

Forain et maître du macabre, Mondreau le Magnifique a stupéfié le public des fêtes foraines pendant plus de quinze ans avec ses expositions sanglantes. Mondreau, de son vrai nom Vincent Van Dorpe, a monté un spectacle grand-guignolesque¹ intitulé "Le Théâtre de la Douleur". Sous une pluie de sang, les acteurs poussent des cris tandis que leurs corps sont taillés, brûlés et mutilés à l'aide d'instruments et de méthodes aussi variés que cruels. "*Dans la joie et la bonne humeur*", comme Mondreau aime à le dire. Il assure aux spectateurs abasourdis qu'il ne s'agit que d'un spectacle et il fait toujours saluer les acteurs à la fin. Le spectacle est si réaliste que dans l'assistance la plupart ont du mal à se l'ôter de la tête.



Au cours des dernières années, beaucoup de gens lui ont demandé comment il procédait. Naturellement, il refuse poliment de répondre. Les investigateurs ont été embauchés pour examiner le spectacle de près et découvrir les arrière-pensées du mystérieux Van Dorpe, si tant est qu'il en ait.

Possibilités

1. Van Dorpe est réellement un ancien et puissant sorcier, ainsi qu'un serviteur dévoué de Shub-Niggurath. Certains des acteurs qu'il utilise dans son spectacle sont des cadavres réanimés. Outre ses zombies, il dispose d'une fidèle bande de disciples gitans auxquels il a promis l'immortalité, s'ils le suivent et obéissent à ses ordres. Les morts-vivants utilisés sur scène sont réellement découpés et mutilés, mais comme ils sont immortels, ils doivent simplement être recousus. En utilisant plusieurs noms de scène et des spectacles différents, il parcourt le monde avec sa bande de morts animés depuis les cent vingt-deux dernières années. Ses suivants lui sont totalement fidèles et ils défendront Van Dorpe et son spectacle jusqu'à la mort. Van Dorpe doit voyager car il doit entretenir ses suivants et lui-même. Les grandes quantités de sang et de sacrifices humains dédiés à son dieu sont tout ce qui le séparent de la mort qu'il esquivé depuis si longtemps.
2. Mondreau le Magnifique est le chef d'une troupe de cannibales. Le Théâtre de la Douleur est une couverture pour leurs activités. Entre les villes, Van Dorpe et sa compagnie de cannibales ramassent des autostoppeurs et des clients de passage. Les malchanceuses victimes sont nourries, droguées et hypnotisées afin de figurer dans le spectacle. Les personnes mutilées et torturées sur scène le sont vraiment. Il n'y a aucune influence du Mythe, il s'agit de cannibalisme tout ce qu'il y a de plus ordinaire.
3. Mondreau le Magnifique est ce qu'il prétend être : un simple forain. Lui et sa troupe ont peaufiné leur spectacle à la perfection. La raison pour laquelle les scènes sont si réalistes, c'est que les acteurs qui jouent les victimes sont vraiment mutilés, mais ils ne l'ont pas été par lui. Van Dorpe utilise des acteurs amputés ou souffrant de handicaps pour ajouter du réalisme. Quand un bras est séparé du corps à la scie dans le spectacle, il s'agit d'une prothèse réaliste ; quand un œil est extrait de son orbite, il s'agit d'un œil de verre. Sa troupe d'acteurs lui est fidèle jusqu'à la dévotion et aucun d'entre eux ne divulguera les secrets scéniques de Mondreau.

¹ Grand Guignol : théâtre montmartrois fondé en 1897, dont la spécialité était la représentation de courtes pièces d'épouvante.

En matière de goût...

Mme Jane Crispin est une personnalité locale qui habite une petite maison isolée des faubourgs de la ville. Agée d'une bonne soixantaine d'années, elle est encore en bonne condition physique malgré le handicap de sa cécité (elle ne voit que de très près, et uniquement des couleurs floues, à travers les verres en cul de bouteille de ses lunettes). Elle mène une vie modeste, vivant de la vente des petits plats qui sortent de sa cuisine bien équipée. Ses pâtés en croûte sont réputés dans toute la ville pour leur merveilleuse pâte et leurs farces aux herbes si délicatement parfumées.

Cependant, l'horreur hante la ville dès la nuit tombée. Des personnes âgées sont assassinées dans leur lit ou se sont volatilisées au matin sans qu'on les revoie jamais. Les corps retrouvés sur le lieu des crimes sont terriblement mutilés et des membres et des organes sont manquants. Les autorités n'ont pas pu dissimuler les assassinats au public, mais elles ont réussi à cacher le fait qu'ils se produisent de façon intermittente depuis environ un an !

Mise sous le feu des projecteurs des médias, la police a été contrainte de lancer une chasse à l'homme, et il n'y a plus d'homme à mettre sur une nouvelle (quoique très mince) piste. L'information vient de Mme Crispin qui a rapporté avoir vu un homme étrange rôder autour de son potager. Dans des circonstances normales, un tel témoignage émanant d'une vieille dame aveugle susciterait peu d'attention, mais avec un maniaque en vadrouille, les choses sont différentes. Des personnes indépendantes, discrètes et de confiance devraient pouvoir aider la police en creusant la question.

Parler à Mme Crispin apporte des résultats inattendus. Elle est totalement désolée d'avoir dérangé la police, mais elle va très bien, vraiment. L'étranger n'en est plus un, c'est son nouvel ami qu'elle avait au départ pris par erreur pour un cambrioleur en repérage. Son ami George est un brave gars timide qui va et vient. Elle ignore où il vit, mais il l'aide pour l'entretien de la maison et du jardin et il lui fait ses courses.

Possibilités

1. Mme Crispin est la future proie sans méfiance de George, le meurtrier aux crimes inexplicables. Son mode opératoire implique qu'il se lie d'amitié avec ses victimes afin qu'elles éprouvent un faux sentiment de sécurité. Cette "chasse à l'affût" est également source d'excitation pour George. C'est un véritable jardinier (ou un travailleur social), dont le nom complet est Henry George Baird. Il met en scène ses sombres fantasmes corrompus en assassinant les vieillards pathétiques dont il dépend pour vivre.

George vit avec son innocente épouse, Mary, une bonne chrétienne organisatrice de fêtes paroissiales et de kermesses de charité. Mary lui a fourni plusieurs de ses premiers contacts. George et Mary n'ont pas d'enfant à cause de l'impuissance de George, un des facteurs qui a fait de lui un déséquilibré. George possède une incroyable collection d'outils : faux, marteaux, haches, scies... Il dispose aussi d'un four, d'un fourgon sans signe distinctif et d'un garage de bonne taille proche de sa roseraie.

2. George, le nouvel ami de Mme Crispin est une Goule arrivée en ville au cours de l'année passée. Il n'a pas pu abandonner le monde des hommes et on peut souvent le voir fureter et fouiller dans les poubelles. A moins de l'examiner soigneusement, il semble juste être un autre de ces sans abri. Naturellement, il est plutôt sournois et très doué pour se déplacer sans être vu. George et Mme Crispin se sont rencontrés par accident, un jour que George avait été attiré par le fumet émanant de la cuisine de la vieille dame. Comme Mme Crispin ne pouvait pas le voir, George a trouvé plus facile de se lier d'amitié avec elle. George a commencé à lui faire de petites courses, mais il conserve l'argent destiné au boucher et substitue à la viande les meilleurs morceaux prélevés sur ses victimes. L'autopsie des restes a relevé d'étranges blessures par morsure partiellement humaine sur les victimes, mais cela n'a pas été rendu public et ne sera divulgué qu'après de nombreuses tractations bureaucratiques.

Andrew Cross, le boucher habituel de Mme Crispin révèle que la quantité de viande qu'il lui fournit a diminué ces dernières semaines (à mesure que la fréquence des assassinats a augmenté). Norman Kent, le distributeur des pâtés en croûte de Mme Crispin, est très heureux de la façon dont ils se vendent et il a prévu de lui demander si elle pouvait augmenter sa production. Norman pourrait sans le savoir devenir le principal ingrédient de sa prochaine fournée !

3. Mme Crispin est une meurtrière anthropophage qui a préparé une belle quantité de pâtés en croûte pour cannibale au cours de l'année écoulée. Son régime alimentaire dénaturé lui a donné une force surhumaine et, bien qu'aveugle, elle a les sens d'une chauve-souris. Elle est très douée avec ses couteaux de boucher : de véritables antiquités, mais toujours aussi aiguisés que des rasoirs. Les abats de ses victimes aident à la croissance rapide de ses herbes aromatiques et de ses légumes. Mme Crispin choisit ses victimes lors de ses visites bihebdomadaires à la Guilde des Femmes et pendant les sorties du Club du troisième âge. George est le fils d'une de ses victimes, il a d'ailleurs fait sa connaissance juste avant l'assassinat de sa mère, Eleanor Trent. Il s'inquiète pour la vieille dame aveugle et tente d'oublier son chagrin (et cherche aussi à se racheter, car il se sent coupable d'avoir laissé sa mère seule avant sa mort) en veillant sur Mme Crispin. Il devrait plutôt veiller sur lui.

Qui va à la chasse...

Une élégante Rolls-Royce est garée au bord de la route. Un vieux chauffeur en livrée a tombé la veste et lutte pour changer un pneu à plat. Un peu plus loin, sur le bas-côté, un gentleman vêtu avec goût tente d'obtenir de l'aide.

Simon Beaumains (Bart) de Clovenford est le fin du fin de la noblesse anglaise : intelligent, cultivé, charmeur, beau et une lignée d'ancêtres remontant à l'invasion normande. C'est un conservateur inébranlable et un défenseur de la loi, de l'ordre, du roi et du royaume.

Beaumains est très reconnaissant envers ceux qui aident le vieux Grimes à changer la roue de sa Rolls. Les bons Samaritains (et leurs amis) sont invités à être les hôtes des Clovenford pendant un week-end. Il est impossible de refuser sans être offensant.

Astarte Hall est un impressionnant manoir anglais bâti au milieu de jardins impeccables et d'une campagne anglaise vallonnée et boisée. La plus proche trace de civilisation est le petit village de Clovenford, à huit kilomètres de là. Après l'installation des investigateurs, le très âgé et très infirme baron Clovenford est "roulé" en leur présence : il tient à remercier les bons Samaritains qui ont aidé son fils. Il les convie à participer à un week-end de chasse et de tir, puis il se retire.

Les autres invités à ce week-end sont de célèbres hommes du monde, de riches hommes d'affaires, des artistes et des politiciens. Comme le temps se dégrade, de grosses bûches sont enfournées dans les énormes cheminées et du brandy est servi. La fête qui suit le dîner se termine au petit matin, alors que tout le monde se trouve dans un état d'ébriété avancé.

Le matin suivant, l'agitation règne au moment du (tardif) petit déjeuner. Le baron a été retrouvé mort à proximité du gigantesque labyrinthe de verdure. Son corps semble avoir été déchiqueté par des animaux sauvages et il y a des empreintes de sabot fendu tout autour de lui. Le baron est placé dans cet état dans la fraîcheur de la crypte familiale.

Les lignes téléphoniques ne fonctionnent pas à cause de la tempête qui fait toujours rage. Le chauffeur revient avec de mauvaises nouvelles : à Clovenford, le pont sur la route principale a été emporté pendant la nuit. La région est coupée du monde jusqu'à la fin de l'orage. Il n'y a pas lieu de s'inquiéter car la cave regorge de denrées alimentaires et elle abrite aussi un générateur de secours, au cas où les lignes électriques seraient coupées. Dieu soit loué !



Possibilités

1. La Chasse Clovenford (dont sont membres plusieurs invités) est une chasse à courre au renard, une tradition typiquement anglaise avec chevaux et meute de chiens courants. Elle sert de couverture commode aux activités du culte de la famille Beaumains qui est associée depuis des siècles à la Chèvre Noire des Bois.

Leur sport favori est la chasse à l'homme. Les chevaux des Beaumains sont une variété exceptionnellement robuste et capricieuse, car ils sont nourris de chair humaine dans la tradition grecque classique¹. Les chiens sont comme des loups à peine domestiqués.

La nuit dernière, le vieux baron a été brutalement démis de ses fonctions de Maître d'Equipe par son fils. Le nouveau baron a immédiatement pris les choses en main et il organise une veillée funèbre plutôt inconvenante pour commémorer le décès de son père. La veillée se transforme en une orgie alcoolisée et bientôt les membres de chasse deviennent d'humeur sportive. Ce soir est nuit de lune noire et le Maître d'Equipe doit organiser une fête spéciale pour célébrer son ascension. Cette célébration culminera avec l'invocation d'un Sombre Rejeton qui aidera la Chasse à poursuivre sa proie. Devinez qui sera la proie ?

2. La lignée des Beaumains a été contaminé lors des campagnes britanniques contre Napoléon en Egypte : quelque part dans l'arbre généalogique se trouve un ancêtre goule. Les Beaumains ne parlent jamais de cette affaire ni n'exposent leurs registres familiaux, sauf lorsqu'ils doivent fournir une rubrique nécrologique au Times. Ils font alors du mieux qu'ils peuvent pour dissimuler leur dégénérescence en Goule. Leur devoir de famille est de prendre soin des Goules Beaumains (les Aînés) qui vivent dans les immenses cryptes familiales, où elles bénéficient d'une alimentation régulière grâce aux cadavres qui y sont inhumés.

Le nouveau baron a été correctement formé à ses fonctions par son défunt père, mais les leçons n'ont pas porté leurs fruits. Ses études dans la vaste bibliothèque occulte des Beaumains l'ont incité à adopter une autre ligne de conduite. Le nouveau baron a l'intention de se servir de cette malédiction familiale pour offrir l'immortalité à plusieurs de ses influents invités qui lui sont très proches. Pour eux, la première phase consiste à devenir cannibales, une méthode qui a la réputation de prolonger considérablement l'existence humaine.

Le vieux baron a refusé d'accepter cette idée : son fils a alors trouvé un prétexte pour l'entraîner à l'extérieur et l'a tué. Les invités dans la confidence ont ensuite participé à une cérémonie sorcière d'éveil et ont eu un avant-goût du baron. Ils ont été mis en fuite par les Aînés sortis de la crypte qui piaffent d'impatience quand approche l'heure de leur repas. A l'aide de leurs propres ressources magiques, les Aînés connaîtront rapidement les plans du nouveau baron et ils ne les approuveront pas.

Plus tard dans la journée, un des invités disparaît, enlevé par les Aînés. Se rendant compte de ce qui arrive, le baron recherche les volontaires adéquats pour descendre dans la crypte et s'occuper de cet héritage familial encombrant, dont il confesse l'existence en privé, dans l'espoir de susciter la sympathie et d'obtenir de l'aide. Si les courageux volontaires survivent aux Goules, les cannibales auront de la viande fraîche cette nuit.

3. Depuis un nombre incalculable d'années, la région connue sous le nom de Clovenford abrite un grand coven² de sorcières. Les sorcières ont été persécutées par les Beaumains dans les années qui ont suivi la conquête normande et, par la suite, le coven s'est fait très discret. Plusieurs des mâles Beaumains sont décédés de morts violentes qui ont été attribuées à une malédiction inexistante lancée par l'innocent coven.

Mauvais joueur de bridge, le nouveau baron a accumulé des dettes de jeu considérables. Irrité par le récent refus de son père de couvrir ses créances, Simon a pris des mesures violentes. Le soir précédent, Simon a tué son père à l'aide d'un poignard plutôt émoussé décroché dans le grand hall, a discrètement évacué le corps par l'escalier secret de la chambre du maître, puis a maquillé le meurtre en attaque animale. Les empreintes de sabot fendu ont été faites avec un objet appartenant à la famille : un moulage en plâtre d'une "Empreinte de Pas du Diable" qui est exposé sous verre dans le bureau, un objet rare daté de 1867.

Simon joue sur l'idée de la Malédiction des Beaumains et raconte beaucoup de vieilles anecdotes familiales pour appuyer son histoire. Il va jusqu'à montrer le curieux objet exposé dans le bureau. Malheureusement pour lui, un des invités l'a vu rentrer la nuit dernière : sa fiancée, l'actrice Mary Bartlett. Sa confrontation avec Simon, plus tard dans la matinée, a pour témoin visuel un de nos héros. Une heure plus tard la jeune femme se tue accidentellement en tombant du balcon du deuxième étage. Simon parle à nouveau de la Malédiction, mais cette fois il observe soigneusement.

¹ Les juments carnivores de Diomède, roi de Thrace (Cf. le 8^{ème} des Douze Travaux d'Heraklès).

² Un groupe fermé de sorcières.

Le petit trésor de tante Joan

Un des investigateurs avait une tante sénile et irritante prénommée Joan. Elle vient de mourir il y a peu suite à un arrêt cardiaque. Malheureusement, tout ce que l'investigateur hérite de la vieille chouette, c'est son "petit trésor" – son chien Baldwin. Cependant, Baldwin n'est pas un chien normal. Bien que tout petit – environ de la taille d'un fox-terrier, voire moins – il paraît extrêmement méchant, avec ses yeux, son museau semblable à celui d'une fouine, sa fourrure grossière et ses dents pointues comme des aiguilles.

Après quelques semaines certaines choses commencent à devenir gênantes. Baldwin semble terrifier les autres chiens et sa race (un "Ti-Hao", d'après ce qu'il est possible de se souvenir de sa description par tante Joan) ne figure dans aucun ouvrage de référence. Tante Joan se serait-elle trompée ? Et, plus inquiétant, pourquoi se met-il dans une telle rage lorsqu'on s'approche d'un lieu saint ?



Possibilités

1. Baldwin est un chien unique en son genre : il est le résultat de l'accouplement d'une chienne normale et d'un esprit maléfique. En effet, un incube a été contraint par magie de couvrir sa mère. Avant la Seconde guerre mondiale¹, le culte connu sous le nom de "Tsi-Hao" opérait dans le monde entier. Il y a une dizaine d'années à Singapour, tante Joan a acheté Baldwin à un dirigeant en fuite désespéré. Bien qu'il ne soit pas agressif envers l'investigateur, le chien détecte le surnaturel et réagit à la magie en grondant et en mordant.
2. Baldwin est l'un des derniers représentants d'une race de chien presque éteinte originaire de Chine. Il a été acquis par tante Joan auprès d'un "éleveur de chien" chinois, il y a environ dix ans. A la naissance, ces bêtes placides sont bénies par le culte secret qui les élève au nom de Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé. Ce rituel les transforme en d'étranges monstruosité bavantes lors de certains événements astronomiques – ou quand ils sont menacés. Tante Joan est bien morte d'un arrêt du cœur : Baldwin, sous sa forme monstrueuse, le lui a mangé durant la dernière conjonction entre Mars et Saturne.
3. En dépit de son aspect méchant, Baldwin est un chien normal et affectueux. Cependant, une rencontre antérieure avec le Mythe lui a laissé une puissante faculté : ceux qui lui sont proches commencent à avoir des visions de diverses créatures et divinités du Mythe dans leurs rêves. Ces visions croissent graduellement en clarté et en durée (sur une période qui dure des années), jusqu'à ce qu'elles soient assez intenses pour rendre quelqu'un fou. Ce sont elles qui sont finalement venues à bout de tante Joan, après des années de marmonnements au sujet de monstres et autres fantômes. Lorsqu'elle a été retrouvée, ses cheveux habituellement noirs étaient devenus blancs et son visage était figé en un rictus de terreur.

¹ NdT : utilisez un autre conflit pour adapter cette possibilité à une autre époque.

Les mains

(inspiré par les Mains Poilues du Dartmoor¹)

Il est tard dans la nuit sur une portion de route particulièrement isolée. La température commence à chuter et le conducteur sent soudain qu'il y a "quelque chose d'autre" dans sa voiture.

Tout d'un coup, une paire de mains poilues apparaît et se saisit du volant, dont le conducteur perd le contrôle. Le véhicule fait un tête-à-queue avant de s'immobiliser, manquant d'un rien quelques arbres. Les mains disparaissent immédiatement. Au total, leur présence n'a pas excédé une poignée de secondes. Un examen soigneux de la voiture ne révèle aucune anomalie.

Les Mains sans corps sont extrêmement fortes. Chacune possède trois doigts puissants et un pouce, tous munis d'une serre ou d'une griffe. D'habitude, les Mains semblent attachées à de puissants avant-bras qui s'interrompent au niveau du coude. Elles n'attaquent jamais directement, mais elles peuvent faire fonctionner des machines, pousser et bousculer des gens ou des objets et même griffonner ou écrire des messages.

En général, les Mains surgissent du néant, commettent un acte de malveillance, puis disparaissent brusquement.



Possibilités

1. Les "Mains poilues" sont un mythe populaire local. La portion de route en question est notoirement connue pour être le théâtre d'accidents mortels et de nombreux survivants prétendent avoir vu ces affreuses Mains. La légende affirme qu'un meurtrier a été lynché ici même il y a un siècle et demi et que son esprit rôde toujours dans les parages.
2. Le véhicule lui-même est hanté. Alors qu'il était flambant neuf, il a heurté et a tué un jeune homme, Frederick Winterbottom. Ce dernier trempait lui-même dans des arts occultes douteux et son esprit hante à présent la voiture.
3. Les Mains faisaient partie d'une attaque délibérée perpétrée par les survivants d'un culte vaincu par le passé. Pour se venger, les membres restants ont invoqué un sombre et terrible esprit qu'ils ont chargé d'un sanglant contrat. Une partie du rituel d'invocation exigeait que chaque cultiste se tranche une main. Les Mains ne cesseront leurs attaques que lorsque la vengeance sera accomplie.

¹ Des mains provoqueraient des accidents sur une route du Dartmoor (Angleterre) depuis le début des années 1920.

Peter McIntyre, un jeune étudiant en histoire de la sorcellerie, a rendu visite à sa fiancée une nuit et n'est jamais rentré. Jusqu'alors, il semblait que tout allait bien pour lui : il avait récemment fait des placements plutôt heureux et sa fiancée, Amanda, était belle et elle l'adorait. Il n'avait pas fait de préparatifs de départ et n'avait rien rapporté de spécial à ses amis.

Un chat noir ailé se présente devant sa maison et miaule pour qu'on le laisse entrer.



Possibilités

1. McIntyre appartenait depuis quelque temps à un culte de Tsathoggua. Ses soi-disant placements sont en réalité une couverture pour blanchir les fonds mal acquis par ses magouilles occultes et sa fiancée est victime d'un philtre d'amour.

Ses récentes activités ont attiré sur lui l'attention de Chiens de Tindalos. Après l'avoir pisté à travers le temps et l'espace, ils l'ont rattrapé au moment où il arrivait chez lui après avoir rendu visite à Amanda. Toutefois, grâce à un marché rapidement conclu avec Tsathoggua, il s'est échappé vers une dimension parallèle. Son familier, un chat noir, l'a accompagné, mais il a été remplacé par sa contrepartie provenant de la dimension dans laquelle il s'est échappé.

2. Amanda n'est pas aussi jeune qu'elle paraît, ni aussi innocente. C'est en fait une sorcière de plus quatre-vingt-dix ans qui maintient la jeunesse de son apparence en sacrifiant de jeunes gens vierges (comme Peter) aux Anciens. Le sortilège sacrificiel exige une importante préparation de la victime, ce qui explique pourquoi elle s'est si étroitement liée à lui. Le chat est une créature féérique attirée par la puanteur de la magie dégagee par le sortilège.
3. Amanda est dernièrement revenue d'un séjour de vacances au Moyen-Orient d'où elle a rapporté un souvenir pour son amoureux. Connaissant la fascination de Peter pour les choses anciennes et occultes, elle a choisi une petite statuette de pierre qu'on lui a dit avoir été prise dans un tombeau antique. La statuette est une figure de la déesse des chats, Bast. Amanda ne sait pas lire l'arabe, mais Peter si : de retour chez lui, il a lu à haute voix l'inscription à la base de la sculpture. Ce faisant, il a activé une antique malédiction qui l'a transformé en chat ailé.

Un tournoi de folie

L'université de Miskatonic n'a jamais été réputée pour son équipe sportive, enfin jusqu'à présent. Cette année il en va autrement depuis que Seth Whateley, deux mètres trente-trois, a débarqué sur le campus et qu'il a obtenu presque immédiatement une bourse pour jouer au basket-ball.

Au départ, il y a eu quelques problèmes avec le jeune homme parce qu'il ne pouvait présenter ni carnet de santé ni dossier scolaire et qu'il refusait de se soumettre à un examen médical. L'entraîneur de basket-ball de l'université de Miskatonic a vite balayé ces obstacles avec l'aide de quelques administrateurs amoureux de la balle orange. Seth se montra capable de passer les plus rigoureux des examens d'entrée en université et son refus de subir un examen médical s'appuyait sur des motifs religieux.

Depuis, Seth (numéro 44) a battu presque tous les records de points marqués et de rebonds en défense en une saison dans l'histoire des Céphalopodes et du championnat. A l'approche du grand tournoi universitaire¹, de nombreuses personnes se posent des questions sur Seth et beaucoup d'équipes, à l'extérieur du comté de Dunwich, voudraient en apprendre plus sur cet étrange géant. Seth refuse d'être interviewé et n'a pas d'ami sur le campus. Ceux qui ont essayé d'en savoir plus à son sujet se sont heurtés à une forte résistance de la part des fonctionnaires de l'état civil et de l'université. C'est le moment où les investigateurs entrent en scène : ils ont reçu pour mission – bénévole ou rétribuée – de découvrir ce que Seth Whateley a exactement à cacher.



Go, Cephelophods! Go!

Possibilités

1. Seth est apparenté à Wilbur Whateley qui essaya de voler le *Necronomicon* pour mener ses propres desseins maléfiques². Seth, comme Wilbur, n'est pas entièrement humain. Il projette de poursuivre l'œuvre de son cousin en devenant une superstar du sport universitaire. Il espère, grâce à ce statut, accéder aux étagères des livres interdits par l'université, pour voler le *Necronomicon* et libérer les Grands Anciens de leur exil.
2. Abraham, le père de Seth, est tombé sur un vieux grimoire des Whateley. Après l'avoir un peu étudié, il a découvert une mystérieuse méthode de croissance qu'il a utilisée sur son jeune fils Seth pour lui donner sa taille actuelle. C'est l'argent, et pas le *Necronomicon*, qui motive le père de Seth. Il fera tout pour protéger son fils et son secret, jusqu'à commettre un meurtre. Abraham a une certaine connaissance du contenu du grimoire des Whateley, aussi les investigateurs devraient prendre garde aux sortilèges et aux autres horreurs du Mythe s'ils approchent trop de la vérité.
3. Seth est totalement dénué d'arrière-pensées maléfiques. Il veut juste faire des études et quitter sa campagne près de Dunwich. Il est profondément religieux et veut qu'on le laisse tranquille.

¹ La *March Madness*, qui donnait son titre original à ce conte, se déroule en mars et voit s'affronter les meilleures équipes de basket universitaire. Le premier de ces tournois s'est déroulé en 1939.

² Cf. *L'abomination de Dunwich* de H.P. Lovecraft.

Contes de la Terreur



OBJETS MYSTERIEUX



L'automate

Un automate joueur d'échecs intrigue Stuart Blatherly, un ami des investigateurs. L'automate est présenté par un certain professeur Wurtzel et il est conçu à partir de l'appareil réalisé par Kemplen en 1769. Blatherly est déterminé à découvrir comment il fonctionne. Cependant, malgré plusieurs tentatives, il n'arrive pas à comprendre. Les choses prennent une mauvaise tournure quand Blatherly est assassiné. Son corps est si abominablement mutilé qu'il est presque impossible de l'identifier.



Possibilités

1. Blatherly a été assassiné par l'opérateur de l'automate. En effet, dissimulé dans la base de la machine, un homme manipule l'automate. Ce joueur d'échecs est pauvre et aux abois. Il pensait que Blatherly était sur le point de découvrir le pot aux roses. Si cela arrivait, l'opérateur perdrait son travail. Le professeur Wurtzel ne sait pas que son joueur d'échecs est un meurtrier, mais il a des soupçons.
2. Blatherly a été assassiné par le professeur Wurtzel. Ce dernier est un magicien de théâtre sans aucun talent qui a découvert que la magie du Mythe fonctionnait très bien. Wurtzel a trouvé le moyen de lier à des objets les fantômes d'hommes morts et de leur faire exécuter ses ordres. C'est ce qu'il a fait pour l'automate.

Le joueur d'échecs a été sa première réussite, mais il possède d'autres automates qu'il veut présenter sur scène. Blatherly a été sacrifié pour faire fonctionner une de ces machines. Wurtzel espère être bientôt à la tête d'une gamme entière de machines automates.

3. Blatherly n'est pas mort. C'est un chasseur du Mythe presque dément qui veut mettre la main sur un livre que possèdent les investigateurs. Il a l'intention de faire diversion en forçant ces derniers à enquêter sur la fausse piste du joueur d'échecs. Le cadavre est celui de l'opérateur de l'automate et c'est maintenant Blatherly qui fait fonctionner la machine. Le professeur Wurtzel est gardé sous contrôle grâce à un sortilège.

Dès que Blatherly pensera que les investigateurs ont baissé leur garde, il frappera.

Le Vase des Sables

Les investigateurs sont contactés par un vieux monsieur égyptien qui leur déclare qu'une urne de grande valeur contenant les cendres de son père a été volée dans sa maison de Bristol. L'homme lui-même est négociant en soie et ses bureaux sont installés dans ce port, où arrivent les articles qu'il importe. Il paiera le prix fort pour récupérer cette urne. Il les avertira de ne pas regarder à l'intérieur, car des esprits mauvais pourraient en profiter pour souiller la sainteté des cendres de ses ancêtres. Pour retrouver l'urne, les investigateurs devront se livrer à une petite enquête classique.

Possibilités

1. Le vieil homme est Nyarlathotep en personne et l'urne contient la Clef des Sables, le seul moyen le libérer les secrets de la ville perdue de Leng. Si Nyarlathotep récupère cette clef, il pourra ensuite retourner à Leng et faire un pas de plus vers l'ère où la Terre subira le joug des Grands Anciens. Il ne peut pas chercher lui-même le vase, car ce dernier est protégé contre ses yeux et ceux de ses serviteurs. Seule une personne pure peut voir le Vase des Sables.
2. Bien, c'est une urne contenant des cendres, d'accord. Mais au lieu de contenir celles des ancêtres de l'homme, elle renferme les sels essentiels du mage maléfique Kneph-Ra. Si le vieil homme, qui est tout bonnement l'arrière-petit-fils du magicien, récupère les cendres, il essaiera de ramener Kneph-Ra à la vie. Pour cela, un sacrifice sanglant lui sera absolument nécessaire.
3. L'urne ne contient pas de cendres du tout, mais des diamants. L'homme est un trafiquant de pierres précieuses et il serait tout à fait capable de tuer ceux qui auront jeté un œil dans le vase.



Acier mahométan trois fois béni

Alors qu'ils chinent dans une boutique d'antiquités arabes, un article attire l'œil des investigateurs. C'est un beau poignard arabe courbe, tout simple, du VIII^e siècle. D'après son histoire, le poignard est censé avoir été trouvé dans une tombe à l'extérieur de Bagdad. Le propriétaire du magasin, Bazzeel Shimmir, marchand avec acharnement : il ne vendra pas aux investigateurs à moins qu'ils ne montrent une connaissance significative de l'histoire arabe. "C'est un objet important, pas un bibelot ou un coupe-papier", dira-t-il. Les investigateurs sont autorisés à examiner le poignard, mais pas à l'inspecter de manière détaillée. Sa vraie nature n'est pas perceptible : si les investigateurs veulent la découvrir, ils doivent l'acheter... ou le voler.



Possibilités

1. Le poignard a appartenu à Abdul Alhazred en personne et a été récupéré sur son corps par un colporteur, après qu'un monstre invisible l'a mis en pièces sur la place du marché de Damas. Le poignard a été créé à partir d'un métal météoritique : la nature extraterrestre de ce métal le rend particulièrement efficace contre des entités du Mythe. Le poignard est passé entre les mains de beaucoup de riches Arabes avant d'arriver en ce lieu. M. Shimmir est un trafiquant d'objets volés, et également d'héroïne, et il protégera ses investissements à tout prix.
2. Le poignard d'Alhazred a été volé en Irak à un culte de la mort adorant Cthulhu. Ils sont déterminés à le récupérer et M. Shimmir n'en est pas du tout conscient, pas plus qu'il n'est impliqué dans son vol. Si les investigateurs acquièrent le poignard, ils peuvent s'attendre à ce que ces gaillards – et leur Shoggoth – leur causent beaucoup d'ennuis.
3. Le poignard est une imitation et M. Shimmir en a vendu des dizaines comme lui. Il s'est spécialisé dans la fabrication de soi-disant objets ésotériques antiques et rares qu'il revend à de pseudo-intellectuels et à des passionnés du Moyen-Orient. Sa réticence à le vendre n'était qu'un subterfuge pour faire monter les prix. Le Gardien devrait insister exagérément sur la manière dont le poignard miroite d'énergie et de puissance (qui en réalité est due à l'éclairage et au poli exceptionnel de la lame). M. Shimmir arrangera également la prétendue histoire du poignard pour répondre aux espérances des investigateurs. S'ils parviennent à l'obtenir, il faut espérer qu'ils ne l'auront pas payé et qu'ils ne penseront pas qu'il va être particulièrement efficace contre les entités du Mythe.

Un investigateur aide un vieil ami ou un parent à déménager. En débarrassant le grenier, il découvre une boîte étiquetée "Verres". Lorsqu'il demande au vieil homme où il désire la mettre, ce dernier blêmit et marmonne qu'il avait complètement oublié cette boîte. Il conseille de la détruire et de faire attention en l'ouvrant.

Possibilités

1. La boîte contient une paire de jumelles de théâtre. Elles permettent de voir les scènes lointaines avec une clarté remarquable, mais – à cause d'un enchantement malveillant – elles les montrent sous le pire jour possible. Vus à travers les jumelles, un chien fidèle semble être une bête enragée et une conversation amicale prend l'apparence d'une conspiration sournoise.
2. La boîte contient deux magnifiques et délicates flûtes à champagne. Elles ont été enchantées avec un charme d'amour. Si deux personnes boivent le même vin dans ces verres, elles tomberont inexorablement amoureuses l'une de l'autre. Cependant, le charme a été corrompu par la magie noire qui a présidé à sa création. Un amour qui prend sa source dans les flûtes, se transformera au fil du temps en une relation empreinte de jalousie, de possessivité et de crainte.
3. La boîte contient des fragments de verre évoquant celui que forme le sable vitrifié par une explosion nucléaire. Ce sont en fait les restes d'un événement tout aussi destructif : une incarnation d'Hastur sur Terre plusieurs années auparavant. A l'époque, le vieil homme avait participé à l'éradication de cette menace, mais il craint que ce verre puisse fournir le lien nécessaire à son retour. Il n'est pas certain de savoir pourquoi il a conservé ces fragments, mais l'étiquette mal écrite fournit la preuve de son état mental instable lorsqu'il l'écrivit.



La machine à écrire

« *Tout homme est un livre : s'il est ouvert... il est lu.* »

Le jeune Léonard Russell brûle de devenir romancier. Il a quitté sa province il y a peu et a emménagé dans un modeste appartement dans une grande ville. Là, il était certain de trouver l'inspiration. Il n'aurait pu s'agir que d'une notion romantique, mais il semble que cela ait marché : les personnes qui ont lu ses histoires reconnaissent qu'il s'est remarquablement amélioré en un temps étonnamment court. Il ne se passera sûrement pas longtemps avant qu'un éditeur n'accepte un manuscrit et que Léonard obtienne la reconnaissance qu'il appelle de tous ses vœux.

Cependant, il a récemment commencé à souffrir de problèmes de santé. Il est devenu pâle et souffreteux, sombrant parfois sans crier gare dans une étrange stupeur.

Les gens ont commencé à s'inquiéter et pour un bon motif : il y a juste deux ou trois jours, il s'est évanoui en allant faire ses courses à l'épicerie de son quartier. Heureusement, un passant de bonne volonté a pu le conduire aux urgences où les médecins ont fait une découverte ahurissante : il y avait si peu de sang dans les veines de Léonard que c'était un miracle qu'il ait simplement pu marcher. Plus étrange encore, ses doigts et la paume de ses mains étaient mouchetés de dizaines de minuscules croûtes, certaines d'entre elles saignant encore.

Possibilités

1. Léonard s'est fait un peu d'argent il y a quelques mois en traduisant une vieille pièce de théâtre française, *Le Roi en Jaune*.

Pendant la traduction, il a été frappé par une idée qui, au fil du temps, lui a semblé si simple, qu'il en eut le souffle coupé : avec seulement quelques modifications mineures, il pouvait transformer sa machine à écrire en un appareil à fabriquer de la prose brillante à volonté. Cela fonctionna, et Léonard possède maintenant une machine à écrire qui fait le nécessaire pour que les mots qui paraissent si bons dans la tête, le soient également sur le papier.

En utilisant cette machine, n'importe qui est capable d'écrire un roman à succès. Mais il y a un prix à payer : une minuscule aiguille est incorporée à chacune des touches et à chaque pression une goutte de sang est prélevée et transférée au ruban. Le magnifique manuscrit de Léonard est presque littéralement écrit avec son sang et sa production lui a coûté un lourd tribut.

Léonard est désormais complètement fou et, à moins que quelqu'un n'intervienne, il signera une décharge à l'hôpital et retournera aussitôt à son bureau pour se remettre à l'ouvrage. Il mourra en terminant ce qui sera ensuite reconnu comme le plus grand roman de la décennie. Un de ses parents héritera de sa machine à écrire...

2. Léonard souhaite que sa fiction soit aussi réaliste que possible. A cet effet, il a mis dans la bouche de ses personnages quelques expressions dans une langue obscure, qu'ils répètent régulièrement au fil des pages. Ces mots sont tirés d'un vieux livre d'occultisme qu'il a feuilleté chez un bouquiniste. Malheureusement, Léonard a l'habitude de murmurer les mots qu'il frappe au fur et à mesure qu'ils apparaissent sur sa page blanche. Sans le savoir, il invoque un Vampire Stellaire à chaque fois qu'il s'assoit devant sa machine à écrire.

Ce sortilège d'invocation contient une partie du rituel de contrôle, ce qui explique que le Vampire a été incapable de le tuer. Il prélève seulement son tribut de sang à chaque fois qu'il est appelé, puis il attend patiemment les ordres de son maître, avant de finalement repartir d'où il est venu quand le sortilège se dissipe. Léonard est si concentré sur son travail, qu'il n'a même pas remarqué les ponctions lentes et répétées, mais à présent il a trop perdu de sang pour l'ignorer.

Si Léonard reprend l'écriture de son roman, le Vampire va finalement lui prendre assez de sang pour le tuer. Le sortilège de contrôle échouera et le Vampire sera libre de faire tout ce qu'il désire sur Terre. Pire encore, le roman sera publié, mettant un sortilège dangereux entre les mains d'un public sans méfiance.

3. Léonard a passé du temps avec de nouveaux immigrants pour faire les recherches nécessaires à la rédaction de son roman. Pendant ce temps, il a contracté une maladie nouvelle et non diagnostiquée. Les étrangers ont développé une résistance contre elle, mais les gens du pays sont démunis d'anticorps. La maladie se répand dans son système sanguin et bientôt les plaies minuscules apparaîtront sur d'autres parties de son corps. Elle se propage par contact et donc les taches de sang dans l'appartement de Léonard, et particulièrement celles sur les touches de sa machine à écrire, sont devenues un vecteur de dispersion. La maladie n'est pas fatale pour les gens jeunes et en bonne santé, donc sa vie n'est pas en danger, mais le risque est grand pour les enfants en bas âge et les personnes âgées.

Si les autorités ne comprennent pas la situation à temps et ne prennent pas les mesures qui s'imposent (mettre Léonard à l'isolement et détruire ses affaires), la ville sera victime en moins d'un mois d'une épidémie pire que celle qui serait provoquée par une nouvelle souche de grippe.

Une équipe d'étudiants anglais a récemment réalisé un documentaire sur le mythe entourant le *Blackbird*, un vaisseau fantôme qui a figuré pendant des années dans les légendes marines de l'Atlantique Nord.

Selon l'histoire, le *Blackbird* avait été affrété par un inconnu pour transporter une cargaison secrète de grande valeur de Southampton à New York. Quelques jours après l'appareillage du navire, toutes les informations relatives à son voyage ont disparu dans un incendie à la capitainerie. Le *Blackbird* a mis plus d'un mois pour traverser l'océan et a été découvert à l'ancre à New York, silencieux comme une tombe. Comme il ne répondait à aucun signal, le capitaine du port est monté sur le pont, mais une fois à bord il a été violemment repoussé par quelqu'un, ou quelque chose. Un des gardes qui l'accompagnait a été tué et a dû être abandonné sur place. Deux autres gardes ont été mortellement blessés.

Le lendemain matin, à l'arrivée d'un groupe d'enquêteurs gouvernementaux, le *Blackbird* avait disparu. Une discrète enquête n'a pas permis de découvrir la moindre trace du navire. Quelques opérations ultérieures ont également échoué.

Depuis, le *Blackbird* a été aperçu maintes et maintes fois en maints et maints lieux. Aucun de ceux qui sont montés à bord n'en est redescendu et les pires spéculations alimentent la légende sur ce qui rôderait dans la cale. Quelques récits prétendent que des hurlements surnaturels et des lumières étranges en émanent.

Aujourd'hui, le *Blackbird* a enfin été retrouvé, pris dans les glaces quelque part près de l'île de Baffin¹. L'emplacement exact est un secret étroitement gardé, mais un commanditaire généreux et bien informé a engagé les investigateurs pour découvrir la vérité sur le *Blackbird* et même monter à son bord.

Possibilités

1. Le *Blackbird* transportait des bidons métalliques contenant un gaz mis au point par les Allemands un peu avant la fin de la Grande Guerre. L'armée britannique s'est emparée de quelques conteneurs et le reste a été détruit. Certains devaient être envoyés aux Etats-Unis pour être étudiés par des scientifiques : ce sont eux qui constituaient la cargaison du *Blackbird*.

Le gaz provoque un comportement psychotique ainsi que des modifications physiologiques. Les muscles enflent et deviennent beaucoup plus puissants. Le métabolisme est ralenti au point que les victimes entrent "en hibernation" jusqu'à ce qu'on les dérange. Au dernier stade, les victimes ne deviennent guère mieux que des machines à tuer, uniquement préoccupées par leurs pulsions les plus profondes.

Un des conteneurs embarqués sur le navire a fui et l'équipage a été affecté par le gaz. Les hommes se sont entre-tués jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un : le capitaine. C'est lui qui a attaqué le capitaine du port de New York et c'est lui qui "hiberne" toujours dans le navire. Il continue de le gouverner de temps à autre et veille sur sa précieuse cargaison.

2. Lors d'une vente aux enchères se déroulant en Angleterre, un riche collectionneur américain a acquis un ensemble de tomes du Mythe aussi rares que puissants, parmi lesquels un exemplaire du *Necronomicon* et un autre de l'*Unaussprechlichen Kulten*. Cette information est parvenue aux oreilles d'un culte qui a décidé de voler les livres pour son propre usage. Pour assurer la sécurité de son achat et le convoier secrètement à travers l'Océan Atlantique, le collectionneur avait affrété le *Blackbird*. Cependant, un homme d'équipage faisait également partie du culte et dès que le bateau fut en mer, il ouvrit les caisses. Son esprit déjà faible vola en éclats devant les terrifiantes vérités révélées par les livres et il utilisa les terribles sorts qu'ils contenaient pour invoquer des êtres étranges. Ceux-ci s'attaquèrent d'abord à l'équipage, puis au capitaine du port de New York et, maintenant encore, ils infestent le navire. Le cultiste, lié pour l'éternité par la sombre magie qu'il a invoquée, continue de gouverner le navire maudit.
3. Le *Blackbird* contenait des tablettes couvertes d'étranges caractères trouvées à Avebury et apparemment plus anciennes que la civilisation humaine. Les tablettes ont été envoyées à des savants américains pour expertise. Cependant, ces objets rayonnaient d'une puissante aura magique qui a été ressentie par les Profonds vivant au large de la Cornouailles lorsque le *Blackbird* est passé près d'eux. Ils ont envoyé leurs agents détruire les registres à Southampton, puis ont tué ou asservi l'équipage du navire et ouvert la cargaison.

Le *Blackbird* a plus tard été coulé au large d'Innsmouth. Les histoires sur ses apparitions ultérieures ne sont rien d'autre que... des histoires.

¹ A l'entrée de la baie d'Hudson, entre Canada et Groenland.

Contes de la Terreur



LIEUX ETRANGES



Nouveau monde contre vieil Occident

Les investigateurs effectuent sur un drakkar la traversée entre le Groenland et la colonie viking récemment établie en Amérique du Nord. Ils découvrent des campements abandonnés, sans aucune trace de vie, et d'inquiétants indices...



Possibilités

1. Tous les colons ont disparu ou ont été tués. Des armes indiennes béothuques¹ laissent penser à un massacre commis par des indigènes. En réalité, le danger vient de créatures du Mythe plutôt "dures à cuire" (comme les Mangeuses d'Espace, les Doels ou les Anciens²). Les Indiens ont au contraire essayé d'aider les colons, mais ils ont eux aussi été attaqués ou – victimes de possession ? – se sont retournés contre les vikings. Les investigateurs doivent comprendre ce qui est arrivé et obtenir l'aide des Indiens.
2. La tribu indienne (ou esquimaude) est terrorisée par des "démons de rêve" (des Goff'nn Hupadgh de Shub-Niggurath) qui ne les laissent en paix qu'en échange d'un tribut périodique de victimes vivantes. Le clan a enlevé des Scandinaves afin d'épargner ceux de leur sang. Sans le savoir, la tribu a scellé son propre destin – et celui de la colonie viking – car les démons sont en réalité des être humains transformés. Les investigateurs doivent découvrir le cercle vicieux et le rompre. Peut-être pourront-ils trouver une "assistance" auprès des Alfar (des Elfes³) ou des Indiens ?
3. A bord du drakkar, l'un des hommes est un sorcier du Mythe qui a fait basculer l'embarcation dans une dimension alternative, une "quatrième dimension"⁴ frontalière des Limbes ou des Contrées du Rêve (Cf. *Le psautier de Mayence* de Jean Ray). A un moment donné, le sorcier va mystérieusement disparaître, pour ne réparaître que plus tard, dissimulé dans la forêt boréale pour préparer un blasphématoire rituel d'invocation d'une divinité du Mythe. Une tribu barbare de cultistes esquimaux assiste le sorcier. Les investigateurs deviennent "fantomatiques" et doivent trouver un passage pour retourner dans leur dimension et/ou tuer le sorcier.

Coup de théâtre facultatif : quand la situation devient désespérée pour les investigateurs, un drakkar qu'on croyait perdu en mer réapparaît et l'équipage les sauve. Les Indiens peuvent également les aider.

(Avec l'aimable autorisation de Kevin Anderson pour la possibilité 1)

¹ Les Béothuks étaient les indigènes habitant l'île de Terre-Neuve à l'arrivée des Européens.

² Cf. *Cthulhu An Mil*. A ne pas confondre avec les Choses Très Anciennes.

³ Des Anciens (Cf. *Cthulhu An Mil*).

⁴ *Twilight zone*, en anglais...

L'Affreuse Vieille Librairie

L'Affreuse Vieille Librairie est située dans la Rue des Ténèbres. La peinture de sa façade, autrefois verte (ou peut-être grise), s'écaille, les vitres de sa devanture sont sales. A l'intérieur, des livres poussiéreux s'entassent sur les étagères, d'autres forment des piles sur le sol et dans des boîtes en carton pourries. Il faudra plusieurs heures de recherche attentive aux investigateurs pour comprendre qu'elle ne contient rien d'intéressant. A la place, on trouve en abondance des romans à l'eau de rose, des livres scolaires de géométrie, de grammaire latine et ainsi de suite.

Le propriétaire est juché sur un haut tabouret derrière un petit comptoir ; il est penché sur un grand volume relié en cuir. Il paraît avoir la trentaine et sa beauté est saisissante, sombre et mélancolique. Il porte un bouc bien taillé et, si c'était un acteur, il pourrait faire carrière en jouant le diable.

Si des étrangers s'approchent, il fourre en hâte son livre sous le comptoir. Il ne répondra à aucune question sur le livre et refusera de laisser des investigateurs le voir.

S'introduire par effraction dans le magasin est plutôt facile et c'est la seule façon d'accéder aux livres. Derrière le comptoir, il y a en effet deux livres, *Magna Mysteriis* et *Mysteriis Mundi*. Ce sont des manuscrits dont l'écriture n'est pas identifiable. Derrière le comptoir, il y a également un placard avec une bonne et forte serrure.

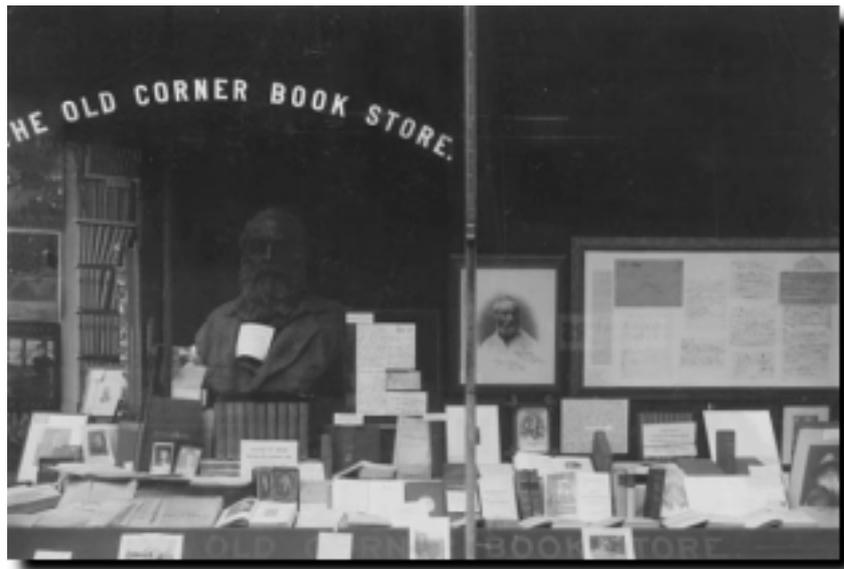
Le propriétaire est très furtif quand il quitte son magasin, empruntant un itinéraire détourné et tortueux qui repasse plusieurs fois aux mêmes endroits. Un investigateur prudent pourra filer l'homme jusqu'à ce qu'il entre dans une maison de l'Allée du Sabbat.

Possibilités

1. Les deux livres sont écrits en anglais à l'aide d'un alphabet inventé par le commerçant. Avec du temps, il peut être déchiffré. L'un est un roman leste, en cours de rédaction, l'autre est à la fois un journal et un recueil de notes et d'idées.

La maison de l'Allée du Sabbat appartient à une femme mariée auprès de laquelle il acquiert l'expérience pratique nécessaire à l'écriture de son roman.

2. Le placard fermé contient des photographies extrêmement pornographiques. Les volumes sont des livres comptables et la maison de l'Allée du Sabbat est un lieu où de jeunes enfants sont enfermés après avoir été enlevés. Les enfants sont vendus à divers individus douteux à travers tout le pays. On ne les revoit jamais.
3. Les livres sont des tomes du Mythe, des exemplaires rares et originaux. Le propriétaire compile plusieurs ouvrages moindres (conservés dans le placard) en un seul grand volume. La maison de l'Allée du Sabbat est le lieu de rencontre d'un groupe de magiciens noirs. En ce moment, ils sont inoffensifs, car seul le propriétaire du magasin connaît la puissance du Mythe. Avec du temps, cela pourrait changer.



Le Théâtre de la Mort

Il y a longtemps qu'on sait que les immigrés chinois vivant et travaillant dans le quartier des docks de Londres ont importé leur propre style de crime organisé.

Les Tongs¹ contrôlent la plupart des entreprises chinoises de Londres. La police a identifié au moins quatre Tongs différents, dont l'influence s'étend de la petite délinquance à la prostitution. Les forces de l'ordre pensent que le trafic de drogue, en particulier d'opium, est directement contrôlé par le Tong connu sous le nom de Dragon Dressé, dont le chef est le mystérieux docteur Cheng.

Cependant, la police est loin de pouvoir procéder à des arrestations et il lui faut encore identifier le docteur Cheng. D'autant que tant que ses activités demeureront confinées à la communauté chinoise, les autorités ne montreront pas beaucoup de zèle dans leurs investigations.

Le docteur Cheng est une femme, une illusionniste de cabaret appelée Lin May, et son emprise sur son gang vient de ses compétences de nécromancienne.

Lin May est extrêmement belle et deux fois plus mortelle. Froide et rusée, elle est l'image même de la femme fatale. Elle exige une loyauté absolue de ses compagnons, mais en retour elle les aidera de toutes les manières possibles. Pour ses ennemis, et pour ceux qui lui sont infidèles, elle est la Mort.

Elle laisse les activités criminelles ordinaires aux autres chefs de Tongs. Le docteur Cheng offre un service hautement spécialisé aux riches décadents sous la forme de son "Théâtre de la Mort". Pour les petits gosses de rupins avides de sensations fortes, le Théâtre représente la décadence ultime. Un lieu d'excitation et de mort qui n'a son pareil nulle part ailleurs. Une fois par mois, un immense entrepôt est transformé en un grand théâtre dans lequel afflue la crème de l'élite de toute l'Europe. On y accède uniquement sur invitation et les cartons sont rares et chers. Les invités viennent y assister à toutes les sortes de morts, de violences et de perversions sexuelles.

Le numéro d'illusion du docteur Cheng est l'attraction principale, mais auparavant les spectateurs sont "chauffés" par un écoeurant spectacle de combat entre des zombies de célébrités récemment décédées. Les zombies sont fraîchement réanimés par Cheng et plus ils sont célèbres, meilleur est le spectacle. Cheng possède des relations en haut lieu (et aussi dans les bas-fonds...) qui la ravitaillent en cadavres.



Après le numéro du docteur Cheng, les invités se voient offrir d'autres divertissements, dont un jeu bizarre dans lequel des vagabonds doivent choisir une boîte parmi trois. Deux d'entre elles donnent la mort, la troisième la richesse. L'arrière de chaque boîte est en verre, de sorte que le public peut assister au macabre choix du pauvre vagabond.

Ailleurs, de lourds rideaux dissimulent les perversions sexuelles auxquelles s'adonnent certains invités, entre eux ou avec des membres du personnel. La fumée d'opium est omniprésente et le docteur Cheng veille sur toutes ces activités. Ses invités arrivent les poches pleines d'argent, lequel est dépensé sans compter durant la nuit.

Tous les membres du personnel sont morts. Certains sont presque frais et à peine marqués, d'autres ne sont plus que des tas de chair en décomposition. Tous portent de simples tabliers blancs et beaucoup circulent en servant boissons ou opium. La nécrophilie est chose commune au Théâtre de la Mort.

Le docteur Cheng elle-même est constamment flanquée de deux gardes du corps. Ce sont des guerriers zombies vêtus d'armures anciennes ornées à la manière de celles des ancêtres du docteur. Ils la protègent des invités, rendus parfois imprévisibles par les vapeurs d'opium. Cheng n'a aucun réel besoin de gardes, mais cela l'aide à impressionner ses invités.

Les invités eux-mêmes décourageront les enquêtes sur cet endroit. Tous ont beaucoup à perdre si on découvrait qu'ils fréquentent un tel lieu. Les individus curieux peuvent se faire beaucoup d'ennemis très puissants en quelques minutes. La police ne fera jamais de descente, car les invités du docteur Cheng veillent à ce que ça n'arrive pas. Plusieurs inspecteurs de Scotland Yard et quelques parlementaires influents étoufferont dans l'œuf toute amorce d'enquête. Les restes des cadavres, ceux qui ne peuvent plus être réutilisés, sont jetés dans la Tamise et on les revoit jamais.

¹ NdT : gangs criminels chinois.

Possibilités

1. Lin May dirige une petite secte de Mangeurs de Cadavres du Culte de Leng. Après le "spectacle", elle et son culte se jettent sur les zombies et les dévorent. Ils chantent et adorent leur immonde divinité des heures durant après la fermeture officielle du Théâtre de la Mort.

Les clients "normaux" ignorent tout de ce culte, mais de toute façon aucun ne ferait rien contre. Après tout, est-ce que les rites du culte sont vraiment pires que ce qu'ils font eux-mêmes ?
2. Les compétences de nécromancie et d'illusions de Lin May plongent leurs racines dans la magie noire chinoise. Elle connaît le pouvoir des Grands Anciens et de leurs adorateurs, mais tant qu'ils n'empiètent pas sur ses plates-bandes, ça lui est bien égal. Sa connaissance des arcanes serait très utile à la plupart des cultes ; si elle était recrutée, elle ferait une puissante alliée contre les forces des ténèbres. Cependant, faire sa connaissance (sans parler de la convaincre de devenir une alliée) n'est pas chose facile.
3. Le docteur Cheng adore Nyarlathotep. Pendant son numéro d'illusions, elle met son public dans un tel état de frénésie que le Dieu Extérieur est invoqué dans le Théâtre de la Mort. A son arrivée, le Chaos Rampant – sous la forme de l'Homme Noir – vient s'asseoir à ses côtés. Son rêve est de devenir la jeune épouse de Nyarlathotep, comme le Dieu le lui a promis à maintes reprises. Cette promesse n'a pas encore été tenue, mais Lin May continue de s'occuper du Théâtre de la Mort en son nom. Peut-être que bientôt il fera de son rêve une réalité.



WHEL, une station de radio locale vient juste de changer de style en abandonnant la diffusion de musique *country and western* pour du *hard-rock*. Une opération couronnée d'un large succès. Des tee-shirts portant le logo de WHEL ont été distribués en ville et dans les rues les investigateurs peuvent entendre la station beugler sur tous les autoradios. Pendant la même période, les actes de violence aveugles ont sensiblement augmenté entre 1h00 et 4h00 du matin. Bagarres, vols avec agression et viols ont pris une incroyable ampleur. Dans toute la ville les forces de police ont été placées en état d'alerte et la virulence des médias ajoute à la cacophonie.



Possibilités

1. Les deux phénomènes sont indépendants. La station de radio est juste une station de radio. Les actes de violence sont commis par un gang opérant à partir du quartier le plus sordide de la ville.
2. La station de radio est réellement une couverture pour une sinistre expérimentation de contrôle mental. Un psychologue et un physicien locaux s'étaient associés pour entreprendre une simple expérience de stimulation auditive et d'amélioration de l'humeur. Les résultats ont été stupéfiants et ont attiré l'attention du gouvernement. Placés à présent sous le contrôle d'un organisme gouvernemental¹ impliqué dans des "opérations noires", ces deux hommes ont été contraints de mener une expérience à plus grande échelle sur la population de toute une ville. De 23h00 à minuit, la station émet une tonalité modulée à basse fréquence dissimulée dans l'émission régulière. Cette tonalité augmente la propension à commettre des actions violentes chez les individus enclins à la violence. Le gouvernement continuera cette expérience pendant encore deux semaines avant de s'installer ailleurs, dans une autre station de radio, pour expérimenter une série différente de tonalités.
3. La station a été acquise par le chef d'un culte voué à Nyarlathotep. Cet important culte disséminé en ville a infiltré toutes les couches sociales. Ses membres attendent depuis des années un signe pour lancer un assaut combiné contre la ville, persuadés que s'ils peuvent provoquer des émeutes et une panique massive, alors leur dieu apparaîtra. En raison de certains événements mondiaux, le chef de culte croit que ce temps est venu. Il utilise la station pour envoyer des messages codés à ses disciples entre 23h00 et minuit. Les cultistes sortent alors et sèment les graines de la discorde. Le nombre et le niveau des atrocités augmenteront avec le temps. Le point culminant sera atteint avec des attentats à la bombe en plein jour contre plusieurs bâtiments publics et, simultanément, avec les assassinats de dirigeants politiques locaux.

¹ NdT : le Groupe Outlook (Cf. le supplément *Delta Green: Countdown*) est un bon prétendant à ce rôle.



In memoriam
H.P.L.

Ouvrage achevé en décembre 2005

Règles du « Jeu de l'Impro »

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

Version Shoggoth : choisissez le Conte à partir duquel vous avez envie d'improviser, ainsi que la possibilité qui vous sied parmi les trois possibles. C'est parti !

Version Profond : choisissez une liste parmi les six "époques" proposées, puis tirez au hasard le Conte à partir duquel vous devrez improviser. Choisissez ensuite la possibilité qui vous plaît le plus.

Version Larve Stellaire : tirez au hasard "l'époque" et le Conte. Le choix de la possibilité reste vôtre.

Version Dagon : tirez tout au hasard, y compris la possibilité. Tâchez d'éviter de vous gaufrer comme une Larve Amorphe...

Version Cthulhu : n'ouvrez pas ce recueil et lancez-vous dans une improvisation totale et sauvage. Azathoth reconnaîtra les Siens !

D26 D60	ANNEES 1890-1918	Page (tome)
1	Acier mahométan trois fois béni	58
2	Gala à Londres	38
3	Grand Guignol	47
4	Immolé	22
5	Jack Sourire et Mr Smith	46
6	Je ne suis pas encore mort !	9
7	L'Affreuse Vieille Librairie	64
8	L'automate	56
9	La machine à écrire	60
10	La nuit des longs couteaux	23
11	Le bibliophile	43
12	Le bluff de l'homme mort	42
13	Le feu de Matlock	26
14	Le Justicier Sinistre	24
15	Le miracle	44
16	Le Théâtre de la Mort	65
17	Le Vase des Sables	57
18	Le visage de Dieu	27
19	Les étoiles sont propices	10
20	Livraison à domicile	8
21	Plaisir turc	20
22	Pour le futur !	28
23	Quatuor à cordes	11
24	Saleté de verre	59
25	Scandale aux obsèques	25
26	Une pièce dangereuse	45
27	Baby-sitter recherchée...	31 (t1)
28	Cauchemars enflammés	56 (t1)
29	Cercle d'or	57 (t1)
30	Dans l'obscurité	32 (t1)
31	Histoires courtes	33 (t1)
32	Jurassic Park	34 (t1)
33	L'Anachronomicon	35 (t1)
34	L'araignée	58 (t1)
35	L'éclosion des pierres	59 (t1)
36	L'étang de Vere	37 (t1)
37	L'Eventreur	38 (t1)
38	L'île	29 (t1)
39	La boîte de G'Hydr	39 (t1)
40	La disparition	40 (t1)
41	La fièvre écarlate	41 (t1)
42	La mort mystérieuse	4 (t1)
43	La Parole divine	42 (t1)
44	La vieille église	43 (t1)
45	Le bois enchanté	60 (t1)
46	Le fantôme de Heddon Manor	6 (t1)
47	Le marin empoisonné	8 (t1)
48	Le Second Cercle	19 (t1)
49	Le Septième Portail du Mirage	61 (t1)
50	Le tapis	46 (t1)
51	Les Dragons de Midlock	47 (t1)
52	Les Pierres du Destin (1)	48 (t1)
53	Les Pierres du Destin (2)	11 (t1)
54	Migraines	49 (t1)
55	Mort tropicale	50 (t1)
56	Qui est l'assassin ?	51 (t1)
57	Qui se voue au Vaudou ?	52 (t1)
58	Sinistres portraits	53 (t1)
59	Spécimen	13 (t1)
60	Un loup à la porte	62 (t1)

D97	D44	ANNEES 1919-1939	Page
1-53		(voir Contes de la Terreur tome 1)	
54	1	Accident de la route	12
55	2	Acier mahométan trois fois béni	58
56	3	Ca tombe mal !	14
57	4	Cauchemar au jardin d'enfants	30
58	5	Clavier musical	13
59	6	En matière de goût	48
60	7	Gala à Londres	38
61	8	Grand Guignol	47
62	9	Immolé	22
63	10	Jack Sourire et Mr Smith	46
64	11	Je ne suis pas encore mort !	9
65	12	Je vois un oiseau. Non, attendez...	41
66	13	La machine à écrire	60
67	14	La nuit des longs couteaux	23
68	15	La route sombre	16
69	16	L'Affreuse Vieille Librairie	64
70	17	L'automate	56
71	18	Le bibliophile	43
72	19	Le Blackbird	61
73	20	Le bluff de l'homme mort	42
74	21	Le chat ailé	53
75	22	Le Club de l'Enfer	29
76	23	Le concours	31
77	24	Le feu de Matlock	26
78	25	Le Justicier Sinistre	24
79	26	Le miracle	44
80	27	Le petit trésor de tante Joan	51
81	28	Le psy sans tête	15
82	29	Le Théâtre de la Mort	65
83	30	Le Vase des Sables	57
84	31	Le visage de Dieu	27
85	32	Les étoiles sont propices	10
86	33	Les mains	52
87	34	Livraison à domicile	8
88	35	Mortelle mise en scène	32
89	36	Plaisir turc	20
90	37	Pour le futur !	28
91	38	Quatuor à cordes	11
92	39	Qui va à la chasse...	49
93	40	Sage conseil	39
94	41	Saleté de verre	59
95	42	Scandale aux obsèques	25
96	43	Une pièce dangereuse	45
97	44	Yoggoth	21

COMMENT S'Y RETROUVER AVEC TOUS CES DÉS NON-EUCLIDIENS ?

Pour chaque période, le plus "gros" dé est réservé aux heureux possesseurs du tome 1 des Contes qui voudraient - luxe suprême - jouer avec leurs DEUX suppléments afin d'ajouter plus de suspense au tirage.

Les autres devront se contenter du "petit" dé. Leur choix sera réduit mais pas leur plaisir !

D2	AN MIL	Page
1	Le moine	36
2	Nouveau monde...	63

D78	D42	PERIODE CONTEMPORAINE	Page
1-36		(voir Contes de la Terreur tome 1)	
37	1	Accident de la route	12
38	2	Acier mahométan trois fois béni	58
39	3	BURN	17
40	4	Ca tombe mal !	14
41	5	Cauchemar au jardin d'enfants	30
42	6	Clavier musical	13
43	7	En matière de goût	48
44	8	Grand Guignol	47
45	9	Immolé	22
46	10	Jack Sourire et Mr Smith	46
47	11	Je ne suis pas encore mort !	9
48	12	La machine à écrire	60
49	13	La nuit des longs couteaux	23
50	14	La route sombre	16
51	15	L'Affreuse Vieille Librairie	64
52	16	Le bibliophile	43
53	17	Le Blackbird	61
54	18	Le bluff de l'homme mort	42
55	19	Le chat ailé	53
56	20	Le Club de l'Enfer	29
57	21	Le concours	31
58	22	Le feu de Matlock	26
59	23	Le Justicier Sinistre	24
60	24	Le miracle	44
61	25	Le petit trésor de tante Joan	51
62	26	Le psy sans tête	15
63	27	Le Théâtre de la Mort	65
64	28	Le Vase des Sables	57
65	29	Le visage de Dieu	27
66	30	Les étoiles sont propices	10
67	31	Les forcenés	34
68	32	Les mains	52
69	33	Livraison à domicile	8
70	34	Mortelle mise en scène	32
71	35	Pour le futur !	28
72	36	Quatuor à cordes	11
73	37	Qui va à la chasse...	49
74	38	Saleté de verre	59
75	39	Scandale aux obsèques	25
76	40	Un tournoi de folie	54
77	41	Une pièce dangereuse	45
78	42	Violence hertzienne	67

D10	D5	CONTREES DU REVE	Page
1-10		(voir Contes de la Terreur tome 1)	
11	1	Le concours	31
12	2	Le psy sans tête	15
13	3	Le visage de Dieu	27
14	4	Les étoiles sont propices	10
15	5	Quatuor à cordes	11

D10	D3	DELTA GREEN	Page
1-7		(voir Contes de la Terreur tome 1)	
8	1	Je ne suis pas encore mort !	9
9	2	Les étoiles sont propices	10
10	3	Violence hertzienne	67