

# LIVRET EXPLICATIF
# DU JOURNAL DE Z

ZACHARY Z.

Ce livret explicatif est un support pour l'ouvrage *Le Journal de Z* disponible en librairie, publié par les éditions Bragelonne. Il révèle les secrets du *Journal de Z* et en explique les différentes parties.

Envie de plonger plus profondément dans l'univers lovecraftien ? *N'est pas mort ce qui à jamais dort* est une campagne pour le jeu de rôle *Cthulhu Hack*, dont la gamme est disponible en boutiques spécialisées. Le *Journal de Z* sert de support de jeu à cette campagne et fait l'objet d'une étude progressive au long des scénarios qui la compose. Les dossiers de ce livret viennent quant à eux expliquer et élucider les différents mystères cachés dans les pages du journal.




## N'EST PAS MORT (RÉFÉRENCE : DMKL33) :

Le premier tome de la campagne exploite les explications du *Dossier 7 - La révélation du Masque de Vérité*, ainsi que les éléments de contexte du *Dossier 5 - L'horreur d'Augusta*.

## CRÉDITS

**TEXTES :**
ZACHARY Z.

**DIRECTION ÉDITORIALE :**
JÉRÔME BARTHAS

**DIRECTION ARTISTIQUE ET MISE EN PAGE :**
MAXIME PLASSE

**ILLUSTRATIONS :**
OSCAR FAYEMENDIE

**RELECTURE :**
LAURENT LUKASZEWSKI

## CE QUI À JAMAIS DORT (RÉFÉRENCE : DMKL34) :

le second tome de la campagne est concerné par la quasi-totalité des autres dossiers, à commencer par le *Dossier 8 - Le rituel de révocation des Anciens*.







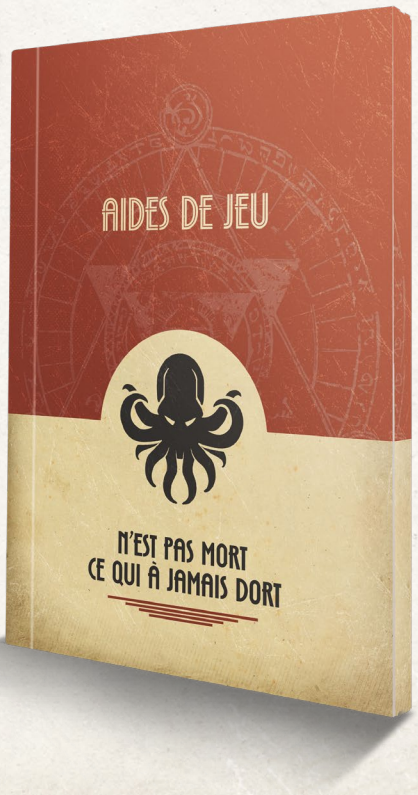


## LIVRETS ANNEXES DE N'EST PAS MORT CE QUI À JAMAIS DORT :

Le document que vous lisez actuellement est disponible en version imprimée. Il est accompagné d'un autre livret proposant des modules de jeu optionnels pour la campagne de jeu de rôle, ainsi que d'un écran pour le meneur de jeu.

## AIDES DE JEU N'EST PAS MORT CE QUI À JAMAIS DORT (RÉFÉRENCE : DMKF26) :

Toutes les aides de jeu de la campagne dans une pochette cartonnée, y compris les pages délibérément arrachées au *Journal de Z*.



DOSSIER 1

# LE JOURNAL DE Z




**Le *Journal de Z* est un manuscrit occulte** composé de récits d'exploration, d'études d'artéfacts, de connaissances interdites et de diverses notes ésotériques. Son mystérieux auteur, sorte d'investigateur trouble versé dans les arcanes des mythes imaginés par H.P. Lovecraft, semble avoir parcouru le monde, sans cesse pourchassé par ses hantises et par des adversaires mal définis. Tout porte à croire qu'il a connu une fin tragique après une longue descente dans la paranoïa et la folie. Mais le carnet qu'il laisse derrière lui renferme encore de nombreux secrets partiellement élucidés...

# CONTENU

Le *Journal de Z* s'articule autour de **cinq grands chapitres séparés par des contenus plus divers**. Voici une brève description de l'ensemble :

▶ **Coordonnées du 1er septembre – page 3 :** Des coordonnées géographiques sont dissimulées dans un texte introductif – voir **le Dossier 2 - Coordonnées cachées du 1er septembre.**

▶ **CHAPITRE 1 - La Cité sans nom – pages 4 à 32 :** À la recherche de la Cité sans nom dans le Rub al-Khali, afin de trouver les savoirs originels du Necronomicon et la tombe d'Abdul al-Hazred – **voir le Dossier 3 - Coordonnées de la Cité sans nom.**

▶ **Liste franc-maçonnique – pages 33 et 34 :** Une liste de célèbres aventuriers, chiffrée en pigpen – **voir le Dossier 4 - L'alphabet franc-maçonnique.**

▶ **Étude du Cube de R. – pages 36 à 40 :** Étude d'un artéfact à l'origine et à la fonction inconnues.

▶ **CHAPITRE 2 - L'Horreur d'Augusta – pages 43 à 84 :** Entretien avec un aliéné menant à la traque d'une créature surnaturelle et à l'accomplissement d'un rituel cataclysmique par une confrérie secrète – voir **le Dossier 5 - L'horreur d'Augusta.**

▶ **Étude du Cthuvien – pages 85 à 89 :** Traductions de multiples termes issus du Cthuvien, le langage associé à Cthulhu et ses séides.

▶ **CHAPITRE 3 - Le Mythe de Cthulhu – pages 91 à 120 :** Compilation d'études et d'observations à travers le monde aboutissant à la lutte contre le réveil de Cthulhu.

▶ **Rituel de révocation des Anciens – pages 121 et 122 :** Rituel permettant de révoquer un Grand Ancien, chiffré avec la méthode de Beale – voir **le Dossier 8 - Le rituel de révocation des Anciens.**

▶ **CHAPITRE 4 - Kholat Syakhl – pages 126 à 143 :** Une enquête sur la disparition d'une expédition dans les montagnes de l'Oural, menant sur les traces d'une entité associée au wendigo.

▶ **Tamam Shud – pages 144 à 145 :** Assassinat d'un proche allié de l'auteur du Journal de Z, accompagné d'un cryptogramme non résolu – voir **le Dossier 9 - Les dessous de l'affaire Tamam Shud.**

▶ **L'Empire de la Mort – pages 146 à 147 :** Notes cryptiques comprenant un mot de reconnaissance, un trajet à travers les catacombes parisiennes et une partition de musique chiffrée – voir **le Dossier 10 - Du Premier Artiste à l'Empire de la Mort.**

▶ **CHAPITRE 5 - La Folie – pages 148 à 165 :** Descente finale de l'auteur du Journal de Z dans la démence – voir **le Dossier 11 - Les Bruits.**

▶ **Les cauchemars du Roi – pages 35, 90, 124 :** Des cauchemars contenant des informations cachées liées à un rituel de conjuration de la malédiction du Roi en Jaune – voir l**e Dossier 6 - Conjuration des cauchemars du Roi en Jaune.**

▶ **Le rêve de Vérité – page 125 :** Énigme permettant de trouver le Masque de Vérité, nécessaire au rituel de conjuration des cauchemars du Roi en Jaune – voir **le Dossier 7 - La révélation du Masque de Vérité.**

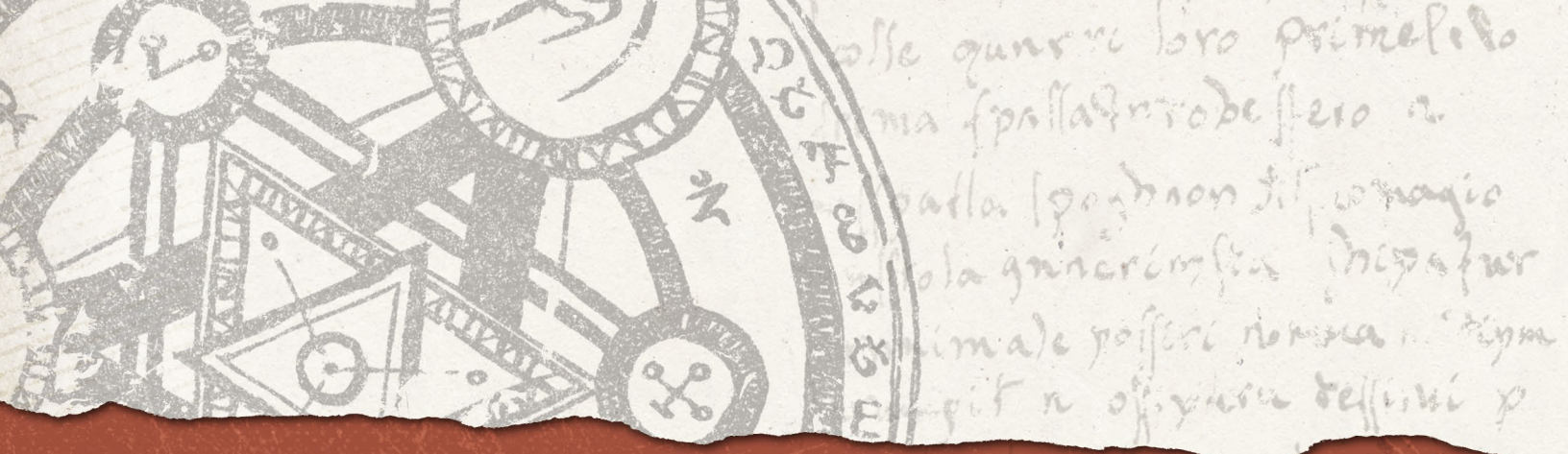
**Quatre pages ont également été arrachées au carnet** : vous pouvez les retrouver parmi les aides de jeu de la campagne *N'est pas mort ce qui à jamais dort* :

▶ **Page avec une combinaison** – voir l'**aide de jeu 026** : une combinaison de coffre-fort en lien avec l'étude du Cube de R. est inscrite dessus.

▶ **Page brulée** – voir l'**aide de jeu 085** : une page aux contours brulés, liée aux cauchemars du Roi en Jaune.

▶ **Page pliée** – voir l'**aide de jeu 086** : une page avec des marques de pliures, liée aux cauchemars du Roi en Jaune.

▶ **Page chiffonnée** – voir l'**aide de jeu 087** : une page complètement froissée, liée aux cauchemars du Roi en Jaune.



DOSSIER 2

# COORDONNÉES CACHÉES DU 1ER SEPTEMBRE

La **page 3** du *Journal de Z* est une entrée en apparence anodine, mais elle est en réalité prétexte à énumérer **des chiffres qui forment les coordonnées géographiques** d'un point situé en plein milieu du désert du Mali.

## DÉCHIFFREMENT

Quelques indices peuvent laisser penser à un lecteur averti que ce texte cache plus de choses qu'il ne le laisse paraitre :

▶ « **Continuer à aligner des chiffres** » devrait attirer l'attention sur ceux qui sont disséminés dans ce texte.

▶ « **Chercher un sens et une direction** » peut facilement amener à rechercher des coordonnées si l'on dispose de chiffres pour tout indice.

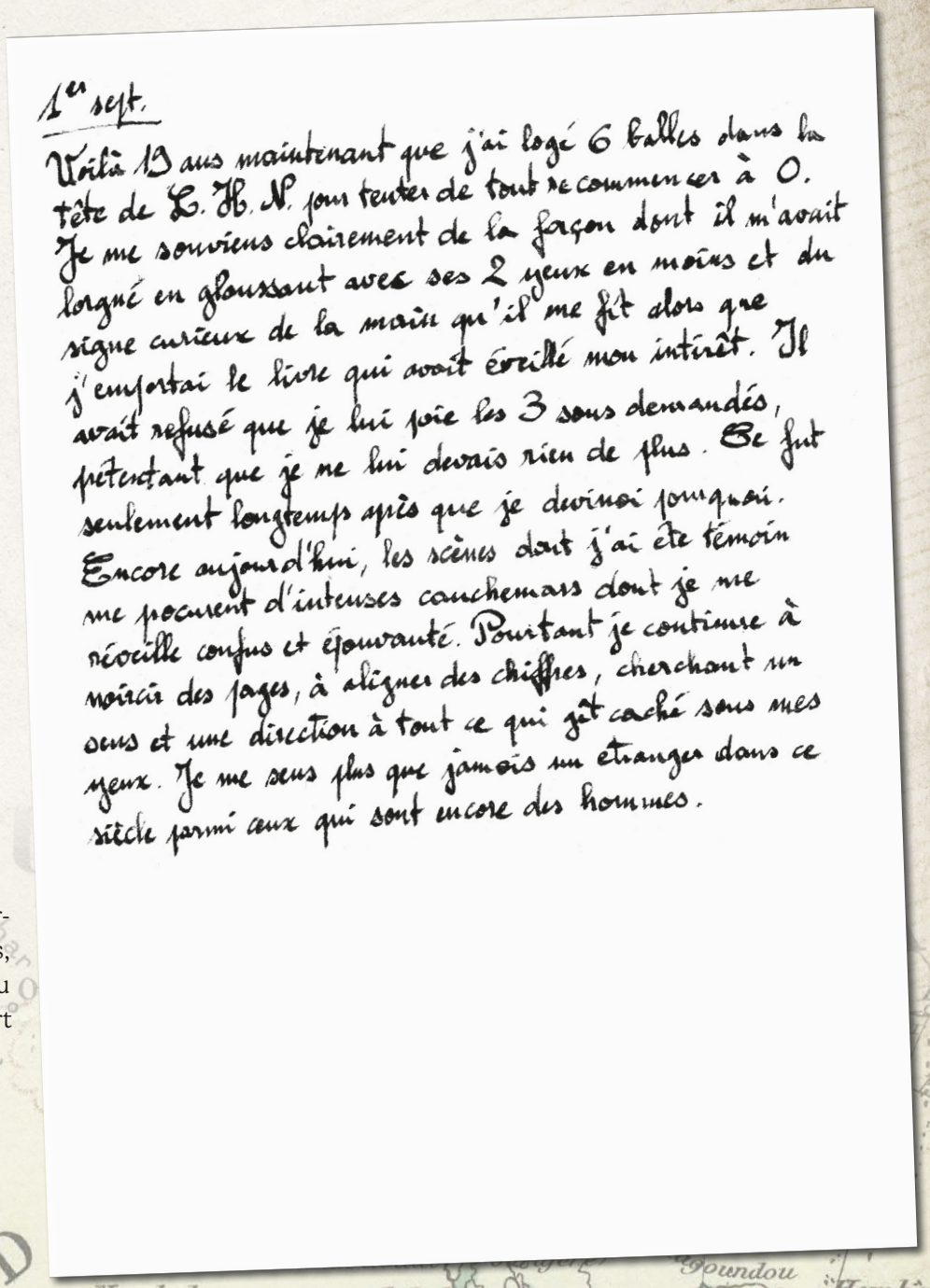
▶ « **Ce qui gît caché sous les yeux** » est une formule pouvant être interprétée de plusieurs manières. La

première peut renforcer l'idée d'avoir à rechercher un secret dans le texte. La deuxième, plus littérale, peut faire référence à ce qui se trouve à l'emplacement des coordonnées, dissimulé dans le sol ou sous un autre subterfuge.

Les chiffres à extraire de cette entrée sont les suivants :

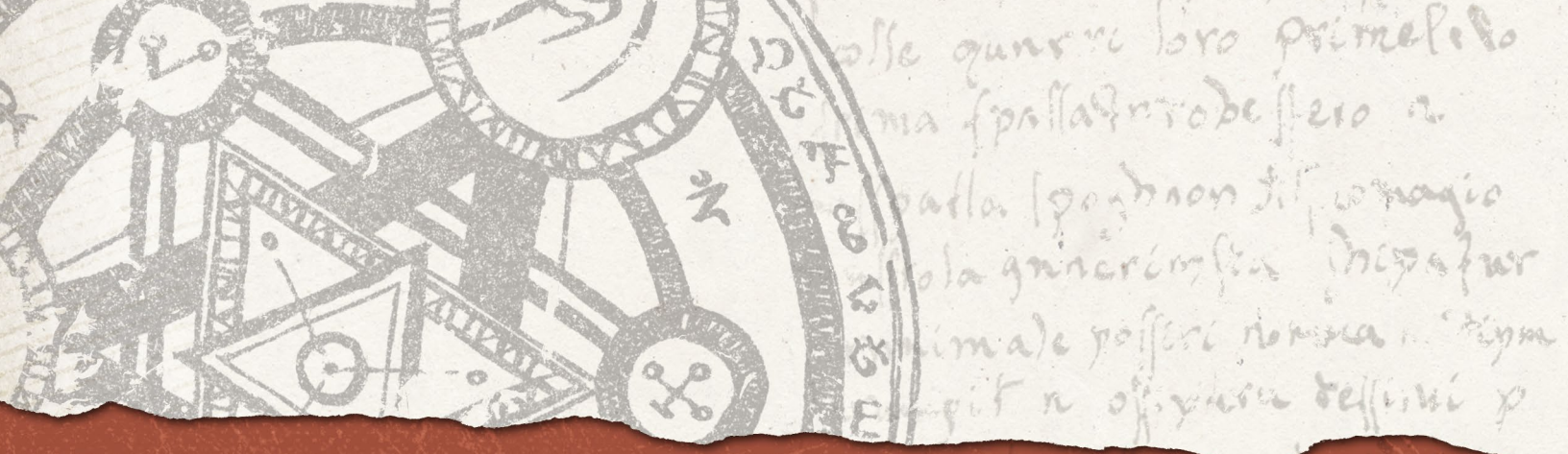
| CHIFFRES À EXTRAIRE | |
|---|---|
| EXTRAIT | CHIFFRE |
| « 19 ans » | 19 |
| « 6 balles » | 6 |
| « recommencer à 0 » | 0 |
| « 2 yeux en moins » | -2 |
| « 3 sous » | 3 |
| « rien de plus » | 0 |

En alignant ces chiffres et en conservant l'idée de chercher des coordonnées, on obtient la géolocalisation suivante, au beau milieu de nulle part dans le désert du Mali : **19°6'0"N -2°3'0"E**.



1er sept.

Voilà 19 ans maintenant que j'ai logé 6 balles dans la tête de L. H. N. pour tenter de tout recommencer à 0. Je me souviens clairement de la façon dont il m'avait toisé en gloussant avec ses 2 yeux en moins et du signe curieux de la main qu'il me fit alors que j'emportai le livre qui avait éveillé mon intérêt. Il avait refusé que je lui paie les 3 sous demandés, prétextant que je ne lui devais rien de plus. Ce fut seulement longtemps après que je devinai pourquoi. Encore aujourd'hui, les scènes dont j'ai été témoin me procurent d'intenses cauchemars dont je me réveille confus et épouvanté. Pourtant je continue à noircir des pages, à aligner des chiffres, cherchant un sens et une direction à tout ce qui gît caché sous mes yeux. Je me sens plus que jamais un étranger dans ce siècle parmi ceux qui sont encore des hommes.



DOSSIER 3

# COORDONNÉES DE LA CITÉ SANS NOM

**Les pages 4 et 5 du Journal de Z illustrent un étrange artéfact et une liste de coordonnées géographiques** qui semblent avoir aidé l'auteur à localiser la Cité sans nom..

## DÉCHIFFREMENT

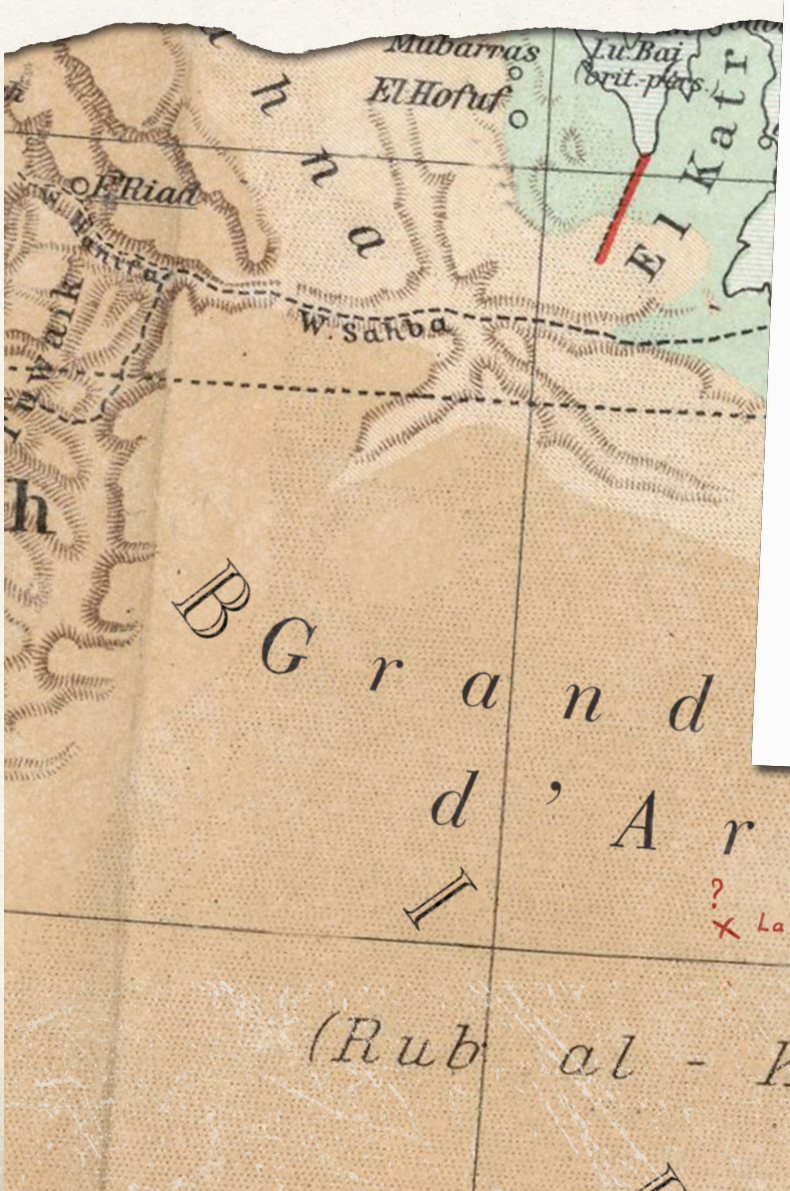
L'ensemble de ces coordonnées correspondent à des cratères météoritiques datant de plusieurs dizaines à plusieurs centaines de millions d'années. Ces cratères sont phénoménaux, car leurs diamètres font plus d'une dizaine de kilomètres.

Voici l'emplacement géographique approximatif de chacune de ces coordonnées :

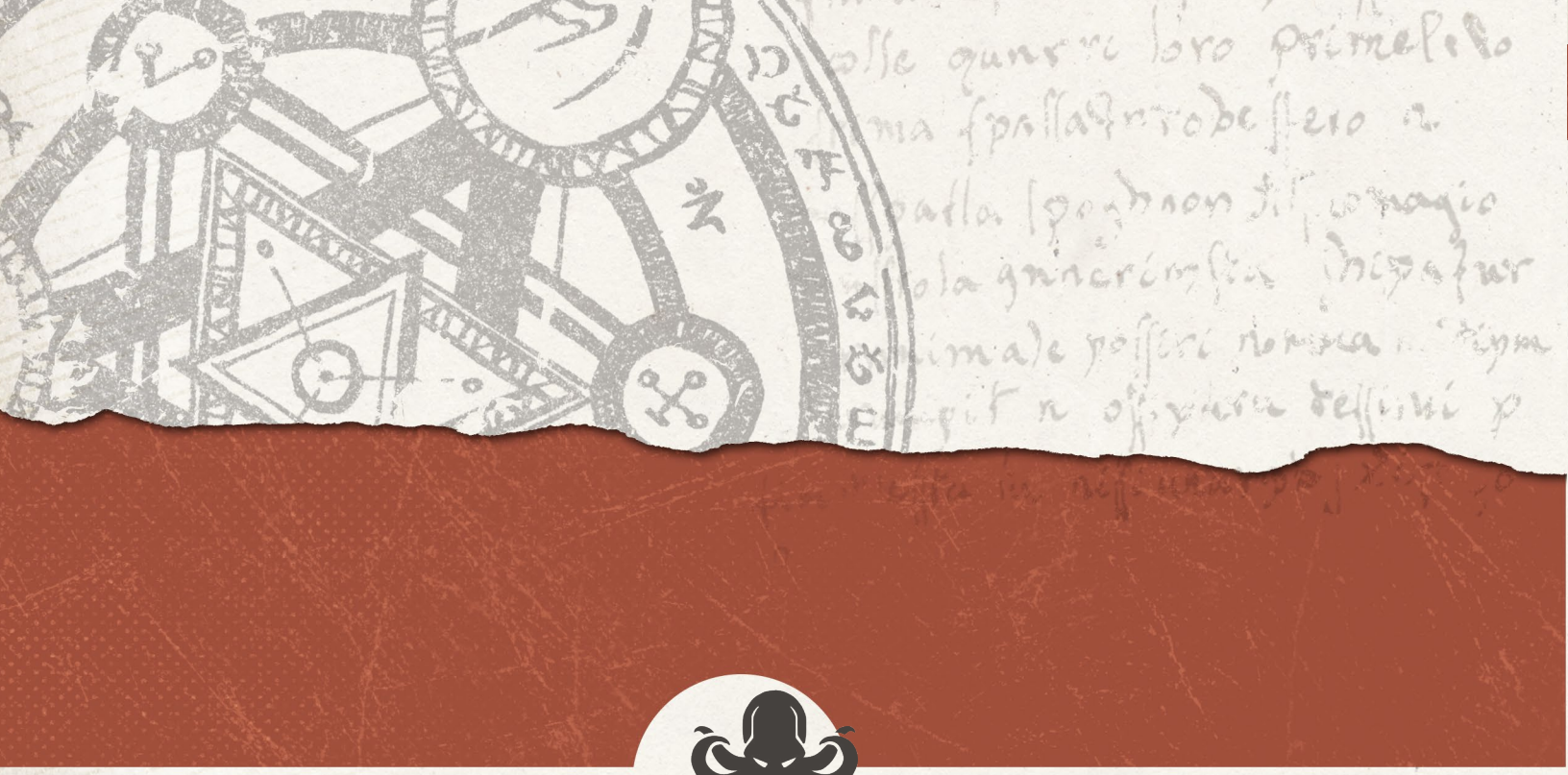
- **24° 35' N 24° 24' E :** au sud-est de la Libye.
- **19° 6' N 19° 15' E :** au nord du Tchad.

- **31° 3’ N 36° 48’ E** : au centre de la Jordanie.
- **25° 19’ N 76° 37’ E :** dans le nord de l’Inde.
- **29° 35’ N 38° 42’ E :** dans le nord de l’Arabie saoudite.
- **25° 19’ N 24° 20’ E :** à l’est de la Libye.
- **22° 1’ N 26° 5’ E :** à la frontière de l’Égypte, de la Libye et du Soudan.
- **26° 5’ N 4° 23’ E :** près du centre de l’Algérie.
- **17° 25’ N 21° 45’ E :** au nord-est du Tchad.
- **25° 18’ N 78° 8’ E :** dans le nord de l’Inde.

Seules des conjectures peuvent être ébauchées concernant l’intérêt de ces cratères. Peut-être que l’auteur du Journal de Z espérait trouver la Cité sans nom à ces coordonnées ? Mais tel n’était pas le cas puisqu’il l’a finalement explorée dans le Rub al-Khali de la péninsule arabique. Peut-être alors avait-il besoin de minerai météoritique, pour constituer une boussole spéciale capable de lui indiquer le chemin dans le désert ?




24° 35' N 24° 24' E
19° 6' N 19° 15' E
31° 3' N 36° 48' E
25° 19' N 76° 37' E
29° 35' N 38° 42' E ?
~~25° 19' N 24° 20' E~~ ?
~~22° 1' N 26° 5' E~~
~~26° 5' N 4° 23' E~~
~~17° 25' N 21° 45' E~~
~~25° 18' N 78° 8' E~~



DOSSIER 4

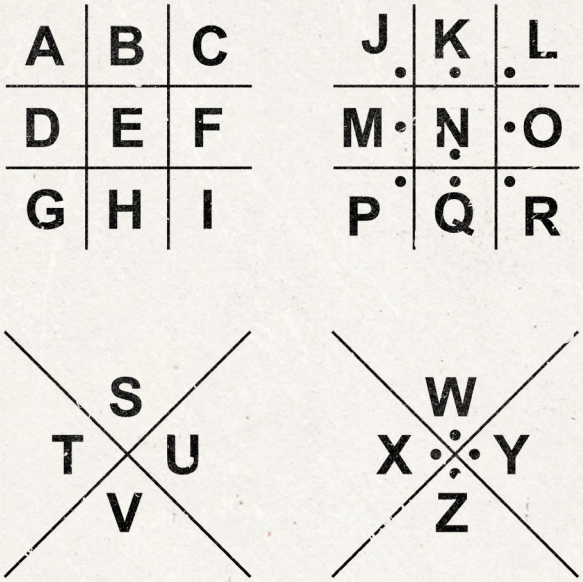
# L'ALPHABET FRANC-MAÇONNIQUE

Les **pages 33 et 34** du *Journal de Z* sont **rédigées avec un alphabet franc-maçonnique** : le chiffre pigpen, ou chiffre du parc à cochons. Derrière ces symboles géométriques se dissimule une liste de célèbres aventuriers.

## DÉCHIFFREMENT

Le chiffre pigpen est **un chiffrement par substitution qui fait correspondre chaque lettre de l'alphabet à un symbole géométrique**. Sa simplicité et sa praticité d'utilisation sont dues aux grilles mnémotechniques de 3x3 ou 2x2 qu'il utilise pour à la fois ranger les lettres et leur associer un symbole.

Une fois déchiffrées, les deux pages du *Journal de Z* révèlent **une liste d'aventuriers et d'explorateurs**. Parmi eux, beaucoup sont morts ou ont disparu dans d'étranges circonstances. S'agissait-il d'alliés de l'auteur du journal ? Tous ces individus étaient-ils liés d'une quelconque manière aux francs-maçons ?




Quoi qu'il en soit, voici leur liste et les étrangetés les concernant :

▶ **Pierre Savorgnan de Brazza (1852-1905) :** explorateur et navigateur franco-italien qui a exploré l'Afrique centrale lors de la colonisation française. Son enfant de cinq ans a disparu deux ans avant qu'il ne meure empoisonné au retour d'une mission.

▶ **Israel Cook Russell (1852-1906) :** explorateur et géographe américain qui a exploré l'Alaska.

▶ **Ludvig Mylius-Erichsen (1872-1907) :** explorateur et ethnologue danois qui a exploré le Groenland. Il est mort à 35 ans au cours d'un voyage de retour, après que son guide groenlandais soit mort de froid.

▶ **George Wallace Melville (1841-1912) :** explorateur et ingénieur américain qui a exploré l'Arctique.

▶ **Robert Falcon Scott (1868-1912) :** explorateur et officier britannique qui a exploré l'Antarctique. Il est né à Plymouth et est mort en Antarctique.

▶ **Fernand Foureau (1850-1914) :** explorateur et géographe français qui a exploré le Sahara.

▶ **Theodore Monroe Davis (1838-1915) :** avocat américain et mécène de fouilles en Égypte.

▶ **Teoberto Maler (1842-1917) :** explorateur autrichien qui a étudié la civilisation maya.

▶ **Matthias Zurbriggen (1856-1917) :** guide suisse qui a exploré la Nouvelle-Zélande et les Andes. Il a sombré dans le désœuvrement et l'alcoolisme avant de se suicider.

▶ **Percival Harrison Fawcett (1867-1925) :** explorateur, cartographe et archéologue britannique qui a exploré la jungle brésilienne. Il a disparu en tentant de retrouver une cité perdue.

▶ **Howard Carter (1874-1939) :** égyptologue britannique et inspecteur en chef des antiquités d'Égypte.

▶ **Aurel Stein (1862-1943) :** explorateur et archéologue hongrois qui a exploré l'Asie centrale à la recherche d'anciennes civilisations. Il tombe soudainement malade après avoir rejoint l'Afghanistan.

▶ **Sven Anders von Hedin (1865-1952) :** explorateur et géographe suédois qui a exploré l'Asie centrale.

▶ **Arthur Edward Pearse Brome Weigall (1880-1934)** : égyptologue britannique et successeur d'Howard Carter.

▶ **Louise Eugénie Alexandrine Marie David (1868-1969) :** exploratrice et écrivaine franco-belge qui notamment exploré le Tibet. Elle est réputée être magicienne et franc-maçonne.

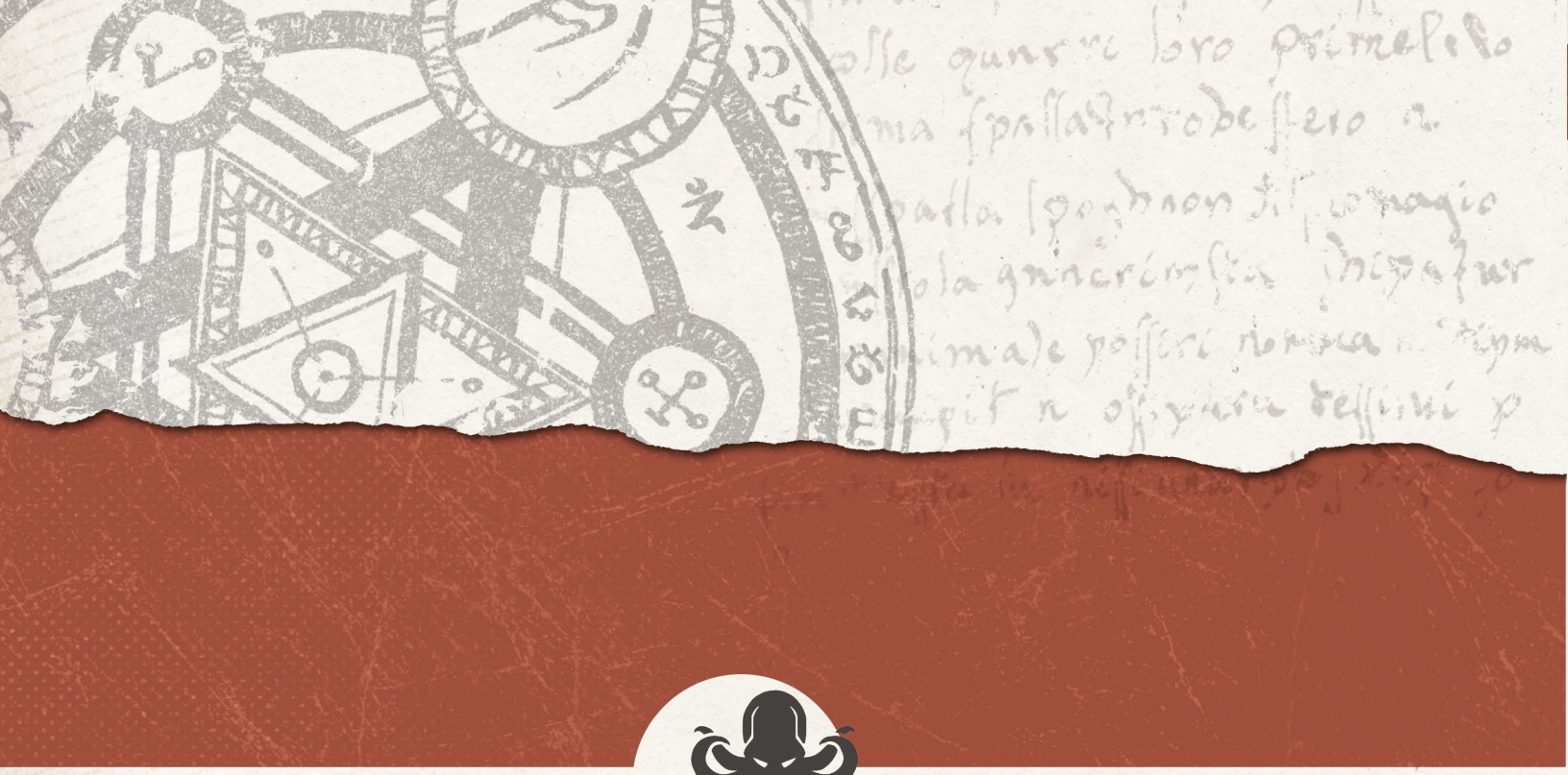
▶ **Charles Eugène de Foucauld de Pontbriand (1858-1916) :** officier de cavalerie français devenu explorateur puis religieux. Après avoir exploré le Maroc, il meurt assassiné dans le Sahara.

▶ **Henry Morton Stanley (1841-1904) :** journaliste et explorateur britannique qui a exploré l'Afrique. Il retrouve le docteur Livingstone, mène l'expédition de secours à Emin Pasha, et finit chargé des affaires coloniales et internationales.

▶ **Francis Edward Younghusband (1863-1942) :** officier britannique et explorateur qui a exploré l'Asie et l'Extrême-Orient. Il est par la suite devenu le président de la Royal Geographical Society.

▶ **Gertrude Margaret Lowthian Bell (1868-1926) :** archéologue et espionne britannique qui a exploré le Moyen-Orient. Elle meurt d'une overdose inexpliquée de somnifères.

▶ **Friedrich Wilhelm Ludwig Leichhardt (1813-1848) :** explorateur et naturaliste prussien qui a exploré l'Australie. Il disparait sans laisser de traces lors d'une expédition.



DOSSIER 5

# L'HORREUR D'AUGUSTA

Les **pages 43 à 84** du *Journal de Z* relatent **une longue enquête occulte à Augusta**, dans l'état du Maine, aux États-Unis. Au long de ces notes, il est question d'un meurtrier échappé d'un asile, d'une fraternité secrète cherchant à accomplir un rituel occulte, d'une créature invisible et d'un cataclysme surnaturel.

## CONTEXTE

Les évènements d'Augusta s'inscrivent dans la continuité intriquée de trois grandes composantes :

▶ La généalogie de la famille Lehmann-Ratzinger dont est issu un certain « D. R. V. ».

▶ Les exactions commises par la Fraternité du Nouvel Ordre, une confrérie secrète.

▶ L'intervention de l'auteur du Journal de Z dans la préparation du rituel occulte du 20 septembre 1922.

# LA FAMILLE LEHMANN-RATZINGER

D'après les annales historiques, **la famille Lehmann pratiquait la sorcellerie** dans l'Allemagne du XVIIe siècle. Les procès en sorcellerie et les excommunications qui visent ses membres conduisent notamment à deux faits :

▶ Un certain Thibault Lehmann, cadet d'une fratrie, disparait sans laisser de traces.

▶ Geneviève Lehmann, sa sœur, fuit aux États-Unis.

En émigrant aux États-Unis, **Geneviève Lehmann change de nom de famille pour devenir Geneviève Ratzinger**. Elle fonde une congrégation près de Cushnoc — l'ancien nom amérindien d'Augusta — et y perpétue sa lignée.

## LE DON HÉRÉDITAIRE

**Un don occulte se transmet de manière héréditaire** à travers la lignée des Lehmann avec les constantes suivantes :

▶ **Le don se transmet par le premier héritier mâle** engendré ou reste dormant parmi les héritières de sexe féminin.

▶ **Les mères meurent en couches** lorsqu'elles donnent en premier naissance à un fils.

▶ **Les pères meurent à 63 ans** s'ils ont transmis leur don à leur descendant.



## LE DERNIER HÉRITIER

Duncan R. Vanacker – le D. R. V. mentionné dans le *Journal de Z* – est un orphelin, dont le père, Sarus Ratzinger, est mort au cours de la guerre de Sécession. Il est donc **le dernier descendant en date de la lignée Lehmann-Ratzinger** à avoir hérité du don occulte de sa famille.

Déclaré pupille de la nation, Duncan R. Vanacker est placé sous **la tutelle d'un certain Thibaut Ratzinger**. Seules des conjectures peuvent être formulées, mais ce tuteur sorti de nulle part est fort probablement le **Thibault Lehmann** qui avait disparu après son excommunication en Europe. Il a donc emprunté le nouveau nom de famille de sa sœur ainée pour adopter son lointain neveu.

# LA FRATERNITÉ DU NOUVEL ORDRE

La **Fraternité du Nouvel Ordre** est une confrérie secrète fondée à Augusta en **1867**. On retrouve parmi ses membres fondateurs un certain **Thibaut Lee**, supposément un alias de **Thibault Lehmann-Ratzinger**.

À l'origine, ce cercle de notables s'intéressait à l'étude des phénomènes occultes. Mais avec le temps, et sous l'influence de Thibault Lehmann-Ratzinger, la société secrète s'est développée et a cherché à **exploiter le potentiel occulte de Duncan R. Vanacker** pour accomplir des rituels d'invocation sur **un ancien cercle de pierres** situé dans les marais qui environnent Augusta.

C'est au cours d'un de ces rituels mal compris qu'**une dangereuse entité ailée et invisible** a été invoquée et partiellement asservie à Duncan R. Vanacker. Elle rôde autour de lui mais n'apparait que lors des orages.

## DISPARITIONS LIÉES AUX RITUELS

En **1922**, une vague de disparitions, d'enlèvements et de décès douteux émaille la presse locale et les rubriques nécrologiques. Les dates de ces faits-divers sont calquées sur **les périodes de nouvelles lunes**.

C'est en effet en suivant ce cycle lunaire que les membres de la Fraternité du Nouvel Ordre tentent d'accomplir un nouveau rituel **en sacrifiant leurs victimes kidnappées**.

À cause du cercle de pierres qui est incomplet – comme le découvrira l'auteur du *Journal de Z* – et des attaques de l'entité liée à Duncan R. Vanacker, **certains membres de la société secrète perdent également la vie** au cours de ces rituels erronés. Leur mort est toutefois maquillée sous des causes naturelles dans les nécrologies.

## LE SORT DE D. R. V.

**Duncan R. Vanacker a toujours été considéré comme un aliéné** par les habitants d'Augusta au fait de son existence d'ermite dans les bois. L'enseignement occulte et les expériences surnaturelles qu'il a subis sous la férule de son tuteur Thibaut Lehmann-Ratzinger sont les raisons de son esprit dérangé.

Lorsque les disparitions ont commencé à se multiplier dans les forêts où il vivait, il a aussitôt été suspecté d'être le responsable de ces crimes. Rapidement appréhendé par les forces de l'ordre et jugé coupable, il a été **condamné à la peine capitale**. L'intervention de Thibaut Lehmann-Ratzinger et d'autres membres influents de la Fraternité du Nouvel Ordre ont néanmoins permis de commuer sa peine en **un internement à l'hôpital psychiatrique d'Augusta**.

# LE RITUEL DU 20 SEPTEMBRE 1922

L'auteur du *Journal de Z* se rend à Augusta à la demande de Charles Hugues, ignorant que son correspondant est l'un des fondateurs de la Fraternité du Nouvel Ordre. L'objectif dissimulé de ce dernier est d'amener l'auteur du journal à enquêter sur les évènements d'Augusta jusqu'à ce qu'il découvre pourquoi le rituel de la société secrète ne fonctionne pas.

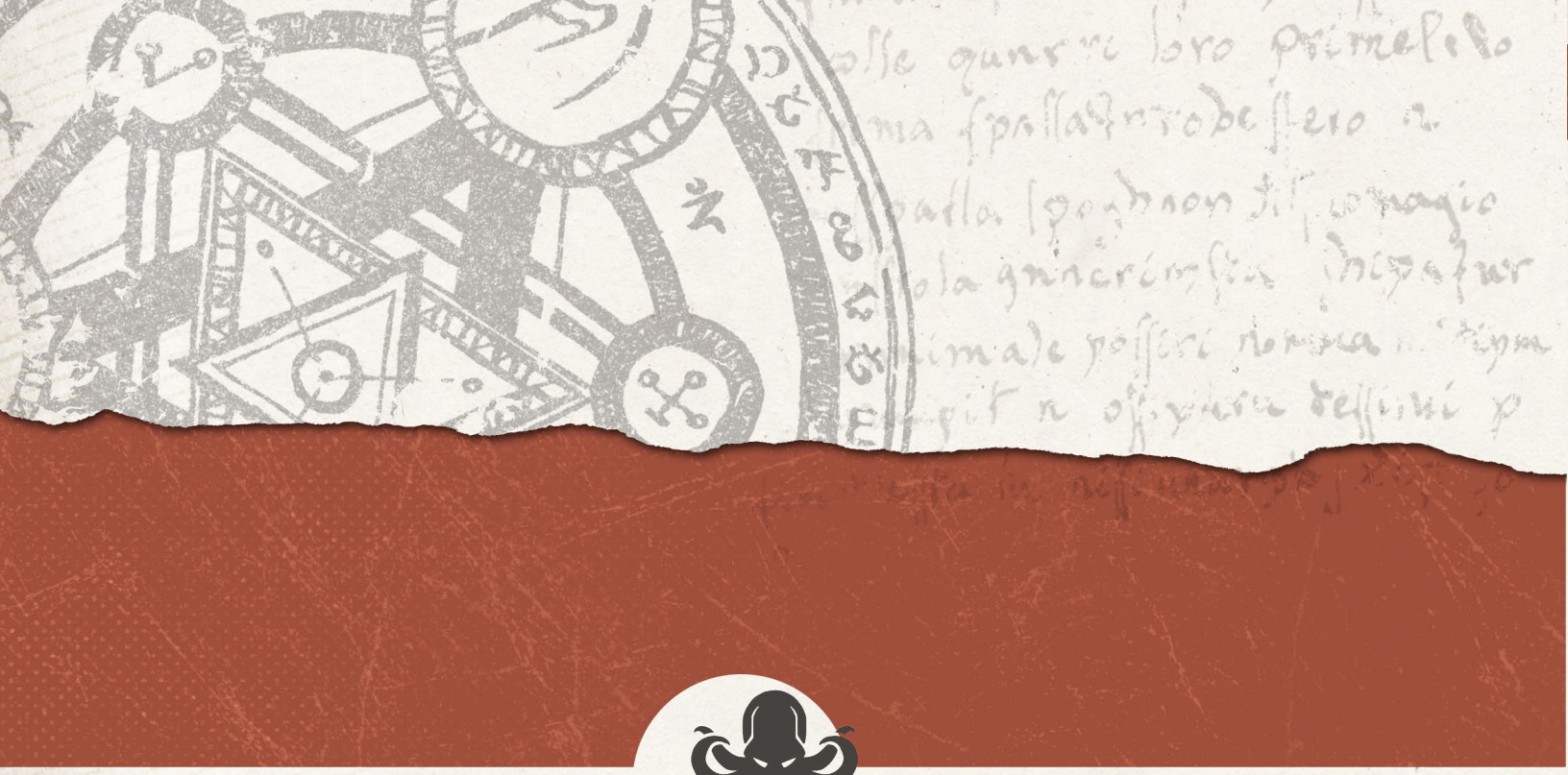
L'investigateur ne tarde pas à rencontrer Duncan R. Vanacker dans son asile puis à retrouver les ouvrages interdits dissimulés chez lui. La même nuit, la créature liée à Duncan R. Vanacker détruit sa cellule et lui permet de s'évader.

Dans les jours qui suivent, les forces de l'ordre mènent une chasse à l'homme pour retrouver Duncan R. Vanacker, la Fraternité du Nouvel Ordre exécute encore une fois son rituel sans succès, et l'auteur du journal découvre que le cercle de pierres était incomplet avant d'être capturé par Charles Hugues.

En s'emparant des notes de l'auteur du *Journal de Z*, Charles Hugues ne se doute pas que des erreurs y ont été glissées sciemment. Lorsqu'un ultime rituel est organisé par la confrérie secrète et ses adeptes, les forces de l'ordre lancées à la recherche de Duncan R. Vanacker interviennent inopinément et tout dégénère. Une faille dimensionnelle manque de s'ouvrir de peu, provoquant un cataclysme qui cause d'innombrables morts et chocs psychologiques.

Quelques années plus tard, les recéleurs d'artéfacts occultes du clan Turner viendront emporter les mégalithes du cercle de pierres pour les revendre à travers le monde...





DOSSIER 6

# CONJURATION DES CAUCHEMARS DU ROI EN JAUNE

Les **pages 35, 90 et 124** du *Journal de Z* retranscrivent **trois cauchemars insufflés par le Roi en Jaune**. Ces visions hallucinées dissimulent pourtant les instructions d'un complexe rituel de conjuration.

## PRÉSENTATION

Le cérémoniel de ce rituel de conjuration **mimique l'une des scènes de la pièce de théâtre du *Roi en Jaune*** : le bal masqué donné à Carcosa par la reine Cassilda. Son exécution est néanmoins très risquée. Car sa finalité est d'**intervertir l'esprit de l'officiant avec celui d'un autre individu**, après avoir précipité la venue du Roi en Jaune. La victime ainsi jetée dans les oripeaux de l'entité maléfique est alors emportée en lieu et place de l'officiant.

Un tel subterfuge n'est évidemment possible qu'avec la bienveillance trouble d'une autre entité occulte : **Nyarlathotep**. Troquer les cauchemars insidieux du Roi en Jaune en échange de cette protection a nécessairement un prix. Malheureusement,

l'échéance et les conditions de cet écot sont imprévisibles.

Le **Masque de Vérité** – voir le **Dossier 7 - La révélation du Masque de Vérité** – est nécessaire à la bonne exécution du rituel. Et seules **trois pages clés arrachées au *Journal de Z*** – voir le **Dossier 12 - Pages arrachées** – permettent de déchiffrer les instructions de cette conjuration ; en voici les composantes :

▶ **La préparation d'un breuvage alchimique**, empoisonné, qui prépare la séparation du corps et de l'esprit.

▶ **La mise en place d'un décor** rappelant la réception donnée à Carcosa.

▶ **L'exécution d'une mise en scène** qui précipite la venue du Roi en Jaune et déclenche le transfert d'esprit.

## NOTE SUR LES TEXTES À DÉCHIFFRER

Les énigmes utilisent uniquement les textes des cauchemars narrés dans le *Journal de Z*. Les quelques lignes de commentaires qui précèdent chaque cauchemar sont à omettre.

Une des énigmes nécessite de numéroter les mots des cauchemars. Un mot composé d'un article et d'une apostrophe comptent pour un. Par exemple, « l'homme » compte pour un mot.

# BREUVAGE ALCHIMIQUE

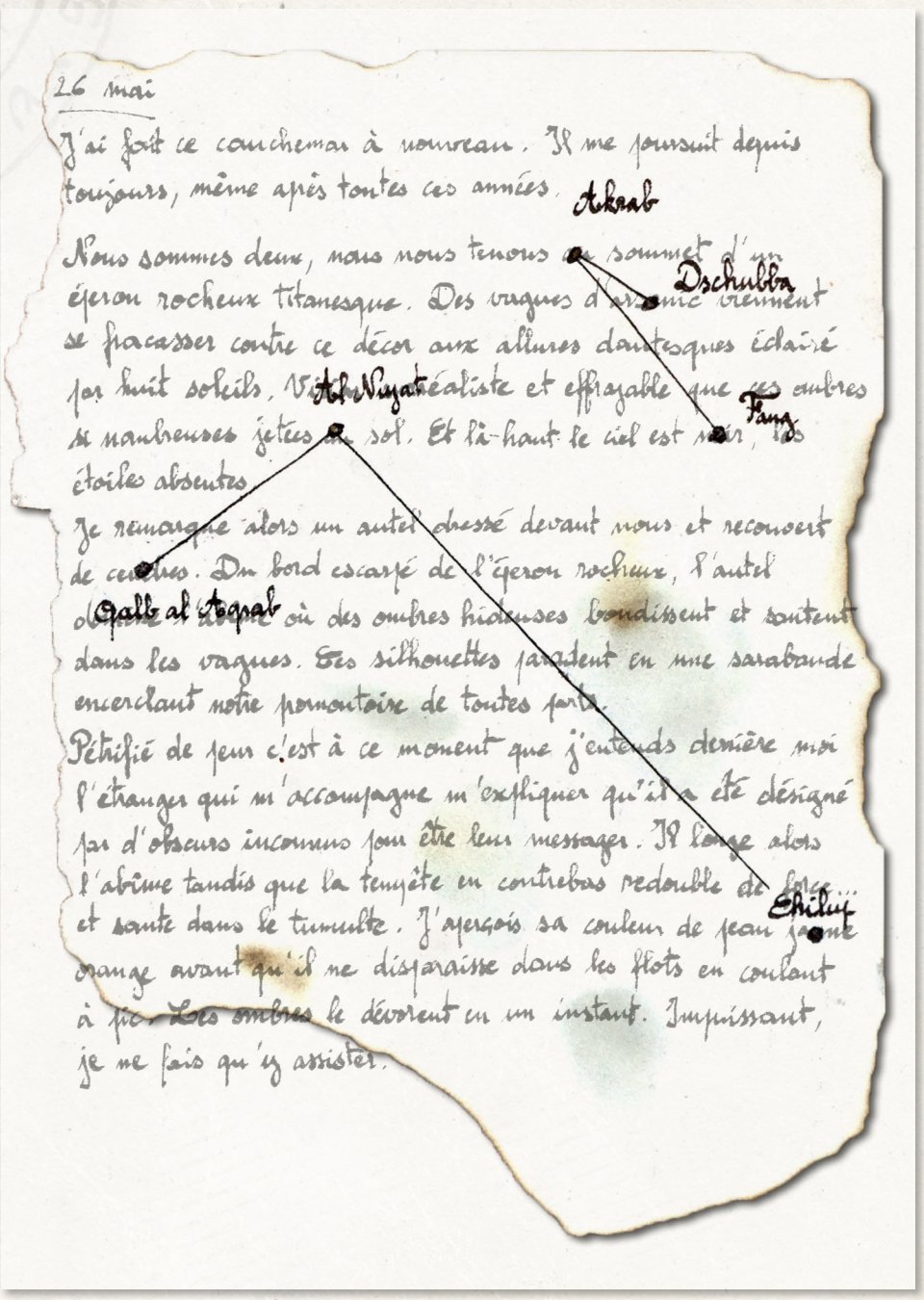
Ce breuvage alchimique est **un poison qui prépare à la séparation du corps et de l'esprit**. Comme un vin servi aux invités de la reine Cassilda, il doit être ingurgité par les participants du rituel.



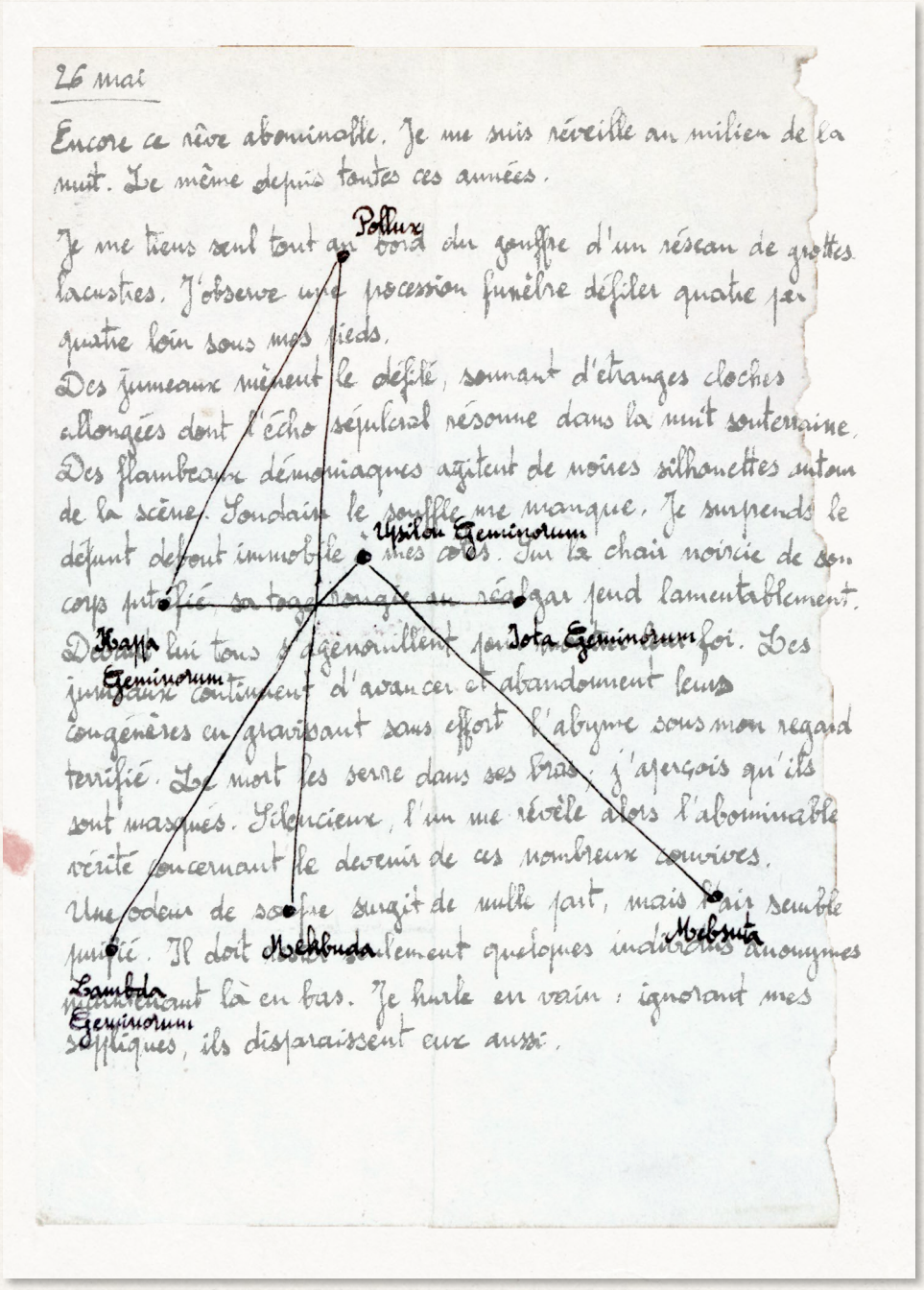
## LES GRILLES DE CARDAN

Des constellations inconnues ou incomplètes sont représentées sur chacune des trois pages arrachées au *Journal de Z*. **Ces esquisses astronomiques font office de grilles de Cardan**. En superposant la bonne page arrachée sur le cauchemar qui lui correspond, les astres pointent des mots qui constituent **la recette du breuvage alchimique**. Il suffit de suivre le tracé des constellations pour en reconstituer les consignes (voir pages suivantes).

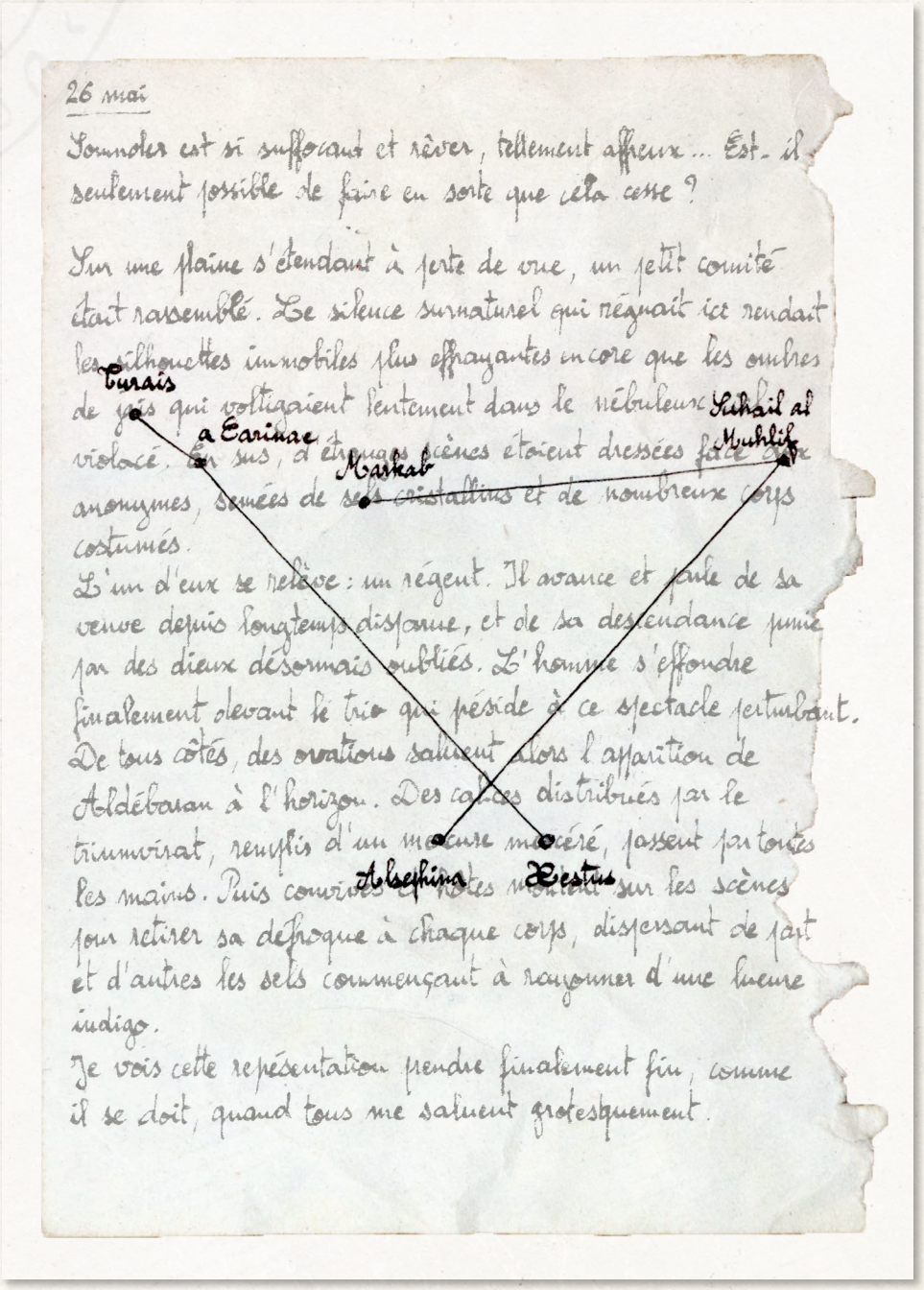
# CORRESPONDANCES AVEC LES CAUCHEMARS




*Page brûlée : 1er cauchemar, page 35.*




*Page pliée : 2e cauchemar, page 90.*




*Page chiffonnée : 3e cauchemar, page 124.*

# TEXTES DÉCHIFFRÉS

## DU PREMIER CAUCHEMAR

*Arsenic au noir*

*Cendres au jaune*

## DU SECOND CAUCHEMAR

*Réalgar putréfié au souffre*

*Purifié à l'air*

## DU TROISIÈME CAUCHEMAR

*Mercure aux sels*

*Macéré en jais*

## PRÉPARATION

D'un jaune d'or, cette boisson mystique est surnommée le « **Jaune du Roi** ». Elle tire son nom et sa couleur d'un de ses ingrédients : l'**orpiment** – aussi appelé « jaune royal » –, un minéral très prisé comme pigment au cours du Moyen-Âge.

L'incorporation d'**arsenic blanc** fait aussi partie de la préparation. Toxique et mortelle, la décoction aura donc raison de l'officiant si le Roi en Jaune tarde à accomplir son œuvre. L'empoisonnement à l'arsenic se manifeste par des symptômes de vomissement, de paralysie, de douleur abdominale et de diarrhée sanguinolente. À dose mortelle, des convulsions et des troubles de la coagulation viendront s'ajouter aux précédents maux.

La dernière particularité de ce breuvage est sa tendance à **virer au noir lorsqu'il est exposé à l'air et à la lumière**. C'est la présence de **soufre** dans sa composition qui provoque ce dérangeant phénomène.

### L'ARSENIC BLANC

*Arsenic au noir*

*Cendres au jaune*

La première étape de préparation consiste à produire de l'arsenic blanc – ou *Aqua Tofani*. C'est une forme oxydée de l'arsenic qui a l'aspect d'une poudre blanche. Utilisé dans la mort aux rats, il est obtenu par la combustion de l'arsenic avec l'air.

L'œuvre au noir – *nigredo* – est l'opération alchimique consistant à transformer la matière primordiale en cendres. C'est une étape de calcination où une substance est réchauffée dans un creuset – ou au-dessus d'une flamme – jusqu'à sa réduction en cendres.

La première consigne implique donc la **calcination de l'arsenic dans un four à rôtir jusqu'à obtenir une suie**.

L'œuvre au jaune – *citrinitas* – est quant à elle une étape de sublimation, où l'on condense une solution pour en accroitre sa pureté.

La deuxième consigne consiste alors à **sublimer la suie d'arsenic afin d'obtenir la condensation solide des vapeurs d'arsenic**.

## L'ORPIMENT

*Réalgar putréfié au souffre*

*Purifié à l'air*

La seconde étape de préparation consiste à produire de l'orpiment – ou arsenic jaune. Ce minéral jaune orangé est composé de trisulfure d'arsenic, et se forme par cristallisation de vapeur d'arsenic. On le fabriquait au Moyen-Âge par sublimation, en faisant fondre du réalgar et du soufre.

Le **réalgar** – ou arsenic rouge – est un minéral rouge orange composé de sulfure d'arsenic. Attention ! Sa « putréfaction au soufre » est erronée. Comme l'indique la discrète annotation sur l'une des pages arrachées au *Journal de Z*, il faut en réalité le **calciner avec du soufre**.

Pour qu'il fonde, le réalgar doit être porté à 320°C. Il brule alors avec une flamme bleutée qui dégage des fumées d'arsenic et de sulfure. La « purification à l'air » consiste à **cristalliser ces vapeurs** sur un support à la température plus faible.

Exposé à la lumière, le résultat de cette opération se transforme finalement en une poudre jaune. Mais au contact de l'air, la présence du soufre finira par faire noircir le pigment doré obtenu.



## AURUM POTABILE

La forte ressemblance de l'orpiment avec l'or laissait penser aux alchimistes qu'il s'agissait d'une substance qualitativement proche du métal précieux. Il était utilisé à la base de diverses décoctions — dont les préparations étaient accompagnées de chants, de sorts et d'incantations — dans le but de réussir à obtenir de l'« aurum potabile » : l'or potable.

Cet élixir magique, comme l'or lui-même, ne devait jamais vieillir ni se corroder. Il devait ainsi rendre immortel celui qui le buvait.

### LE JAUNE DU ROI

*Mercure aux sels*

*Macéré en jais*

La dernière étape de préparation consiste à créer le « Jaune du Roi ».

Le « **mercure** » et le « **sel** » sont des termes alchimiques qui ont leur sens propre. Pour Paracelse, le Soufre, le Mercure et le Sel forment les trois Substances – *tria prima* – qui composent toute chose. Un Mercure est une matière qui sert à conserver, souvent pour permettre une fermentation. Il s'agit traditionnellement d'un **alcool blanc**, comme « l'esprit de vin » – l'éthanol obtenu par distillation de vin ou d'une autre boisson fermentée. Un Sel est le reliquat d'une combustion. Il s'agit des **sels minéraux** résiduels, solubles ou insolubles.

Le « Mercure aux sels » revient donc à **dissoudre dans l'alcool** l'arsenic blanc et l'orpiment précédemment obtenus.

La **macération de cette décoction dans un fut de jais** empêchera finalement le liquide doré de noircir à cause de l'air et de la lumière.

# LE DÉCOR

Le décorum requis pour ce rituel de conjuration cherche à **imiter l'étrange paysage de Carcosa**, et à y faire **figurer les personnages emblématiques de la Cour de la reine Cassilda**.

## LA CHARADE DE MITHRA

Une charade évoquant un « pater » et un « corbeau » est inscrite sur l'une des pages arrachées au *Journal de Z*. La signification de ces deux lignes indique comment sélectionner certains mots dans les cauchemars du 26 mai, puis comment les ordonner pour obtenir **les instructions relatives au décor du rituel**.

Le « pater » et le « corbeau » sont les noms de **deux rangs d'initiation dans le culte de Mithra**. Le « pater » est le septième et dernier rang d'initiation, tandis que le « corbeau » en est le premier rang.

Élucider cette énigme dévoile comment déchiffrer les instructions du décor :

▶ Le rang sept du « pater » désigne les mots à sélectionner dans les cauchemars du Journal de Z. Il faut donc lister tous les mots dont l'index est multiple de 7 dans chacun des cauchemars.

▶ Le rang un du « corbeau » définit comment intercaler les mots extraits des cauchemars. Il faut ainsi prendre un mot tour à tour dans chacune de ces trois listes jusqu'à former le texte complet final.

# CHARADE DE MITHRA

*Seul le pater connait les mots justes,*

*Et le corbeau leur véritable sens*

## LISTE DES MOTS DU PREMIER CAUCHEMAR

*au, vagues, décor, soleils, ombres, la, étoiles, dressé, du, domine, et, paradent, de, à, l'étranger, désigné, messager, la, et, couleur, ne, a, un, assister*

## LISTE DES MOTS DU SECOND CAUCHEMAR

*bord, lacustres, par, jumeaux, allongées, nuit, noires, le, défunt, la, sa, devant, foi, leurs, sous, sert, masqués, vérité, convives, nulle, doit, la, ignorant*

## LISTE DES MOTS DU TROISIÈME CAUCHEMAR

*de, le, les, les, dans, d'étranges, semées, corps, régent, veuve, descendance, l'homme, préside, côtés, Aldébaran, le, par, hôtes, sa, part, rayonner, représentation, doit*

## TEXTE RECONSTITUÉ

*Au bord de vagues lacustres le décor*

*Par les soleils jumeaux les ombres allongées*

*Dans la nuit d'étranges étoiles noires semées*

*Dressé le corps du défunt régent domine*

*La veuve et sa descendance paradent devant*

*L'homme de foi préside à leurs côtés*

*L'Étranger sous Aldébaran désigné sert le Messager*

*Masqués par la Vérité hôtes et convives*

*Sa couleur nulle part ne doit rayonner*

*À la représentation un ignorant doit assister*

# MISE EN PLACE

Les instructions détaillant la mise en place de ce décor sont facilement **sujettes à interprétation**. Les métaphores et les périphrases qui en constituent la teneur peuvent ainsi aboutir à de nombreux résultats.

## LE DÉCOR

*Au bord de vagues lacustres le décor*

*Par les soleils jumeaux les ombres allongées*

*Dans la nuit d'étranges étoiles noires semées*

Par définition, les lacs n'ont pas de véritables vagues comme une mer ou un océan. Obtenir des **vagues**

**lacustres** pourrait revenir à attendre l'équinoxe, lorsque le **mascaret** agite l'embouchure des fleuves, des estuaires et de certains lacs dans le monde. Mais une action artificielle et mécanique pourrait tout aussi bien créer ce ressac.

Les **soleils jumeaux** de Carcosa pourraient être simulés par deux importantes **sources de lumière** rasantes. Phares, buchers, projecteurs, fusées de détresse… les choix ne manquent pas.

Les étoiles noires peuvent elles aussi être symbolisées par de nombreuses idées : du minerai de charbon répandu çà et là, des éclats d'obsidiennes semés aux alentours, une toile peinte sur une véritable scène de théâtre, etc.

## Les figurants

*Dressé le corps du défunt régent domine*

*La veuve et sa descendance paradent devant*

*L'homme de foi préside à leurs côtés*

*L'Étranger sous Aldébaran désigné sert le Messager*

Un **corps dressé** peut évoquer les rites gaulois où les guerriers morts étaient ligotés à un poteau. Le fait que ce personnage soit un **roi** peut alors être **caractérisé ou symbolisé** de diverses manières. Faut-il un véritable macchabée de sang royal ou ceindre la tête d'un cadavre d'une couronne est-il suffisant ?

La **veuve et sa descendance** font ici référence à la **reine Cassilda** et à **ses enfants** : le prince Uoht, le prince Thale, la princesse Camilla et son petit-fils, l'Enfant. Faut-il kidnapper de véritables personnes ou préférer un symbolisme moins immoral ?

L'**homme de foi** peut de la même manière être **caractérisé par tout religieux**, ou **symbolisé par des apparats adéquats**.

L'Étranger désigne le porteur du **Masque de Vérité** – voir le **Dossier 7 - La révélation du Masque de Vérité** – et l'ennemi du Roi en Jaune. Sa personnification doit donc arborer l'artéfact occulte au cours du rituel. Son lien avec **Aldébaran** peut être figuré en le plaçant dans la direction de l'étoile, ou bien en représentant l'astre d'une manière plus figurative… sur sa tunique par exemple, ou comme un élément de décor à part entière.

Le **Messager** est l'un des titres de **Nyarlathotep**. La personnification de l'Étranger faisant déjà office de tribut pour ce dieu, il n'est pas forcément nécessaire d'en faire plus.

## Les conditions

*Masqués par la Vérité hôtes et convives*

*Sa couleur nulle part ne doit rayonner*

*À la représentation un ignorant doit assister*

**Tous les participants du rituel doivent porter le Masque de Vérité**, qu'ils soient les officiants ou les figurants du cérémoniel. Mais suffit-il d'utiliser des répliques grossières du Masque ? Ou bien cet artéfact est-il capable de se dupliquer comme une mue de serpent dans ces circonstances ?

La **couleur** évoquée fait ensuite référence à celle du **Roi en Jaune**. Elle ne doit pas apparaitre au cours du rituel, car elle est l'apanage exclusif du régent et l'une des conditions de son apparition. La décoction alchimique nécessaire au rituel est d'un jaune d'or, mais comme elle s'oxyde et noircit au cours de la mise en scène, elle n'est pas problématique. En revanche, d'autres détails pourraient l'être, comme la couleur de cheveux d'un participant blond, les flammes qui peuvent symboliser les soleils jumeaux, des bijoux ou des ornements dorés, etc.

Pour finir, la présence de cet « **ignorant** » se distingue des autres figurants. Il s'agit de **l'individu qui va servir de réceptacle** à l'instigateur du rituel, et dont l'esprit sera emporté par le Roi en Jaune. La subtilité de ce rôle réside dans le fait que cette personne ne doit pas savoir ce qui se trame sous ses yeux. Il ne peut donc pas s'agir d'un complice sacrifiant volontairement sa vie, ou d'occultistes susceptibles de comprendre qu'un rituel est en cours.

# MISE EN SCÈNE

La mise en scène du rituel use du breuvage alchimique et du décor préalablement déchiffrés. L'exécution conduit à l'apparition du Roi en Jaune et au transfert spirituel de l'officiant.

## LES COLONNES DE CHIFFRES

L'une des pages arrachées au *Journal de Z* est annotée de plusieurs colonnes de chiffres. Ces triplets de numéros servent de coordonnées pour extraire les lettres qui composent **les instructions de mise en scène du rituel**.

Les triplets se déchiffrent de la manière suivante :

▶ Le premier chiffre indique lequel des trois cauchemars du Journal de Z il faut considérer.

▶ Le second chiffre désigne le mot à sélectionner dans le texte du cauchemar.

▶ Le troisième chiffre donne la lettre à extraire du mot sélectionné.

Par exemple, « 1-23-2 » correspond au premier cauchemar, vingt-troisième mot, deuxième lettre. En récoltant l'ensemble des lettres ainsi numérotées, il est possible de reconstituer les instructions relatives à la mise en scène du rituel.

| COLONNES DE CHIFFRES | | |
|---|---|---|
| 1ÈRE COLONNE | 2E COLONNE | 3E COLONNE |
| 1-23-2 3-14-1 | 1-28-3 | 3-25-5 |
| 2-1-2 1-6-2 | 3-7-2 | 2-29-1 |
| 3-7-1 1-14-1 | 2-13-7 | 1-27-3 |
| 1-10-1 1-12-2 | 1-17-1 | 3-26-2 |
| 2-14-3 3-2-2 | 2-7-2 | 2-8-2 |
| 3-11-2 2-4-2 | 1-30-7 | 2-31-4 |
| 1-11-1 1-5-4 | 3-8-3 | 2-20-4 |
| 2-2-2 1-8-6 | 2-17-8 | 3-21-1 |
| 1-1-4 3-1-1 | 2-19-5 | 2-12-2 |
| 3-6-4 1-13-2 | 2-24-1 | 2-32-1 |
| 2-25-1 3-16-3 | 3-15-1 | 3-29-2 |
| 3-3-4 2-84-3 | 1-19-2 | 2-21-2 |
| 1-2-1 1-16-2 | 3-23-2 | 1-34-3 |
| 1-3-2 3-12-3 | 1-32-8 | 1-33-1 |
| 1-4-1 2-5-3 | 1-35-4 | 1-22-2 |
| 1-26-1 2-28-7 | 2-9-7 | 3-22-7 |
| 3-13-8 2-17-8 | 3-18-4 | 1-36-1 |
| 1-7-1 3-9-2 | 1-24-4 | 2-22-4 |
| 1-18-4 1-29-1 | 2-26-5 | 1-40-2 |
| 2-3-3 1-25-4 | 1-37-2 | 3-34-6 |
| 3-10-3 | 3-17-2 | 1-50-2 |
| 1-21-2 | 2-27-3 | 3-27-3 |
| 2-11-3 | 2-23-1 | 3-33-11 |
| | 3-20-2 | 3-44-2 |
| | 2-30-1 | |
| | 2-6-1 | |
| | 2-34-1 | |

## TEXTE RECONSTITUÉ

*Le décor est mis en place*
*Le vin est servi aux invités*
*Les soleils sombrent sous le lac*
*À minuit les masques tombent*

# EXÉCUTION

**L'exécution de cette mise en scène dépend fortement du décor préalablement mis en place**. Les instructions données peuvent ainsi se traduire par des actions plutôt matérielles ou plutôt symboliques.

## L'EMPOISONNEMENT

*Le décor est mis en place*

*Le vin est servi aux invités*

Ces instructions préliminaires se passent de commentaire. Le **décor** et le **breuvage alchimique** doivent avoir été préparés en amont.

L'absorption du « vin » présente toutefois quelques particularités notables. Initialement d'un jaune d'or, l'oxydation de l'air le transforme peu à peu en un breuvage noirâtre. **Les symptômes de l'empoisonnement à l'arsenic** ne tardent alors pas à saisir celles et ceux qui ont consommé la boisson. Dans un tel contexte et au milieu d'un tel décor, des hallucinations peuvent happer les victimes et leur faire croire qu'elles se trouvent réellement à la réception de la reine Cassilda sur les rives du lac Hali.

## L'AVÈNEMENT

*Les soleils sombrent sous le lac*

*À minuit les masques tombent*

Ces dernières consignes sont explicites. **Ce qui tient lieu de soleils jumeaux doit s'éteindre matériellement ou métaphoriquement dans le lac**. Que ce soit du fait des hallucinations ou à cause de véritables phénomènes surnaturels, une réalité alternative se transpose. Les échos d'une musique festive, des rires irréels, un ballet fantomatique, le mirage d'une cité étrangère sont autant d'éléments susceptibles de troubler les sens des personnes présentes.

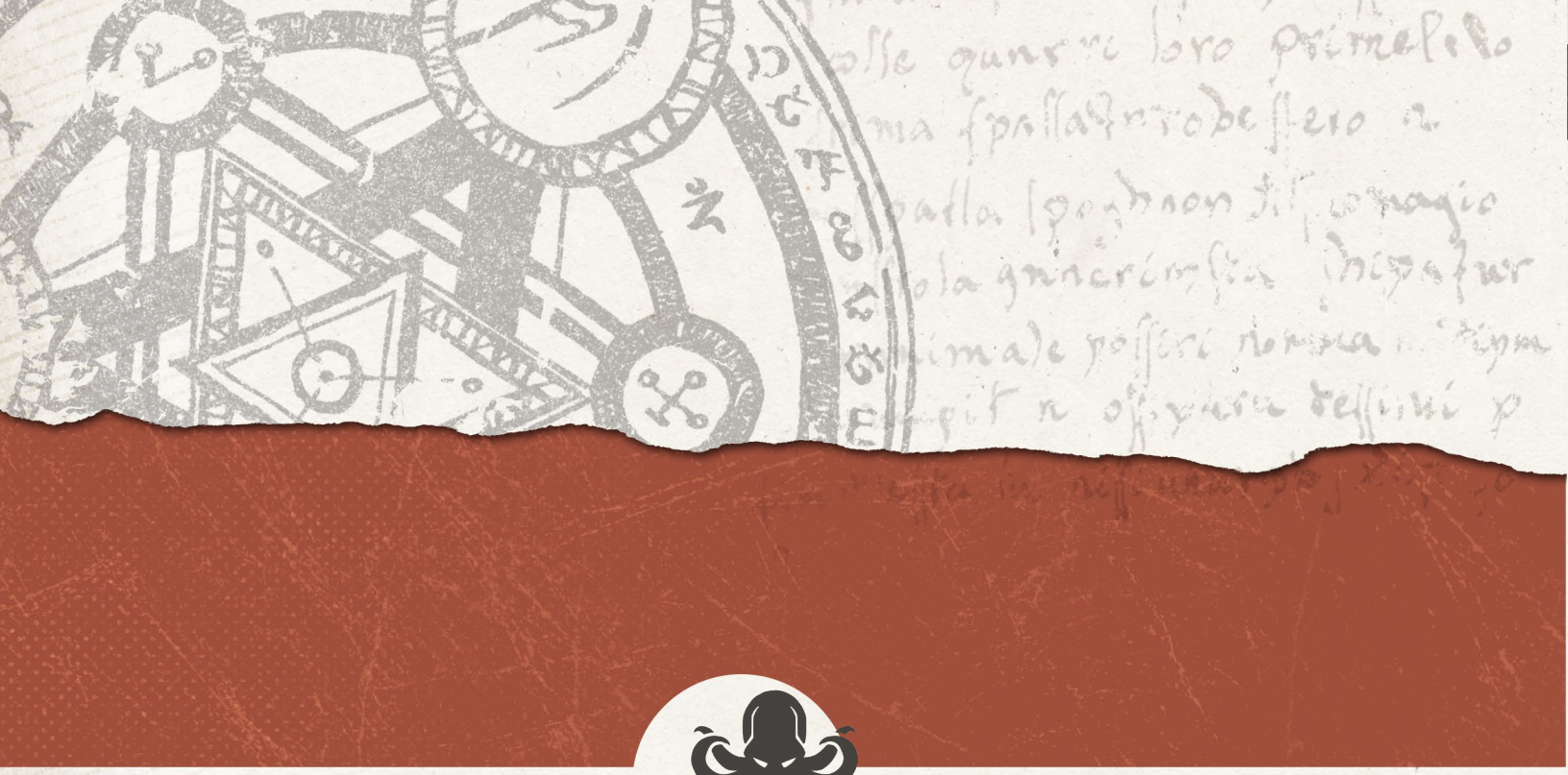
À l'heure symbolique de minuit, les masques doivent finalement tomber. Comme dans la scène 2 du premier acte de la pièce *Le Roi en Jaune*, ce geste peut provoquer certaines surprises. Les masques tombent-ils de leur propre fait comme des coupe-rets ? Les visages qu'ils dissimulaient ont-ils été aspirés ou transformés ? Est-il toujours possible de retirer les masques, ou bien ceux-ci ont-ils fusionnés avec leurs porteurs ?

## LA CONJURATION

L'**apparition du Roi en Jaune** et le **transfert spirituel** concluent le rituel. La manifestation du Roi peut prendre différentes formes… mais difficile de séparer ce qui est imaginé de ce qui se déroule vraiment. Le corps du « défunt régent » peut ainsi se relever d'entre les morts ; des haillons jaunâtres et tentaculaires peuvent surgir du Masque de Vérité pour draper une silhouette qui prend forme et vie ; un spectre décharné peut tout aussi bien surgir dans les hallucinations des victimes intoxiquées.

Si tout a été exécuté dans les règles, l'Étranger, canal de Nyarlathotep, agira en faveur de l'officiant et intervertira son esprit avec celui de l'« Ignorant ». Catapulté dans **une nouvelle enveloppe charnelle**, l'instigateur de la conjuration verra son ancien corps mourir ou être emporté par le Roi en Jaune…





DOSSIER 7

# LA RÉVÉLATION DU MASQUE DE VÉRITÉ

La **page 125** du *Journal de Z* relate **un rêve énigmatique lié au « Masque de Vérité »**. Cet artéfact occulte est un élément crucial pour conjurer la malédiction des cauchemars du Roi en Jaune — voir le **Dossier 6 - Conjuration des cauchemars du Roi en Jaune**.

## DÉCHIFFREMENT

Les périphrases de ce rêve révèlent de manière métaphorique où trouver le Masque de Vérité et comment le dévoiler. **Cette énigme peut se subdiviser en trois parties** permettant de :

▶ Déterminer l'emplacement de l'artéfact dans la Vallée des Rois de Louxor, en Égypte.

▶ Trouver une tombe suspecte dans le tombeau des enfants de Ramsès II.

▶ Révéler le masque grâce à un court rituel teinté des croyances funéraires de l'Égypte antique.

Le meilleur moyen de déchiffrer ce texte est probablement d'associer les mots clés évoqués par les métaphores et les épithètes de chacune de ses phrases afin d'en déduire leur sens caché. Si un peu d'imagination et d'abstraction sont nécessaires pour quelques versets, ce sont avant tout **de bonnes connaissances en égyptologie** qui permettront de résoudre la globalité de cette énigme.

## LE TOMBEAU DES FILS DE RAMSÈS II

**Premier verset** : *L'eau submergeait le sable aux pieds de montagnes de pierres.*

▶ « Des montagnes de pierre » : les pyramides.

▶ « L'eau qui submerge le sable aux pieds des pyramides » : le Nil.

Cette première phrase désigne donc l'Égypte. Si l'on pourrait penser à Gizeh ou au Caire en premier lieu, les versets suivants apportent des précisions géographiques qui écartent ces deux hypothèses.

**Second verset** : *J'étais entouré des biens les plus précieux d'Ozymandias.*

▶ « Ozymandias » : l'un des noms portés par Ramsès II.

▶ « Les biens les plus précieux de Ramsès II » : il s'agit de ses nombreux enfants, et non de quelconques richesses.

Cette seconde phrase suggère donc de retrouver la descendance de Ramsès II.

**Troisième verset** : *Tandis qu'un chacal sur sa montagne surveillait l'Occident,*

▶ « Un chacal » : le chacal symbolise Anubis, dieu de l'embaumement et maitre des nécropoles.

▶ « Celui qui est sur sa montagne » : un épithète d'Anubis, qui souligne son rôle de déité funéraire. Cet épithète apporte également une précision géographique désignant les nécropoles égyptiennes, comme la Vallée des Rois.

▶ « l'Occident » : un euphémisme pour l'au-delà.

En additionnant ces premiers indices, on peut établir qu'Anubis veille sur une nécropole… celle de la descendance de Ramsès II, quelque part en Égypte. De bons archéologues devraient ainsi aboutir à la tombe KV5, un immense tombeau de la Vallée des Rois, près de Louxor, dédié aux enfants de Ramsès II.

## LA TOMBE DU MUET EST UN MENSONGE

**Quatrième verset** : *Kephnes s'adressait à moi sans qu'aucun son ne sorte de sa bouche.*

▶ « Kephnes » : égyptien de la quatorzième dynastie selon H.P. Lovecraft.

▶ « Aucun son ne sort de sa bouche » : il serait donc muet ?

**Cinquième verset** : *Je savais qu'il ne fallait pas me fier à ce qu'il énonçait.*

▶ « Ne pas se fier à ce qu'il énonce » : il profère donc des mensonges, ou ce qu'il dit est faux.

Ces indices cryptiques ne devraient prendre sens qu'à l'intérieur du tombeau KV5. En observant les cartouches des tombes ou en étudiant les registres de Qenhirkahepeshef — l'un des scribes de Ramsès II enterré dans le tombeau —, il devient possible de dresser quelques hypothèses. L'idée d'un mutique et de quelque chose de « faux » pourrait ainsi attirer l'attention sur une tombe sans nom, qui n'est pas référencée dans les registres du scribe. À moins que ce ne soit un cartouche défiguré, présentant un visage sans bouche qui ne soit révélateur.

## LA PESÉE DE L'ÂME

**Sixième verset** : *Car à cet endroit, la vérité ne pouvait être révélée que par la plume.*

▶ « La vérité » : le Masque de Vérité.

▶ « La plume » : l'attribut de Maât, déesse de la vérité et de la justice.

▶ « Révéler par la plume » : allégorie de la pesée de l'âme décrite dans le Livre des morts égyptien. Au

# LA TOMBE DE L'ÉTRANGER

L'une des chambres du tombeau KV5 ne contient pas l'un des enfants de Ramsès II. Cette petite tombe abrite un étroit sarcophage où repose une momie anonyme. Quelques particularités sont toutefois notables :

▶ **Une collection d'ouchebtis en stéatite** – des statuettes sculptées – est alignée dans une niche. Ces figurines représentent les serviteurs supposés aider le défunt dans l'au-delà. L'un de ces ouchebtis est grossièrement sculpté par rapport à tous les autres.

▶ **Un vase canope surnuméraire se trouve là.** Le foie, l'estomac, les poumons et les intestins étaient traditionnellement embaumés et placés dans des vases près du sarcophage d'un défunt. Mais fait étrange, un cinquième vase canope contient le cœur de cette momie. Or cet organe, siège de l'âme, est nécessaire au défunt pour accéder à la vie éternelle.

▶ **Un scarabée funéraire repose aux pieds de la momie.** Ce type d'amulette servait de charme pour le jugement de l'âme dans l'au-delà. Mais le scarabée était d'ordinaire placé près de l'oreille du défunt, afin de lui souffler les bonnes réponses aux questions des dieux.



cours de ce jugement divin, le défunt doit rendre compte de sa vie passée sur Terre. Son cœur, siège de son âme, est pesé dans une balance contenant une plume d'autruche, symbole de la rectitude.

Le cœur de cette momie a été inhabituellement retiré de son corps et placé dans un vase canope surnuméraire. Pour révéler le Masque de Vérité, il faut donc commencer par replacer cet organe desséché dans la poitrine du défunt, afin qu'il puisse subir le jugement de l'âme.

## L'ÉTRANGER

**Septième verset** : *Un soleil nouveau guida alors un étranger jusqu'à moi,*

▶ « Un soleil nouveau » : symbole de Khépri, représenté sous la forme d'un scarabée, qui devient Rê lorsqu'il atteint le zénith en poussant devant lui le disque solaire.

▶ « Un étranger » : l'Étranger ou le Fantôme de Vérité, ennemi du Roi en Jaune, dont le visage a fusionné avec le Masque de Vérité.

▶ « Un scarabée guidant l'Étranger » : pour éviter aux âmes de terminer en enfer en donnant de mauvaises réponses lors du jugement de Maât, des scarabées funéraires étaient placés près de l'oreille du défunt afin de lui souffler les bonnes réponses.

Pour ramener l'esprit de l'Étranger dans cette réalité, il faut donc placer le scarabée funéraire à l'oreille du corps embaumé.

**Huitième verset** : *Et c'est le plus humble de ses serviteurs qui l'accueillit depuis le lointain.*

▶ « Le serviteur de l'Étranger » : les serviteurs funéraires des défunts étaient représentés sous la forme de statuettes appelées « ouchebtis ».

▶ « Le plus humble des serviteurs » : les ouchebtis étant placés en grand nombre dans les tombes, le plus humble est certainement représenté par le plus primitif ou le moins onéreux de tous.

▶ « Le lointain » : signification du nom d'Horus, qui est un dieu guérisseur et exorciste très efficace contre les forces hostiles ; il accompagnait les morts lors du jugement de l'âme.

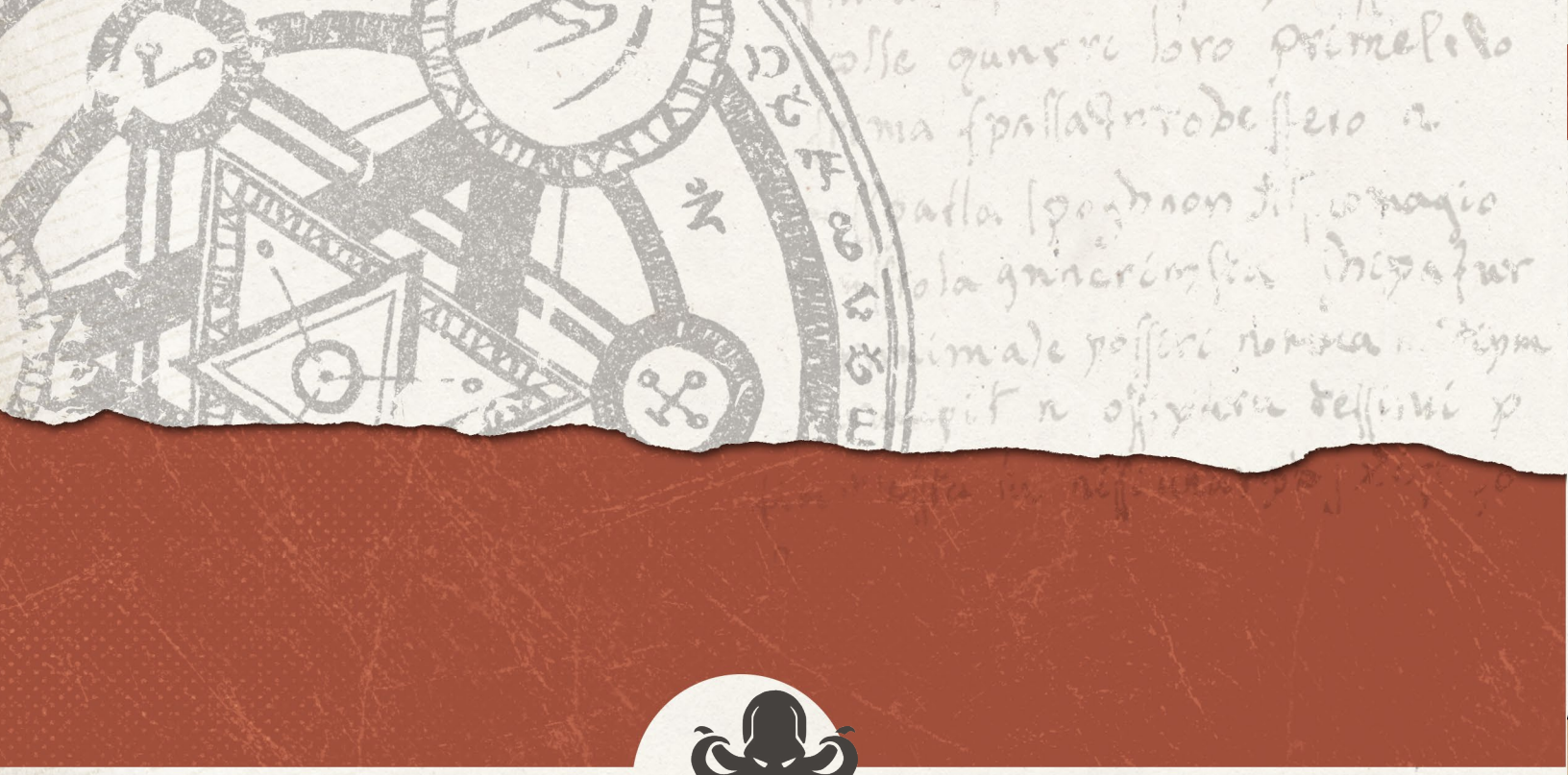
▶ « Accueillir l'Étranger avec le plus humble de ses serviteurs » : présenter l'ouchebti face à la momie.

Brandir l'ouchebti devant la momie est en réalité un moyen de dominer l'entité qui commence à revenir d'entre les morts, transposant avec elle le Masque de Vérité d'une autre réalité.

## LE MASQUE DE VÉRITÉ

Le rituel accompli, le corps de la momie est soudain secoué de spasmes, sa tête se met à trembler à une vitesse défiant l'œil humain, tandis que des sifflements infernaux enflent et vrillent les tympans. **Le Masque de Vérité se superpose alors sur le masque funéraire de la momie**, comme une illusion devenant de plus en plus tangible.

L'entité est fébrilement tenue en respect par l'ouchebti magique. Pour lui arracher la Vérité, il faut finalement **vaincre sa terreur et tirer sur ce masque blafard**. La carcasse retombe en arrière, inerte, et un silence assourdissant reprend possession des lieux.



DOSSIER 8

# LE RITUEL DE RÉVOCATION DES ANCIENS

Les **pages 121-122** du *Journal de Z* présentent une longue série de chiffres dissimulant **un rituel capable de révoquer un Grand Ancien**. Selon toute vraisemblance, ce rituel a été utilisé par l'auteur du journal et ses alliés pour révoquer Cthulhu en 1925.

## DÉCHIFFREMENT

Le déchiffrement de ce rituel nécessite **trois étapes** :

▶ Corriger l'index de déchiffrement nécessaire au décodage grâce à un indice sur la page 122 du Journal de Z.

▶ Déchiffrer le rituel pour obtenir une incantation en Cthuvien – la langue de Cthulhu et des Profonds.

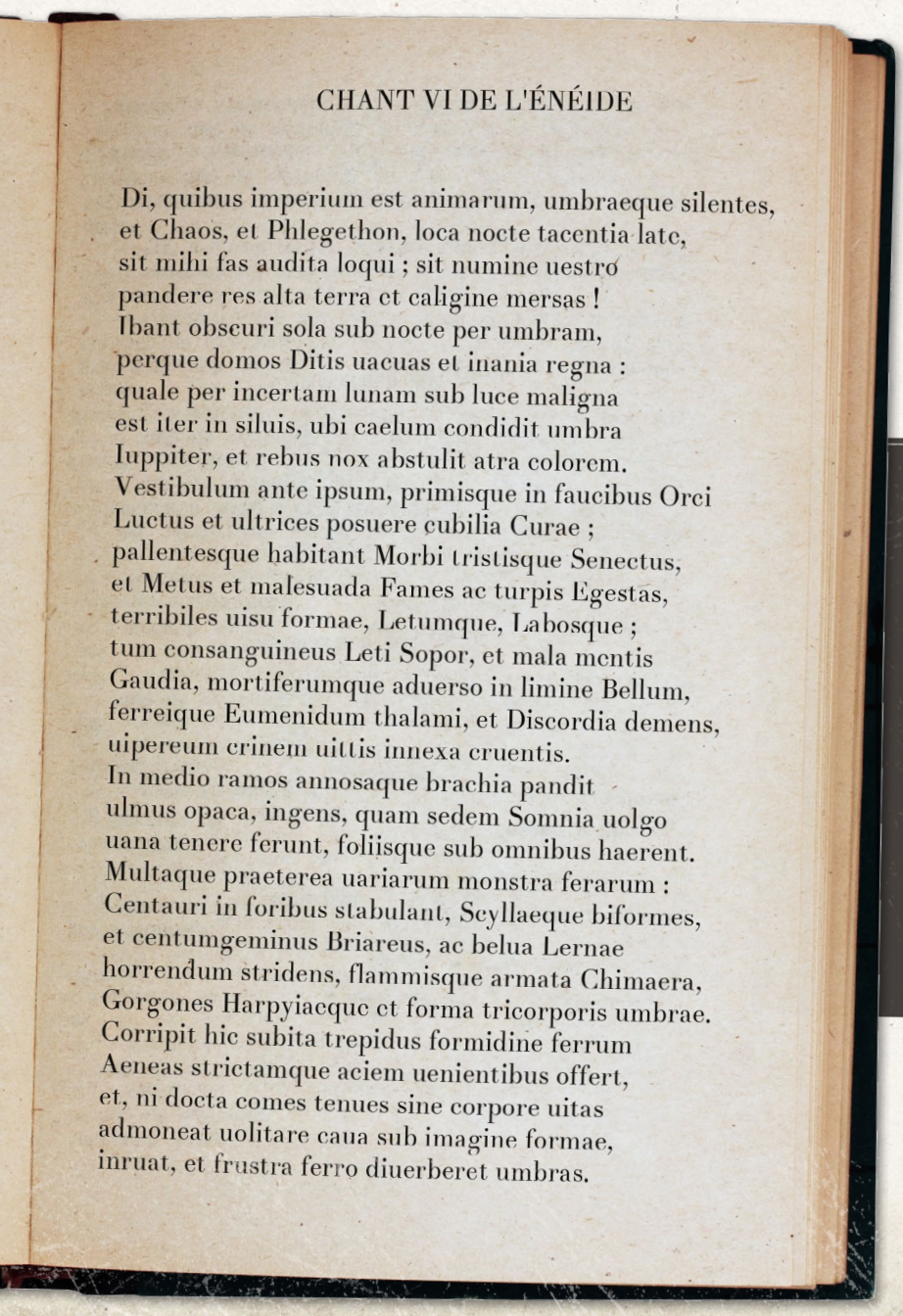
▶ Traduire l'incantation en français pour en comprendre le sens et les implications.

## LE CHIFFREMENT PAR LIVRE

Le texte de ce rituel est chiffré avec **un chiffrement par livre**. Cette méthode de substitution utilise un livre ou un texte spécifique en guise d'index ; en numérotant chaque mot ou chaque lettre de ce texte clé, il est ainsi possible de coder ou de décoder un message.

## INDEX DE DÉCHIFFREMENT

C'est la version en latin du ***chant VI* de l'**Énéide – la descente d'Énée aux Enfers – qui sert d'index de déchiffrement au rituel des pages 121-122.



CHANT VI DE L'ÉNÉIDE

Di, quibus imperium est animarum, umbraeque silentes,
et Chaos, et Phlegethon, loca nocte tacentia late,
sit mihi fas audita loqui ; sit numine uestro
pandere res alta terra et caligine mersas !
Ibant obscuri sola sub nocte per umbram,
perque domos Ditis uacuas et inania regna :
quale per incertam lunam sub luce maligna
est iter in siluis, ubi caelum condidit umbra
Iuppiter, et rebus nox abstulit atra colorem.
Vestibulum ante ipsum, primisque in faucibus Orci
Luctus et ultrices posuere cubilia Curae ;
pallentesque habitant Morbi tristisque Senectus,
et Metus et malesuada Fames ac turpis Egestas,
terribiles uisu formae, Letumque, Labosque ;
tum consanguineus Leti Sopor, et mala mentis
Gaudia, mortiferumque aduerso in limine Bellum,
ferreique Eumenidum thalami, et Discordia demens,
uipereum crinem uittis innexa cruentis.
In medio ramos annosaque brachia pandit
ulmus opaca, ingens, quam sedem Somnia uolgo
uana tenere ferunt, foliisque sub omnibus haerent.
Multaque praeterea uariarum monstra ferarum :
Centauri in foribus stabulant, Scyllaeque biformes,
et centumgeminus Briareus, ac belua Lernae
horrendum stridens, flammisque armata Chimaera,
Gorgones Harpyiaeque et forma tricorporis umbrae.
Corripit hic subita trepidus formidine ferrum
Aeneas strictamque aciem uenientibus offert,
et, ni docta comes tenues sine corpore uitas
admoneat uolitare caua sub imagine formae,
inruat, et frustra ferro diuerberet umbras.

Mais en numérotant la première lettre de chaque mot dans ce texte latin, le texte déchiffré n'est qu'une suite de lettres sans aucun sens. Et pour cause, dans le *chant VI* de l'Énéide, aucun mot ne commence par les lettres « Y », « K » ou « W » ; l'alphabet est donc incomplet. C'est pourquoi un indice fait référence à **la modification qui doit être apportée à cet index de déchiffrement** à la fin de la page 122 :

« Note : J'ai dû modifier quelques constantes préliminaires pour « you know why »... »

Ces trois mots en anglais semblent assez hors contexte. Il faut comprendre qu'il s'agit **des « constantes préliminaires » à ajouter au début de l'index de déchiffrement**. Le sens de ces termes anglais fait d'ailleurs office de mémorandum très littéral : « tu sais pourquoi ».

Modifié de manière adéquate, le *chant VI* de l'Énéide servant d'index de déchiffrement débute donc ainsi :

« you know why Di, quibus imperium est animarum, umbraeque silentes, et Chaos, et Phlegethon, loca nocte tacentia late [...] »

## EXEMPLE

Voici un petit exemple de chiffrement. C'est la première lettre de chaque mot de l'index de référence qui est ici utilisée pour la numérotation.

**Message à chiffrer :** C, T, H, U, L, H, U

**Index de référence :** « *Une Terre Libérée Des Conflits Humains.* »

**Index numéroté :** U(1), T(2), L(3), D(4), C(5), H(6)

**Message chiffré :** 5, 2, 6, 1, 3, 6, 1

## TEXTE DÉCHIFFRÉ

**Numérotez chaque mot** du *chant VI* modifié de l'Énéide, puis **substituez chacun des chiffres** des pages 121-122 par la première lettre des mots numérotés correspondants. Une incantation peu intelligible en Cthuvien est ainsi obtenue…

## RITUEL EN CTHUVIEN

y'a g'leb c'ch'ull'agn n'garth

y'a g'leb c'ch'ull'agn n'bog

y'a r'lebl'toth'goth phl'geth'agn flagh'l

kn'a aï'n'gha y'a aif'w'agn akl'f'throd

y'a yaggn y'a fhtagn aï'gah'n shub r'thar'oth'goth

y'a worr'nagh ygg'nhar'agn aï'wh'ogg'agn shub r'thar'oth'goth

uh'e kn'a

y'a wh'ogg'agn rlg'r'lebl'toth

uh'e kn'a

shub r'thar'oth'goth aï'shog ct'rii rlg'r'lebl'toth

uh'e kn'a

uh'e aï'fhtagn rlg'nglui

uh'e aï'fhtagn ph'nglui

y'a wgah aï'fhtagn rlg'r'thar'oth

uaaah

uaaah

## TEXTE TRADUIT

L'incantation en Cthuvien peut finalement être **traduite (voir ci-contre) grâce au lexique fourni dans les pages 85 à 89** du *Journal de Z*…

Le sens de ces paroles peut faire froid dans le dos, car l'incantation est **une sorte de pacte qui conjure les « forces des ténèbres » sur Terre** avant de **les plonger dans le sommeil éternel caractéristique des Grands Anciens**. Attirer pour piéger… la vie des incantateurs étant la monnaie d'échange de ce rituel démentiel. Attention ! Si le rituel était mal exécuté, le remède pourrait être bien pire que le mal.

## SUPPOSITIONS SUPPLÉMENTAIRES

Différentes suppositions et hypothèses peuvent également s'ajouter à la mise en œuvre de ce rituel. Par exemple :

▶ Ce rituel doit être accompli à R'lyeh ; c'est ce que pourrait suggérer la page 118 du Journal de Z. L'auteur du Journal de Z et ses alliés sont peut-être descendus à travers le seuil duquel Cthulhu s'était extrait pour accomplir leur dangereux rituel.

▶ Dans le récit du Journal de Z, cinq conjurateurs ont mené le rituel à bien. Le nombre d'officiants est-il vraiment déterminant ?

▶ Le glyphe dessiné à la page 117 du Journal de Z est peut-être un prérequis à la bonne exécution du rituel. À moins qu'il ne s'agisse d'un point de repère dans R'lyeh qui confirmerait où l'exécuter.



# TRADUCTION LITTÉRALE

y'a *(moi)* g'leb *(hérétique)* c'ch'ull *(connaitre/comprendre)* 'agn *(suffixe action générique)* n'garth *(questions)*

y'a *(moi)* g'leb *(hérétique)* c'ch'ull *(connaitre/comprendre)* 'agn *(suffixe action générique)* n'bog *(réponses)*

y'a *(moi)* r'lebl'toth *(domaine de la Terre)* 'goth *(suffixe natif de)* phl'geth *(accepter)* 'agn *(suffixe action générique)* flagh'l *(pacte)*

kn'a *(maintenant)* aï' *(préfixe et)* n'gha *(avant et après)* y'a *(moi)* aif'w *(offrir/céder)* 'agn *(suffixe action générique)* akl' *(préfixe mon)* f'throd *(ce qui constitue un être)*

y'a *(moi)* yaggn *(fidèle)* y'a *(moi)* fhtagn *(rêver/dormir/attendre)* aï' *(préfixe et)* gah'n *(prier/attendre quelque chose)* shub *(peuple)* r'thar'oth *(domaine des Ténèbres)* 'goth *(suffixe natif de)*

y'a *(moi)* worr'nagh *(sorcier/invocateur)* ygg'nhar *(appeler)* 'agn *(suffixe action générique)* aï' *(préfixe et)* wh'ogg *(invoquer/convoquer)* 'agn *(suffixe action générique)* shub *(peuple)* r'thar'oth *(domaine des Ténèbres)* 'goth *(suffixe natif de)*

uh'e *(impératif)* kn'a *(maintenant)*

y'a *(moi)* wh'ogg *(invoquer/convoquer)* 'agn *(suffixe action générique)* rlg' *(dans/vers)* r'lebl'toth *(domaine de la Terre)*

uh'e *(impératif)* kn'a *(maintenant)*

shub *(peuple)* r'thar'oth *(domaine des Ténèbres)* 'goth *(suffixe natif de)* aï' *(préfixe et)* shog *(serviteurs/infants)* ct'rii *(venir/transiter d'un point éloigné vers un point d'arrivée)* rlg' *(dans/vers)* r'lebl'toth *(domaine de la Terre)*

uh'e *(impératif)* kn'a *(maintenant)*

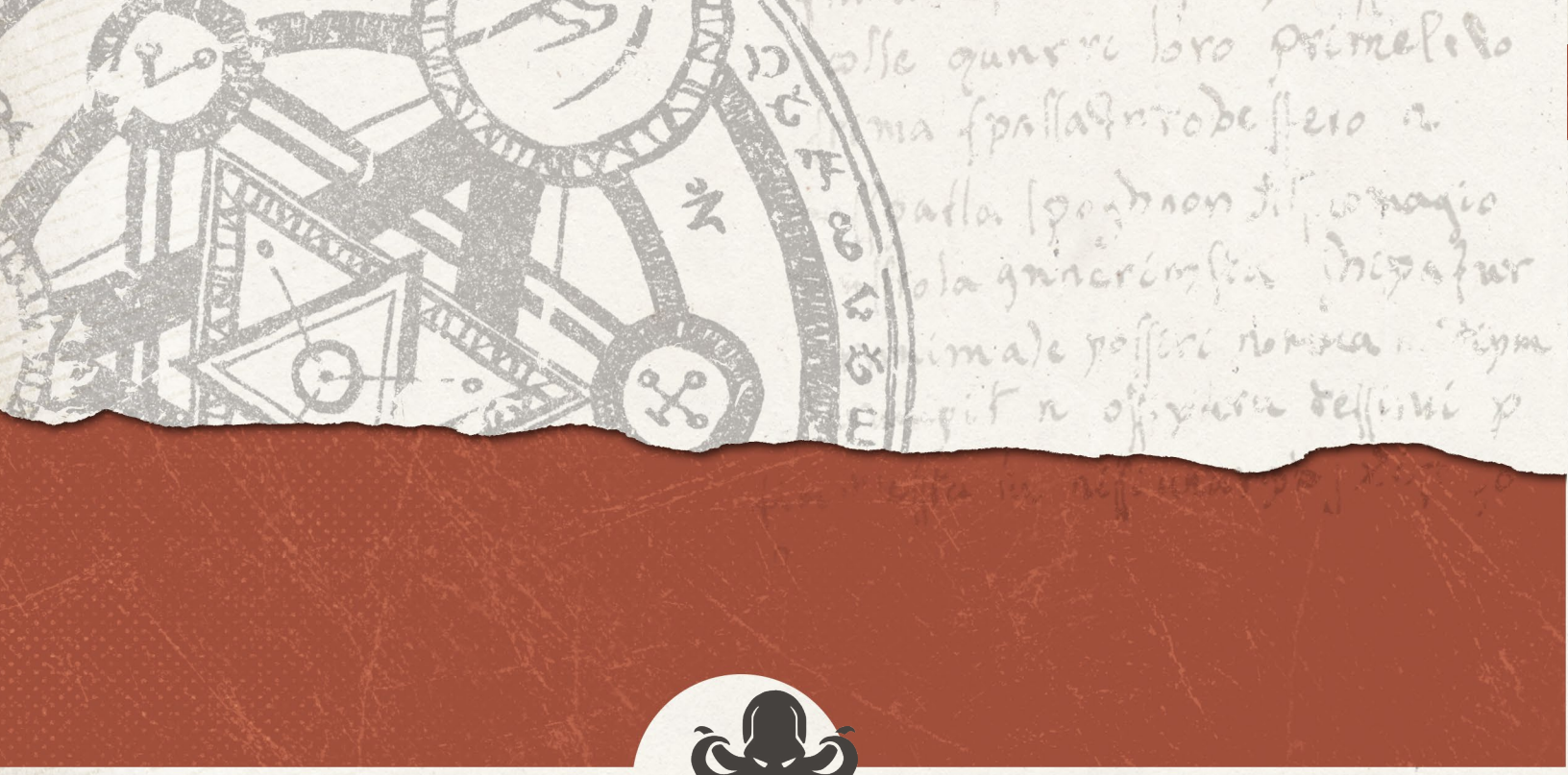
uh'e *(impératif)* aï' *(préfixe et)* fhtagn *(rêver/dormir/attendre)* rlg' *(dans)* nglui *(éternité)*

uh'e *(impératif)* aï' *(préfixe et)* fhtagn *(rêver/dormir/attendre)* ph' *(par delà/au long de)* nglui *(éternité)*

y'a *(moi)* wgah *(résider)* aï' *(préfixe et)* fhtagn *(rêver/dormir/attendre)* rlg' *(dans)* r'thar'oth *(domaine des Ténèbres)*

uaaah *(terminer un sortilège)*

uaaah *(terminer un sortilège)*



DOSSIER 9

# LES DESSOUS DE L'AFFAIRE TAMAM SHUD

Les **pages 144-145** du *Journal de Z* évoquent une affaire criminelle liée à **un étrange cryptogramme apparenté à un rubaï** – une sorte de poème en quatre vers issu de la poésie arabo-persane.

## L'AFFAIRE TAMAM SHUD

Si l'on se fie aux apparences, l'affaire dite du Tamam Shud n'est qu'**un fait divers auréolé de mystère** qui a momentanément capté l'attention de la presse et du public. Dans les faits, **le cadavre d'un homme a été retrouvé sur une plage de Somerton**, près d'Adélaïde en Australie, à deux pas d'un hospice pour enfants infirmes. Le corps ne présentait aucune blessure apparente et ne possédait aucune pièce d'identité, hormis **un petit bout de papier imprimé des mots « Tamam Shud »** – qui signifie « fini » ou « terminé » en persan – au fond de l'une de ses poches.

Les autorités ont multiplié les initiatives officielles et publiques pour tenter d'identifier cet inconnu… sans aucun succès. Et la découverte du **recueil de poésie persane** auquel avait été arraché le morceau de papier a ajouté une nouvelle énigme à l'affaire : **un cryptogramme indéchiffrable** supposément griffonné par l'inconnu, ainsi qu'**un numéro de téléphone**.

# CONTEXTE

Pour comprendre le mystère qui entoure l'affaire Tamam Shud, il faut préalablement savoir que les membres d'un culte très secret se cachent à Adélaïde : le **Pentagone de Uhlur'hu**, du nom d'un Grand Ancien rival de Cthulhu.

Les adeptes de cette secte complotent dans l'ombre pour que **Uhlur'hu franchisse le seuil de R'lyeh à la place de Cthulhu** lors de la prochaine émersion de la ville engloutie. De ce fait, ils vivent dans la plus grande discrétion, car si les fanatiques du culte de Cthulhu découvraient leur existence, ils seraient traqués et éliminés sans relâche.

L'atout des membres de cette secte est de disposer d'**une technique occulte leur permettant de projeter leur esprit**, soit dans le corps d'un autre membre du culte, soit vers le plan astral de Uhlur'hu. Cette aptitude leur confère une certaine forme d'ubiquité lorsqu'ils se prêtent leurs yeux et leurs oreilles, ainsi qu'une forme d'égrégore lorsqu'ils partagent leurs connaissances et informations. L'ingestion d'hypnotiques et la récitation de formules phonétiques sont toutefois nécessaires à l'état de transe requis par ces facultés.

Enfin, le culte de Uhlur'hu gravite autour de deux principaux lieux : **un manoir huppé** situé en plein centre d'Adélaïde, et **un hospice pour enfants infirmes** localisé à Somerton, tout au bord de l'océan.



# HISTORIQUE DES ÉVÈNEMENTS

Si l'auteur du *Journal de Z* a notoirement lutté contre le culte de Cthulhu, celui que l'on a surnommé l'Homme de Somerton enquêtait quant à lui sur le culte de Uhlur'hu. Impossible de déterminer quels étaient les liens exacts entre ces deux hommes dans la lutte contre les Grands Anciens, mais ils s'échangeaient des messages **par l'intermédiaire d'un exemplaire des *Rubaïyat d'Omar Khayyam***, faisant office de « boite aux lettres morte » — une *dead drop* en anglais.

Au cours de son investigation, l'Homme de Somerton avait fini par s'intéresser à l'hospice pour enfants infirmes de la banlieue de Somerton Park. Il y a surpris l'étrange comptine phonétique enseignée aux enfants par les nurses des lieux. **Les lettres griffonnées sur la couverture des *Rubaïyat d'Omar Khayyam*** selon la structure d'un rubaï sont donc en réalité les sonorités entendues à cet instant ; il suffit de les prononcer telles quelles pour énoncer l'une des formules du Pentagone de Uhlur'hu.

Dans des circonstances troubles, peut-être contre sa volonté, l'Homme de Somerton ingurgite également **une dose massive des hypnotiques** que les adeptes du culte utilisent pour leurs transes. Dans un état second, il parvient néanmoins à quitter l'hospice, puis à **déchirer les mots « Tamam Shud »** des *Rubaïyat d'Omar Khayyam* pour laisser un message posthume à son allié.

C'est en apercevant l'Homme de Somerton tituber dans la rue comme une personne ivre que **Ruby Pearce, une délinquante opportuniste**, profite de la situation pour lui faire les poches et lui dérober son portefeuille ainsi que son exemplaire des *Rubaïyat d'Omar Khayyam*. Elle l'abandonne sur la plage où il parait s'endormir contre la digue.

Toujours en proie au délire, l'Homme de Somerton se répète la formule qu'il a entendue pour ne pas l'oublier. Sous l'effet conjugué de l'hypnotique et du mantra, **son esprit est alors projeté sur le plan astral de Uhlur'hu**. Mieux vaut ensuite ignorer comment son corps astral a été dévoré dans cette dimension…



# LA STRATÉGIE DU PENTAGONE DE UHLUR'HU

Après l'incursion de l'Homme de Somerton dans l'un de leurs domaines, les membres du Pentagone de Uhlur'hu n'avaient aucun moyen de savoir si cet inconnu appartenait au culte de Cthulhu, à une autre organisation, ou s'il agissait seul. Pour déterminer si leurs secrets avaient été percés à jour, **une stratégie risquée mais calculée** a été mise en place.

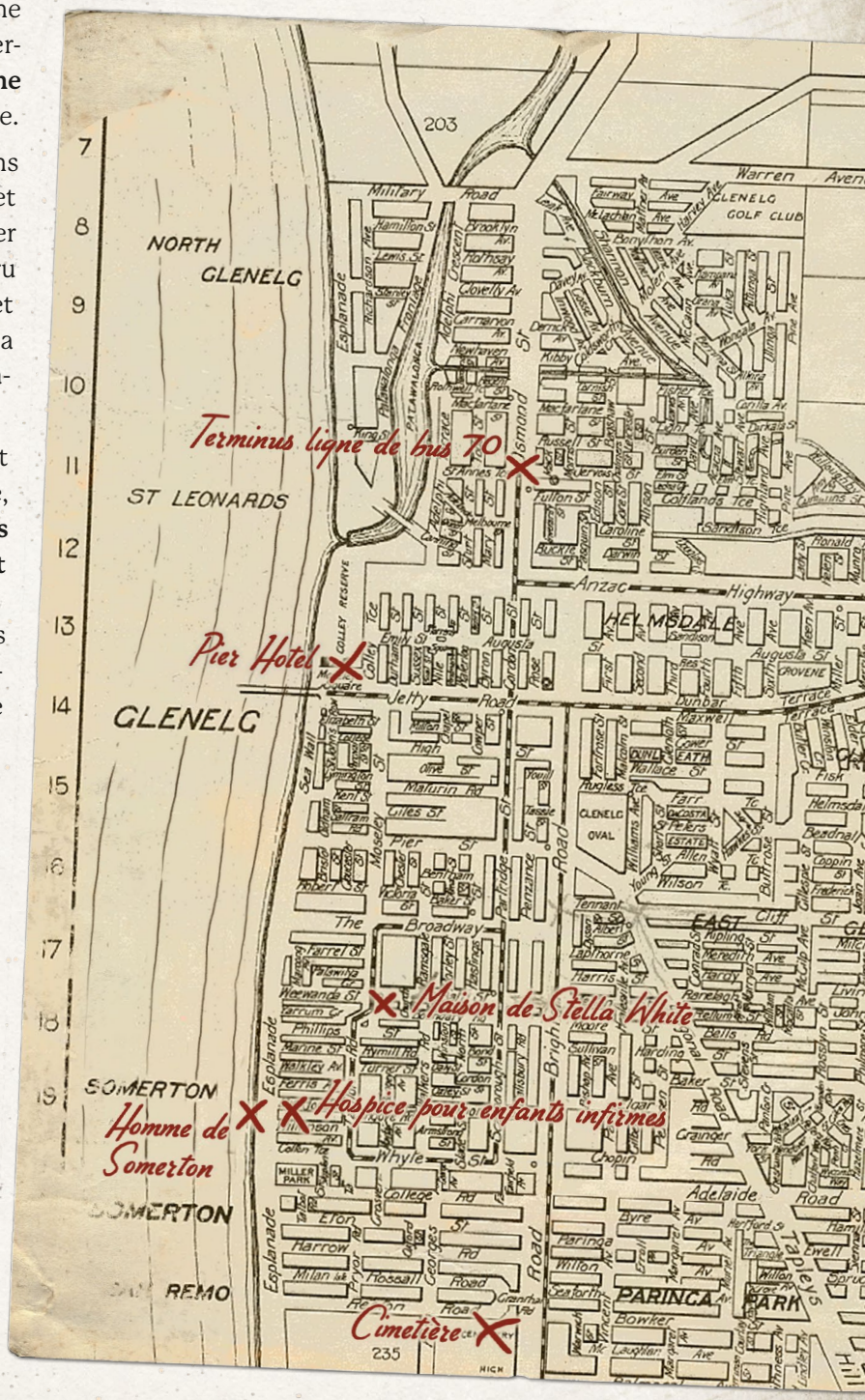
Il était trop difficile pour la secte et ses moyens limités de faire disparaitre toutes les preuves et les témoins. Une telle initiative aurait pu effrayer d'éventuels complices qui auraient alors disparu dans la nature sans laisser de traces. Pire, un effet Streisand aurait également pu naitre et mettre la puce à l'oreille d'autres investigateurs ou de fanatiques du culte de Cthulhu...

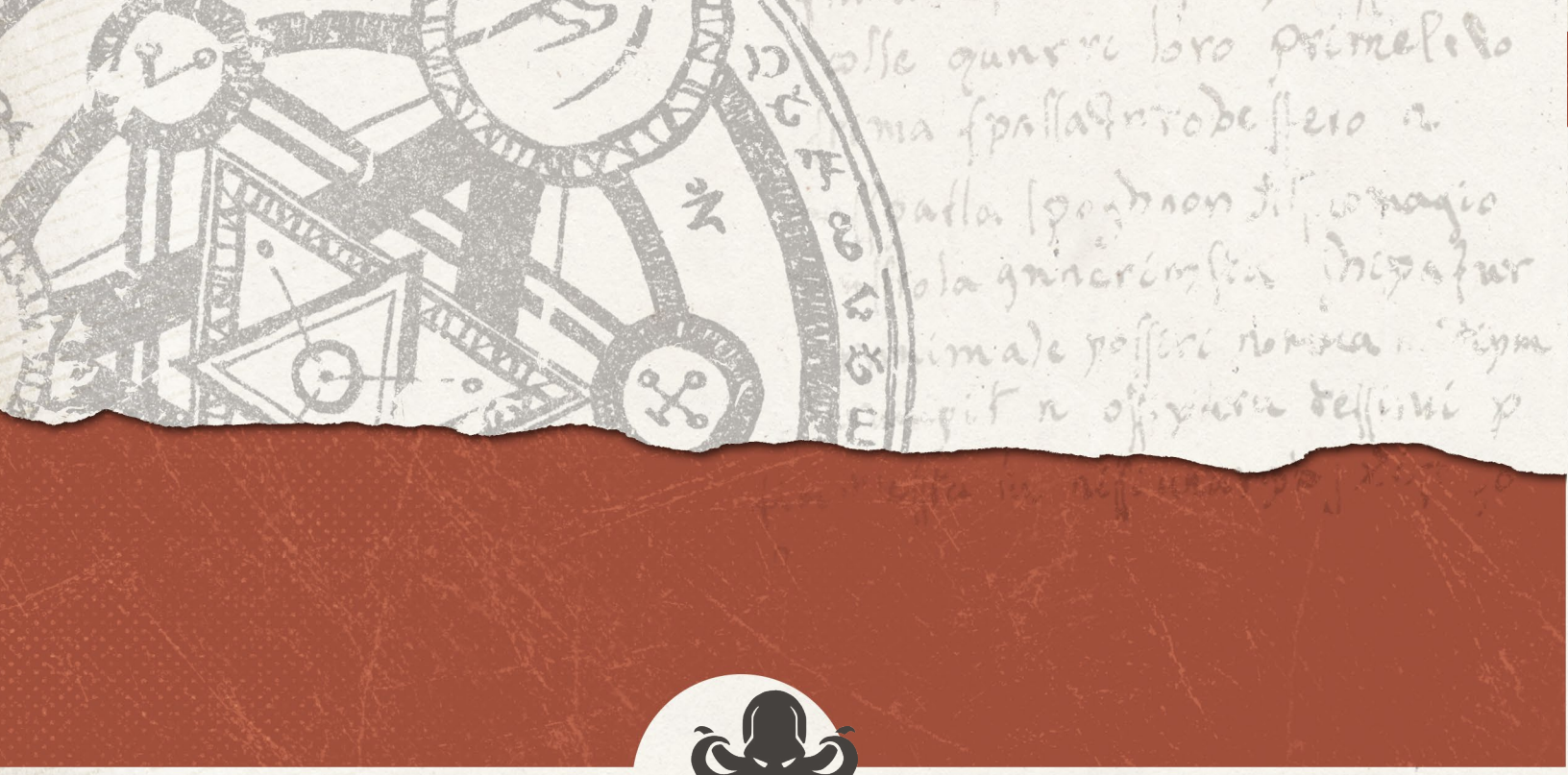
Les dirigeants du Pentagone de Uhlur'hu ont donc choisi de laisser l'affaire devenir publique, mais en prenant soin de placer **différents points de contact pour capter les individus qui auraient su quelque chose** :

▶ Le numéro de téléphone découvert dans les Rubaïyat d'Omar Khayyam a été rajouté à postériori par des enquêteurs appartenant au culte de Uhlur'hu. Derrière ce numéro, une autre agente du culte se fait passer pour une hypothétique connaissance de l'Homme de Somerton.

▶ Les appels à témoin et les portraits-robots publiés dans la presse à propos de l'Homme de Somerton visaient à encourager les individus qui voudraient nuire au culte de Uhlur'hu à contacter les autorités infiltrées par les adeptes.

▶ Diffuser le cryptogramme dans la presse était une décision similaire mais encore plus audacieuse que le point précédent. Même le plus aguerri des cryptanalystes ne pourrait se douter qu'il n'y a rien à déchiffrer derrière ces lettres et qu'elles constituent une formule occulte phonétique. Si des individus avaient connaissance de ce fait, il leur faudrait encore connaitre les hypnotiques à utiliser pour rendre la formule opérante. Et dans le pire des cas, des initiés à l'occulte ou des adversaires du culte finiraient dans le plan astral de Uhlur'hu avec d'infimes chances de survie s'ils venaient à l'essayer...





DOSSIER 10

# DU PREMIER ARTISTE À L'EMPIRE DE LA MORT

Les **pages 146-147** du *Journal de Z* assemblent **des notes cryptiques entremêlées de croquis**. Il s'agit en réalité de mémorandums permettant de localiser un lieu de rencontre secret, de déchiffrer un mot de reconnaissance codé, de suivre un itinéraire à travers les catacombes de Paris, pour finalement y jouer un air de musique capable d'ouvrir un passage vers une autre dimension.

## DÉCHIFFREMENT

Pour déchiffrer ces notes morcelées et accomplir le rituel qu'elles dissimulent, **trois étapes** sont nécessaires :

▶ La première étape consiste à se rendre près du lieu de rendez-vous désigné par le « premier artiste ». En donnant le bon mot de reconnaissance à un intermédiaire, il est ainsi possible d'obtenir une antique flute de pierre.

▶ La seconde étape permet de cheminer dans les catacombes parisiennes pour aboutir à une carrière isolée, à l'extrémité du réseau souterrain.

▶ L'étape finale implique de déchiffrer une partition de musique pour la jouer devant un ossuaire, afin d'ouvrir un passage vers un gouffre cosmique.

## LE PREMIER ARTISTE

La première partie des indications fait référence à un « **premier artiste** » et à un « **horaire** ».

Le **Premier Artiste** est **une sculpture de Paul Richer** représentant un homme de l'âge de la pierre taillée en train de sculpter une effigie de mammouth. Elle est située **dans le jardin des plantes de Paris**, à côté de la galerie de paléontologie du muséum national d'histoire naturelle.

La **liste d'heures** est quant à elle un mot de reconnaissance chiffré. Il suffit de tracer les aiguilles d'une horloge correspondant à chaque horaire pour représenter des lettres ‘voir page suivante).

Le **mot de reconnaissance** se déchiffre donc de la manière suivante :

| DÉCHIFFREMENT | |
|---|---|
| TEXTE CHIFFRÉ | TEXTE DÉCHIFFRÉ |
| 12:30 - 20:50 | P |
| 07:25 | A |
| 12:30:25 - 21:50 | R |
| 00:30 | I |
| 16:40:05 | S |
| 00:30 | I |
| 00:30 | I |

Les **Parisii** étaient un peuple gaulois vivant au IIIe siècle dans l'actuelle région parisienne. Ils donnèrent leur nom à la ville de Paris.

## LE CHEMIN DES CATACOMBES

La deuxième partie des indications présente **une liste d'adresses** et **une figure géométrique** ressemblant à un soleil.

Cette figure géométrique est emblématique des **puits de carrières de l'Inspection Générale des Carrières**. Une plaque d'égout ronde encadrée d'un carré de fonte stylisé marque effectivement les tampons





**A**
05:35



**B**
06:00 - 09:55:35



**C**
05:05



**D**
06:00 - 07:55



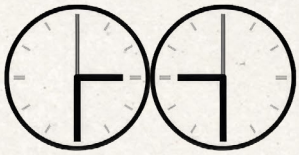
**E**
03:20:10



**F**
03:30:10



**G**
01:25:05 - 09:35



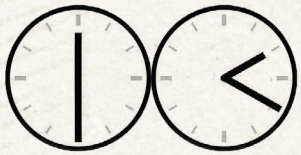
**H**
03:30:00 - 09:30:00



**I**
12:30



**J**
12:40



**K**
12:30 - 02:20



**L**
03:00



**M**
06:25 - 06:35



**N**
06:25 - 06:30



**O**
01:25 - 11:35



**P**
12:30 - 08:50



**R**
12:30:25 - 09:50



**S**
04:05:40



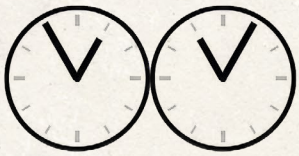
**T**
09:30:15



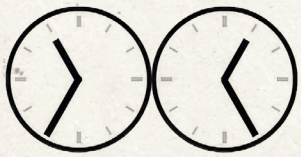
**U**
11:05



**V**
01:55:05



**W**
01:55 - 11:05



**X**
11:35 - 01:25



**Y**
11:35:05



**A** (alt)
07:25

de regard et les puits de service de l'IGC. Il suffit de trouver l'une de ces plaques pour accéder au réseau de catacombes et de carrières qui s'étendent sous Paris.

Les adresses constituent quant à elles **un itinéraire à suivre dans les catacombes**. Le « 63 Rue N.D des Champs » est le point de départ au niveau de la surface. Les adresses suivantes sont des points de repère balisant les catacombes et les anciens vides de carrières du Grand Réseau Sud. En suivant ces indications, l'itinéraire mène à la carrière Concini, un petit réseau de carrières situé à la périphérie du Grand Réseau Sud.

De **subtils indices** montrent que cette liste d'adresses ne mène à rien à la surface :

▶ Il n'existe aucune « rue de Grébillon » avec un « G » à Paris, seulement une « rue de Crébillon » avec un « C ». La typographie commise dans le journal correspond en réalité à un marquage mural que l'on peut trouver dans le réseau Concini.

▶ De la même manière, il n'existe aucun numéro « 3a » dans la « rue de Crébillon ». Il s'agit encore une fois d'un marquage présent uniquement dans les carrières.

## LE MEMENTO MORI

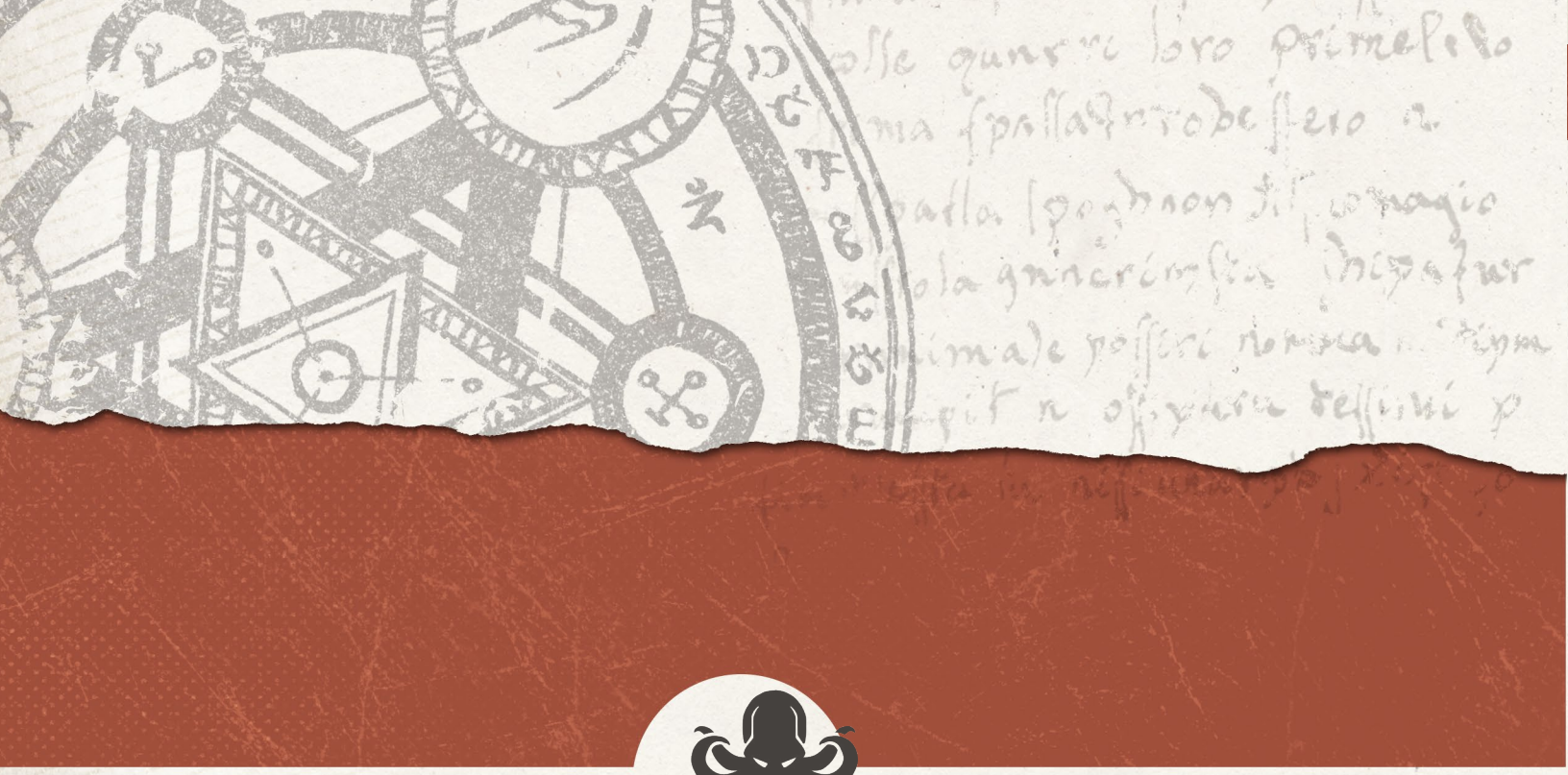
La troisième partie des indications illustre **un ossuaire des catacombes** et **une suite de chiffres ponctuée de points et de barres**.

La suite de chiffres est **un morceau de musique** noté selon une écriture musicale alternative : celle proposée dans **la *Dissertation sur la musique moderne* de Jean-Jacques Rousseau**. Les premières mesures de ce morceau sont inspirées de la « Suggestion Diabolique » op. 4 no. 4 de Sergueï Prokofiev.

Il est à noter que les bémols et les dièses de cette partition sont largement superflus. Ce détail pourrait renforcer le sentiment d'étrangeté ou d'incompréhension au regard d'un musicien.

L'esquisse présente quant à elle **un agencement de crânes distinctif faisant office de repère** dans le réseau Concini. La marque « In situ » de l'illustration se focalise sur un crâne endommagé placé de profil, comme s'il prêtait l'oreille. C'est ici qu'il faut interpréter le morceau de musique transposé…





DOSSIER 11

# LES BRUITS

Les **pages 152-165** du *Journal de Z* montrent des taches d'encre énigmatiques, des symboles géométriques furieusement raturés et des pages remplies de haut en bas du terme : « **les bruits** ». Cet ultime et intense épisode de paranoïa et de folie semble avoir eu raison de l'auteur du journal…

## LES BRUITS

Les Bruits sont **des entités prédatrices** que l'humain n'est pas capable de percevoir, non pas parce qu'elles sont invisibles, mais parce qu'elles évoluent dans un plan métaphysique parallèle. Elles ne deviennent perceptibles qu'à leurs proies, uniquement à travers un bourdonnement qui trahit leur présence et qui pourrait s'apparenter au « Hum » – un phénomène sonore basse fréquence de source inconnue encore inexpliqué au regard de la science.

Ces créatures proviennent d'**une dimension où les sons ont une densité tangible**, comme le seraient des murs ou des voiles. Mais ce n'est pas simplement dans le silence ambiant que les Bruits parviennent à « voir » et percevoir leurs proies, car ils établissent une

étrange connexion avec elles : c'est le silence entendu par la victime elle-même qui permet leur traque. Ainsi, se boucher les oreilles au milieu d'un environnement sonore bruyant n'est pas une parade. Il faut que les sons soient réellement audibles par la victime pour éloigner les Bruits et brouiller leurs perceptions.

# MENACES ET CONSÉQUENCES

**Le silence est une menace mortelle** pour les victimes des Bruits. Et les environnements calmes deviennent des situations à risque. La traque de ces entités implique diverses répercussions et séquelles :

▶ Le repos devient impossible. Il faut vivre en permanence au milieu de sources sonores continues. Allumer un poste de radio, activer un bruyant métronome, toquer de manière irrépressible sur toutes les surfaces à proximité, fredonner à tue-tête sont autant de fragiles protections. Mais à ce prix, le sommeil est toujours de mauvaise qualité, la fatigue pèse chaque jour un peu plus, le corps ne récupère plus, l'esprit se délabre…

▶ La discrétion n'est plus envisageable. S'infiltrer furtivement dans un lieu interdit ou se cacher d'un adversaire sans faire bruit deviennent des risques suicidaires.

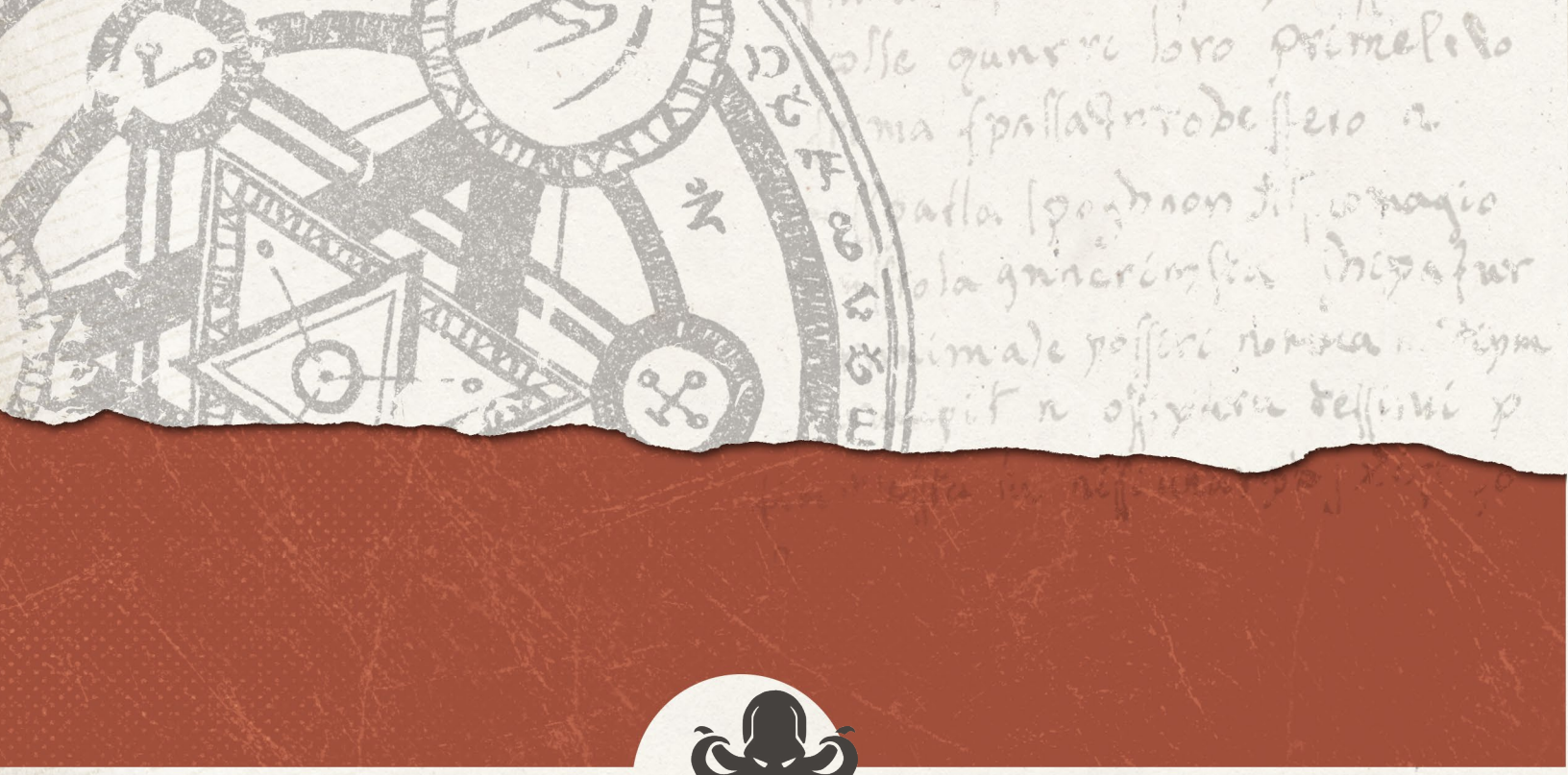
▶ Les périodes de calme et les atmosphères feutrées sont des pièges à surveiller constamment. Une nuit tranquille, l'intérieur d'une bibliothèque, une maison isolée, une région sauvage désertée deviennent des périodes et des zones dangereuses. À l'inverse, le brouhaha d'une foule, le tumulte urbain, ou le martèlement de la pluie deviennent des refuges salvateurs.

Pour les proies des Bruits – traquées en permanence, sans jamais pouvoir dormir véritablement, toujours à l'affut du « Hum » qui signale l'approche de ces prédateurs –, **la psychose et l'épuisement sont inévitables**. Les hallucinations liées au manque de sommeil renforcent par ailleurs le sentiment de traque et l'impression de sentir ces entités se rapprocher.

# ÉCHAPPATOIRES

Impossible de déterminer avec certitude **comment les Bruits ciblent leurs victimes**. Mille conjectures sont possibles. Suffit-il de connaitre leur existence ? Faut-il entrer en contact avec l'une de leurs proies ? S'agit-il uniquement de hasards cosmiques ? Le *Journal de Z* ne contient aucune information à ce sujet.

Échapper et survivre aux Bruits est malheureusement une autre inconnue sans solution avérée. Si ces entités sont aussi méconnues, c'est peut-être parce que leurs victimes ne survivent jamais. On pourrait néanmoins conjecturer que l'auteur du *Journal de Z* avait envisagé une échappatoire dans les Contrées de la Mort – voir le **Dossier 10 - Du Premier Artiste à l'Empire de la Mort** –. S'exiler dans une autre dimension est-elle alors la seule solution possible ?



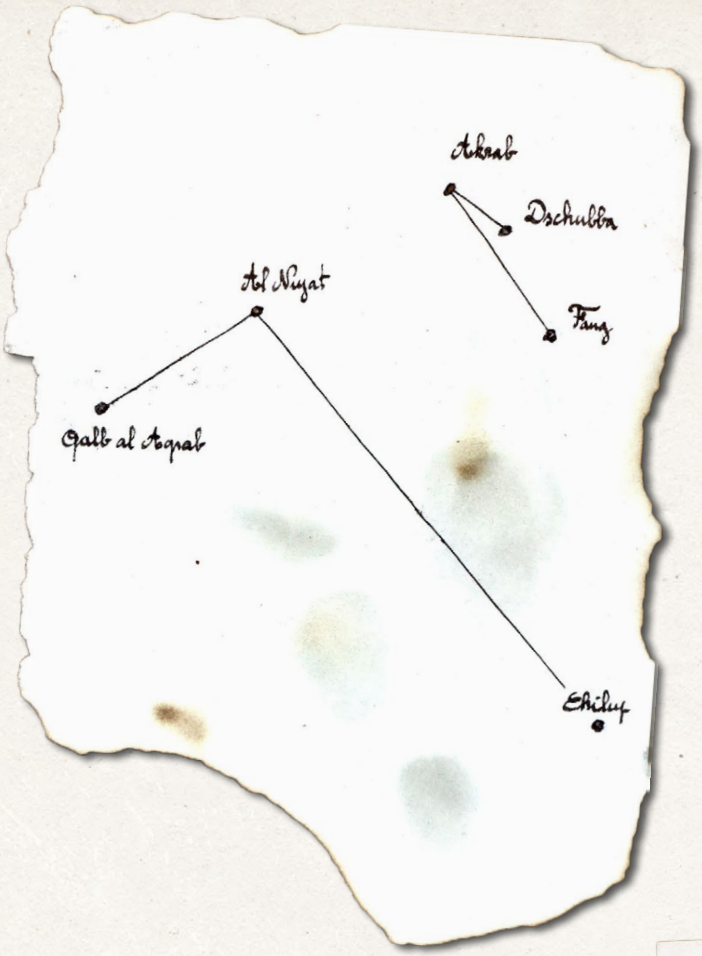
DOSSIER 12

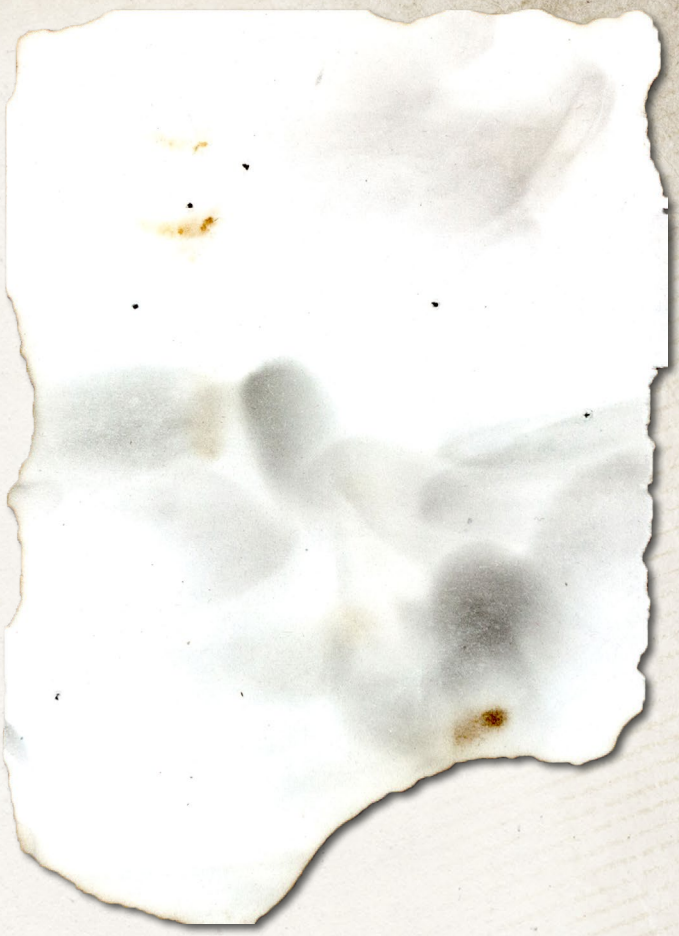
# PAGES ARRACHÉES

Trois pages ont été arrachées à la fin du *Journal de Z*. L'une est partiellement brûlée, une autre a été pliée en quatre, la dernière est complètement froissée. Elles présentent des sortes de constellations d'un côté, et des énigmes cryptiques de l'autre.

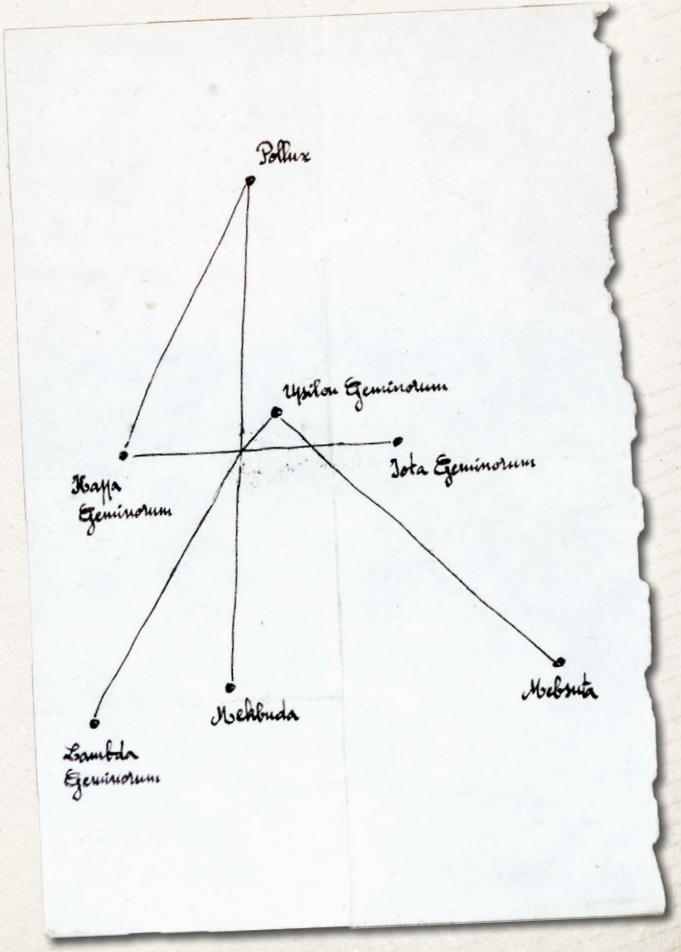
Ces pages sont les clés de déchiffrement du rituel de conjuration de la malédiction du Roi en Jaune — voir le **Dossier 6 - Conjuration des cauchemars du Roi en Jaune**.

*Page brûlée*



Seul le sage connaît les mots justes,
Et le corbeau leur véritable sens




*Page pliée*

*Page chiffonnée*

