

Au delà des TÉNÉBRES



Annexes 2 (ces visions correspondent aux rêves du 2ème investigateur)

1ère nuit

Tu entends une voix familière. Tu te réveilles et au pied de ton lit tu aperçois une silhouette. Une personne que tu connais bien : ton père. Mais que lui est-il arrivé, ses yeux où sont-ils ? "N'aie pas peur mon enfant et suit moi." Il t'emmène vers la cloison près du vitrail. "Derrière se trouvent les réponses à toutes tes questions, à notre disparition." ; puis votre père disparaît. Un bruit étrange se fait entendre de l'autre côté du mur. Dans une course effrénée tu vas chercher de quoi abattre ce mur. Une hache, voilà qui fera l'affaire ! La cloison tombe facilement. Là, tu contemples le vitrail, il respire ! À chaque frémissements les motifs et ce qu'il y a en transparence, changent de formes. Bientôt, tu ne vois plus l'allée de la maison. À la place, se dresse un étrange paysage, fascinant mais effrayant. L'endroit n'existe pas sur notre monde. Un lac profond. Cela ne serait pas Hali, le lac noir ? Comment le saurais-je ? Qui me l'aurait-dit ? Pourtant je connais cet endroit. L'eau commence à frissonner et émet des cercles concentriques, comme si quelque chose montait vers la surface. Tu ne peux détourner les yeux, malgré l'horreur du spectacle. Une créature titanesque, tentaculaire en forme de poulpe mais monstrueusement plus grande. Lui. L'Innommable. Le gardien du lac noir. À ses côtés de petites créatures tout aussi répugnantes et grotesques. Puis la vision s'arrête. Tu te réveilles dans ton lit. Réalité ou fiction ? Le vitrail ! Se rendre tout de suite vers la cloison. Tu te lèves et te diriges vers lui. La cloison est défaite et s'ouvre sur le grand vitrail aux motifs vieillit par le temps.

2ème nuit

Encore cette voix que tu connais si bien. Toujours là au pied de ton lit, ton père te tend 5 petites étoiles jaunes. "L'heure est au combat. Ce soir l'un d'eux viendra vous chercher. Sers t-en, elles te protégeront". Une fois de plus il disparaît. Au dehors cette triste mélodie funeste, musique entêtante. Une porte claque en bas. Tu descends et dans le hall principal, à quelques pas de toi, se dresse une créature humanoïde, recouverte d'écailles, dont l'odeur nauséabonde est aussi forte que l'horreur dégagée par son regard. Ses yeux sont noirs, sans expression. C'est alors qu'il parle, ou plutôt qu'il émet des sortes de coassements. Ce langage, tu le comprends, est celui d'un émissaire, le porte-parole d'un dieu oublié. Il fait naître en toi une folie macabre. Tremblant de peur, tu brandis alors une de ces étoiles jaunes et la créature s'enfuit comme effrayée. C'est alors que tu te réveilles. Sur ta table de chevet sont disposées les étranges artefacts que ton père t'a donné.

Ci-dessous, le rêve collectif des investigateurs

3me nuit

Vous entendez des voix. Près du vitrail se trouvent deux femmes et deux hommes, vos parents. Ils ont l'air préoccupés malgré leurs regards vides : "Demain soir ils appelleront Dagon. Il est de votre devoir de les arrêter. Descendez dans la caverne. Utilisez les armes et les étoiles. Tuez les Profonds pendant l'incantation. Alors le portail se fermera bloquant le grand Cthulhu, dans sa tombe. Mais faites attention car ils sont nombreux. Ils savent qui vous êtes et ils viendront se venger et offrir votre vie à leur dieu infernal. Ils viendront par le fleuve et si vous leurs échappez, il n'y aura nul endroit où vous cacher, sinon ceci : se retournant, ils indiquent le vitrail. Il est votre unique porte de sortie et surtout n'oubliez pas la formule. Bonne chance mes enfants." C'est alors que vos parents disparaissent et que vous vous réveillez.

