

Les expériences interdites  
du mystérieux monsieur B  
Partie 4 - 1936-1937  
De Paris à Madrid





*Timon Frères*

*Accordeurs*

*Tout types de pianos & Clavecins*

*Adresse :*  
*22, rue de la Timone*  
*75 PARIS*

*Accordeurs officiels du Conservatoire National de Paris*



*La carte de visite des frères Timon*



315 TELEGRAMA

MINISTERUL POSTELOR SI  
TELECOMUNICAȚILOR DIN  
R. P. R.

PRIMIT Data 19 ora 47 m. Nr. B. L. 53 Primitor, [Signature]

TRANSMIS Data ..... ora ..... m. Nr. Legătură ..... Transmițător, [Signature]

OLIVIA BROUTELLE  
LA FLAMME FRANÇAISE  
PARIS - FRANCE

Ernesto Frigali

Indicații de serviciu

Guerra di rivalità tra Sec. e Rep.  
Soggiornare a Parigi per un po' di tempo

COL 2 3 ++++++

(Stamp: 1936)

M. I. 6-52 | P. Galați • 8421-1954 Fig. 6-20. Format A 5 (1)

*Le télégramme d'Ernesto Frigali*

**TELEGRAMA**

De Oaxaca de Juárez el ..... de ..... de 1936

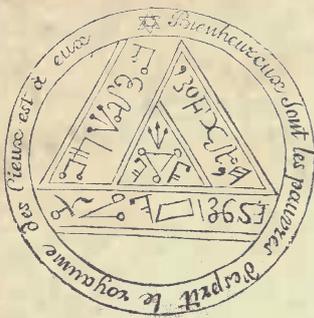
PARA Senorita Natacha Vía.....

Destino Profetas de la Observancia D&E

Nuestro Estado es pobre por la ignorancia y la falta de comunicaciones.  
Ayúdenos para tener escuelas y construir caminos.

Profesor americano en el parque nacional de Urdaibai  
en el sitio de las excavaciones  
Alemanes también - Campos - Excavaciones sospechosas - Pídale a  
Olivia una audiencia con el Arcángel S.

Ernesto



## Le cimetière du Père Lachaise

Tout en marchant entre les allées du cimetière, l'Archange parle au groupe.

Note au Maître du Arcanes :

Comme dans les chapitres précédents, voici une série de réponses qui pourront satisfaire nos journalistes.

### À propos de leur mission :

« Votre enquête à Bilbao a éveillé un grand intérêt de la part de nos instances dirigeantes. Nous devons faire vite ! Les agents du mal sont bien trop occupés à remettre de l'ordre dans les bouleversements que vous avez opéré en Espagne, et c'est tant mieux ! Mais cela ne durera qu'un temps. »

### À propos du réseau souterrain souslaboutiquedel'antiquaire :

« Des portails permettent le passage entre notre plan terrestre et les cercles des Enfers. L'une de ces portes, vous l'avez trouvée en Irlande et maintenant une autre située sous la boutique de l'antiquaire. D'autres passages existent. Si vous en découvrez lors de vos investigations, n'hésitez pas à nous les signaler. C'est notre rôle de s'occuper de neutraliser ces passages et nos équipes de nettoyeurs sont rôdées à ce genre d'opération. N'essayez même pas de franchir ces Passages, car vous n'en reviendriez pas... ou

alors comme serviteur éternel d'une divinité du mal. »

### À propos De Mickaël :

« Les Hommes me donne le nom de Michaël ou Michel ; comme Sandalphon, je suis Archange. La Bible m'honore comme Prince des Archanges, celui du Premier Rayon, Défenseur de la Foi, Prince de tous les Anges du Bien, chef des forces du ciel, de la milice céleste, champion du Bien, bref, vous le voyez, je dois avoir les épaules larges pour recevoir tant d'honneur, dit il avec un large sourire. »

### À propos des personnages qui l'accompagnent :

« Ce sont des agents des deux bureaux qui m'aident à procéder à l'analyse des Âmes, le Chœur des Vertus et la Question. Je contrôle en tant que recteur les deux Anges ; la deuxième contingence est sous les ordres de Lilith, qui règne sur un contingent de démons, exercé dans l'art du vice, en désignant les étranges créatures sombres et mystérieuses. Et oui, cela peut vous paraître brutale comme réponse, mais l'Observance Inquisitoriale combat le mal par le mal. Notre « Bureau des Questions » est constitué pour les vertus, d'agents du Chœur des Vertus qui est le cinquième niveau du monde céleste. Les âmes perverses sont questionnées, purifiées et retournent à l'Observance du Grand Réceptacle. Le second,





celui des vices, s'occupe des entités les plus perverses et les plus mauvaises pour en extraire la substantifique moelle. »

#### **À propos des agents de Lilith :**

« Malheurs à ceux qui ne convainquent pas notre premier jury du Chœur des Vertus. Les Vertus sont une force héroïque et inébranlable : les Anges qui nous accompagnent, en désignant les deux agents à la chevelure blonde, sont souvent représentés un livre à la main. Ces damnés irréductibles sont alors livrés au « Palais d'Istasha » qui peut assouvir avec l'accord tacite des autres Dieux Très Anciens, ses pulsions les plus extrêmes. Les Démons du Vice qui poursuivent la Question sont appelés les Tentateurs ou Tentatrices De la cause... Ne vous fier pas à leurs allures juvéniles, en montrant cette fois-ci les deux agents qui portent la malle, leur force tient en ce qu'elles sont capables de sonder et d'imprégner d'une façon que la morale réprouve, tout corps ouverts à la luxure et la dépravation. C'est au Palais d'Istasha, lieu où les turpitudes s'entremêlent, que sont jaugés les Âmes les plus noires. Cet ultime tamis doit purifier l'essence psychique de la victime qui est placée entre les mains des Incubes ou de Succubes bien entraînées. Toutes les informations sont alors disséquées, triées et envoyées vers l'Observance de la Conscience Universelle qui filtre une ultime fois ces informations. »

#### **À propos des extra-terrestres :**

« Les deux alliances se livrent une guerre sans merci pour faire pencher la balance de l'un ou l'autre de leur propre camp et favoriser la divinité qu'ils servent. Mon domaine s'étend à la recherche des âmes et leur pesée dans le but de les juger ; je vous en ai beaucoup dit... Mais soyez sans crainte, vous en apprendrez bien plus au cours de vos missions futures sur ces civilisations extra-terrestres. »

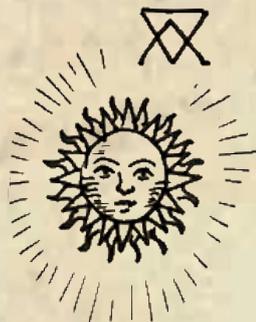
#### **À propos des objets contenus dans la malle :**

« Vous avez encore réalisé une belle pêche en ramenant ses artefacts à Paris. Nous remettons la caisse à votre Observance. Le cube et le vase nous intéressent au plus haut point : si le contenant Égyptien conserve une entité démoniaque, le cube est une clef de l'un des cercles de l'enfer... Rien que ça ! Il est trop tôt pour que vous soyez informés sur leur utilisation... Vous pourriez même être piégé ! On n'ouvre pas la porte des enfers pour en ressortir comme si de rien n'était... L'avenir vous en apprendra plus, soyez patient. »

#### **À propos des lieux :**

« Bienvenue au purgatoire, déclare en souriant Mickaël, je vous rassure ce n'est qu'un repère souterrain, une annexe des bureaux de Notre-Dame. L'île Saint Louis n'est qu'à deux kilomètres à vol d'oiseau. Vous ne voyez que le haut de l'iceberg de cette base, vous avez du reste eu l'occasion de déjà visiter les bureaux de votre Observance celle consacrée





à la diplomatie et à l'espionnage, discipline dont vous êtes devenu et je m'en félicite, des experts. »

### **À propos de l'Observance Inquisitoriale :**

« Notre observance collabore étroitement avec la vôtre et aussi avec l'Observance des Âmes dont vous avez eu l'occasion de côtoyer l'un des plus éminents représentants en la personne de l'Archange Sandalphon. Cette partie de la base, le purgatoire comme j'aime à l'appeler, est un portail, qui amène directement les créatures jugées pour actes impies, au palais de notre Déesse Istasha ; vous avez du reste observer le type de créatures qui traverseront cette porte pour ne jamais revenir : Jimmy vous a présenté une galerie d'étranges êtres et l'une d'elle, doit prochainement franchir le passage... Souvenez-vous des containers et de cet être décharné qui était en fait une créature de Burns que nous avons capturé en Irlande : un damné, un pervers, que certains identifie comme Goule mais qui est en fait un dangereux Vampire. »

### **À propos des profondeurs :**

« Mais sachez qu'il existe un troisième niveau qu'on appelle l'Arsenal. C'est la plus vaste partie du repaire Parisien. Il s'étend profondément, dans les entrailles de Paris. Peut-être aurez-vous un jour l'occasion de la visiter. C'est ici que l'Observance de la Purification, le bras armé de

la Troisième Alliance, y stock son arsenal militaire. »

Au milieu du cimetière, il désigne une construction mémorielle de pierre flanqué de chaque côté par deux portails pleins. Posant son poing, chevalière dirigée vers la serrure, il ouvre et emprunte l'une des deux portes métalliques du monument au mort de l'Ossuaire :

« Les catacombes sont un vaste réseau de galeries ; une infime partie est accessible, le reste du réseau conduit à notre repaire. Au tréfonds du Purgatoire sont enfermés les captifs que nos agents mais aussi ceux de l'Observance de Purification nous confie. Certaines choses que vous allez voir peuvent réellement vous troubler mais soyez rassurés elles sont entre les mains de l'Observance Inquisitorial et ne peuvent plus nuire. Nous les avons neutralisé et leurs âmes seront purifiées lors du passage dans le palais de la Déesse ou dissoutent pour les plus noires. »

### **À propos des Dieux Très Anciens Mickaël :**

« Les dieux que nous servons tous ici, vous y compris, au sein de votre Observance Diplomatie & Espionnage, forment le Panthéon des Dieux Très Anciens.

Les dieux tutélaires Bast, Hypnos, Nodens, Vorvados, Lythalia, Yaggdytha, Istasha, Itzamna, Padmanabha, Frigg, Heimdall et



Cimetière du Père Lachaise

3 juillet 1937

*Salpêtre*

*Mur*

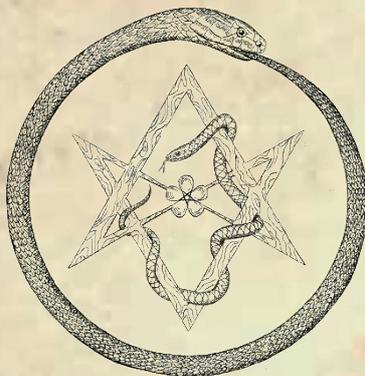


CIMETIÈRE DU  
PÈRE LACHAISE

*1 Ex 1 / 295*

4 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Visconti	33 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Planquette
1 <sup>er</sup> Sect. Rossini	44 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Sarah Bernhardt
Alfred de Musset	25 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Molière et
4 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> François Arago	LaFontaine
2 <sup>e</sup> Sect. Ledru Rollin	33 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Parmentier
Thomas Coutures	26 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Alphonse Daudet
Félix Faure	27 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Famille Hugo
Adelina Patti	39 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> M. Camille Jourdan
7 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Rachel Rothschild	David Dangers
Hélène et Abelard	M <sup>r</sup> Suchet
11 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Chopin	28 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Masséna
Cherubini	Gen <sup>l</sup> Lefebvre
12 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Céciliault	Gen <sup>l</sup> Foy
68 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Bizet Georges	29 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> M <sup>r</sup> Ney
48 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Balzac Honoré	24 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Pradier
89 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Oscar Wilde	55 <sup>o</sup> D <sup>oo</sup> Thiers

Don de M<sup>me</sup> N.-E. BOCCQUIER



Varuna incarnent ces Observances qui agissent dans des domaines complémentaires et régissent l'univers sous la tutelle du Grand Créateur.

Leur grande ancienneté, elle-même issue du noyau originel que cette conscience supérieure a façonné, ne peut agir directement. »

### À propos des autres Dieux

Mickaël :

« Nos ennemies le savent mais leurs Dieux mauvais, réparties entre ceux de l'Extérieurs et les Grands Anciens, sont aussi handicapés sur Terre. Cela peut vous donner le vertige, mais les Dieux Très Anciens dont vous êtes les représentants de quatre parmi les treize Observances on peu de pouvoir ici sur terre. »

### À propos des extra-terrestres

Sandalphon :

« Aussi curieux que cela puisse paraître, la planète bleue, astre insignifiant parmi tant d'autres, est au centre de toutes les attentions comme vous avez pu le remarquer.

Pour agir, nos ennemies convoquent leurs serviteurs ; ce sont des races extra-terrestre asservies à ces autres divinités, que vous avez d'ailleurs croisé à Bilbao.

Celui qui ne doit pas être nommé et son demi-frère, lorgnent sur ce que la Terre contient, en son cœur ! Mais pas seulement. Vous, Humains et plus particulièrement les prophètes et votre ADN sont les cryptogrammes de la vérité divine. »

### À propos de la Matière cachée

Mickaël :

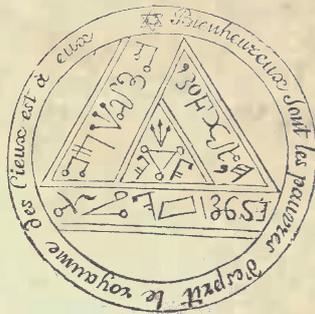
« Au centre de la terre est conservée une mystérieuse matière. Comment est-elle arrivée là ? Elle résulte d'un choc avec un astre venue du plus profond de notre galaxie il y a 66 millions d'années... À cette époque elle fut le théâtre d'un grand conflit entre les soldats des trois Alliances, au service de deux entités que nous Combattons. Elles sont elles-mêmes antagonistes, ennemies et rivales.

En ces temps reculé, la Bataille Chaotique comme nous la nommons, pencha en faveur de la Troisième Alliance, la nôtre, menée par l'Armée des Anges. Je peux vous en parler car nous menions, Sandalphon et moi, notre propre Légion contre les forces du mal. »

Carter Slade poursuit le discours de Mickaël et enchaîne après avoir remis ses colts en place, sortit un cigare de sa poche de chemise d'une main et de l'autre approché son autre main qui prend feu ! Il tire deux trois bouffées et se met à parler, d'une voix rocailleuse et profonde :

« ...Un geste de représaille, la colère profonde d'un Dieu Extérieur que l'on ne doit pas nommer, fit un geste qu'aucun n'avait prévu ! Il éjecta depuis les profondeurs de notre galaxie, d'Aldebaran l'étoile où il réside, le fameux matériau qu'il avait commencé à subtiliser depuis des millions d'années, aux yeux et à la





barbe de nos Dieux Très Anciens.

Faut dire que sa défaite décupla sa haine et dans un sursaut d'énergie il projeta son butin avant que l'on puisse le récupérer et l'astéroïde pénétra profondément dans les profondeurs de la planète. »

Sandalphon poursuit les explications : « Cette matière unique, est aujourd'hui contenus dans le noyau ferreux des entrailles de la planète. »

En ce début de XXe siècles, les sciences humaines découvrent à peine l'existence de cette matière que les scientifiques appellent l'antimatière ou matière noire. Certains chercheurs lui ont donné le nom de Matière Manquante et pour cause...

La plus grande partie est mixée avec une matière blanche qui a servit de catalyseur par Celui que l'on ne doit pas nommer et c'est cette concentration au sein de la Terre qui empêchent toutes actions des dieux ici-bas. »

Mickaël précise :

« Nous avons mis en place une Observance du Chaos pour comprendre et étudier ses effets. »

Sandalphon termine :

« C'est pour cela que nous devons agir en votre présence, grâce à vous et avec l'aide de vos alliés, ici présents. »

## **1 - Information sur la Bataille Chaotique, suivie de l'Armée des Anges, les Lieutenants de l'Enfer et Mister Burns**

Interventions de Mickaël et de Sandalphon :

« Il y a plus de 66 millions d'année, alors que les dinosaures régnaient sur Terre, les premières civilisations extra-terrestres, ancêtres des trois grandes alliances, furent très tôt mis en opposition, manipulées par Cthulhu d'un côté, Celui que l'on ne doit pas nommer de l'autre, Hastur ! Ou encore conseillée par les Dieux Très Anciens pour la Troisième Alliance. »

Leur but : libérer Cthulhu de sa prison de R'Lye pour les uns, faire diversion et ramener Hastur hors de l'emprise de son étoile d'Aldebaran pour les autres mais pour ces deux alliances, mettre la main sur un début d'amalgame caché dans les couches magmatiques de la Terre et acquérir la puissance ultime qui leur permettraient de régner sur l'Univers (Bible des Campagnes, partie 10). »

« C'était sans compter sur notre vigilance, une troisième faction extra-terrestre, constituée et conseillée par les Dieux Très Anciens et qui joua les trouble-fêtes. »

### **La Troisième Alliance**

« Essassani, Yahyel, hybrides Siriens, Pléadiens et Arcturiens forment cette troisième alliance. Ils sont





profondément bons et pacifiques. Non violentes, leurs civilisations a cependant dû développer un système défensif puis adopter un armement plus conventionnel pour limiter les intrusions des Sectoïdes et des Reptiliens lorsque le danger d'un retour des Dieux Extérieurs et le combat avec les Grands Anciens leur furent révélé par la vision des Dieux très Anciens. »

« Un signe des Dieux Très Anciens leur parvint, leur annonçant que Hastur et Cthulhu étaient sur le point de s'affronter, ou plutôt de se lancer à la conquête de la Terre avec deux alliances bellicistes : les Sectoïdes et les Reptiliens. »

### À propos de l'Armée des Anges

« À ces fins, et en toute hâte, ils durent générer des êtres hybrides. Certains théologiens affirment que de là, naquirent les légendes des messagers des Dieux et la création de l'Armée des Anges. Mais ces mythologies qui donnèrent naissance dans l'imaginaire collectif à ces êtres supérieurs, sont basées tout simplement sur les premiers hybrides créés pour servir de bras armés à la Troisième Alliance et servir puis contrer la profonde volonté des deux demi-frères ennemies, Hastur et Cthulhu de conquérir la Terre. »

### La créations des Archanges

« Les anges ont été créés au début de la création de notre univers, avant

celle de l'homme. Douze formaient les Anges Supérieurs : Azazel, Samaël, Lucifer, Mickaël, Gabriel, Uriel, Camael, Raphaël, Jophiel, Tsadqiel, Yophiel et Métatron et sous leurs ordre, une légion chacun, composée de milliard d'individus. »

« D'après les récits antiques détenus par les scribes de la Troisième Alliance, l'attraction du mal et les rêves d'Hastur empoisonnèrent l'âme des trois premiers alors qu'ils menaient leurs légions contre celles des deux autres alliances extra-terrestres. »

### La bataille sur Terre

« Lors de la Bataille Chaotique qui secoua la Terre il y a 66 millions d'années, les civilisations extra-terrestres Sectoïde et Reptilienne déjà en guerre, furent repoussées par les soldats de la Troisième Alliance sous les ordres de Raphaël, Gabriel et Mickaël. Poussés d'un côté par le flux continu d'un Cthulhu prisonnier en R'lyeh et d'autre part par les songes emplis de noirceur de Hastur, la libération des Grands Anciens fut à deux doigts de réussir. Les légions de l'Alliance, sous le regard bienveillant des Dieux Très Anciens, réussirent à empêcher la libération du Grand Ancien de sa prison sous-marine de R'lyeh.

Alors que les Archanges maintenaient l'assaut et gagnaient la guerre, d'autres forces militaires de l'Alliance Reptilienne s'engageaient cette fois-ci près d'Aldebaran. Elles utilisaient





l'assaut sur Terre de l'Alliance Sectoïde et du reste de leur armée comme diversion. Cette armada Reptilienne aborda les confins d'Aldebaran en une expédition titanesque pour tenter de libérer Hastur de l'attractivité de son étoile à neutron... »

### **Les légions perdues**

« Trois légions étaient déjà à pied d'œuvres, détachées sur les conseils des Dieux Très Anciens, près d'Aldebran. Ces légions menées par trois Archanges furent ainsi mis à contribution pour contrer ce funeste plan ; à leurs têtes, les Archanges Azazel, Samaël et Lucifer. Comme pour les alliés de Cthulhu sur Terre, les Reptiliens furent défaits mais les Archanges, trop présomptueux et fiers de leur victoire, tentèrent de s'approcher de l'étoile à neutrons répondant malheureusement aux échos de Hastur. Les trois légions de Azazel, Samaël et Lucifer furent englouties ainsi que leurs généraux. Le rire mélancolique et mauvais d'Hastur fut titanesque et avant de sombrer dans un catatonie, piégée par son étoile hôte, il réussit à capter l'essence même de ces trois légions, de leurs milliards d'âmes et la quintessence de leurs généraux pour projeter un dernier flux d'énergie en direction de la Terre. Cette onde colossale, s'abattit sur un ancien satellite naturel de la terre aujourd'hui disparu, Gaïa, la seconde lune qui fut brisée en plusieurs partie. Ce

phénomène est aujourd'hui connue sous l'événement de la chute d'une météore il y a de cela 66 millions d'année, à l'origine notamment d'un grand cataclysme sur Terre et la disparition des dinosaures. »

### **Les lieutenants de l'Enfer**

« Quand aux Archanges, Lucifer, Samaël et Azazel, ils restèrent prisonniers de l'esprit de Hastur. Leurs esprits dissouts au contact de la puissance incommensurable du Dieu Extérieur, furent pervertis à tout jamais et se muèrent au contact de Hastur en flux liquides et gazeux de couleur verte. Non contraints par l'attraction de l'étoile, le flux de Lucifer fut envoyé sur Terre avec l'aide des Byakhee, rejoindre les six premiers lieutenants. »

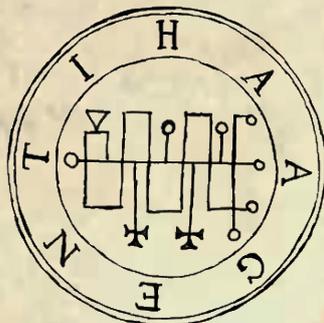
### **Mister Burns**

« Ainsi, Lucifer est aujourd'hui sur Terre sous les traits de Mister Burns, "le septième" et agit pour le compte d'Hastur, tandis que Samaël et Azazel sont restés auprès du Grand Ancien dans le système d'Aldebaran attendant de rejoindre les sept, par leur retour sur terre et la création d'un pont pour leur Dieu qui sonnera la fin des temps... »

### **Les six autres lieutenants**

« Si ils ont portés différents noms au cours des derniers millénaires, les civilisations des hommes les appellent Seth, Loki, Huwawa, Ahriman, Iblis et Belzébuth.





Autrefois actifs, ces Six autres dorment d'un profond sommeil mais parfois semblent hanter les rêves de certaines peuplades et sont encore aujourd'hui au cœur de certaines mythologies. »

« Ils ont pour mission de conserver, en vue du retour sur Terre de Hastur, les échantillons de l'étrange matière originelle contenu dans la Terre. À de rares occasions au cours des derniers millénaire, elle fut transportée des limbes du Cosmos par des serviteurs extra-terrestres, ou acheminée par l'un des portails ou par des serviteurs à dos d'un Byakhee puis scellée sous d'immenses constructions sur Terre. »

## 2 - À propos des Contrées du Rêves

Intervention de Morpheus :

« Les "Contrées du Rêve" sont une vaste dimension alternative accessible grâce au rêve de manière similaire à la projection astrale ou au rêve lucide. Les rêveurs expérimentés sont parmi les habitants les plus puissants des contrées du Rêve et peuvent devenir résidents permanents après leur mort physique. »

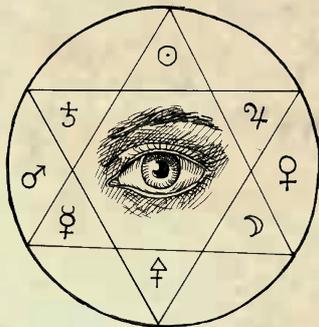
Lorsque Morphéus s'exprime, son aspect se brouille parfois. Les observateurs sont à la fois captivés par ses paroles et comme dans un état second. Morphéus poursuit :

« Pour rejoindre les contrées du Rêve, un rêveur doit trouver un escalier inhabituel au sein d'un rêve conventionnel et descendre les 700

Marches du Sommeil Léger pour faire face au jugement de deux gardiens puissants nommés Nasht et Kaman-Tha. S'il est jugé méritant (c'est-à-dire capable de survivre au danger de contrées du Rêve), le rêveur est autorisé à descendre les sept cents Marches du Sommeil Profond et il émerge ainsi dans les Bois Enchantés. Tant que l'on entre dans les contrées du Rêve de cette manière, les personnages laissent leurs corps physiques dans le monde de l'éveil. Si le rêveur est tué pendant son voyage, son corps souffrira un choc mais la mort dans les contrées du Rêve rendra le retour impossible.

On peut également entrer dans les contrées du Rêve physiquement comme Randolph Carter ; j'aurais l'occasion de vous le présenter. Mais cela requiert de trouver les très dangereuses zones où à la fois le monde humain et les Contrées du Rêve se chevauchent. D'autres planètes habitées peuvent également avoir leurs propres contrées du Rêve. Le temps s'écoule à un rythme différent dans les contrées du Rêve, une heure pouvant représenter une semaine ou plus, comme votre collègue l'a expérimenté. Ainsi un voyageur peut passer des mois dans les contrées du Rêve en une seule nuit de sommeil. Les contrées du Rêve ont une géographie propre et une population statique et immuable. Cependant, il n'est pas rare que de grands rêveurs puissent changer la





topographie en créant de nouvelles villes avec toute leur population comme vous l'avez fait avec cette cité. Les contrées du Rêve ont leur propre panthéon composés d'entités comme les Dieux Anciens, dieux de la terre qui ressemblent aux dieux grecs ou romains de la mythologie.

C'est Nyarlathotep qui régente les contrées du Rêve. Les autres entités comme les Grands Anciens ont très peu d'intérêts ou d'influences sur les contrées du Rêve.

L'Ouest est le territoire le plus connu des contrées du Rêve, comprenant de nombreuses villes splendides.

Le Sud est connu uniquement par sa région côtière et son île d'Oriab sur laquelle se trouve le Mont Ngranek.

L'Est est un continent largement inhabité l'exception de l'Ooth-Nargai. La cité de Celephaïs qui est la capitale de l'Ooth-Nargai a été créée de toutes pièces par son monarque le roi Kuranès, le plus grand de tous les rêveurs. Au-delà s'étendent les Contrées Interdites, de dangereux royaumes au sein duquel le voyage est interdit.

Le Nord est un continent montagneux effroyable célèbre pour son plateau de Leng, une région que se partagent des araignées géantes et des êtres semblables à des satyres, connus sous le nom d'hommes de Leng. Le nord contient aussi d'autres endroits plus agréables telle la ville d'Inquanok, célèbre pour ses carrières d'onyx. Les contrées plus reculées du Nord

sont connues pour abriter Kadath l'inconnue, la demeure des dieux.

En plus de ces différentes régions, les contrées du Rêve se composent de deux autres territoires.

Le monde souterrain qui court sous l'ensemble des contrées du Rêve. Ses principaux habitants sont les goules, qui peuvent physiquement entrer dans le monde de l'éveil à travers les cryptes et les cimetières. Le monde souterrain est aussi la demeure des Gugs, des géants monstrueux bannis de la surface pour leurs blasphèmes indicibles. La zone la plus profonde du monde souterrain est la vallée de Pnath, une dangereuse et obscure crevasse habitée par d'énormes bêtes appelées Bholes. Les Bholes sont les ancêtres des Dholes de Yaddith.

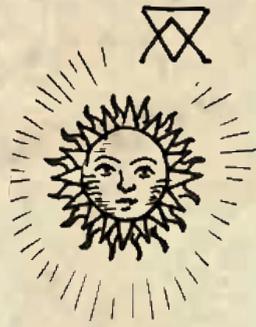
La Lune a son pendant dans les contrées du Rêve : elle est habitée par les monstrueuses bêtes lunaires, des créatures amorphes ressemblant à des crapauds et alliées à Nyarlathotep. De façon intéressante, il est possible pour un navire de faire voile depuis l'extrémité des contrées du Rêve afin de rejoindre la Lune à travers l'espace. Ceux qui habitent les Contrées du Rêve sont des Dieux Anciens et des créatures très diverses. »

### 3 - À propos de l'Univers

Intervention de Karl le Viking, l'Homme Libre ; sa voix porte, elle est claire et agréable :

« Heimdall, mon père, est le Dieu tutélaire du Plan Primordial. Il





est celui qui surveille l'Univers en dénouant les rêves de Padmandabha, et reçoit des Oneiroi, les Dieux du rêves, certaines informations pour donner l'alerte si besoin. Morphéus chzf des Oneiroi vous a présenté ce Royaume. Pour servir Padmanabha, le Dieu tutélaire de l'Observance du Changement, Hypnos et Nyx ont enfanté des Dieux, les Oneiroi ou Dieux des Rêves. On les appelle les Commandeurs des Rêves car ils commandent à des cohortes de créatures : les Nuées des Songes.

De la même façon, si les Songes, scrutent les ténèbres des Contrées du Rêve, Heimdall regarde dans la lumière.

Il a aussi à sa disposition, une armée d'observateurs réparties comme un maillage dans l'Univers.

Les hommes leurs donnent le nom d'Ange ; ce sont les Séraphins. Cette cohorte de l'Armée des Anges est aussi porteur de la Parole Divine. Il est en lien avec votre Observance Diplomatie & Espionage qui possède sa propre brigade d'observateurs, les Prophètes dont vous faites partie, les Messies mais aussi les espions Thériathropes à l'image de Bast votre Déesse tutélaire à tête de chat. »

#### 4 - À propos des Cercles des Enfers

Intervention de Slade Carter :

« Les cercles de l'Enfer et je peux vous en causer car j'en ai visité une partie, sont répartis en neuf zones circulaires

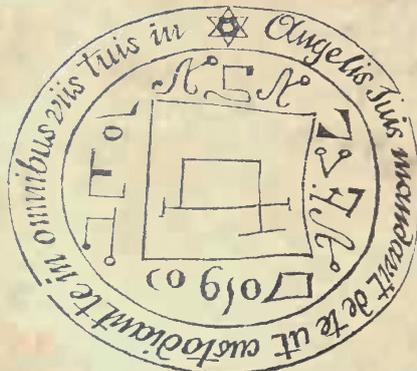
concentriques et superposées. Dante, un vieux pote à moi l'a décrit dans la première partie de la Divine Comédie. Mais l'Enfer est une réalité. Dans chaque cercle sont punis ceux dont la vie fut entachée d'un type bien défini de péché.

Chaque zone est un plan inconcevable pour l'esprit et hiérarchise le séjour des âmes perdues selon leur degré criminel. Vous avez d'abord l'Ante-enfer, puis le Premier cercle : les Limbes, le Deuxième cercle : Luxure, le Troisième : Gourmandise, le Quatrième : Avarice, etc. chacun spécialisé dans ce que les Écritures nomme les péchés capitaux... Vient ensuite Colère, Hérésie, Violence, puis le Huitième cercle : Ruse et tromperie avec ses différentes fosses, de la Première fosse : Ruffians et séducteurs, Deuxième : Flatteurs et adulateurs, Troisième : Les Simoniaques, Quatrième : Devins et sorciers, Cinquième : Concussionnaires et prévaricateurs, Sixième : Hypocrites, Septième : Les voleurs, Huitième : Conseillers et fraudeurs, Neuvième : Semeurs de scandales et de schisme et enfin la Dixième fosse : Les alchimistes.

Puis vient le Neuvième cercle : Trahison...

Pour accéder à l'immense gouffre de l'Enfer, il suffit de vendre son âme à un démon. On y entre en passant la Porte de l'Enfer, pénétrant tout d'abord dans l'Ante-enfer, le Vestibule de l'Enfer, franchissant le fleuve





Achéron sur la barque de Charon, puis enfin dans l'Enfer lui-même.

Des portes, accèdent aussi directement en ces lieux de noirceurs et de tristesse. »

Note au Maître des Arcanes :

Carter Slade donne des informations relatives à la Porte des Enfers que les journalistes ont découverts. Cela permet de terminer cette présentation des Cercles des Enfers et de parler de la prochaine mission des Investigateurs.

Carter Slade :

« Jimmy et Olivia m'ont fait part de votre découverte dans les entrailles de la boutique, en empruntant cette obscur passage dans la cave. Vous avez découvert là, l'une de ces portes qui accèdent aux Enfers.

Vous serez à nouveau missionnées dans la région. Surtout, je vous déconseille d'être trop curieux. Évitez de retourner dans les méandres labyrinthiques des soubassements de la brocante. »

Sandalphon reprend la conversation :

« Vous savez maintenant de quoi il en retourne... L'antiquaire a payé le prix fort à vouloir fricoter avec l'une des alliances. Ce sont des soldats de l'Alliance Reptilienne qui l'on fait disparaître.

Il semblerait que ce soit d'abord ce fameux nazi Reinhard Heydrich qui se soit emparé d'objets en sa possession, ces mêmes artefacts envoyés en Irlande, après l'avoir éliminé.

Votre description des étages, semblent indiquer la présence de cadavres de Petit-Gris, de matériel de technologie extra-terrestre avec leurs sombres expérimentations sur les Humains et d'objets appartenant au Mi-gos, une race extra-terrestre très dangereuse et alliés aux Gris.

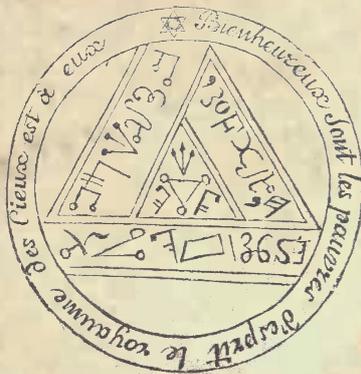
Siles Petits-Gris ont été tués vous auriez pu aussi disparaître de la même façon. Heureusement les rivalités intestines entre les deux alliances vous ont évité le pire. Mais imaginez juste un instant si vous étiez tombé nez à nez avec les Petits-Gris, ou pire encore ces Mi-Go ou ces êtres invisibles qui ont traîné le corps de l'antiquaire à travers la ville en chargeant violemment toute une troupe d'Écorchés à deux contre vingt.

Les deux créatures font partie de l'autre Alliance que nous combattons aussi. Cette Alliance des Reptiliens agit comme cela pour enlever toutes traces de leur passage. »

L'archange Mickaël se tourne vers le cow boy :

« Carter, tu te rendras sur place avec une équipe de nettoyeurs, comme nous l'avons déjà fait en Irlande. Nous isolerons ce portail pour éviter que des petits curieux ne perdent leurs âmes ou ramènent des enfers quelques artefacts, textes impies ou pire des esprits malveillants ou un démon comme vous l'avez fait avec le vase Égyptien ! Et tu feras le ménage dans la boutique. »





Note au Maître du Jeu :  
Peut-être que Carter les intriguera. Il peut alors conter son histoire :

« Il fut un temps où j'arpentais les plaines de l'Arkansas, j'étais un Texas Ranger. L'Ouest était rude au siècle dernier... Je fus condamné à mort, mais un étranger vint m'offrir un accord qui me libérerait. Sous ses traits avenants et ne pensant qu'à sauver ma peau, je me suis fait berné. J'ai signé un pacte avec un certain Méphistophélès et cela fit de moi un Ghost Rider.

Méphistophélès m'envoya ensuite dans la ville de San Venganza, où je devais recueillir un contrat qui valait 1 000 âmes. Sachant que ces mauvaises âmes provoqueraient l'enfer sur terre, j'ai alors fait ce qu'aucun Ghost Rider n'avait osé auparavant : désobéir au diable. Ainsi, j'ai caché le contrat et devint connu comme le gardien du cimetière et de la chapelle de San Venganza.

Aujourd'hui j'espère que Dieu pourra me donner une seconde chance.

Mes pouvoirs, je les mets entre les mains de l'Observance Inquisitoriale et ramène les âmes damnées au Palais de Istasha.

Je suis chargé de nettoyer certains endroits mals famés et empreint d'énergies démoniaques. Ça m'occupe et j'y prends un certain plaisir... »

## 5 - À propos des races extra-terrestre

### Les Mi-Go

Intervention télépathique de Jol Bâta  
« Les Mi-go sont une race scientifiquement et technologiquement avancée, ayant une maîtrise particulièrement sophistiquée des techniques chirurgicales et des neurosciences.

Les Mi-go sont des entités rosâtres, fongoides, semblables à des crustacés, avec un "ellipsoïde convoluté" composé d'anneaux pyramidaux charnus et couverts d'antennes formant une tête. Ils mesurent environ 1,50 mètre de long et leur corps ressemble à celui d'un Crustacé. Il porte de nombreux ensembles d'appendices appariés. Ils possèdent également une paire d'ailes membraneuses en forme de chauve-souris qui sont utilisées pour voler à travers l'espace extérieur (un concept pré-Einsteinien). Les ailes ne fonctionnent pas bien sur Terre.

Les Mi-go sont fondamentalement étrangers par rapport à la vie terrestre ; ils vivent sur Yuggoth (l'actuelle Pluton). Leur corps est constitué d'une forme de matière qui n'existe pas naturellement sur Terre. Cependant, ils sont semblables aux champignons en termes de biologie, bien que leur apparence extérieure ressemble beaucoup à celle d'un crustacé. Il est intéressant de noter qu'ils sont capables de se mettre en suspension jusqu'à ce qu'ils soient





ramollis et réchauffés par le soleil ou une autre source de chaleur.

Ils peuvent transporter les humains de la Terre à Yuggoth (et au-delà) et vice-versa en retirant le cerveau du sujet et en le plaçant dans un "cylindre cérébral", qui peut être attaché à des dispositifs externes pour lui permettre de voir, entendre et parler.

L'une des lunes de Yuggoth (Charon) contient des motifs sacrés pour les Mi-go. Les symboles inscrits sur la lune sont utiles dans divers processus mentionnés dans le Necronomicon. On dit que les transcriptions de ces dessins peuvent être senties par les Mi-go, et ceux qui les possèdent seront pourchassés par les rares survivants sur Terre. »

Intervention de Mickaël :

« Les Mi-go vénèrent auparavant les êtres Yog-Sothoth, Nyarlathotep, Sedmelluq et Shub-Niggurath, entre autres, bien que dans des récits qui nous soient parvenus, il soit reconnu que les Mi-go sont en guerre avec les Dieux Extérieurs. Leur système moral est complètement étranger, ce qui les rend très malveillants d'un point de vue humain.

Hastur méprise apparemment le Mi-go. Son culte du Roi Jaune, serviteurs de "Celui qu'il ne faut pas nommer", se consacre à les traquer et à exterminer la menace fongoïde. »

Les Mi-Go sont alliés avec l'Alliance Sectoïdes qui vénère et sert Cthulhu et bien sûr ennemie d'Hastur. Cthulhu

serait toujours en colère suite à l'échec de son plan et les Sectoïdes comme les Mi-go semblent attachés à l'obéir, le servir pour rentrer à nouveau dans ses bonnes grâces. Les Mi-go honorent également Nyarlathotep et Shub-Niggurath. »

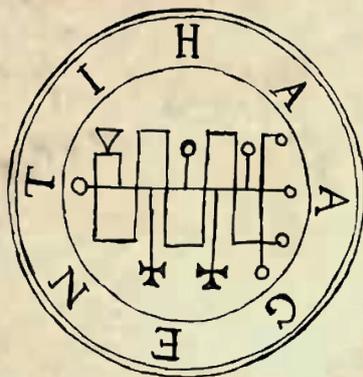
### Les Petits-Gris

Intervention télépathique de Bael Vor :  
« Ils appartiennent à l'Alliance des Sectoïdes. Elles regroupe des Aliens d'allure voisine du Petit-Gris. En concurrence direct avec une autre alliance, celle des Reptiliens dont les Investigateurs ont croisé la route : la race Yautja avec sa caste de chasseurs, les Predators.

Ces deux alliances sont aussi en total opposition avec notre Troisième Alliance et l'Armée des Anges.

Lors de leur défaite à l'issue de la Première Bataille Chaotique, Cthulhu est profondément furieux de l'échec de l'Alliance Sectoïde. Elle paie un lourd tribut pendant les affrontements et après, puisqu'il y a 66 millions d'années, lorsque Cthulhu recouvre brièvement sa liberté mais apprend que les Dieux Très Anciens ont construit R'Lyeh et posés un glyphe très puissant pour l'y enfermer, il se venge sur ses adorateurs. À peine libéré, Cthulhu broie et atomise les trois quarts des mondes Sectoïdes ouverts à son culte. La flotte amirale et l'armée stationnée sur Terre est littéralement engloutis par la frénésie de vengeance du Grand Ancien.





Ceux qui ne sont pas dévorés ou enfermés dans son tombeau à R'Lyeh, rejoignent l'armée de ses serviteurs au fond des océans.

L'alliance Sectoïde tente depuis de rattraper son retard et surtout d'apaiser les rêves de Cthulhu, espérant recevoir de sa puissance et de ses connaissances, tout en craignant sa colère.

Intervention de Sandalphon :

« Résolus à acquérir les Savoirs Occultes des Grands Anciens, les civilisations Sectoïdes continuent à servir Cthulhu.

Aujourd'hui un peu en retrait par rapport aux Reptiliens, elles n'en demeurent pas moins très présentes dans la galaxie et tentent de reconquérir leur empire chancelant.

Au sein de l'Alliance Sectoïde, les Gris sont les plus impliqués dans l'étude de l'Homme. Pour cela ils traquent les Humains pour les enlever et les étudier. Ils essaient de comprendre son ADN car les Sectoïdes savent que l'Humanité détient la vérité et accédera dans quelques millions d'années à la Connaissance Ultime. »

### Les Écorchés

Intervention de Jol Bâta

« Ainsi dénommés par les Humains qui collaborent avec eux, leur aspect rappelle une créature humanoïde dépourvue d'épiderme, aux muscles à vif.

Les Écorchés sont une civilisation

asservie par les Gris. Leur faculté à changer de visage, couplé à des implants holographiques, leur permet de passer inaperçus aux yeux des Humains non collaborateurs.

Ils sont clonés sur trois modèles identiques : mâle, femelle et enfant pour subvenir à toutes les situations d'infiltration ; un système holographique leur donne un semblant d'aspect humain. Mais nous ne savons pas où est caché le repaire où les Gris clonent leurs esclaves... »

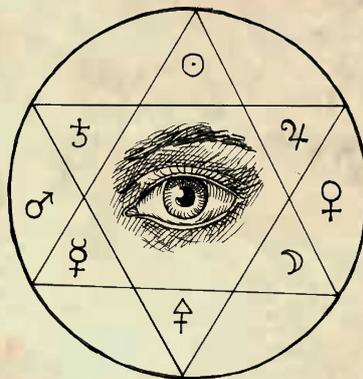
### Les Predators

Intervention de Bael Vor :

« La civilisation Yautja agit dans l'ombre. Sa caste de chasseurs, les Predators, est la plus visible, bien qu'extrêmement difficile à observer par les humains pour une raison simple : la proie n'a que rarement le temps de témoigner de leur présence. Cette caste est dotée d'un armement guerrier de pointe ; les rares témoins qui ont réussi à ressortir vivant d'une confrontation avec ces terribles chasseurs les décrivent ainsi :

Connue sous le nom de « Predator », il s'agit d'une créature humanoïde bipède mesurant entre 2,20 mètres et 2,50 mètres avec un poids moyen, pour les mâles, de 190 kg et plus et composé en grande partie de masse musculaire et très peu de graisse, du fait de son style de vie et son régime de prédateur. La couleur de sa peau est généralement jaune, chiné avec des taches noires. »





La couleur des yeux est verte ou jaune. Bien que le corps du Predator semble être humanoïde en général, ce n'est absolument pas le cas de la partie faciale, qu'on pourrait qualifier de « crabe mutant ». Le Predator possède quatre mandibules proéminentes dont le centre est caractérisé par une petite bouche garnie de petites dents. Ces mandibules sont utilisées afin de communiquer. Cela dit, le Predator possède aussi un langage verbal (composé de grognements, cliquetis et autres bruitages). Il utilise son générateur de son embarqué pour reproduire des enregistrements ou des morceaux de paroles.

Biologiquement, le Predator est beaucoup plus fort et rapide que ne le sera jamais l'espèce humaine. Il possède une dextérité et des réflexes hors du commun. Son sang est vert phosphorescent. Les sens du Predator sont beaucoup plus développés que ceux des humains ; toutefois, on ne sait pas si l'odorat fait partie des sens que possède le Predator. Il est d'usage que le Predator utilise une technologie très avancée, basée sur l'équivalent de notre système de vision infra-rouge et autres amplificateurs, afin d'améliorer et de pousser au maximum ses sens. Il utilise aussi un système avancé de camouflage « transparent », capturant les ondes lumineuses d'un côté et les recomposant de l'autre. De ce fait, ils sont extrêmement difficiles à localiser par les humains qui ne peuvent parfois juste percevoir

« une forme », due à la latence de la combinaison, à la réflexion des rayons lumineux tangentiels sur leur armure. »

« Au niveau de l'environnement, le Predator préfère être dans des conditions chaudes et humides avec une atmosphère riche en azote. Il ne fait aucun doute que cela est dû aux conditions de vie de sa planète d'origine. »

Intervention de Mickaël :

« Ils existent d'autres races extra-terrestres, appartenant aux alliances Sectoïde ou Reptilienne mais aussi des civilisations Neutres ou des créatures que l'on appelle Xénomorphes. Certaines sont inoffensives, d'autres extrêmement dangereuses. »

## 6 - À propos des artefacts

Un sphère lumineuse apparaît et à chaque intervention, l'objet semble flotter au milieu de la table, illustrant les propos des intervenants.

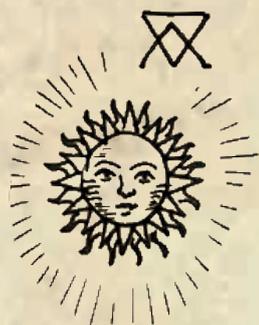
### La pyramide de Nath-Horthath

C'est une petite pyramide d'une dizaine de centimètres, en obsidienne couverte de lignes géométriques formant un réseau labyrinthe. Dans l'obscurité de la cave, les lignes sont légèrement phosphorescentes.

Intervention de Morphéus :

« C'est un objet de technologie conçu par les prêtres de Nath-





Horthath dans la cité de Celephaïs. Elle est située dans la vallée d'Ooth-Nargai au bord de la mer de Cerenerian dans la Contrée des Rêves. Cette région n'est pas affecté par le passage du temps ; rien ne se détériore ni ne s'use, de sorte qu'une personne peut le quitter et revenir de nombreuses années plus tard pour constater que rien n'a changé.

Le temple turquoise de Nath-Horthath et la rue des Piliers sont des points de repère importants de Celephaïs. Tout près s'élève le Mont Aran, dont les pentes inférieures sont enneigées et regorgent de ginkgo.

Les galères du port de Celephaïs vont partout dans les Contrée du Rêve mais surtout vers le royaume des nuages serannien, atteignant son port en naviguant dans le ciel où la mer.

Afin d'arrêter le temps, les pyramides accompagne les marins de Celephaïs. Sur Terre, ces effets se jouent du temps et le posséder peut le ralentir, voir le reculer. »

### Le cube Hellraiser

C'est un cube de 12 centimètres de côté constitué de plusieurs métaux différents imbriqués en une multitude de motifs faisant penser au résultat



d'un encastrement d'éléments précis pour donner la forme cubique définitive. L'investigateur qui s'en saisit, ressent tout de suite une chaleur émaner de l'objet est une légère vibration, puis l'envie irrésistible de l'examiner. Une voix intérieur lui parle et semble l'inviter à manipuler l'artefact. Cela ressemble à une sorte de casse-tête chinois mais réalisé avec une incroyable précision.

Intervention de Slade Carter :

« Cet objet est une clef qui ouvre vers un cercle des Enfers, le monde des Cénobites, peuplé de créatures infernales menées par Pinhead et adeptes d'un sado-masochisme entre la jouissance sexuelle et la torture sadique. Ils voyagent d'une dimension à l'autre grâce à ces cubes fonctionnant comme un casse-tête mécanique sophistiqué. »

Son origine est expliquée dans la Bible des Campagnes, page 134.

### Les sabres lasers

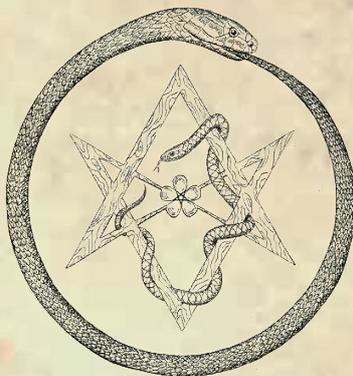
Bien qu'inertes, car déchargés, ils sont identiques en tout point à celui envoyé en Irlande.



Intervention de Mickaël :

« Arme de prédilection de l'infanterie de la Troisième Alliance pour





le combat rapproché, il se compose d'une poignée d'où sort un faisceau lumineux d'environ un mètre pour une personne « normale » (la longueur de la lame varie en fonction de la taille de son propriétaire). Le sabre laser coupe et cautérise en même temps, il peut couper n'importe quel matériau sauf quelques métaux de technologie avancée. »

« Les soldats des légions utilisent différents cristaux naturels, traditionnellement venus de leur planète natale, pour créer la lame et chaque type de cristal donne une couleur différente. Ainsi, la lame est traditionnellement bleue, verte ou mauve. Les lieutenants d'élite préfèrent les cristaux artificiels qui donnent à la lame une plus grande puissance. Certains sabres laser ont deux lames et d'autres une lame de longueur variable. »

« La plupart des sabres lasers ne sont utilisables que par certains agents de la Troisième Alliance, ceux dont les âmes sont validées par l'Observance du Grand Réceptacle et de la Conscience Universelle ; ces deux Observances sont seules habilitées à étudier les âmes autorisées. Cela limite l'utilisation de ces armes aux soldats de l'Armée des Anges, bien que les Alliances ennemies tentent de les étudier. »

### L'Urne Démonique

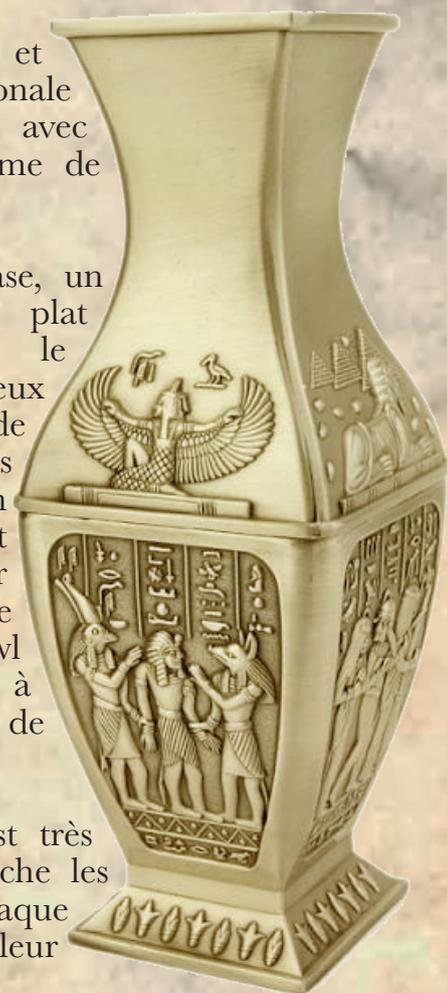
Intervention de Sandalphon :

« Avant que ne soit créé le container et les caisses de transport, plus maniables et plus sûres, les premiers contenant pour les âmes des démons capturées, étaient en simple matériau et protégées par de puissants symboles. Le vase égyptien, fermé hermétiquement par deux bouchons métallique en est un exemple. »

Le vase est en or et le bouchon octogonale est en plomb avec un motif en forme de pentacle.

À la base du vase, un second bouchon plat octogonale soude le fond ; les deux parties en plomb de formes identiques s'ornent d'un symbole évoquant celui situé sur la caisse livrée par Mac Grawl et Jimmy Crick à Paris : le pentacle de Salomon.

« Ce symbole est très puissant et empêche les esprits démoniaque de s'échapper de leur prison. »





### Portail de Tsathoggua

Intervention de Karl :

« Les portails intergalactiques, ont été implantés par Tsathoggua pour son voyage sur Terre depuis Cykranos (La planète Saturne). Leur utilisation est aléatoire par un humain non initié et leur répartition très erratique. Certains ont même été purement et simplement oubliés par leur créateur même. »

« Il revêtent plusieurs forme, du simple caillou enfouit sous les strates terrestre et baignée d'énergie, aux créations les plus récentes comme un vitrail qui incorporerait un minéral de Tsathoggua, en passant le classique porche de pierre. Tous sont reliés à un calendrier, sorte de boussole et qui permet au voyageur de s'orienter lorsqu'il emprunte ce transport. »

Intervention de Sandalphon :

« Celui découvert sur le site d'Urdaibai est entreposé dans la boutique de l'antiquaire de Bilbao est un simple caillou, banal, mais encastré à l'extrémité d'un sceptre d'or massif d'une cinquantaine de centimètres de long. Il est à la fois portail galactique et son système de guidage spacio-temporel. »

Alors que le caillou semble grossier, le sceptre est richement

ouvragé et évoque des scènes : sur un côté, des formes rappellent des êtres surnaturels munis de tentacules. On y découvre des étoiles, des arches ou portails et de l'autre côté du manche, une série d'indications sous forme de symboles qui ressemblent à des hiéroglyphes Égyptiens ou Mayas

Intervention de Karl :

« Placé sur un réceptacle énergétique adéquat, le caillou clef du portail, perce l'espace et crée une sorte de "trou de ver". »

« Quant au sceptre il permet de naviguer et de s'orienter dans l'espace temps. »

### Le symbole

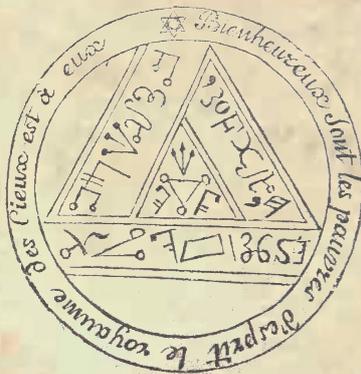
Avant de se séparer, Mickaël tire de sa poche de veste de costard gris, une petite boîte qui contient des pendentifs ; le symbole est identique à ceux figurant sur les containers :

« Portez-les, le pentagramme de



Pentagramme de Salomon





Salomon vous protégera... Lorsque le moment sera venu, appuyez tous en même temps des doigts portant vos chevalières au centre de ce symbole pour nous prévenir et activer l'assaut final... Urdaibai recèle bien des mystères mais nous ne sommes pas autorisé à pénétrer dans cette zone, tant que vous n'aurez pas investi physiquement les lieux, Mickaël pointe un regard puissant sur les Investigateurs, J'insiste ! Attendez le moment propice à Urdaibai. Ce moment coïncidera avec la tentative d'ouverture, le retour de celui qui ne doit pas être nommé ! À ce moment là, seulement à ce moment, vous nous appellerez par ce moyen en votre possession ! »



*Slade Carter*



*Karl, fils d'Heimdall*





Hemos oído hablar de su valentía en  
Bilbao y de su trabajo para  
derrotar la libertad!

Si quieres conocerme, tendré el honor  
de darte la bienvenida a Madrid;  
Simone me ha hablado mucho de ti.

Esperamos encontrarnos con usted; de  
antemano, gracias.

Julian Gorkin

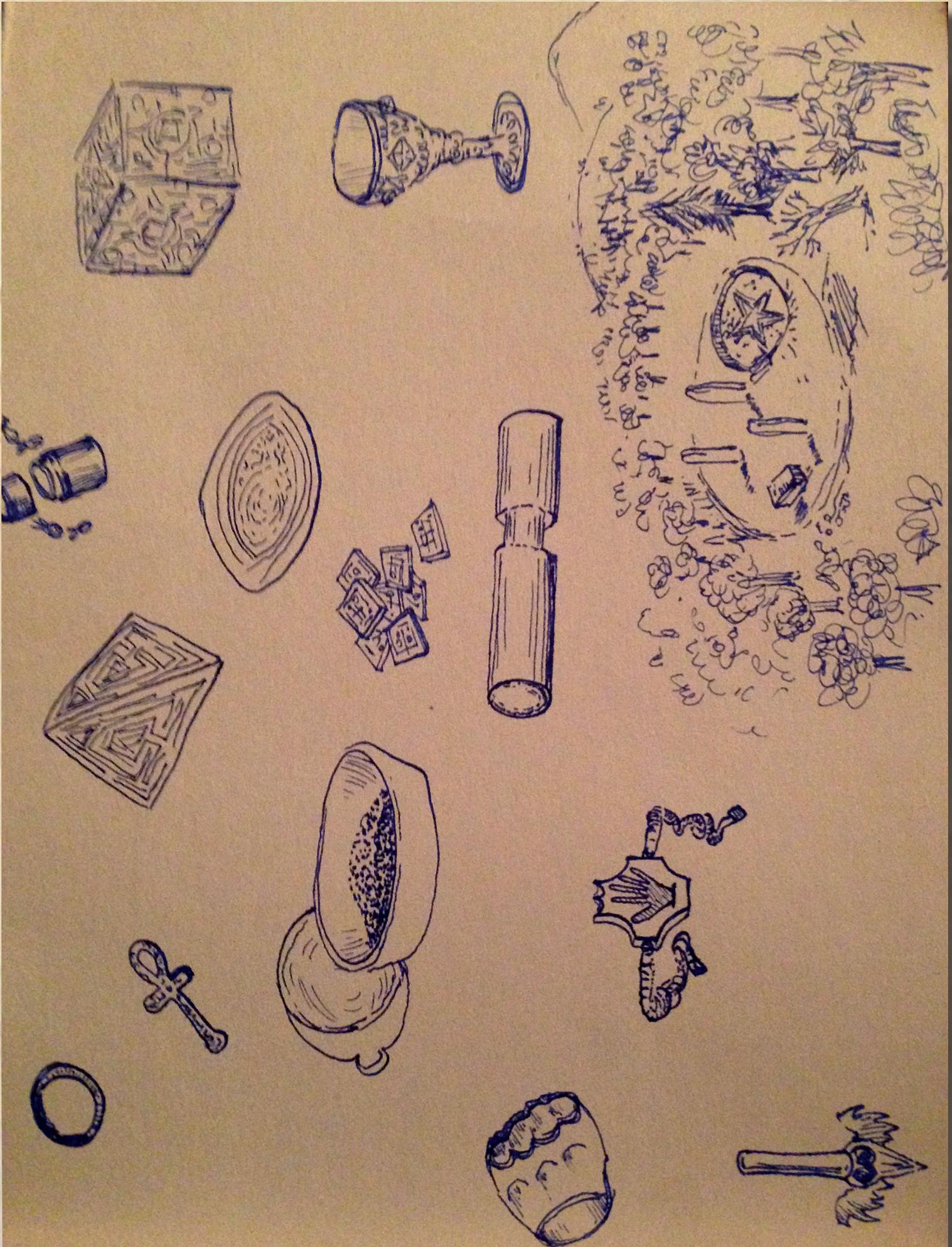
Traduction du document

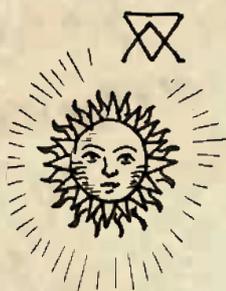
Nous avons entendu parler de votre  
courage à Bilbao et de votre travail  
pour que la liberté vaine!

Si vous voulez me rencontrer, j'aurai  
l'honneur de vous accueillir à Madrid  
; Simone m'a beaucoup parlé de  
vous.

Nous nous réjouissons de faire votre  
connaissance, merci d'avance.

Julian Gorkin





*Légende du plan de la source souterraine*



Lanterne



Porte



Tonneaux



Étendue d'eau



Lit



Coffre, armoire



