cabine, la magicienne fait appel à un volontaire dans le public. A son grand plaisir, le Pr Ashbourne est choisi parmi plusieurs volontaires enthousiastes. Il entre dans la boîte et la porte se referme sur lui.



Les deux Mongols font tourner la cabine, puis enfoncent leurs sabres d'un seul geste à travers les parois. La boîte est de nouveau tournée pour montrer la pointe des lames ressortant de l'autre côté. C'est alors que la magicienne pousse un hurlement avant de s'évanouir.

Quand les lumières de la salle se rallument, on peut voir du sang dégouliner des lames. Les sabres sont alors retirés et le cadavre du Pr Ashbourne s'écroule hors de la cabine. Enfin seulement, le rideau tombe.

Possibilités

1. La mort d'Ashbourne est un accident malheureux : une trappe qui devait s'ouvrir sous ses pieds n'a pas fonctionné. La société qui assure le théâtre propose un arrangement amiable substantiel à la veuve d'Ashbourne.
2. Lire les papiers d'Ashbourne permettra d'orienter l'enquête vers ses recherches sur les Tongs¹ chinoises de Londres. Il semblait en particulier être fasciné par le docteur Cheng², une figure quasi légendaire exerçant un pouvoir absolu. Ashbourne s'en approchait trop et il a été éliminé.
3. La femme d'Ashbourne avait une liaison avec le fils d'un pair du royaume. En utilisant ses contacts dans la communauté chinoise, ils ont organisé l'assassinat du mari. En retour, ils doivent payer aux Tongs la moitié de l'argent que les assurances verseront à Mme Ashbourne.

¹ Sociétés du crime organisé chinoises.

² Voir le conte intitulé *Le Théâtre de la Mort*, page 65.

Le Justicier Sinistre

Les criminels de la pègre ne dorment pas sur leurs deux oreilles au fond de leur lit. Pas pendant que le Justicier Sinistre erre dans la nuit.

Tony Scalesi est sorti libre du tribunal la semaine dernière après qu'un vice de forme a empêché la justice de suivre son cours. Hier, il a été retrouvé mort. Son corps était criblé de balles, mais le légiste a déterminé que la cause de la mort était un arrêt cardiaque dû à un choc ou un traumatisme massif.

Une carte de visite a été déposée sur le corps : une image de la Moissonneuse Sinistre tenant la balance de la justice. Scalesi est la dixième victime d'un milicien masqué appelé "le Justicier Sinistre" par les journaux. Toutes étaient des criminels.

On sait peu de chose sur le Justicier Sinistre. Il (ça ?) semble être une créature surnaturelle, et pas seulement à cause de son aspect physique. Une chose sans visage, juste un crâne et la capacité d'apparaître et de disparaître dans la nuit.

Le Justicier Sinistre possède l'étrange capacité de pouvoir mettre la main sur ses victimes où qu'elles se cachent. Jusqu'à présent, pas moins de dix gangsters connus et d'innombrables criminels de moindre envergure sont tombés sous les balles de son "Tommy gun".



Possibilités

1. Le Justicier Sinistre est le fantôme de Jim Malone, un flic qui enquêtait sur une importante affaire de corruption, assassiné de sang-froid sous les yeux de sa famille par des gangsters. Son âme torturée a quitté la tombe et hante la ville pour se venger. Il tue ceux qu'il croit être responsable de sa mort, depuis les sous-fifres qui ont pressé la détente jusqu'à leur patron, le chef de la police Nathan Jordan.

Ce dernier a deviné quelle était la force cachée derrière le Justicier Sinistre et il embauche les investigateurs – en utilisant une couverture – pour qu'ils "exorcisent" cette menace.

2. Le Justicier Sinistre est un groupe de miliciens très bien organisé et voué à l'autodéfense. Leurs agents appartiennent à toutes les couches de la société : ils surveillent tout, depuis les territoires des gangs jusqu'aux cours de justice, et ils peuvent retrouver la trace de quelqu'un à peu près n'importe où.

Cependant, l'organisation possède des tendances fascistes et elle est encline à prendre pour cible des individus non-WASP¹. Les tentatives pour pénétrer leur système de sécurité rencontreront une violente résistance.

3. Le Justicier Sinistre est un cas classique de schizophrénie paranoïde. Dans la journée, il est ce bon vieux Harry Brown, le bibliothécaire, une sorte d'expert du surnaturel. La nuit, il est le Justicier Sinistre.

Brown a été rendu fou par la vue de ses parents abattus de sang-froid par un cambrioleur solitaire. Il était parvenu à conserver son équilibre jusque récemment, quand il a été témoin d'un autre meurtre. Il a alors basculé dans la folie.

Quand il est le Justicier Sinistre, il utilise ses considérables connaissances occultes pour se frayer magiquement un chemin jusqu'à ses victimes. La nuit, Harry Brown est un puissant sorcier qui assassine sans discrimination criminels et gangsters.

¹ NdT : White Anglo-Saxon Protestant, c'est-à-dire Anglo-Saxon, Protestant et Blanc.

Scandale aux obsèques

Pour l'un des investigateurs, le nom de Florence Hasket est teinté d'émotion. Leurs familles étaient très proches et tous deux ont grandi ensemble. Ils étaient comme frère et sœur. Leur mariage était pratiquement programmé. Puis tout s'est dérégulé. Florence a rencontré un soldat, en est tombée amoureuse et l'a épousé. Dans un premier temps, elle a gardé le contact, mais finalement plus aucune lettre n'est arrivée. Elle n'a pas écrit depuis des années.

Une lettre d'elle, même si elle annonce d'aussi tristes nouvelles, est la bienvenue. Son père, Simon Hasket, est décédé et elle invite l'investigateur aux obsèques. Ce sera l'occasion de rencontrer des amis et des parents, et de parler à Florence.

L'enterrement se déroule dans le calme et n'est troublé que par un seul incident. Un monsieur âgé s'approche du frère de Florence et l'entraîne à l'écart. Ils parlent sérieusement un moment, puis l'homme s'éloigne d'un pas raide. Arrivé à l'entrée du cimetière, il se retourne et crie : "Je sais comment il est mort ! Il vous aura tous !" Il remonte alors dans sa voiture et démarre.

Il y a deux ans, le professeur Hasket est rentré au pays après des fouilles archéologiques au Venezuela. Par la suite ses études ont été pour le moins chaotiques. Il s'est de plus en plus préoccupé de mythes et légendes obscurs.

Il est mort d'une manière particulièrement bizarre. Il a été retrouvé terriblement mutilé dans son propre lit. Le cadavre était tellement en bouillie qu'il était à peine identifiable, comme s'il était passé par un hachoir à viande.



Possibilités

1. Pendant son voyage au Venezuela, Hasket a trouvé quelques lignes recopiées dans le *Necronomicon*. A partir de ces notes, il a pu rassembler assez de renseignements pour parler à une sorte d'étrange créature. Il a essayé et par mégarde il est entré en contact avec un Chien de Tindalos.

Comprenant un peu tard son épouvantable erreur, il s'est rendu chez le professeur Michaelson et ensemble, ils ont essayé d'arrêter le Chien. Ils ont échoué, mais durant le processus Hasket a fait rêve : le Chien lui parlait ! Ses tentatives pour le déjouer lui avaient fait perdre beaucoup de temps, en conséquence il se rembourserait en s'emparant également de la famille du professeur.

Le Chien a pris Hasket. Il reviendra pour Florence et son frère un jour prochain.

2. Le professeur Michaelson a accompagné Hasket au Venezuela. Il a en vain essayé de le dissuader de s'emparer de reliques indiennes sacrées dans un temple ancien. Les Indiens, en découvrant leur disparition, ont maudit Hasket et sa famille. Finalement l'heure de la vengeance est arrivée. La malédiction ne pourra être levée qu'en rendant les reliques à leurs propriétaires.
3. Les deux hommes ont rassemblé les fragments d'une antique inscription vénézuélienne, un sortilège pour appeler Nyarlathotep. Malheureusement, Hasket a fait une petite attaque cardiaque pendant le rituel, qui a alors échoué. Nyarlathotep en a été fort irrité et, une fois que Hasket a été remis, il l'a étripé. En l'apprenant, Michaelson est devenu complètement fou.

Le feu de Matlock

Le corps carbonisé d'un homme, M. John Wilson, a été découvert à leur domicile par son épouse. De par la disposition des lieux, l'état du corps et du mobilier environnant, il semble que M. John Wilson a été victime d'une Combustion Humaine Spontanée. Tout le haut du torse, le bras gauche et la jambe droite ont été réduits en cendre. La jambe gauche et le bras droit sont inexplicablement intacts, de même que la chaise sur laquelle l'homme était assis. Une pipe finissait de se consumer sur le sol. La police en a conclu que l'homme était décédé après avoir laissé tomber sa pipe allumée sur lui.

La Société Britannique d'Enquêtes sur les Activités Anormales recherche un groupe d'investigateurs afin de valider ou d'invalider l'hypothèse d'une CHS.

Dépêche parue dans le *Matlock Derbyshire* du : (date à la convenance du Gardien)

Possibilités

1. John Wilson était chargé de l'urbanisme au Conseil municipal de Matlock et il était violemment opposé à la destruction d'une curiosité locale, les Cinq Tours. Ces tours ont été construites en 1798 par Sir Walter Townsend, pour arrêter les séismes qui frappaient Matlock deux fois par an. Les tours ont récemment été vendues au Dr Phillip Greening, le chef d'un petit groupe d'adorateurs de Shudde M'ell. Il a pris le contrôle de l'esprit de l'adjoint de M. Wilson et espère obtenir l'autorisation de démolir une des tours, ce qui libérera le grand Chthonien qui se trouve immobilisé sous le pentacle.
2. John Wilson a été attaqué et tué par un Vampire de Feu, en sacrifice offert à Cthugha. Le culte local qui en est responsable a pour grande prêtresse l'épouse du malheureux. Elle a eu besoin de ce sacrifice plutôt extrême comme première étape pour appeler Cthugha sur notre monde. Elle n'appréciera pas les tentatives que feront les investigateurs pour enquêter sur les circonstances de la mort de son mari.
3. C'est un véritable cas de combustion humaine spontanée. Et les investigateurs peuvent vite se trouver englués dans les fables et les mystères qui entourent les cas de CHS.

Avertissement : cette dernière idée risque de vous entraîner dans de nombreuses recherches en matière de CHS, si vous voulez maîtriser correctement le sujet.



Une renaissance du sentiment religieux a frappé une petite ville nichée à l'écart de la civilisation. De nombreuses personnes prétendent avoir vu le vrai visage de Dieu. Malheureusement, voir le véritable visage de Dieu semble être une expérience traumatisante : tous ceux qui ont éprouvé cette expérience extatique sont devenus aveugles, certains ont eu le visage terriblement marqué.

Les investigateurs peuvent être conduits dans cette localité de diverses manières. Peut-être que d'étranges présages les orientent dans cette direction. Des villageois peuvent les appeler à l'aide ou un proche d'un investigateur peut être l'une des victimes aveugles de ce dieu implacable. Pour des investigateurs très actifs, une simple coupure de presse suffira sans doute. Quel que soit le moyen retenu, les investigateurs arriveront en ville et ils verront assez vite que quelque chose cloche vraiment.

Cette religion des temps anciens est devenue très populaire en ville, mais certains des rites pratiqués semblent de toute évidence bizarres. Après leur première nuit en ville, les investigateurs se rendront très vite compte de la nature surnaturelle de ce nouveau religieux. Ils commencent à faire des rêves étranges du passé, qui leur transmettent des connaissances antiques que l'Homme ne devrait pas connaître.

A moins qu'ils ne se montrent très prudents, les investigateurs deviendront eux-mêmes des suivants sans cervelle du nouveau dieu de la ville. Et eux aussi, ils chercheront de nouveaux disciples pour grossir leurs rangs.

Possibilités

1. Le Grand Ancien Nyogtha a été emprisonné sous cette ville. D'innocents villageois sont accidentellement entrés en contact avec lui. Ils ont rapidement été contraints de pratiquer ses sombres rituels afin de rester en vie. Les cultistes réticents sont aveuglés par Nyogtha de sorte qu'ils puissent mieux comprendre La Chose Qui Ne Devrait Pas Être. Au moins une fois par mois, ils apportent également un sacrifice à Nyogtha pour satisfaire son immonde appétit.

Bien que la plupart des adorateurs de Nyogtha soient peu enthousiastes, ils sont trop effrayés pour entreprendre quoi que ce soit contre le Grand Ancien. A l'inverse, certains villageois ont appris à apprécier le pouvoir que Nyogtha leur offre et ils se sont joints au culte de tout cœur. Ils connaissent des sortilèges secrets qui commandent à l'obscurité vivante et ils les utiliseront avec jubilation.

Les investigateurs qui entrent dans la ville de Nyogtha sont susceptibles d'être enrôlés de force dans le culte ou d'être offerts en sacrifice.

2. Un petit groupe de cultistes réside dans cette petite ville. Ils pratiquent des rites secrets qui leur permettent de plonger leur regard profondément dans le passé. Ils les utilisent depuis des mois pour redécouvrir d'antiques pouvoirs sorciers.

Parfois, leurs rêves du passé se mêlent à la conscience d'autres personnes. Les cultistes savent quand cela se produit et ils enlèvent l'infortuné pour le forcer à participer à un rituel magique. Grâce à ce rituel, la victime oublie ce qu'elle a vu : elle ne conserve que de vagues impressions d'un contact fugitif avec une divinité. La victime perd la vue pendant le rituel. Quand, après leur arrivée en ville, les investigateurs ont commencé à rêver du passé, ils ont sans le savoir mêlé leurs songes avec les rituels des cultistes. Ils font désormais partie de la liste des futures victimes de ces derniers.

Ces cultistes ont appris beaucoup de sortilèges du passé et ils devraient se montrer des adversaires terrifiants. Ils maîtrisent de nombreuses méthodes exotiques de manipulation du temps et de l'espace.

3. Les gens de la ville ont vraiment vu le véritable visage d'un dieu. C'est celui d'Hypnos, un Dieu Très Ancien. Bien que selon certaines légendes les Dieux Très Anciens soient bienveillants, en vérité, ils ne se préoccupent pas des hommes, qui sont à leurs yeux moins que des fourmis. A cause d'un accident cosmique, la véritable présence d'Hypnos est perceptible depuis cet endroit de la planète. Ceux qui le voient ont les yeux consumés et ils sont parfois réduits à la folie.

De plus, en raison de la perversité inhérente à la race humaine, un grand culte est né autour du dieu. Si un investigateur montre la moindre marque d'intérêt pour le visage du dieu, il devra subir de nombreux prêches. Plusieurs des suivants d'Hypnos sont de grands orateurs. Certains ont été changés par leur proximité avec leur dieu. Ils ont acquis une force de conviction surnaturelle pour persuader leurs auditeurs de la justesse de leurs propos.

Si les investigateurs ne succombent pas à l'attrait d'Hypnos, ils devront décider de ce qu'ils feront face à cette situation. S'ils ne font pas évacuer la ville et ne la rendent pas inhabitable pour toujours, il est probable qu'un voyage dans les Contrées du Rêve sera nécessaire. Ce n'est que depuis les Contrées qu'il sera possible de changer le lieu de résidence habituel d'Hypnos.

Pour le futur !

Des antiquités sont volées dans des maisons de toute la région. Seuls des articles de plus de cent ans disparaissent : les autres objets de valeur ne semblent pas intéresser les voleurs. Le seul indice laissé par ces derniers est un slogan gribouillé sur les murs : "Pour le futur !".



Possibilités

1. Un groupe de personnes, peut-être séduit par des mouvements artistiques comme le Futurisme et l'Avant-gardisme, détruit les choses anciennes par principe. Ses membres souhaitent débarrasser le monde de son passé afin d'accélérer l'avènement d'une nouvelle société utopique. Ils pourraient être des adorateurs de Yog-Sothoth qui cherchent à ouvrir un Portail vers le futur.
2. Le groupe est identique à celui ci-dessus, mais ses membres sont en réalité manipulés par une bande de voleurs d'objets d'art. Le four dans lequel les antiquités sont "sacrifiées" est en réalité un dispositif complexe de jeux de lumières et de miroirs, qui dissimule un tapis roulant, lequel transporte les objets jusqu'à l'immeuble mitoyen. Les antiquités y sont évaluées et conditionnées, avant d'être écoulées sur le marché parallèle des objets d'art.
3. Les vols font tous partie d'une escroquerie à l'assurance sophistiquée. Toutes les "victimes" des vols sont proches de la faillite ou ont d'énormes problèmes financiers. Elles sont contactées par les voleurs qui leur proposent de dérober et de vendre leurs antiquités contre un bon pourcentage de leur valeur.

Le Club de l'Enfer culmine au sommet de la colline Montpelier, à seize kilomètres au sud de Dublin. Construite en 1720, cette ruine de bonne taille était à l'origine le pavillon de chasse de William Conolly, le président du parlement irlandais. Après sa mort, la bâtisse est passée aux mains du "Club de l'Enfer", le groupe qui allait lui laisser son nom. Ce club, héritier d'un équivalent anglais alors interdit, avait été fondé à Athy, dans le comté de Kildare, dans les années 1730. Ses cinq fondateurs étaient Richard Parsons le premier comte de Rosse, un peintre plein d'humour appelé James Worsdale, le Colonel Jack St Leger, le Vieux Bagenal et un certain Buck Whaley. Les membres du Club de l'Enfer étaient des libertins et des dandys tapageurs. Ils se réunissaient à la Taverne de l'Aigle sur *Dames Street*, au centre de la ville. A cause de leur nom, on prétendait qu'ils pratiquaient la magie noire. Cependant, des historiens sérieux reconnaissent que ces racontars avaient un fond de vérité.



Possibilités

1. Le Club de l'Enfer organisait effectivement des messes noires et des orgies sur la colline Montpelier. Toutefois ses membres n'avaient aucune connaissance du Mythe et ils utilisaient des rites sataniques simplement pour donner du piquant à leurs beuveries paillardes.
2. Le Club de l'Enfer adorait le Grand Ancien Cthugha. Lors de la construction du pavillon de Conolly, un "cairn féérique" avait été brisé. En réalité, c'était un énorme Signe des Anciens érigé en ce lieu il y a des milliers d'années pour emprisonner un essaim de Vampires de Feu. Quand le Club de l'Enfer (qui était en ce temps-là un groupe de débauchés ivrognes) est entré en contact avec ces êtres terrifiants, ses membres ont été séduits par le culte de Cthugha.

Lors d'un rassemblement désormais célèbre à la colline Montpelier, les membres du club ont mis le feu au pavillon alors qu'ils festoyaient à l'intérieur ! La tradition veut qu'ils aient fait un pari pour voir qui survivrait le plus longtemps aux flammes de l'enfer. La tradition se trompe. L'incendie s'est déclaré quand le culte a invoqué leur maître sous les voûtes de pierre du pavillon.

Bien que le club ait disparu au cours des années 1740, les Vampires de Feu sont toujours vivants, et ils sont affamés.

3. Le club était une branche d'un culte anglais consacré à Nyarlathotep et interdit par les autorités. En plusieurs occasions, les habitants de la région avaient eu quelques soupçons sur les sombres agissements du club. Une fois, un prêtre errant tomba sur le Club pendant une bacchanale macabre et ils le contraignirent à regarder. Le centre de leur attention était un énorme chat noir. Se libérant de ses ravisseurs, l'ecclésiastique se saisit du félin et prononça un exorcisme qui disloqua littéralement l'animal. Un démon surgit du cadavre et, en s'échappant par le toit, fit choir le plafond sur l'assemblée qui se dispersa en toute hâte. En une autre occasion, on raconte que Tom Conolly de Castletown rencontra le diable sous la forme d'un "homme noir" dans la salle à manger du pavillon.

L'activité du club a cessé après la mort de son fondateur en 1741, mais le culte a continué sous la direction du second comte de Rosse. Puis, c'est avec l'aide de Nyarlathotep que William Parsons, le troisième comte de Rosse construisit en 1845 le "Léviathan de Parsonstown". Cet énorme télescope (démantelé en 1908) est resté le plus grand de sa catégorie jusqu'en 1917. Bien que le climat irlandais soit totalement inadapté à une recherche astronomique sérieuse, Rosse découvrit grâce à cet instrument miraculeux la nature spirale des autres galaxies, la nébuleuse du Crabe et la grande nébuleuse d'Orion. On ignore si ses fils, Laurence, le quatrième comte (un astronome) et Charles (un inventeur britannique décédé en 1931), ont été impliqués dans le culte, qui a aujourd'hui essaimé dans presque tous les pays anglophones.

Cauchemar au jardin d'enfants

Tout ne va pas pour le mieux à la garderie d'Arkham. Les enfants qui la fréquentent semblent s'y amuser, mais depuis peu ils se plaignent de faire des cauchemars. Tous leurs affreux rêves ne sont pas les mêmes, mais ils semblent tous tourner autour de Mme Mollse, l'infirmière de la garderie.



Possibilités

1. Mme Mollse appartient au culte des sorcières d'Arkham. Le Dieu Extérieur Yitlicn, Celui qui Altère les Pensées, lui a récemment fait don d'un sortilège de contrôle mental. Elle l'utilise sur les enfants qui lui sont confiés. Pendant qu'ils sont sous l'influence du sortilège, ils pensent que tout est normal, alors qu'en réalité ils accomplissent des tâches indicibles au nom de Yitlicn. Cependant, quand ils dorment, les souvenirs de ce qui s'est réellement passé réapparaissent dans leurs songes.
2. Il y a un environ mois, Cthulhu a rendu visite à Mme Mollse dans ses rêves pour "la prier" de devenir un de ses prêtres. Stupidement, Mme Mollse a refusé. Le Rêveur de R'lyeh essaye maintenant de la mettre en cause dans une affaire d'abus sur jeunes enfants (en réalité, les sévices sont commis par des Profonds).
3. Dans les cauchemars, Mme Mollse est déchiquetée par de terribles bêtes ressemblant à des chiens (les investigateurs expérimentés réaliseront qu'il s'agit de Chiens de Tindalos). Avant d'arriver dans cette garderie, Mme Mollse était une "Voyageuse" New Age. En essayant une certaine drogue, elle a fait la rencontre des Chiens. Elle a fui le camp New Age et est devenue infirmière dans un jardin d'enfants, en pensant que ce serait suffisant pour semer les Chiens. Ils ne l'ont pas encore rattrapée, car elle était allée très loin dans le temps. Les rêves sont des avertissements envoyés par une espèce rivale originaire du temps angulaire.

M. Henry Paget Lowe a été arrêté sous les chefs d'inculpation de séquestration de personne et, peut-être, d'assassinat. La victime est Roger Curtney. La dernière fois que quelqu'un l'a vu, il entrait dans le bureau de M. Lowe.

Roger Curtney a répondu à une annonce insérée dans de nombreux quotidiens nationaux. La société dirigée par M. Lowe y invitait "tous les rêveurs américains à écrire une nouvelle fantastique". Le premier prix de ce concours était un voyage dans une fantastique "Contrée de Rêve". L'inscription était gratuite.



Roger Curtney a été élu parmi 6000 candidats "Meilleur rêveur américain". Les journaux ont beaucoup écrit à son sujet et sur le concours, jusqu'à ce qu'ils découvrent que M. Curtney n'était pas revenu de son voyage. "*Le voyage n'est pas fini, M. Curtney reviendra quand il voudra revenir.*" a déclaré M. Lowe lors de son arrestation.

Possibilités

1. M. Lowe sait comment se rendre dans les Contrées du Rêve et il a conduit M. Curtney jusqu'à la Caverne de la Flamme.
2. M. Lowe est un kidnappeur. Il exige un million de dollars du père de Curtney.
3. M. Lowe n'existe pas. Derrière cette opération se cache le chef du FBI, Edgar Hoover¹. Il veut de cette manière détecter les Américains subversifs et les communistes. Curtney a écrit une histoire intitulée "Jours rouges". Au total, le FBI a procédé à l'arrestation de 756 personnes.

¹ John Edgar Hoover (1er janvier 1895 - 2 mai 1972), directeur du BI (renommé FBI en 1935) de 1924 jusqu'à sa mort. Le programme de contre-espionnage évoqué (COINTELPRO) a réellement existé entre 1956 et 1971.

Mortelle mise en scène

Edward Appleton, un metteur en scène de cinéma spécialiste des films à suspense, bénéficie d'une certaine renommée. Bien qu'il soit indépendant et non-conformiste, il a réalisé trois films à succès au cours des deux dernières années, ce qui fait de lui une valeur sûre de l'industrie cinématographique américaine.

En ce moment, il est en ville pour tourner son prochain chef d'œuvre, une histoire de fantômes et d'amour intitulée *L'amour peut tout*. L'intrigue tourne autour du solitaire Daniel Grave, un beau jeune homme hanté par le fantôme malveillant de sa fiancée décédée, Celeste Severin. Toutes les femmes qu'il fréquente finissent par mourir et la police le traque jusqu'à une confrontation finale au cours de laquelle il est brûlé vif dans son manoir.



Appleton dispose d'un gros budget et de deux stars : Nancy Page, une beauté classique idéale pour les rôles d'héroïne tragique, et Robert Hunter, un homme d'action élégant et romantique. Leur arrivée en ville est annoncée à grand renfort de publicité, car Appleton a choisi le vaste manoir Schottky (de sinistre réputation) comme décor pour la maison hantée qui figure dans le scénario.

Le manoir Schottky se montre rapidement à la hauteur de sa réputation de véritable maison hantée. Deux jours après l'installation de leur matériel, l'équipe du tournage est en pleine effervescence. Une des maquilleuses assistantes, Mary White, a été retrouvée horriblement assassinée dans la salle à manger¹.

Possibilités

1. Appleton est le type même du sociopathe qui veut être reconnu le plus largement possible.

Il converse avec une voix intérieure qu'il perçoit comme son avocat du diable. En d'autres occasions, il a écouté cette voix et suivi ses suggestions, ce qui lui a permis de réaliser des films pleins de subtilité et très dérangement, hitchcockiens pour tout dire (Appleton adore Alfred Hitchcock² qu'il considère comme un génie du cinéma, mais il le détesterait sans doute s'il le rencontrait vraiment).

Fouiller dans la vie d'Appleton mettra en lumière des détails comme sa tendance à la manipulation d'autrui et son obsession du détail – qui ne sont pas forcément inhabituelles chez un réalisateur de cinéma. Enquêter sur son passé récent révélera que des meurtres, sans lien entre eux, ont été commis à proximité des lieux de tournage de ses précédents films. Tous ces assassinats pourraient être considérés comme des répétitions de scènes des films en question. Certaines victimes sont pourchassées et terrorisées, d'autres sont tuées directement : parmi les méthodes utilisées, on trouve un accident de voiture, des coups de poignard, des coups de feu, une strangulation, une chute d'une grande hauteur, une noyade, des morsures d'araignées, etc.

Appleton est un maître du suspense cinématographique qui utilise les phobies ordinaires comme source d'inspiration. Les personnes qui attireront sa fâcheuse attention feront mieux d'être psychologiquement stables.

¹ NdT : A cet instant, celui qui demande "Avec un chandelier ?" perd automatiquement 1D100 de Santé mentale !

² Si Alfred Hitchcock est célèbre et vivant, cette possibilité peut être datée entre 1940 et 1980.

Complots Malfaisants

2. Robert Hunter a récemment repoussé les avances de Nancy Page. Comme celle-ci se considère comme une déesse de l'écran, elle n'a pas supporté le rejet de cet homme promis à un bel avenir. Puis, lorsqu'elle a vu l'acteur plaisanter avec Mary White, elle en a tiré une conclusion erronée.

Nancy a fait livrer une rose rouge accompagnée d'une lettre à Mary : la missive lui donnait rendez-vous avec Hunter sur le plateau de tournage. Nancy a ensuite affronté Mary et l'a poignardée à mort, exactement comme dans l'une des scènes prévues par le script. Elle espère lancer la police sur une fausse piste et, plus important, être là pour soulager la peine de Hunter.

Hunter dissimule le fait qu'il est homosexuel car il ne veut pas que sa prometteuse carrière soit ruinée par un scandale public. Mary connaissait son secret, mais elle est morte avant d'avoir pu dire à Nancy la véritable raison pour laquelle l'acteur l'avait rejetée.

3. Le manoir Schottky appartient à l'Agence Immobilière Pennywell qui l'a acheté pour une bouchée de pain il y a une quinzaine d'années. L'histoire de la demeure est une succession d'événements bizarres et elle n'a jamais été louée plus de trois mois d'affilée. Les gosses du quartier en parlent comme d'une maison hantée, personne ne semble capable d'y passer une nuit, une drôle de musique en émane à certaines périodes de l'année et elle a été étudiée par de nombreux parapsychologues et autres médiums.

L'Agence Immobilière Pennywell a cédé le manoir au studio qui projette de l'incendier lors du grand final du film. Toutes les autorisations officielles ont d'ores et déjà été accordées.

Le manoir est en effet hanté par le spectre d'Abraham Schottky, son premier propriétaire. C'était un talentueux physicien juif-polonais, très en avance sur son époque, qui travaillait dans le domaine de l'acoustique. Ses recherches ont accidentellement ouvert un portail par lequel un Serviteur des Dieux Extérieurs est passé. La créature l'a tué et a dévoré son corps avant de retourner près d'Azathoth. Le portail n'est grand ouvert qu'à certains moments de l'année, comme pendant la nuit de Walpurgis .

Pour faire cesser les phénomènes surnaturels, le portail doit être définitivement scellé, un procédé dangereux car au moins un Serviteur viendra s'en mêler.

Le spectre dément d'Abraham Schottky prend des mesures sans réelle logique pour s'assurer que le manoir reste inoccupé. Il peut posséder des personnes psychiquement réceptives et provoquer des phénomènes parapsychiques. Il a pris possession du sensible Robert Hunter pendant un innocent rendez-vous avec Mary White. Hunter est profondément préoccupé à cause de la perte de conscience dont il a souffert et du trou de mémoire qui en résulte. Il ne possède aucune connaissance spécifique ou occulte, au-delà d'un don certain pour l'empathie.



Les forcenés

ÉMEUTE AU CONCERT DE MAGIE NOIRE

La nuit dernière, des loubarde fous furieux ont provoqué une émeute au son de la musique de Satan. L'échauffourée, au cours de laquelle deux personnes sont mortes, s'est produite au Club de l'Enfer. Cet établissement, connu pour accueillir des groupes prétendument "alternatifs", avait ouvert ses portes au groupe punk Karloff.

Renommé pour ses chansons sur le retour du diable et sur son triomphe sur le monde, le leader du groupe Karloff a déclaré : *"Le public a débordé le service d'ordre pendant le morceau Howl at the Moon. Ces décès sont regrettables, mais ce sont les organisateurs qui sont à blâmer. La sécurité était épouvantable."*

Au journal nous condamnons toutes ces actions qui font la promotion du nom de Satan parmi notre jeunesse. Nous appelons nos lecteurs à boycotter leurs disques et leurs concerts. Si nous les privons de lieux de prêche, nous empêcherons le Satanisme de pervertir nos propres enfants.

Possibilités

1. L'émeute est un événement malheureux, mais absolument pas volontaire. Le journal appartient à un évangéliste du nom d'Edouard Richards. Celui-ci est à la tête d'un très lucratif empire financier et il est le chef d'un groupe évangélique appelé la Flamme Purificatrice. Il n'est pas homme à tendre l'autre joue et il peut faire appel à une grande variété de moyens (dont une chaîne de télévision par satellite) pour parvenir à ses fins.

La Flamme Purificatrice possède une aile paramilitaire, les Chasseurs de Sorciers. Richards est leur Général et il mène leur lutte pour détruire le mal. Cependant, ils refuseront d'accepter l'existence du Mythe de Cthulhu autrement que comme une forme du satanisme.

Ils croient être les seuls vrais sauveurs et aucune autre organisation n'a le droit de mener ce qu'ils considèrent être leur combat. Une alliance avec les Chasseurs de Sorciers sera difficile à réaliser, car ils ont tendance à agir avant de réfléchir. Toutes les traces de Satan doivent être réduites en cendres pour purger la Terre du mal.

2. Les Karloff pratiquent le vaudou pour faire progresser leur carrière. Ils gonflent le nombre de leurs spectateurs par la manipulation et la transe. Ils ne comprennent pas les pouvoirs qu'ils manipulent à tort et à travers et ne savent pas entièrement les contrôler. L'émeute et les morts étaient inévitables.
3. Les Karloff adorent Nyarlathotep. Ils fascinent leur public grâce à l'hypnotisme de masse. Petit à petit, ils accumulent une réserve d'énergie psychique qu'ils conservent pour la Nuit de Walpurgis¹. Pendant le gigantesque concert en plein air qui se déroulera à cette occasion, la frénésie gagnera le public, au point que pendant le morceau final, *Howl at the Moon*², le sang coulera et le Chaos Rampant descendra sur Terre.

¹ Dans certains pays, la nuit du 30 avril au 1^{er} mai, fête païenne de l'arrivée du printemps, est aussi le temps de grands rassemblements de sorcières.

² NdT : Hurler à la Lune.

Contes de la Terreur



PERSONNAGES **S**INISTRES



Le moine

Le prieuré de Corbeny¹ abrite les reliques de Marculfus², un obscur missionnaire du VI^e siècle, fondateur du monastère de Nantus³ et crédité de singuliers miracles, parmi lesquels l'ascendant qu'il prit sur "une femme sortie de la mer" et l'invocation d'une tempête contre des pirates.

En 890, les raids des Vikings détruisirent Nantus et les moines s'enfuirent avec les reliques. Le roi Charles⁴ les installa sur son domaine de Corbeny et fonda le prieuré en honneur de Saint Marculfus en 906. En 938, le roi Louis⁵ revendiqua le site par la force et, dans les années qui suivirent, mena une guerre impitoyable qui ravagea la contrée. Les bandits battaient la campagne et le prieuré fut réduit à la misère. Beaucoup de frères se réfugièrent dans leur monastère d'origine...



Possibilités

1. Marculfus et ses disciples forniquaient avec des "femmes sorties de la mer" (des Profondes) et vendaient de jeunes femmes destinées à des croisements entre humains et Profonds. Lentement mais sûrement, ces hybrides ont infiltré toute la région côtière. En échange, Marculfus et ses acolytes ont obtenu des pouvoirs interdits et sont devenus véritablement immortels. Lorsque la jeunesse des moines commençait à trop attirer l'attention, les "immortels" se retiraient au Cloître du Silence, sur un promontoire rocheux stérile uniquement accessible à marée basse. Trois cents ans plus tard, les raids vikings mettent un terme à ces trafics blasphématoires, le monastère de Nantus est détruit et les rares moines cultistes survivants fuient à Corbeny. Chaque nuit du 15 août, des pêcheurs dégénérés effectuent un pèlerinage au flambeau jusqu'au Cloître du Silence, en l'honneur des pères (non-)morts qui s'y cachent. Encore cinquante ans plus tard, les moines les plus âgés de Corbeny et quelques nobles perpétuent le culte de Cthulhu et maintiennent des contacts avec les pêcheurs dégénérés.

Été 954. Les investigateurs découvrent le culte et la préparation du pèlerinage de "l'appel de Cthulhu" pour la nuit du 15 août. Les investigateurs traversent la France d'est en ouest, découvrent le cloître, affrontent les moines non-morts et, dans un apogée final, interrompent le rituel.



¹ Dans l'Aisne, à une vingtaine de kilomètres au sud-est de Laon.

² Saint Marcouf, Marcou ou Marcoul (483 -1^{er} mai 558).

³ Nanteuil, aujourd'hui Saint-Marcouf, à une vingtaine de kilomètres au nord-est de Saint-Lô.

⁴ Charles III le Simple, roi de Francie occidentale de 898 à 922.

⁵ Louis IV d'Outremer, roi des Francs de 936 à 954.

Personnages Sinistres

2. Marculfus n'est nul autre que Tawil at'Umr, un avatar de Yog-Sothoth. Les Vikings pourchassaient un certain "Markwulf" quand ils se sont abattus sur le monastère de Nantus. Ils ont détruit le corps de l'avatar, renvoyant ainsi le Plus Ancien dans les Limbes. Ils n'ont toutefois pas réussi à exterminer tous ses disciples. Certains d'entre eux se sont échappés en emportant les restes du corps de Markwulf et ont demandé la protection du roi et la reine. A Corbeny, les cultistes ont finalement réussi à réincarner Tawil at'Umr.

Quand le scénario commence, à l'été 954, l'avatar est le prier des moines. Il a rallié le roi Louis à la cause de Yog-Sothoth en lui promettant pouvoir et vie éternelle en échange de sacrifices de masse. Louis a accédé à sa demande en dévastant des villages entiers. Les investigateurs découvrent le culte, fuient au monastère de Nantus en ruine poursuivis par "l'Armée du Chien⁶" de l'avatar, trouvent les descendants des Normands qui ont "tué" Markwulf et apprennent le rituel pour détruire l'avatar de nouveau.

3. Marculfus n'est pas l'avatar de Yog-Sothoth, mais il l'a rencontré. Marculfus a été initié aux passages entre les mondes qui peuvent mener à d'autres époques. En retour, il a conspiré avec des berserkers⁷ vikings adorant leur propre version de l'avatar (Wotan⁸) pour sacrifier des villages entiers à son dieu.

Les investigateurs, à l'aide de la Clef d'Argent de l'avatar, doivent revenir en arrière dans le temps jusqu'en 890 pour exterminer tous les cultistes et détruire pour toujours les reliques de l'avatar. Marculfus envoie des Chiens de Tindalos pour traquer les investigateurs à travers le temps...

A la fin de l'été 954, le roi Louis décède brutalement. L'histoire dit qu'il chevauchait près du monastère de Corbeny, quand une créature "semblable à un loup" surgit devant lui. Il la pourchassa, mais se blessa grièvement en tombant de cheval. Il meurt dans son lit à Reims, dévoré par une terrible maladie (la maladie des écrouelles⁹).



⁶ Des loups-garous (Cf. le Bestiaire de *Cthulhu An Mil*).

⁷ Guerriers enragés, comme des chiens ou des loups, et réputés invincibles...

⁸ Odin.

⁹ Ou scrofule (infection tuberculeuse des ganglions cervicaux), maladie pour laquelle on invoquait fréquemment l'intercession de... Saint Marcouf. Ironiquement, vers le milieu du XIe siècle, les rois de France seront réputés pouvoir – au lendemain de leur sacre – guérir les écrouelles par imposition des mains... Plus étrange encore, une tradition (tardive) fait remonter l'origine de cette faculté à Clotaire Ier (vers 497 - 561), fils de Clovis, qui aurait reçu ce don de... Saint Marcouf !

Gala à Londres

Vous êtes cordialement invité ce 23 août à un gala du célèbre médium Victor Neuberg lors du Septième Cercle Psychique Annuel. Tous les membres de l'Aube Dorée et de l'Elite Occultiste de Londres sont invités à y assister.

M. Neuberg possède un remarquable talent naturel dans l'art du spiritisme. L'exhibition commencera à 20h00 précises. Des rafraichissements seront ensuite servis.

Des ouvrages et des simples seront vendus sur place.

Répondre par retour du courrier O.T.R.

Les investigateurs disposant des bonnes relations recevront l'invitation ci-dessus. Des dizaines de riches membres de l'élite londonienne seront au rendez-vous. Pour les investigateurs, c'est le moment idéal pour nouer des contacts de qualité et rencontrer de nouveaux clients potentiels.



Note : Victor Neuberg était un médium et un illusionniste, ainsi qu'un authentique membre de l'Aube Dorée.

Possibilités

1. Neuberg est un fabuleux mystificateur. Il est extrêmement brillant et chacun de ses spectacles est conçu pour soutirer un maximum d'argent à son public crédule. Ses illusions paraissent être complètement réelles, mais elles sont réalisées grâce à la prestidigitation et à de coûteux accessoires de magicien.
2. Les ouvrages magiques offerts à la vente semblent contenir de véritables formules magiques, mais elles sont toutes superficielles et sans consistance. Le Cercle Psychique possède vraiment quelques ouvrages dangereux, mais ceux-ci sont prudemment conservés sous clé.
3. En pleine représentation, alors qu'il s'efforce d'impressionner son public, Neuberg invoque par accident une chose un peu trop puissante pour lui. Le démon, ravi d'être invité dans le monde matériel, repousse l'esprit de Neuberg et prend le contrôle de son corps. Personne ne réalise ce qui vient de se passer. Dans un premier temps.

A un moment de leur existence, les investigateurs auront besoin de demander conseil à un savant réputé, expert en connaissances occultes, pour se sortir de leur délicate situation présente. Jean Le Strange est l'homme de la situation. Mais comment approcher un homme tel que lui afin de lui demander son concours ? Et quel sera son prix ?

Né à Paris (ou dans l'est de la France ou au Caire) pendant la Révolution, selon la rumeur publique, Jean Le Strange est un personnage à la réputation douteuse, principalement à cause de ses croyances religieuses et philosophiques outrancières. On dit qu'il a inspiré des ouvrages comme *Là-bas*¹, qu'il a donné des conférences aux membres de l'Aube Dorée, qu'il s'est fait un ennemi de Dietrich Eckhart², qu'il a été condamné par le Vatican et qu'il a été étudié et tourné en ridicule par la Société de Recherche Psychique. Disposant d'une importante fortune personnelle, il entretient d'élégantes demeures dans plusieurs villes du monde ; elles sont décorées de nombreuses curiosités rares et d'œuvres d'art. Le Strange est une combinaison de docte reclus et de play-boy français.



Age apparent, 37 ans. Taille, 1,85 m. Poids, 80 kg. Physique mince et athlétique, hanches étroites, épaules larges. Bronzé. Cheveux bruns coupés courts, gominés et ramenés vers l'arrière. Nez plutôt fort et menton volontaire. Vêtu de somptueux costumes sombres, à la fois classiques et à la mode, en soie ou en laine, de chemises blanches en coton ou en soie, de cravates de soie écarlates, de bottines sur mesure en cuir verni ou suédé et d'un fedora³ sombre. Porte une canne d'ébène dissimulant une rapière. Parle de nombreuses langues avec un léger accent français cultivé. Fume des cigarettes turques et boit uniquement des grands crus de vins rouges.

Possibilités⁴

1. Le Strange est un sorcier d'une très grande puissance, instruit des procédés du Mythe et de ses créatures. Il est en excellents termes avec l'Homme Noir (Nyarlahotep), à qui il doit la plupart de ses pouvoirs, ainsi que sa position dans le cercle dirigeant des Illuminati (ou toute organisation appropriée à votre campagne). Il agit comme un appât mortel sur ceux qui possèdent assez de connaissances pour se montrer dangereux. Sa longévité est attribuable tant à ses sombres maléfices qu'à ses compétences de tricheur et de manipulateur.

Lorsque les investigateurs prennent contact avec lui, il devient un mystérieux et discret mentor qui les aidera pendant quelques mois. A un moment donné, il changera totalement son fusil d'épaule à l'improviste, en devenant par exemple le conseiller privé du grand prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir (ou tout autre culte impliqué dans votre scénario) et dénoncera les investigateurs au camp adverse. Il est toujours sous la garde d'un (ou deux) Vampire Stellaire lié de manière permanente. Comme la créature s'est nourrie pendant de nombreuses années d'investigateurs stupides, sa puissance s'est accrue et elle est devenue difficile à renvoyer.

¹ Un roman dans lequel sont évoqués satanisme et messes noires (Joris-Karl Huysmans, Paris, 1891).

² Maître du Groupe de Thulé, initiateur d'Adolph Hitler et premier rédacteur en chef du journal du Parti nazi.

³ Un modèle de chapeau (Cf. celui d'Indiana Jones).

⁴ Merci à David Drake, auteur du roman *Dagger*, pour l'option 3.

Personnages Sinistres

2. Le Strange est un sorcier d'une très grande puissance qui n'a pas encore entièrement cédé à la séduction du Mythe. Quand les investigateurs vont le contacter après avoir établi des relations avec lui, ils vont le trouver évasif et distant. Il souffre d'une forme grave et étrange de somnambulisme. Lors de ses "attaques", il roule dans les rues de la ville au volant d'une grande berline noire, engage une prostituée pour la soirée, retourne chez lui avec elle et la tue d'une manière atroce, puis il se débarrasse du corps. Il n'en garde aucun souvenir, à l'exception d'images fragmentaires qu'il attribue aux cauchemars que provoquent ses études. Des investigateurs astucieux pourraient remarquer des similitudes dans des affaires de prostituées assassinées dans diverses villes en vogue, comme Paris, Venise, Londres ou New York. C'est le secret de sa longévité, car la force vive de ses victimes les nourrit, lui et son démon personnel. Ceux qui pourront l'aider s'en feront un ami utile, mais il commencera alors à vieillir normalement. Ceux qui le suivront dans ses sorties nocturnes découvriront qu'ils ne sont pas partis pour une partie de plaisir.
3. Le Strange est un savant bien conservé dont la connaissance du Mythe est loin d'être superficielle. Son histoire personnelle est un mélange de rumeurs, d'une pincée de vérité et de beaucoup d'imagination. Toutefois, sa collection occulte est bien réelle. Sa dernière acquisition rapportée d'un de ses voyages est une bouteille en cristal bleue achetée à un prix exorbitant chez Sotheby's à Londres. Elle mesure 23 cm de haut pour un diamètre de 10 cm à la base, elle est décorée de motifs en cannelures et son bouchon est scellé au plomb. Elle est censée avoir autrefois appartenu à John Dee⁵. Lorsque les investigateurs rendront visite à Le Strange, son immense maison sera déserte. Dans une grande salle de travail au sol parqueté, ils découvrent la bibliothèque escomptée, ainsi qu'un bureau couvert de papiers et de confortables sièges. On y trouve également un piédestal en bois ressemblant à un lutrin à support horizontal, mais rien n'est posé dessus. Du sable fin répandu sur le parquet crisse sous les pieds des investigateurs. Un examen attentif permettra de voir qu'il s'agit de verre bleu finement pulvérisé. Regarder d'encore plus près révélera la dispersion de "l'explosion" qui semble avoir eu lieu. Sous le piédestal en bois, le plancher est presque dépourvu de sable. Qu'y avait-il exactement dans cette bouteille ? Où est passé le propriétaire ? Quel est ce bruit ?



⁵ Le premier traducteur du Necronomicon en anglais (1586).

Je vois un oiseau. Non, attendez... c'est un Byakhee !

Un aliéniste d'Europe Centrale est récemment arrivé en ville. Sa réputation parmi les gens fortunés profite des développements de la psychanalyse européenne (Jung, Adler, Freud) et ses références sont impeccables. La nouvelle se répand que de nombreux traitements de patients de la bonne société ont été couronnés de succès. Il devient bientôt uniquement connu comme le "Docteur Bleu", à cause de sa thérapie préférée, le test des taches d'encre.

Cependant, après un semestre d'activité, beaucoup de ses anciens patients commencent à présenter un comportement homicide et suicidaire et disparaissent. Ces incidents apparemment sans rapport sont la plupart du temps gardés secrets. Les soupçons mettent du temps à se manifester. Un investigateur a-t-il subi un traitement ?



Possibilités

1. Ce sont les formes des taches d'encre qui sont en cause. Il n'utilise pas des figures aléatoires : ses fiches ont été conçues par son assistant (Nyarlathep), un Egyptien qui travaillait pour lui en Europe. Une enquête sur cet homme révèle qu'il a disparu près de Gizeh il y a trois ans. Les homicides et les suicides perpétrés par les anciens patients ont tous des points communs avec des motifs typiquement égyptiens : enterrement vivant, étouffement dans du tissu, morsure d'aspic, sacrifice rituel...
2. C'est la faute de l'encre. Le docteur a un jour découvert une étrange créature ressemblant à un calmar lors d'un bain de mer. Il s'est senti contraint l'emporter chez lui et il l'utilise encore aujourd'hui pour produire de l'encre. Manipuler cette encre et travailler avec les taches peut propager l'infection d'Innsmouth. Le docteur a échappé à la contamination jusqu'ici, mais sa perte est inévitable. Quand il finira par disparaître, qu'arrivera-t-il au "rejeton de la mer" ?
3. Le docteur Bleu est un cultiste et un revanchard¹. Il pense que les Américains (et leurs alliés) devraient être punis pour leur rôle durant la Grande Guerre. Il a soigneusement réalisé des taches d'encre contenant des images fractales de Daoloth. Leur plein effet se manifeste seulement au bout de plusieurs mois, après avoir donné l'illusion d'une guérison réussie. Plusieurs mois, sauf si quelqu'un les agrandit jusqu'à révéler pleinement l'image de Daoloth : dans ce l'effet produit est immédiat.

¹ A cause de la défaite des Empires centraux et des conséquences qui en découlèrent pour leurs habitants.

Le bluff de l'homme mort

Monsieur,

Il est parvenu à mes oreilles que vous êtes expert en enquêtes de natures - disons - inhabituelles. J'ai besoin d'un détective doté d'un esprit ouvert, qui sache reconnaître que toutes les choses qui arpentent notre monde ne sont pas aisément explicables par les plus rationnels d'entre nous. Un détective comme vous.

Je vous invite à me rendre visite chez moi, au numéro 117 de la route de Highbury, ce jeudi dans la soirée. J'attends vraiment avec impatience de faire votre connaissance.

Je suis en effet,

votre dévoué,

Alexander Czeminski

La lettre ci-dessus parvient à l'un des investigateurs le jeudi du rendez-vous.

S'ils vérifient l'adresse, ils peuvent avoir confirmation que Czeminski est inscrit comme le propriétaire des lieux. A part cela, d'un point de vue officiel, l'homme n'existe tout simplement pas. Il n'est pas inscrit sur les registres fiscaux, il n'existe pas d'acte de naissance à son nom, aucun passeport ou document d'immigration, pas de casier judiciaire, pas d'inscription dans l'annuaire du téléphone. Rien.

S'ils y vont de jour, ils trouvent au numéro 117 une sombre maison de pierre à l'écart de la route. Dans la cour, un doberman en liberté les décourage d'entrer dans la propriété.

S'ils y vont de nuit, Czeminski répond à la porte. Il est plutôt bel homme. Il ne leur serre pas la main. La maison est sombre et poussiéreuse et une étrange odeur leur chatouille les narines. Il les conduit à une bibliothèque bien fournie, leur sert un verre, leur propose de s'asseoir et commence. "Mes bons amis, j'apprécie d'avoir l'occasion de vous rencontrer. Mon nom est Alexandre Czeminski et je suis un vampire." Il dit la vérité.



Possibilités

1. Czeminski collectionne les livres ésotériques et divers articles de même nature. Il leur demande de penser à lui s'ils ont l'occasion de trouver de tels objets. Il paiera rubis sur l'ongle. Il n'a aucune mauvaise intention à leur égard.
2. Il a entendu parler d'eux et devine qu'un jour ou l'autre ils pourraient se lancer à ses trousses à cause de ce qu'il est. Il les a convoqués ici pour parvenir à un arrangement plus civilisé : qu'ils s'ignorent mutuellement. S'il échoue, il essaiera alors de les tuer ; peut-être ce soir, peut-être dans les prochaines semaines.
3. Il veut faire un marché avec eux. Il vit du côté sombre de l'existence et il connaît les choses noires qui y résident, qu'il s'agisse de créatures monstrueuses, de morts-vivants tombant en morceaux, de goules bredouillantes ou de demi-dieux antiques. Il a connaissance des informations, des rumeurs et des bavardages qui circulent le long des fils télégraphiques des morts, inaudibles par les oreilles mortelles. Il offre de recueillir des renseignements en échange de leur protection contre les chasseurs de vampire, les ecclésiastiques et les autres investigateurs. Si le marchandage est accepté, Czeminski apparaîtra dans de futures aventures pour leur fournir d'étranges indices, traduire de vieux documents et les effrayer par de soudaines apparitions.

Il aimait simplement les livres. Il les avait toujours aimés. C'était sa passion. Sa vie.

Il pouvait se rappeler du premier livre que ses parents lui avaient offert. Un énorme recueil de contes de fées. Il était relié en cuir de Bourgogne sombre et les motifs en relief des couvertures et du dos étaient dorés à l'or fin. Et l'intérieur était plein d'illustrations merveilleuses. Des fées et des lutins et des monstres féroces, en abondance.

Il avait encore ce livre. Il gardait tous les livres qu'on lui avait donnés ou qu'il avait achetés. Amoureusement rangés sur les étagères de grandes bibliothèques en bois sombre dispersées dans toute sa maison. Jamais il ne se dessaisissait d'un livre. Jamais. Jamais de la vie.

Son amour des livres a grandi encore et toujours. Tout naturellement, à l'université il étudia l'histoire et les langues. Tous ces volumes emplis de mots et d'images. Ces livres magnifiques, reliés en cuir et en tissu. Il est parvenu au point où il ne s'est plus inquiété de ce que les livres racontaient réellement, il aimait juste leur aspect et leur contact. Et leur odeur... Mais le meilleur de tout, c'était le plaisir de la possession qu'il ressentait en ajoutant un livre à sa collection.

Certains de ses amis à l'université étaient devenus des sortes d'investigateurs. Ils avaient entendu parler d'un culte noir qui vénérait des dieux sombres hostiles à l'humanité. Au cours de leurs enquêtes, ils étaient tombés sur un grimoire antique. Ils le lui avaient apporté pour qu'il le traduise. Quand il vit ce livre, son âme s'enflamma.

Le livre était relié dans un cuir qu'il ne put pas identifier au premier abord. C'était de la peau humaine. Il fut saisi de passion pour ce livre, d'une passion au-delà de tout ce qu'il avait jamais senti auparavant. Il devait posséder pleinement ce livre, mais il savait que ses amis exigeraient qu'il le rende.

Cependant, ses amis ne revinrent jamais chercher leur livre. Le malheur les frappa une nuit et ne laissa d'eux que des morceaux. Il prit cela comme un signe que sa passion était pardonnée par les plus hautes puissances. Il a commencé à rechercher d'autres livres comme ce grimoire.

Il ne désirait pas les livres pour les connaissances secrètes ou les sortilèges qu'ils contenaient. Il n'avait jamais vraiment lu les livres. Il les manipulait avec soin, mais la lecture pouvait les endommager, donc il ne les lisait pas. Il voulait les livres, parce qu'alors il pouvait les posséder. Les posséder. Les caresser. Et les ranger à l'abri.

Il rechercha d'autres investigateurs de l'inconnu. Il se lia d'amitié avec eux et les courtisa avec ses connaissances et sa vaste bibliothèque. Ils lui apportèrent des livres interdits comme ceux auxquels il rêvait, pour qu'il les traduise et qu'il les leur commente. Ensuite, il organisait leur mort, souvent en envoyant prudemment des messages aux cultes très sombres auxquels ils avaient dérobé ces ouvrages.

SA collection croissait. SA collection secrète. SES beaux livres. Des volumes non seulement reliés en cuir ordinaire, mais aussi en peaux humaines, d'animaux exotiques et d'espèces inconnues. Des tomes incrustés de pierres précieuses ou couverts de bernacles ou noircis par les flammes. Des livres imprimés sur du papier, peints sur vélin ou gravés dans des métaux iridescents. Rouleaux de parchemin, feuilles de papyrus et tablettes de cire. Il les rassemblait tous et les plaçait amoureusement sur des étagères cachées à la vue de tous. C'était à lui, à lui seulement.

Pourtant, il désire toujours accroître sa collection...

Possibilités

1. Vous avez entendu parler d'un érudit vivant en reclus : il collectionnerait les livres et surtout il posséderait un ouvrage dont vous avez absolument besoin. Vous vous rendez chez lui et lui parlez, mais il ne veut même pas vous laisser toucher ce livre. Vous vous en emparez d'une manière ou d'une autre. Le bibliophile vous poursuit de sa vengeance, allant jusqu'à prévenir les cultistes de vos plans.
2. Dans une petite librairie qui ne paie pas de mine, vous achetez la première édition d'un ouvrage rare. Le propriétaire vous le vend, mais il mentionne qu'un autre monsieur désirait aussi acquérir ce livre. Comme il n'avait pas l'argent nécessaire, il avait dit qu'il reviendrait. Toutefois, le propriétaire de la boutique a besoin de le vendre et vous, vous disposez de l'argent nécessaire. Vous n'y pensez plus, jusqu'à ce que vous entendiez parler du meurtre du libraire. Le bibliophile a puni le marchand de livres et maintenant il est sur vos traces. Vous avez pris SON livre et il arrive pour le reprendre.
3. Lors d'une incursion dans les locaux retranchés d'un groupe de cultistes, vous tombez sur quelques lettres inquiétantes. Une source anonyme révèle au culte les activités, les noms et les adresses d'investigateurs. Des investigateurs que vous connaissiez et qui viennent juste d'être assassinés. Quelqu'un a donné des informations sur vos amis et a provoqué leur mort. Il y a un informateur quelque part, il vous faut seulement l'identifier. Vous commencez à questionner les proches des investigateurs assassinés à la recherche de ce criminel. Finalement vous rencontrerez le bibliophile qui, de prime abord, semble blanc comme neige.

Le miracle

Des articles sur un personnage bizarre ont attiré l'attention d'un investigateur. Ce dernier sera très probablement un sceptique doublé d'un cynique, à moins qu'il soit obligé de croire ce genre de nouvelles.

En définitive, les journaux parlent d'un individu qui semble posséder des stigmates ressemblant à ceux de Jésus Christ sur la croix, selon la tradition catholique. L'homme, un Haïtien du nom de Jacobo Lewis, semble avoir aux mains, aux pieds et au côté des blessures qui correspondent aux célèbres marques. Ces blessures ne cessent de saigner, mais elles ne s'infectent apparemment jamais. Des gens disent avoir guéri après que Lewis les a touchés, en particulier ceux avec des maladies du sang, toutefois aucun cas n'a été certifié. Autre fait étrange, Jacobo est âgé de trente ans, le même âge qu'avait Jésus quand il a commencé à prêcher.

Ce qui provoque un tollé dans la communauté religieuse, c'est que Jacobo est noir et qu'il n'est absolument pas chrétien, mais pratiquant du vaudou. Il dit que les blessures lui ont été infligées par le *Loa*¹ de sa tribu, comme un rappel à sa faiblesse humaine et qu'ainsi il pourrait répandre la parole.



Possibilités

1. Naturellement, Jacobo est un affabulateur. Les personnes qu'il aurait soi-disant guéries l'ont été par leur propre foi, comme tous ces gens qui tombent malades parce qu'ils croient l'être. Il est encore plus probable que ces personnes n'ont même jamais été malades.
2. L'homme de Nazareth était un avatar du Chaos Rampant.
Nous ne savons rien sur sa vie avant ses trente ans, pour la simple raison qu'il n'avait pas été contacté par Nyarlathotep et que, par conséquent, il n'avait aucune importance. L'Homme Noir a essayé de le recruter à l'époque où on dit qu'il a été tenté dans le désert, mais il a sombré dans la folie et a cru qu'il était le Messie. Étant donné ses tous nouveaux pouvoirs, il était difficile de faire autrement. A présent, après plus de 1900 ans, Nyarlathotep désire réessayer avec le fils d'une femme mortelle. Jacobo pourrait rêver de "vies antérieures", qui sont celles de précédents avatars, et grâce à cela, les investigateurs pourraient découvrir la vérité.
3. Le *Loa* est vraiment entré en contact avec Jacobo et lui a infligé les blessures. Malheureusement pour lui et son *honfour*², le prétendu *Loa* est un vampire, trop faible pour regagner totalement sa dernière demeure. Lors de sa vie mortelle, c'était un sorcier et il essaye d'attirer un culte autour de cet endroit. Ensuite, il prendra le contrôle de Jacobo pour tous les massacrer. Alors, avec la force qu'il puisera dans leur sang, il pourra repartir.

¹ Esprit.

² Temple vaudou.

Une pièce dangereuse

Wilfred Higgs est un auteur. Un brillant auteur. Et il est aussi complètement fou.

Il a écrit une nouvelle pièce, *L'arrivée du Maître*, et la répète actuellement avec une troupe d'acteurs. Un parent d'un des investigateurs faisait partie de la distribution. Il y a quelques jours, il est devenu complètement fou et il a fallu le faire interner à l'asile. Désormais, il ne fait que répéter : "Ils sont là ! Maintenant, je sais que je les ai vus ! Ils savent, ils attendent et ils viennent !". Si les investigateurs décident d'enquêter, ils découvriront que plusieurs acteurs ont perdu la raison dans les tous derniers mois. Etonnamment, personne ne semble l'avoir remarqué. Toutefois, il n'est fait nulle part mention qu'ils travaillaient avec Wilfred Higgs. En contactant les parents de ces acteurs, il est possible d'apprendre qu'ils essayaient d'obtenir un rôle dans la nouvelle pièce montée par Higgs.



Higgs est très prudent dans l'approche de ses candidats qu'il soumet à des auditions et à des essais privés. Tous font l'objet d'un entretien individuel. Ce n'est pas une procédure courante, mais personne n'y prête vraiment beaucoup d'attention. Chaque metteur en scène a ses petites excentricités, après tout. Tous les acteurs de la distribution actuelle sont des gens normaux, sans aucun problème mental apparent.

Une enquête sur Higgs révélera qu'il avait lui-même été admis dans une clinique psychiatrique, il y a plusieurs années de cela. Les médecins ont considéré deux ou trois ans plus tard qu'il était guéri.

Possibilités

1. Wilfred a fait un marché avec une puissante entité avec laquelle il est entré en contact il y a plusieurs années, juste avant que cette vision d'horreur le rende fou. La créature l'a épargné, car elle savait que l'homme pourrait lui être utile dans le futur. Higgs a inséré dans le texte de sa pièce le sortilège nécessaire à son invocation dans notre monde. Pour achever le rituel, il a l'intention de sacrifier sa troupe d'acteurs au complet en empoisonnant le vin qu'ils sont supposés boire pendant un toast dans l'une des scènes.
2. Wilfred a toujours désiré monter *Le Roi en jaune* en public, mais son projet n'a jamais pu aboutir à cause du rejet général du livre de la part des producteurs. Il ne comprend pas pourquoi un livre qui a ouvert son esprit à la vérité est mis à l'index de cette façon. Alors il a essayé une autre approche. Il a intelligemment déguisé cette pièce dans sa propre création. L'histoire a changé, mais les terribles vérités qu'il y a vues sont toujours présentes, ce qui rend cette nouvelle pièce aussi dangereuse que l'originale. La santé mentale des acteurs de sa troupe n'a pas été trop affectée, car Higgs présente l'histoire petit à petit. Cependant, il est probable que plus leur travail avancera, plus ils seront perturbés. Higgs espère que cette exposition progressive les incitera à voir la "vérité" et à se joindre à sa quête.
3. Wilfred est simplement fou et il considère sa folie comme une véritable liberté. Il s'épanouit en "libérant" également d'autres personnes. A cet effet, il choisit pour ses entretiens des personnes déjà instables et il reproduit l'événement qui lui a donné sa liberté (il a un jour été enfermé pendant plusieurs jours à l'intérieur d'un mausolée). Il emprisonne ses victimes dans une cave pleine de cadavres, sans eau ni nourriture, jusqu'à ce que leur santé mentale cède. Parfois les victimes se suicident, parfois elles survivent en se nourrissant des cadavres. D'une manière ou d'une autre, elles sont désormais libérées de leurs liens.

Jack Sourire et Mr Smith

Il y a quelques années, le ventriloque Drew Smith a apporté un changement radical à son spectacle comique. Au lieu du médiocre et traditionnel numéro de duettistes, Jack Sourire (la marionnette) est devenue une peste et a "forcé" Drew à devenir sa chose obéissante et docile. L'étrangeté de cette situation a lancé sa carrière et il est rapidement devenu une véritable célébrité.

Apparemment inspiré par la réaction de son public, Drew a poursuivi dans cette voie et son numéro est devenu de plus en plus étrange. Jack Sourire le frappait souvent sur scène et les critiques ont beaucoup écrit sur le jeu hyperréaliste, à la limite du dérangeant de Drew. Les rumeurs ont commencé : Drew était instable et on l'avait entendu se disputer et marchander avec Jack Sourire dans sa loge.

Les événements ont pris un tour plus tragique quand, au beau milieu d'un spectacle et des larmes plein les yeux, Drew a imploré son public de le sauver de son bourreau. Le silence choqué qui suivit a été décrit par les articles de journaux comme "ahurissant" et "macabre et totalement indécent". Cette même nuit Drew Smith fut découvert mort dans sa loge, le bras arraché au niveau l'articulation du coude. Jack Sourire n'a jamais été trouvé.



Possibilités

1. En échange de la célébrité, Drew Smith avait conclu un sombre pacte. Un démon a pris possession de Jack Sourire et dans un premier temps, il a exaucé tous les vœux de l'artiste ; puis il l'a torturé et détruit. Une fois que Drew a été mentalement brisé, le démon a perdu tout intérêt pour lui et il l'a brutalement assassiné. Puis, toujours dans son petit costume, il s'est mis à la recherche d'une nouvelle proie.
2. Drew est un sorcier qui utilisait Jack Sourire comme une poupée vaudou afin de contacter des créatures de l'au-delà. Il avait trompé ces créatures en leur faisant croire que le public de ses spectacles était en réalité des adorateurs.

Malheureusement l'entité qu'il avait contactée a exigé plus de sa "congrégation" : elle voulait que ses adorateurs démontrent leur foi. Finalement la chose s'est fatiguée de la réticence de Drew et elle est repartie dans l'au-delà, en emportant la poupée et le bras de Drew avec elle.

3. Drew est un sorcier qui utilise son spectacle pour accomplir des suggestions de masse sur son public. Il a emprisonné un Lloigor à l'intérieur de Jack Sourire et ses suggestions, transmises par l'intermédiaire de la créature, affectent tout le monde dans l'assistance. Les suggestions affectent les émotions de chacun et elles sont très utiles à Drew. Par exemple, la pitié (envers Drew) engendre en général la charité (surtout des dons... à son égard), la colère provoque la recrudescence d'activités criminelles qui masquent d'autres activités de Drew, et ainsi de suite. Cependant, Drew a fait un mauvais calcul : un de ses spectateurs, persuadé qu'il "sauvait" Drew, s'est introduit dans sa loge et a tué la marionnette en la détachant de l'épaule de Drew.