

JOURNAL DE BORD

Brunild Litzer



“L’émotion la plus ancienne et la plus forte de l’humanité est la peur.
Et le genre le plus ancien et le plus fort de la peur est la peur de l’inconnu.”

Conception : Ankou - <https://le-labo-dankou.blogspot.com>

Illustration de couverture : www.syb-illustration.fr
Illustrations des chapitres : www.deviantart.com/sunnyclockwork



“N’est pas mort ce qui à jamais dort,
Et au cours des siècles peut mourir même la Mort.”

DOSSIER PERSONNEL

“Le temps, l’espace, la vue et la réalité ont leurs tours et détours que seul un rêveur peut percer à jour.”



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE DE L'INSTRUCTION PUBLIQUE

CARTE PROFESSIONNELLE

**Inspecteur de
l'Instruction Publique**

de l'Académie de STRASBOURG

Nom : BRAUN Prénom : ÉMILIE

Né(e) le : 08-04-1894 À : NANCY

Délivrée le : 23-06-1921 Sous le n° : FR159



Signature du Titulaire :

E. Braun

Signature du Recteur :

[Signature]



DINA
DERNIERES NOUVELLES D'ALSACE

17-21. RUE DE LA NUÉE BLEUE - 67077 STRASBOURG CEDEX

CARTE DE PRESSE

NOM **BRUNILD LITZER**

EST ACCRÉDITÉ AUPRÈS DU JOURNAL EN QUALITÉ DE

REPORTER PHOTOGRAPHE

TITULAIRE

DIRECTEUR

RÉDACTEUR EN CHEF

B. Litzer

Jan Kuhn

P. Smith

N° **0037**



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

1923-1924

Blank lined writing area with horizontal lines.



LES ANNÉES 20

“Tout a commencé il y a des mois. Le tension générale était horrible. À une période de bouleversements politiques et sociaux vint s'ajouter la crainte, bizarre et obscure, d'un abominable danger physique, répandu partout, menaçant tout - comme on ne peut en imaginer que dans les plus atroces fantasmes nocturnes.”



Janvier 1921							Février 1921							Mars 1921							Avril 1921									
Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di			
					1	2			1	2	3	4	5	6			1	2	3	4	5	6						1	2	3
3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10			
10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17			
17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27	21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24			
24	25	26	27	28	29	30	28							28	29	30	31				25	26	27	28	29	30				
31																														

Soirée au cabaret de Strasbourg. J'y ai rencontré mes deux compagnons, ainsi qu'Ernest Pico.

Janvier 1922							Février 1922							Mars 1922							Avril 1922							
Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	
																	1	2	3	4	5						1	2
2	3													7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9		
9	10													14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16		
16	17													21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23		
23	24													28	29	30	31				24	25	26	27	28	29	30	
30	31																											

Premier séjour à Erstein, et première confrontation avec le culte de la flamme verte. Brunild en garde la cicatrice.

Séjour à Labaroche. Nous y avons rencontré Jonas et avons aidé l'âme de Catherine Hammer à trouver la paix.

Janvier 1923							Février 1923							Mars 1923							Avril 1923						
Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
										1	2	3	4				1	2	3	4							1
1	2	3	4	5										7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8		
8	9	10												14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15		
15	16	17	18	19	20	21								21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22		
22	23	24	25	26	27	28								28	29	30	31	23	24	25	26	27	28	29			
29	30	31																		30							

Séjour à Paris, quartier Montebourg. Un sarcophage est ouvert, un scarabée d'or disparaît, un homme meurt. Nous nous sommes fait un nouvel ennemi : le Collectionneur.

Jonas nous a envoyé enquêter à Strasbourg. Jules Werber et son fils Jacques ont rejoint un clan de goules.

Nous découvrons Barr en compagnie de Félix Tobias, pour y résoudre le mystère d'une scierie hantée.

Retour à Labaroche pour enquêter sur la disparition de Jonas. Nous plongeons dans les Contrées du Rêve avec l'aide de "Grand-Mère" Lévêque.

Janvier 1924							Février 1924							Mars 1924							Avril 1924						
Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
						6						3							1	2							6
		1	2	3	4	5																					
		7	8	9	10	11																					
		14	15	16	17	18																					
		21	22	23	24	25																					
		28	29	30	31																						

VOYAGER DANS LES ANNÉES 20

TRAIN OU VOITURE ?

La voiture est très répandue dans les grandes et moyennes villes, mais beaucoup moins dans la campagne profonde, où on y privilégie les déplacements en bicyclette ou en charrette à cheval. On utilise la voiture pour les trajets courts, pour la promenade du dimanche, ou encore pour se rendre dans les agglomérations non desservies par une gare.

Pour les trajets plus longs, le train est effectivement préférable. Sur une distance similaire, le trajet en train sera presque deux fois plus rapide qu'en voiture. En effet, l'autoroute n'existe pas, il faudra se contenter de voies simples en ville, et de routes archaïques (voir de terre battue) dans les campagnes. De plus, les voies de chemin de fer sont tracées en ligne droite, ce qui rend les déplacements plus rapides. Mais les trajets ne se font pas forcément sur des lignes directes, et les temps d'attente en gare peuvent parfois être longs.

Le train roule à une vitesse moyenne de 70 km/h. La plupart des voitures de l'époque, quant à elles, roulent à une vitesse moyenne de 60 km/h.

Prix moyen des billets de train :

- 1ère classe (bourgeoisie) : 1,00 Fr /km
- 2ème classe (classe moyenne) : 0,50 Fr /km
- 3ème classe (indigents) : 0,20 Fr /km

LE TAXI

Les taxis sont présents partout, tant dans les grandes que les petites agglomérations (en nombre restreint pour ces dernières, bien entendu). Mais même dans les petits villages perdus, il est toujours possible de louer les services d'un chauffeur indépendant.

Tarif moyen : 5 Fr fixes + 1 Fr par kilomètre (soit 15 Fr les 10 Kilomètres).

LOUER UNE VOITURE

Si la bourse le permet, il est possible de louer une voiture auprès d'un concessionnaire agréé, ou encore auprès d'un particulier.

Tarif moyen : 100 Fr de caution + 50 Fr par jour de location. Véhicule à rendre avec le plein d'essence.

LA MOTO

Moins chère, moins encombrante et tout aussi rapide qu'une automobile, la moto peut s'avérer être un choix judicieux pour les trajets courts. Il est même possible d'y faire installer un side-car, à une ou deux places. La vitesse moyenne est alors

réduite de 15% pour un uni-place et 30% pour un biplace.

LA BICYCLETTE

Selon votre endurance et vos occupations sportives, vous irez plus ou moins vite à vélo.

- Non sportif : de 15 à 20 km/h
- Adulte en bonne forme : 20 à 25 km/h
- Pratiquant régulier d'un sport : 25 à 30 km/h
- Cycliste ou sportif d'endurance : 30 à 35 km/h

Prix moyen d'une bicyclette neuve : entre 500 Fr et 750 Fr selon le modèle.

LA BICYCLETTE À MOTEUR

Sur terrain plat, une bonne bicyclette à moteur peut atteindre une vitesse moyenne de 25 à 30 km/h sans se fatiguer.

Prix moyen d'une bicyclette à moteur neuve : entre 2000 Fr et 3200 Fr selon le modèle.

LA MARCHÉ

Un marcheur avance généralement à une vitesse comprise entre 4 et 6 kilomètres par heure, en fonction de son endurance et sa forme physique. Parcourir 1 kilomètre demande donc en moyenne 12 minutes de marche.

LE BUS ET LE TRAMWAY

Le tramway est présent dans la plupart des grandes villes (dont Strasbourg, bien entendu), et les lignes sont suffisamment étendues par parcourir la ville d'un bout à l'autre sans trop de problèmes. Le service s'achève généralement en début de soirée.

Prix moyen d'un aller simple en tramway ou en bus sur l'ensemble de la ligne : 0.30 Fr

LE BATEAU

De nombreux ports en partance pour l'Amérique, l'Angleterre, l'Afrique, les Indes et l'Australie (et bien d'autres destinations) longent les côtes françaises. Les plus longues traversées se font la plupart du temps à bord d'un paquebot, de luxe ou non. L'inconvénient majeur est sa lenteur : comptez 12 jours de traversée pour rejoindre New-York en partant de Southampton (en Angleterre).

Vitesse moyenne d'un paquebot : 20 nœuds (37 km/h)

- 1ère classe luxe : 94.90 Fr / 10 km
- 1ère classe classique : 3.27 Fr / 10 km
- 2nde classe : 1.31 Fr / 10 km

- 3ème classe : 0.76 Fr / 10 km

Pour réduire les coûts de voyage, il vous sera également possible de soudoyer un capitaine de bateau cargo à vapeur, à condition bien sûr d'être prêt à voyager dans le bruit, l'inconfort et l'insalubrité.

L'AVION

Se déplacer en avion devient de plus en plus courant : malgré ses prix prohibitifs et des conditions de vol assez contraignantes, sa rapidité l'emporte. La plupart des grandes villes de France possèdent déjà un aéroport.

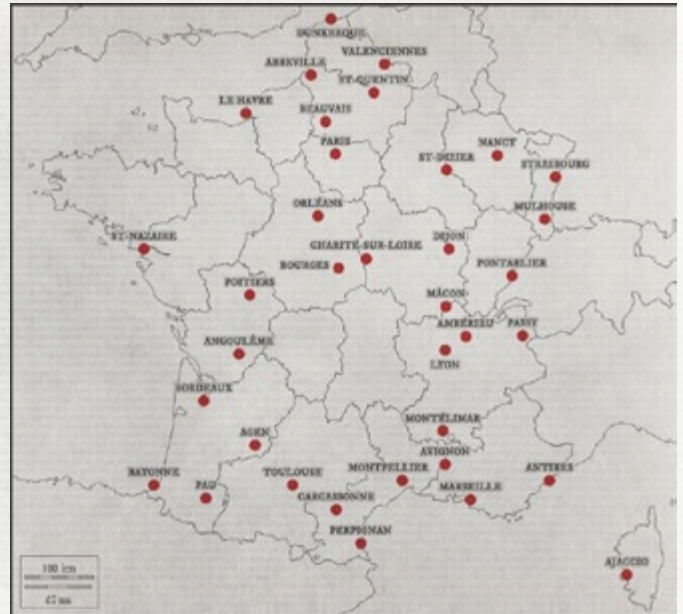
- Tarif moyen en vol national pour 10 miles (16 kilomètres) : 25 Fr (soit 1.56 Fr le kilomètre)
- Tarif moyen en international pour 100 miles (160 kilomètres) : 215 Fr (soit 1.24 Fr le kilomètre)

- Petit avion de ligne : 210 km/h - autonomie de 685 km - 4 passagers
- Grand avion de ligne : 145 km/h - autonomie de 385 km - 12 passagers

LOUER UN AVION

Il est parfois possible de louer un avion en se rendant dans un aérodrome, mais les prix sont souvent prohibitifs.

Prix moyen de la location d'un avion : 370 Fr par passager et par heure.



DÉTECTIVE PRIVÉ

Le détective privé - ou enquêteur de droit privé - mène des enquêtes, conseille, informe et assiste ses clients (entreprise ou particulier). Il recueille des preuves (écrits, enregistrements, photographies, etc.) utilisables devant les tribunaux pour la défense de ses clients.

De nombreuses personnes font appels aux détectives privés pour leur objectivité et leur indépendance vis-à-vis des institutions judiciaires. Ils interviennent dans le cadre de la prévention ou de la réparation de préjudices subis par leurs clients.

Globalement, pour le compte des particuliers, les principales missions du détective sont :

- la recherche de personnes disparues,
- les affaires familiales (cas de divorce, maltraitance, violences conjugales),
- les enquêtes prénuptiales (vérifier si le futur époux / épouse ne joue pas un rôle, n'a pas de passé caché ou une double vie),
- captation d'héritage et les cas d'abus de faiblesse (dérives sectaires, etc.),
- les adultères, infidélités (qui sont, jusqu'en 1975, un délit pénal),
- la recherche de débiteurs suite à des impayés (locataire, pension alimentaire, etc.),
- etc.

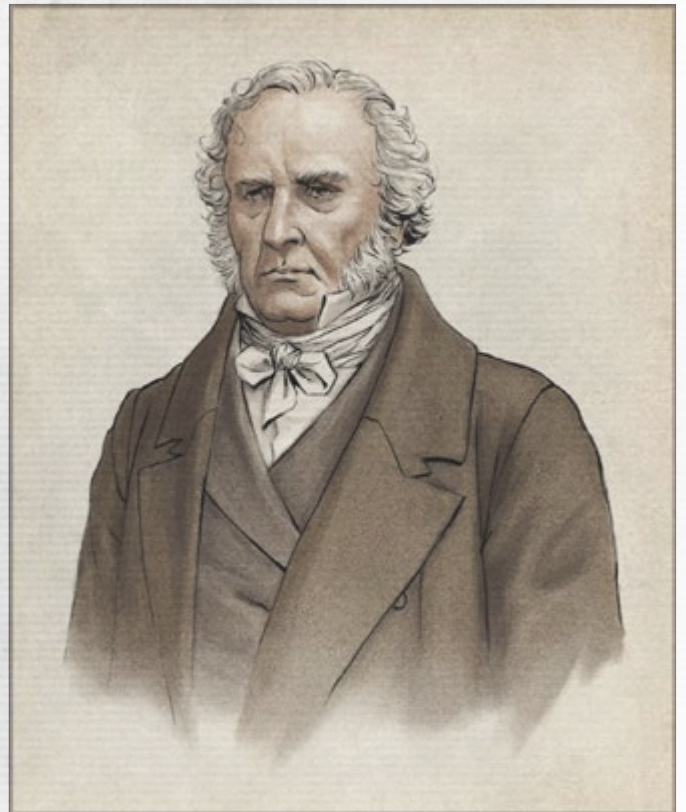
Pour le compte des professionnels et des entreprises, le rôle de l'enquêteur privé est différent, il collecte des informations et des preuves pour des affaires industrielles & commerciales, concernant :

- la protection des brevets,
- la lutte contre la contrefaçon et la surveillance de sites,
- la concurrence déloyale,
- les cas de harcèlements (sexuel ou moral), de vols, le travail dissimulé,
- les escroqueries (à l'assurance, etc.),
- renseignement sur un futur employé avant de l'embaucher,
- vérification d'emploi du temps quand les absences d'un salarié se multiplient,
- solvabilité si un client n'honore pas ses factures,
- détournement de marchandises ou de personnel,
- contre-espionnage industriel,
- etc.

À la fin de chaque enquête, le détective privé rédige des rapports détaillés (rassemblement des documents de preuve, description des faits observés, mise en relation des éléments de preuve, etc). Ses rapports d'enquête sont souvent diffusés à l'avocat du client. Ils servent à plaider sa cause en justice (démontrer aux tribunaux que le client a été abusé).

L'enquêteur de droit privé est tenu au secret professionnel. Cela veut dire qu'il ne doit jamais révéler les informations personnelles confiées par un client. Il a également une obligation de moyen (tout mettre en œuvre pour mener correctement leur enquête) mais pas de résultat (trouver les preuves nécessaires). Il a cependant le choix d'accepter ou non une mission sans avoir à se justifier auprès de sa clientèle (contrairement aux enquêteurs publics comme les policiers ou les gendarmes).

Enfin, le détective privé est parfois désigné par les tribunaux pour mener une enquête. Dans ce cas, il intervient à la demande du juge et devient un véritable auxiliaire de la justice.



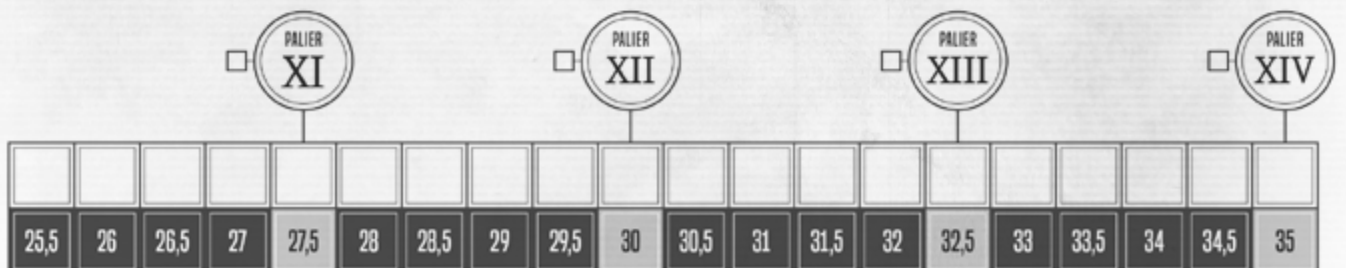
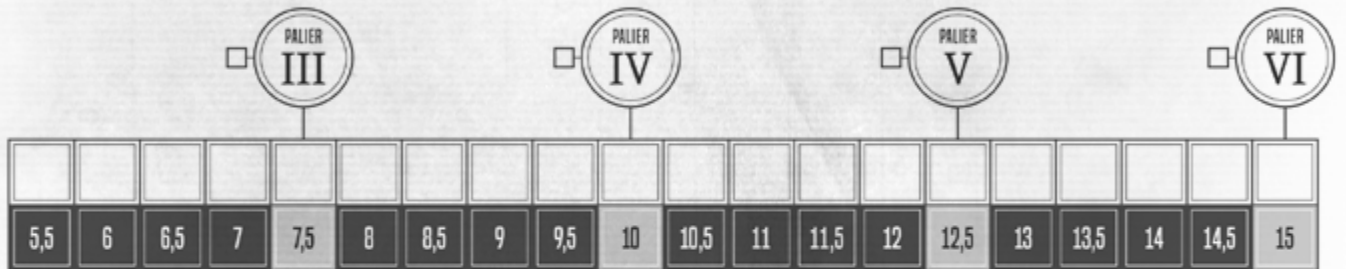
Eugène-François Vidocq, fondateur de la première agence de détectives privés au monde, en 1833 à Paris.

LA RÉPUTATION DE L'AGENCE

Cochez et décochez les cases en fonction des gains et des pertes de Réputation. Chaque case cochée correspond à 0,5 point de Réputation.

Si un palier a été atteint, mais que la réputation baisse par la suite, les investigateurs sont autorisés à conserver les récompenses associées au dit-palier.

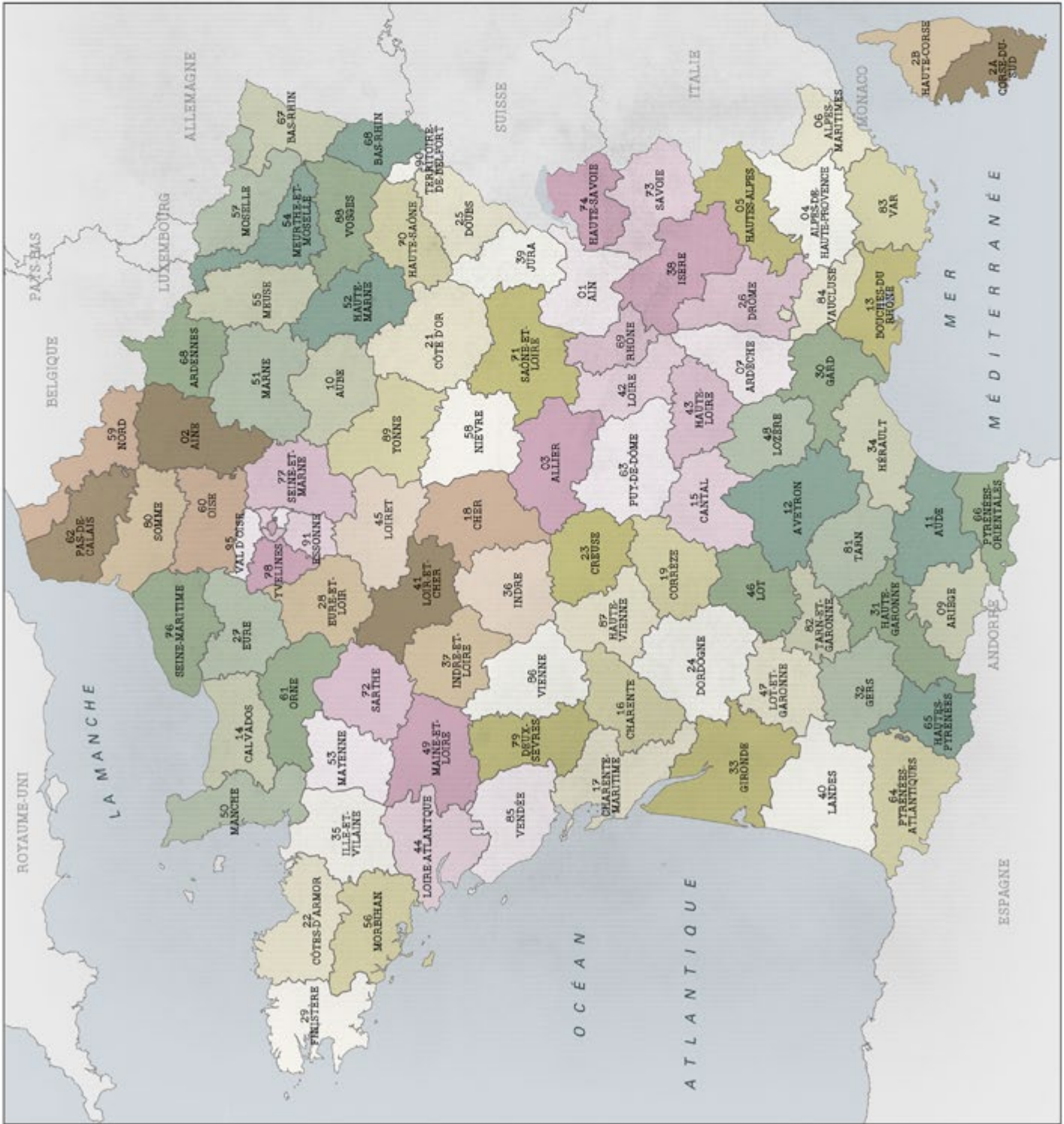
Toutefois, les récompenses associées à chaque palier ne peuvent être réclamées qu'une seule fois. Si un palier est atteint, que la réputation baisse puis remonte à nouveau, les récompenses du palier ne se "re-gagnent" pas. Lorsqu'un palier a été atteint, cochez la case correspondante pour signaler que les récompenses ont été réclamées.



CARTOGRAPHIES & LIEUX REMARQUABLES

“Le coucher de soleil avait été magnifique et la lune montait, presque entière, déversant sa lumière argentée sur la plaine, la montagne et les monticules qui s’élevaient çà et là. C’était un décor paisible et idyllique mais, sachant ce qu’il cachait, je me prenais à le haïr.”





Paris et Départements de la Région Parisienne



Paris et Départements de la Petite Couronne

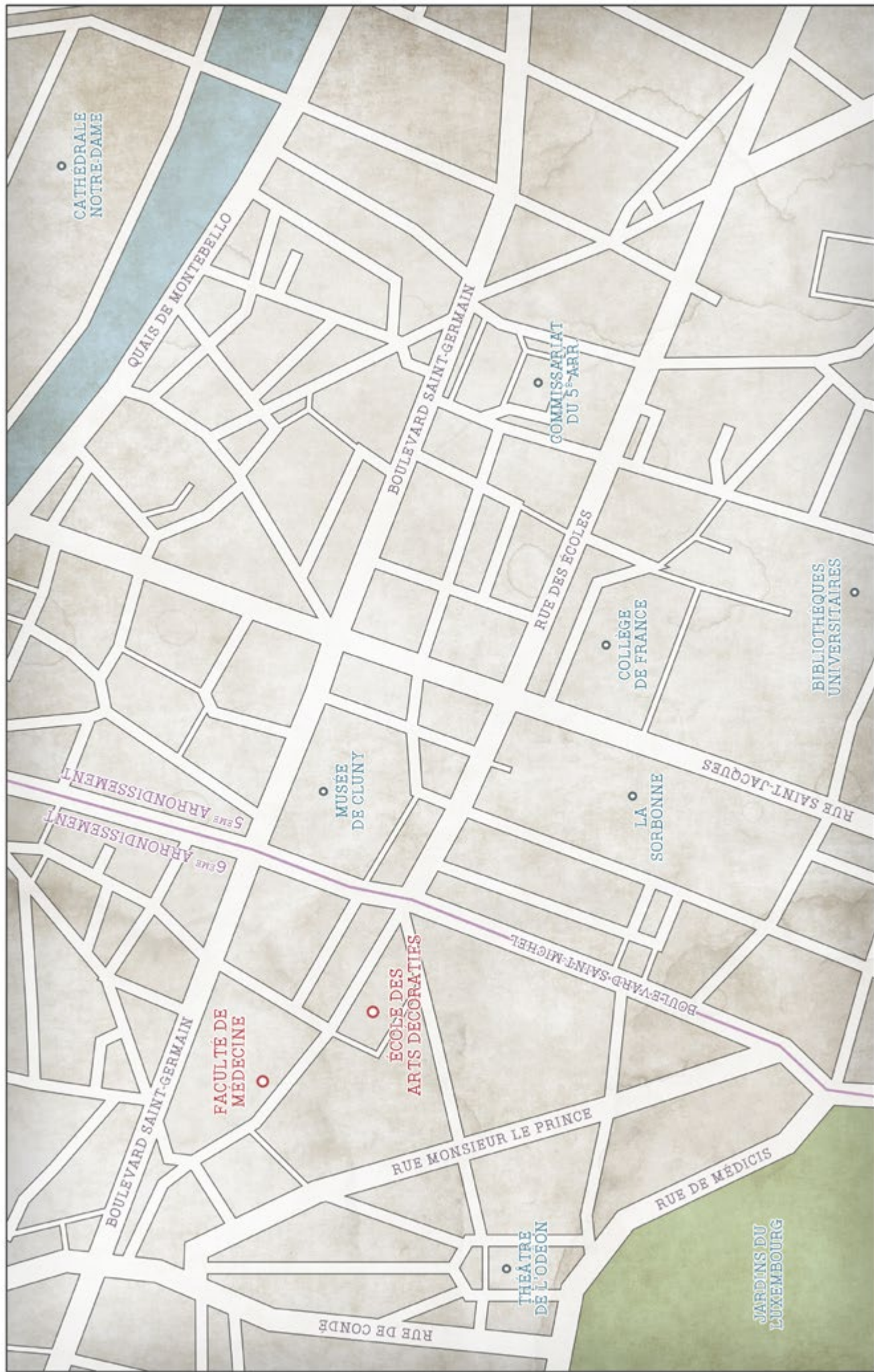


- 01. AIN : NOUVEAU-PAYS DE SAOÛRE
- 02. AISNE : LAON
- 03. ALLIER : MOULINS
- 04. ALPES-DE-HAUTE-PROVENCE : DUMESNIL
- 05. ALPES-MARITIMES : NICE
- 06. ALPES-CÔTES-D'AZUR : NIMÈS
- 07. ANDORE : PRIVAS
- 08. ANDORE : PRIVAS
- 09. ANDORE : PRIVAS
- 10. ANDORE : PRIVAS
- 11. ANDORE : PRIVAS
- 12. ANDORE : PRIVAS
- 13. ANDORE : PRIVAS
- 14. ANDORE : PRIVAS
- 15. ANDORE : PRIVAS
- 16. ANDORE : PRIVAS
- 17. ANDORE : PRIVAS
- 18. ANDORE : PRIVAS
- 19. ANDORE : PRIVAS
- 20. ANDORE : PRIVAS
- 21. ANDORE : PRIVAS
- 22. ANDORE : PRIVAS
- 23. ANDORE : PRIVAS
- 24. ANDORE : PRIVAS
- 25. ANDORE : PRIVAS
- 26. ANDORE : PRIVAS
- 27. ANDORE : PRIVAS
- 28. ANDORE : PRIVAS
- 29. ANDORE : PRIVAS
- 30. ANDORE : PRIVAS
- 31. ANDORE : PRIVAS
- 32. ANDORE : PRIVAS
- 33. ANDORE : PRIVAS
- 34. ANDORE : PRIVAS
- 35. ANDORE : PRIVAS
- 36. ANDORE : PRIVAS
- 37. ANDORE : PRIVAS
- 38. ANDORE : PRIVAS
- 39. ANDORE : PRIVAS
- 40. ANDORE : PRIVAS
- 41. ANDORE : PRIVAS
- 42. ANDORE : PRIVAS
- 43. ANDORE : PRIVAS
- 44. ANDORE : PRIVAS
- 45. ANDORE : PRIVAS
- 46. ANDORE : PRIVAS
- 47. ANDORE : PRIVAS
- 48. ANDORE : PRIVAS
- 49. ANDORE : PRIVAS
- 50. ANDORE : PRIVAS
- 51. ANDORE : PRIVAS
- 52. ANDORE : PRIVAS
- 53. ANDORE : PRIVAS
- 54. ANDORE : PRIVAS
- 55. ANDORE : PRIVAS
- 56. ANDORE : PRIVAS
- 57. ANDORE : PRIVAS
- 58. ANDORE : PRIVAS
- 59. ANDORE : PRIVAS
- 60. ANDORE : PRIVAS
- 61. ANDORE : PRIVAS
- 62. ANDORE : PRIVAS
- 63. ANDORE : PRIVAS
- 64. ANDORE : PRIVAS
- 65. ANDORE : PRIVAS
- 66. ANDORE : PRIVAS
- 67. ANDORE : PRIVAS
- 68. ANDORE : PRIVAS
- 69. ANDORE : PRIVAS
- 70. ANDORE : PRIVAS
- 71. ANDORE : PRIVAS
- 72. ANDORE : PRIVAS
- 73. ANDORE : PRIVAS
- 74. ANDORE : PRIVAS
- 75. ANDORE : PRIVAS
- 76. ANDORE : PRIVAS
- 77. ANDORE : PRIVAS
- 78. ANDORE : PRIVAS
- 79. ANDORE : PRIVAS
- 80. ANDORE : PRIVAS
- 81. ANDORE : PRIVAS
- 82. ANDORE : PRIVAS
- 83. ANDORE : PRIVAS
- 84. ANDORE : PRIVAS
- 85. ANDORE : PRIVAS
- 86. ANDORE : PRIVAS
- 87. ANDORE : PRIVAS
- 88. ANDORE : PRIVAS
- 89. ANDORE : PRIVAS
- 90. ANDORE : PRIVAS
- 91. ANDORE : PRIVAS
- 92. ANDORE : PRIVAS
- 93. ANDORE : PRIVAS
- 94. ANDORE : PRIVAS
- 95. ANDORE : PRIVAS
- 96. ANDORE : PRIVAS





PARIS, 5^E ET 6^E ARRONDISSEMENTS



Uthar

OÙ NUL N'A LE DROIT DE TUER UN CHAT



RECHERCHES DOCUMENTAIRES

“Il y a des horreurs, aux frontières de la vie, que nous ne soupçonnons pas, et de temps à autre, la funeste curiosité d’un homme les met à portée de nous nuire.”



LES DIEUX TRÈS ANCIENS

“En des temps immémoriaux naquirent les Dieux. Certains de ces Dieux étaient bons et bienveillants, et avaient à cœur de protéger l'univers. Nous les appelons les Dieux Très Anciens. D'autres étaient vils, fous et aveugles et leur seule motivation était de répandre le chaos. Nous les appelons les Dieux Extérieurs. Une guerre éclata fatalement entre les uns et les autres. D'aucuns disent que cette guerre n'est toujours pas terminée, et n'aura d'ailleurs jamais de fin, car les Dieux sont immortels. Mais quoiqu'il en soit, ce temple a été bâti en l'honneur des Dieux Très Anciens, afin de les honorer et de les garder dans nos mémoires.”



NODENS

Il est le plus célèbre des Dieux : presque toutes les grandes villes possèdent un temple à son nom. Il est le Seigneur des Grandes Abysses, et guide les âmes des défunts vers l'au-delà. Il chevauche un char en coquillage, mené par un attelage de créatures sous-marines.



BAST

Elle est la Déesse des chats, protectrice du foyer et de la guerre, les deux étant indissociables. Car après-tout, pourquoi faisons-nous la guerre si ce n'est pour protéger notre foyer ? Elle est la reine de tous les félins, et vient en personne punir ceux qui oseraient se montrer cruels envers eux.



ISIS

Elle est la reine des Secrets et des Arts Occultes. Elle est principalement priée par les alchimistes et les magiciens, afin qu'elle leur accorde la connaissance et le don de voyance.



KTHANID

C'est le protecteur et le gardien du Royaume d'Elysia, où résident les Dieux Très Anciens. De ses yeux peuvent jaillir des colonnes de flammes, dont il se sert pour se débarrasser de ses ennemis.



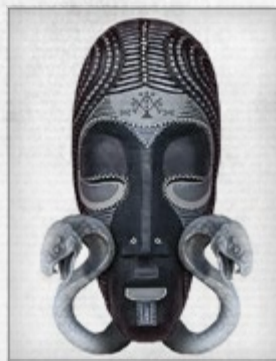
L'ÉTRANGER

C'est le Dieu Inconnu. Son nom s'est perdu au travers des âges, mais en signe de respect, son effigie est conservée dans les temples des Contrées du Rêve, afin qu'il ne soit jamais complètement oublié.



N'TSE KAAMBL

Elle est la Grande Guerrière, le premier et le dernier rempart contre les Dieux Extérieurs. Si nombre d'entre eux sont aujourd'hui emprisonnés dans leurs tombes, c'est grâce à elle. Elle a créé et offert à l'humanité le Signe des Anciens, qui orne son bouclier, et qui nous protège des Dieux Extérieurs.



GAL'PAOUHR

C'est le Serpent Blanc, donateur de vie. Il aide ses adorateurs à prendre les bonnes directions dans leurs quêtes contre les Dieux Extérieurs. C'est un Dieu sage et protecteur, dont on dit qu'il est marié au ciel, afin de pouvoir toujours garder un œil sur Sa création.



VORVADOSS

On le surnomme le Chuchoteur. De tous les Dieux, il est celui qui répond le plus souvent aux prières, mais exige un lourd tribut pour chaque révélation. Il ne parle que par énigmes, et distille le mystère plus qu'il ne donne de réponses précises ou même exactes.



YAD'THADDAG

On l'appelle le Voyageur, car il se déplace à sa guise au travers de l'espace et du temps. Parfois, il emmène quelqu'un avec lui, en le touchant du bout de l'une de ses sphères chatoyantes : soit pour le punir, soit pour l'aider dans sa quête contre les Dieux Extérieurs.

LE BARON SAMEDI

Baron Samedi (ou Baron Samdi, Bawon Samedi, Baron Sanmdi) est l'un des loas (esprits) du vaudou Haïtien. Il est l'un des loas de la mort, avec ses nombreuses autres incarnations **Baron Cimetière, Baron La Croix, et Baron Kriminel**. Il est le chef de la famille loa des Guédés, et l'époux du loa Maman Brigitte.

REPRÉSENTATION

Il est généralement représenté vêtu d'un chapeau haut de forme, d'un costume queue-de-pie noir et de lunettes de soleil dont un verre est cassé, avec du coton dans les narines, dans le but de ressembler aux corps préparés pour les enterrements dans la culture haïtienne.

Son visage est généralement peint de façon à ressembler à un crâne, et il s'exprime d'une voix nasillarde.

Il est connu pour son comportement scandaleux, jurant continuellement et faisant de mauvaises blagues aux autres esprits. Il est marié à un autre loa puissant connu sous le nom de Maman Brigitte, mais court souvent après les femmes mortelles. Il aime fumer et boire et est rarement vu sans un cigare dans sa bouche ou un verre de rhum entre ses doigts osseux.

ATTRIBUTS

Baron Samedi se trouve généralement à la croisée des chemins entre les mondes des vivants et des morts. Il est le patron des cimetières, et quand quelqu'un meurt, il creuse sa tombe et mène son âme jusqu'à l'autre monde. Il est également le loa de la résurrection, et on fait souvent appel à lui pour soigner ceux qui approchent de la mort. Il est le seul baron pouvant autoriser une âme à entrer (ou à sortir) du royaume des morts.

En tant que maître des morts, le Baron Samedi est aussi un donneur de vie. Il peut soigner n'importe quelle maladie ou blessure s'il pense que cela en vaut la peine. Même si une personne a été victime d'une condamnation à mort, elle ne mourra pas tant le Baron refuse de creuser sa tombe. Tant que le loa la garde hors de la terre, elle est en sécurité. Baron Samedi s'assure également que les corps enterrés le restent, afin d'éviter d'être ramenés sous la forme de zombie.

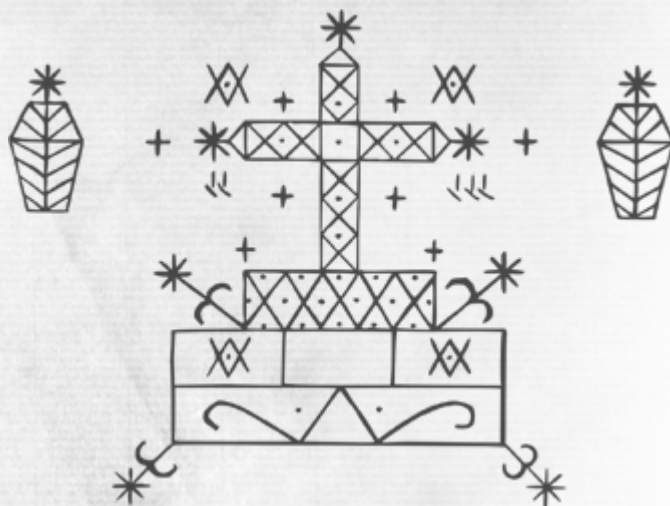
Ce que le Baron demande en échange de ses services dépend de son humeur. Parfois, il se contente d'une petite offrande de cigares, de café noir, de cacahuètes grillées ou de pain. Et parfois, il exige une cérémonie vaudoue éreintante et souvent macabre et violente, qui l'aidera à traverser le voile entre les mondes.

LES GUÉDÉS

Baron Samedi est le chef des Guédés, une famille de loas possédant une affinité particulière avec la magie, la vénération des ancêtres et la mort.

C'est une famille bruyante, grossière, sexuelle, et qui aime habituellement rire et s'amuser. Ayant déjà vécu, ils ne craignent rien, et manifestent souvent leur état d'esprit lorsqu'ils prennent possession d'un vivant - mangeant du verre, des piments crus, et enduisant leurs parties sensibles de piment et de rhum.

Leurs couleurs traditionnelles sont le noir et le violet. Ce sont des entités psychopompes, dont un des rôles est de mener les morts vers l'autre vie.



L'AMÉRIQUE DU SUD - Connaissances Ésotériques

Voici un résumé des recherches effectuées par le Père Gregory Desforges avant son voyage pour le Pérou. De nombreuses légendes alimentent évidemment le folklore d'Amérique du Sud : le Père Gregory ne s'est intéressé qu'à une infime partie d'entre elles possédant un lien direct avec le Mythe de Cthulhu.

LES MI-GO

Bien avant que les Incas ne s'y installent, de nombreux indices suggèrent que les Andes péruviennes étaient une destination de prédilection des Mi-Go. Ils trouvaient ici des minerais précieux qu'ils extraient dans de vastes mines. Les géoglyphes du désert de Nazca (communément appelés «lignes de Nazca»), sont certainement les vestiges du marquage de territoire des Mi-Go, et indiquaient vraisemblablement la position des dites mines.

Les Mi-Go sont une race extraterrestre originaire de Pluton. Leurs corps sont insectoïdes et pourvus d'ailes, mais ils semblent apparentés aux champignons. Tout porte à croire que le Mi-Go vit en colonie hiérarchisée, avec les «penseurs», les «ouvriers», les «guerriers» et leur reine. Les Mi-Go s'installent généralement en colonie sur une planète dans le but d'en extraire du minerai que leur monde d'origine ne possède pas. Ce sont de brillants scientifiques, des chirurgiens accomplis et des technologues émérites.

Il est probable qu'Incas et Mi-Go aient collaboré pour bâtir «le Reliquaire du Ver» dans les Andes, un temple apparemment utilisé un certain temps pour l'emprisonnement (et l'adoration) d'une gigantesque créature.

ATLACH-NACHA

Lorsque les premiers nomades colonisèrent la région de Monte Albán (Mexique) vers 20 000 avant J.C., ils découvrirent une faille menant loin dans les entrailles de la Terre. Là-bas vivait Atlach-Nacha, divinité des araignées, souverain de toutes les araignées et tisseur de l'obscurité. On dit qu'il tisse depuis une éternité une toile immense pour relier d'insondables abîmes. Si l'on en croit certains auteurs, la fin du monde viendra lorsque la toile sera terminée.

On ignore si les premiers temples primitifs furent construits pour vénérer Atlach-Nacha ou, au contraire, pour l'empêcher de quitter sa tanière. Plusieurs milliers d'années plus tard, les Olmèques et les Zapotèques scellèrent définitivement l'ancre d'Atlach-Nacha en bâtissant la cité de Monte Albán à l'emplacement de la faille. Toutefois, on constate encore aujourd'hui qu'après la période des pluies, de nombreuses araignées se rassemblent près des tombeaux de Monte Albán.

De plus, l'araignée géante représentée sur l'un des géoglyphes de Nazca au Pérou permet de suggérer que les Mi-Go aient pu abandonner leurs mines en raison de la présence souterraine du dieu des araignées. Ce n'est cependant là que simple supposition.

LES ENFANTS DE YIG

Certaines histoires rapportent que bien avant la domination des Olmèques et des Mayas, la majeure partie de l'Amérique du Sud était sous le contrôle du peuple des serpents : une civilisation versée dans les arts magiques et très avancée technologiquement. Outre Byatis et Tsathoggua, ils vénéraient principalement le Grand Ancien Yig, le Dieu Serpent.

Bien que cette race entama son déclin avec l'arrivée des humains sur Terre, les hommages à Yig et au culte du serpent perdura au travers des civilisations qui suivirent : le serpent à plumes Quetzacoalt chez les Aztèques, le dieu Kukulcan chez les Mayas, et les nombreuses références au serpent que l'on peut encore trouver aujourd'hui sur les fresques, statues et bas-reliefs pré-colombien.

On retrouve encore, très occasionnellement, des restes momifiés des membres du peuple des serpents, et plus rarement encore des artefacts de cette race, soigneusement dissimulés dans les profondeurs des temples et des pyramides. Le peuple des serpents en lui-même est aujourd'hui éteint, mais le Grand Ancien Yig est toujours vénéré par certains groupes d'adorateurs humains.

NYARLATHOTEP

Nyarlathotep a certainement été vénéré par les Aztèques sous la forme du dieu Xipe Totec, ainsi que sous le nom du «dieu du ciel nocturne», Tezcatlipoca. Ces cultes furent cependant très limités géographiquement et ne se sont pas répandus.



L'HYPERBORÉE

Au même titre que l'Atlantide, la Lémurie et bien d'autres, l'Hyperborée est un continent mystique et imaginaire qui représentait pour les Grecs (qui en parlent les premiers au 8ème siècle avant J.C.) un paradis lointain dont la localisation demeure mystérieuse.

Les Hyperboréens sont présentés, depuis Aristée de Proconnèse, vers -600, comme un peuple qui habite aux confins septentrionaux du monde habité. Leur terre, appelée Hyperborée, est comme parfaite, avec le soleil qui y brille constamment. Selon Diodore de Sicile, Apollon passe son hiver aux côtés des Hyperboréens, sa mère Létéo est d'ailleurs née en Hyperborée. Thésée et Persée sont censés avoir visité les Hyperboréens.

«Ceux qui ont écrit sur les anciens mythes [racontent que] dans les régions situées au-delà des Celtes, il y a dans l'Océan une île au moins aussi grande que la Sicile. Cette île est située au nord et habitée par les Hyperboréens, ainsi nommés parce qu'ils vivent au-delà de l'endroit d'où souffle le vent du nord ; l'île est à la fois fertile et productrice de toute sorte de cultures, et, comme elle jouit d'un climat exceptionnellement tempéré, elle produit deux récoltes par an.»

- Diodore de Sicile, 1er siècle avant J.C.

En 1888, Helena Blavatsky, ésotériste, rédige l'ouvrage «La Doctrine Secrète» qui retrace une histoire occulte de l'humanité, loin des thèses archéologiques. Elle y décrit l'évolution de sept humanités sur différentes parties du globe : la deuxième en seraient les hyperboréens.

«Le continent Hyperborée. Tel sera le nom choisi pour le second Continent, la terre qui étendait ses promontoires au sud et à l'ouest du Pôle Nord, pour recevoir la Seconde Race qui englobait tout ce qu'on appelle aujourd'hui l'Asie du Nord. C'est le nom que les plus anciens Grecs donnaient à cette région lointaine et mystérieuse, où, suivant leur tradition, Apollon l'Hyperboréen se rendait tous les ans. Astronomiquement, Apollon est, cela va sans dire, le Soleil qui, abandonnant ses sanctuaires Hellènes, se plaisait à visiter annuellement son lointain pays, où l'on dit que le soleil ne se couche jamais pendant la moitié de l'année. (...)

C'était un continent réel, une terre bona fide [de bonne foi, honnête], qui ne connaissait pas l'hiver à cette époque primitive (...). Le point capital pour nous ne réside pas dans l'accord ou le désaccord des Naturalistes au sujet de la durée des périodes géologiques, mais dans le fait qu'ils sont, par extraordinaire, en parfait accord sur un point qui est de très grande importance. Ils déclarent tous que, durant le Miocène - que

ce soit il y a un million ou dix millions d'années - le Groenland et même le Spitzberg, c'est-à-dire ce qui reste de notre second continent ou continent Hyperboréen, «jouissait d'un climat presque tropical». Or, les Grecs pré-Homériques avaient conservé la tradition très vivace de cette «Terre du Soleil Eternel», où leur Apollon se rendait annuellement. (...)

Une question bien naturelle surgit alors. Si les Grecs de l'époque d'Homère avaient connaissance d'une contrée Hyperboréenne, c'est-à-dire d'une terre bénie hors de l'atteinte de Borée, le Dieu de l'hiver et de l'ouragan ; région idéale que les Grecs des générations suivantes et

leurs écrivains ont vainement essayé de localiser au-delà de la Scythie ; contrée où les nuits étaient courtes et les journées longues, et au-delà de laquelle se trouvait un pays où le soleil ne se couchait jamais et où le palmier croissait librement, s'ils savaient cela, dis-je, qui donc le leur avait dit ? A leur époque et bien des siècles auparavant, le Groenland devait certainement être déjà couvert de neiges et de glaces éternelles comme il l'est maintenant. Tout tend à prouver que la contrée aux nuits courtes et aux longues journées était la Norvège ou Scandinavie, au-delà de laquelle se trouvait le pays béni de la lumière et de l'été perpétuels. Pour que les Grecs aient su cela, il faut que la tradition leur ait été transmise par un peuple plus ancien qu'eux, qui connaissait ces détails climatiques, dont les Grecs eux-mêmes ne pouvaient rien savoir.»

- Helena Blavatsky, «La Doctrine Secrète» 1888.



REGISTRE DES RENCONTRES

“Il ne faut point croire que l’homme est le plus vieux ou le
dernier des maîtres de la terre, ou que la masse commune de vie
ou de substance soit seule à y marcher.

Les Anciens ont été, les Anciens sont, et les Anciens seront.”

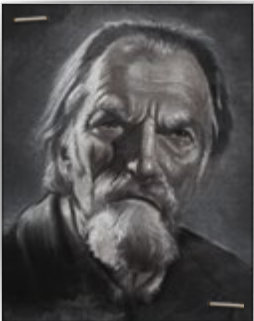




Nom : Abbé Joseph
Profession : Prêtre
Rencontre : Avril 1922 à Labaroche
Observations : Entièrement dévoué à sa cause, à la limite de l'intégrisme.
A particulièrement apprécié le Dr Bronner.
Histoire : A aidé à apaiser l'âme de C. Hammer en menant un rituel macabre avec le groupe et les habitants de Labaroche.
Aujourd'hui : Vit et officie à Labaroche.



Nom : Jonas Willie
Profession : Rebouteux
Rencontre : Avril 1922 à Labaroche.
Observations : Membre d'une mystérieuse organisation nommée "l'Étoile d'Argent", chargée de protéger la population.
Histoire : A de nombreuses fois aidé (et a été aidé en retour) le groupe lors des enquêtes.
Aujourd'hui : Se remet de son séjour dans les Contrées du Rêve.



Nom : Basile d'Anteroche
Profession : Se fait appeler "Capitaine".
Rencontre : Juin 1922 à Erstein
Observations : "Il était déjà vieux quand j'étais jeune", feu Adrien Barth, conservateur du musée historique d'Erstein.
Histoire : A aidé le groupe dans leur quête de démantèlement du culte de la flamme verte à Erstein.
Aujourd'hui : Vit reclus dans sa maison à Erstein.



Nom : Tristan Kraaft
Profession : Commissaire de police d'Erstein.
Rencontre : Juin 1922 à Erstein.
Observations : Homme de bonne volonté, qui a à coeur de faire correctement son travail de policier.
Histoire : D'abord coopératif, a fini par avoir de sérieux doute vis à vis du groupe, mais ne les a pas inquiété faute de preuves.
Aujourd'hui : En poste à Erstein.



- Nom : Jules Werber
Profession : Anciennement Avocat
Rencontre : Août 1922 à Strasbourg
Observations : Jonas a envoyé le groupe enquêter sur Werber, qui faisait preuve d'un étrange comportement depuis peu.
Histoire : Dévasté par le départ de son fils parmi les goules, Jules l'a rejoint par l'intermédiaire d'une fumerie d'opium du Fbg Nat.
Aujourd'hui : Probablement avec les goules dans les souterrains.



- Nom : Antoine Morgens
Profession : Anciennement Directeur de la sucrerie d'Erstein.
Rencontre : Septembre 1922 à Erstein.
Observations : De son vrai nom Adélar Lévy, Morgens s'est révélé être un sorcier fort malintentionné, et plusieurs fois centenaire.
Histoire : Homme d'affaire riche et influent, il fut le chef du culte de la Flamme Verte à Erstein des années 1700 à 1922.
Aujourd'hui : Mort durant l'explosion du Manoir Morgens.



- Nom : Lise Behra
Profession : R.E.C du journal "Gazette du Canton d'Erstein".
Rencontre : Septembre 1922 à Erstein
Observations : Opportuniste, toujours à la recherche d'un scoop, quitte à mettre certaines personnes en danger.
Histoire : Rencontrée lors de l'enquête concernant la disparition de Stéphane Shinner, journaliste.
Aujourd'hui : En poste à Erstein.



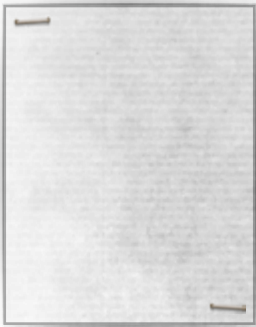
- Nom : Félix Tobias
Profession : Journaliste au journal l'Alsace
Rencontre : Décembre 1922 à Strasbourg
Observations : Petit homme ventripotant, sympathique mais fort avare. Camarade de faculté de Brunild. Journaliste médiocre.
Histoire : A demandé l'aide de Brunild pour la rédaction de son article sur la scierie hantée de Barr.
Aujourd'hui : Vit et travaille à Strasbourg.



Nom : _____
Profession : _____
Rencontre : _____
Observations : _____

Histoire : _____

Aujourd'hui : _____



Nom : _____
Profession : _____
Rencontre : _____
Observations : _____

Histoire : _____

Aujourd'hui : _____



Nom : _____
Profession : _____
Rencontre : _____
Observations : _____

Histoire : _____

Aujourd'hui : _____



Nom : _____
Profession : _____
Rencontre : _____
Observations : _____

Histoire : _____

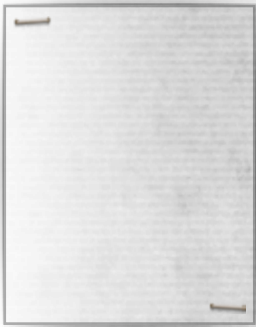
Aujourd'hui : _____



Nom : _____
Profession : _____
Rencontre : _____
Observations : _____

Histoire : _____

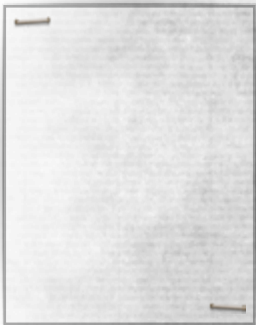
Aujourd'hui : _____



Nom : _____
Profession : _____
Rencontre : _____
Observations : _____

Histoire : _____

Aujourd'hui : _____



Nom : _____
Profession : _____
Rencontre : _____
Observations : _____

Histoire : _____

Aujourd'hui : _____



Nom : _____
Profession : _____
Rencontre : _____
Observations : _____

Histoire : _____

Aujourd'hui : _____

BESTIAIRE DE L'INNOMMABLE

“Nul ne saurait décrire le monstre ; aucun langage ne saurait peindre cette vision de folie, ce chaos de cris inarticulés, cette hideuse contradiction de toutes les lois de la matière et de l'ordre cosmique.”





SPECTRE

Ce sont des fantômes en colère, que l'on pourrait également appeler des poltergeists ou esprits frappeurs. Ils semblent être créés par un sentiment surpuissant de haine et de frustration au moment de la mort, comme ce fut le cas de Catherine Hammer à Labaroche. À ce titre, chaque spectre est unique, ses caractéristiques dépendant de la personne et des circonstances de sa mort.

PRÊTRE DE LA FLAMME VERTE

Autrefois humains, les prêtres de Tulzscha ont reçu la bénédiction de la Flamme Verte : l'immortalité, sous la forme d'un amas de vers grouillants recouvrant un cadavre en décomposition. Les prêtres officient durant les rituels qui ont lieu dans les profondeurs de la terre, au plus proche de Tulzscha. Ils sont généralement habillés de longues robes vertes à capuches. Il ne leur est possible de se déplacer librement à la surface qu'au prix de nombreux efforts de camouflage. Est-il nécessaire de détruire les vers jusqu'au dernier pour s'assurer de la mort du prêtre ?



GOULE

Humanoïde nécrophage résidant dans des galeries souterraines, aussi bien dans les Contrées du Rêve que dans le monde éveillé. Se sert de ses griffes acérées pour creuser des galeries, et de ses crocs aiguisés pour dévorer les cadavres. Odonat très développé. Les goules sont organisées et intelligentes, elles sortent rarement seules. Ne remontent que très rarement en surface, et évitent les hommes et le soleil. Elles ont leur propre langage, mais certaines parlent les langues humaines. La plupart du temps, elles sont indépendantes, mais peuvent se mettre au service d'autrui. Ces créatures ne sont pas forcément hostiles à l'homme, il leur arrive de coopérer. Certains documents indiquent qu'elles vénèrent leur propre déesse, Mordiggian.



BYAKHEE

Créature ailée au service des prêtres du Culte de la Flamme Verte. Toutefois, cette allégeance n'est probablement pas unique. Haute d'environ deux mètres, la byakhee est capable de voler, et dort tête en bas, enveloppée dans ses ailes caoutchouteuse, à la manière des chauves-souris. Sa colonne vertébrale est hérissée de pics, et ses deux longues pattes inférieures osseuses se terminent par deux longues griffes. Son exo-mâchoire est striée de petites dents acérées. Elle pousse des cris stridents et des coassements lorsqu'elle est en chasse. L'absence d'yeux suggère qu'elle se repère grâce aux ultrasons.

GUG

Créature géante rencontrée dans le monde souterrain des Contrées du Rêve. Environ 10m de haut, quatre avant-bras munis de griffes, corps recouvert de fourrure. Sa gueule, pleine d'énormes crocs jaunes, s'ouvre de haut en bas de sa tête, verticalement et non horizontalement. Yeux roses. D'après les goules, les gugs vivaient autrefois en surface. Ils y auraient accompli des cérémonies à la gloire des Grands Anciens si infâmes qu'on les aurait banni dans le Sous-Monde.



EL-HORN

Créature équine rencontrée dans le monde souterrain des Contrées du Rêve. Semblable au cheval, il est toutefois plus grand et possède des muscles saillants et développés. Il dégage une forte odeur musquée. Le haut de son crâne est surmonté de deux paires de cornes, et son crin est long et épais. Il est possible de le domestiquer pour en faire une monture, mais son caractère difficile est loin d'en faire le destrier idéal, bien qu'incroyablement rapide.



A series of horizontal lines for writing, consisting of 12 evenly spaced lines.

A series of horizontal lines for writing, consisting of 12 evenly spaced lines.

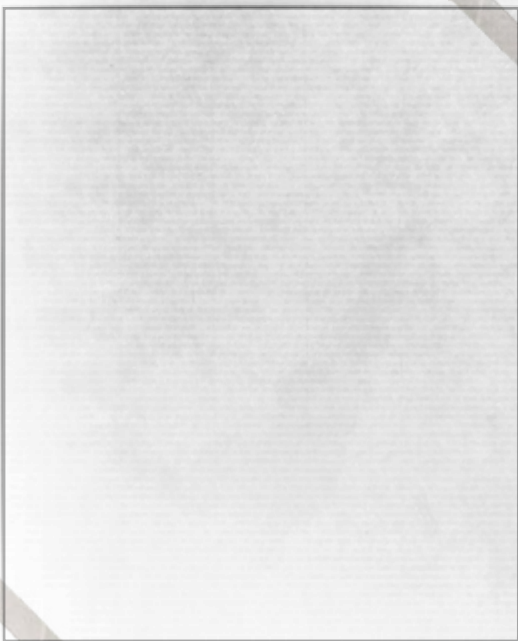


A series of horizontal lines for writing, consisting of 12 evenly spaced lines.



A series of horizontal lines for writing, located to the right of the top-left box. There are 12 lines in total, evenly spaced.

A series of horizontal lines for writing, located in the middle-left section of the page. There are 12 lines in total, evenly spaced.



A series of horizontal lines for writing, located to the right of the bottom-left box. There are 12 lines in total, evenly spaced.

BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

“Je m’en souviens, ce vieil homme me lorgnait en gloussant et me fit un signe curieux de la main quand j’emportai le livre. Il avait refusé que je le paye, et c’est seulement longtemps après que je devinai pourquoi.”



LE PICATRIX

MASLAMA AL-MAYRIT

PRÉSENTATION

Le Picatrix est un traité de magie et d'hermétisme médiéval, rédigé en latin, qui a connu un très grand succès à la Renaissance. Pourtant, il ne s'agit que de la traduction (incomplète) d'un traité arabe, le Ghâyat al-hakîm, écrit au milieu du 11ème Siècle, et attribué à Maslama al-Mayrit, mathématicien, chimiste et astronome hispano-arabe d'Al-Andalus (péninsule ibérique).

TRADUCTIONS

Le Ghâyat al-hakîm (littéralement «Le but du sage») est traduit une première fois en castillan, puis, plus tardivement, en latin à la cour d'Alphonse X le Sage, à la fin des années 1250. Il est alors connu comme «La Bible Noire des Sorciers». Ce n'est qu'en 1456 que Johannes Hartlieb le renomme «Picatrix», dans son ouvrage «Das Buch aller verboten Künste» («Le Livre des Arts Interdits»). On lui attribue également parfois le sous-titre «La magie arabe des étoiles».

Le Picatrix est donc la traduction d'une traduction, et s'en retrouve de ce fait partiellement inexact et incomplet par rapport au traité arabe original.

CONTENU

Le Picatrix est une compilation de 400 pages de plus de 200 écrits sur l'astrologie, l'astronomie, l'alchimie et la magie, en particulier la magie noire. On y trouve également de nombreuses références aux philosophes de l'antiquité, tels que Platon et Aristote, ainsi qu'à l'Inde, à l'Égypte et à leurs pratiques ésotériques. Le tout est réparti en quatre volumes d'environ 100 pages chacun.

Le Picatrix est un étrange mélange de la philosophie la plus exaltée et d'explications sur la nature de l'être, la composition du sang, du cerveau et de l'urine, ainsi que l'art de la confection de talismans magiques. Il s'agit d'une compilation de nombreuses oeuvres et représente la grandeur de la magie astrale arabe en termes de complexité et de la portée de ses écrits. Le Picatrix explique non seulement comment créer et consacrer des statuettes et des talismans magiques, mais parle même de villes entières construites en utilisant les principes de la magie astrologique. Cette magie est basée sur une combinaison astrale des planètes et des signes du zodiaque, engendrant des forces infiniment puissantes. Cette combinaison de l'application pratique et de la rigueur théorique fait du Picatrix une source clé pour tous les mages de la Renaissance comme Cornelius Agrippa et Marsile Ficin.

Le Picatrix contient des secrets terribles comme la manière de détruire une cité avec le « Rayon du Silence », comment se rendre invisible, comment influencer ou tuer des hommes à distance, fabriquer des machines volantes, etc... Les textes sont toujours courts mais il faut un Maître initié pour les comprendre. En effet, le Picatrix est complètement désorganisé et désordonné. On traite d'un sujet dans le tome I et on en reparle dans le tome IV, à la manière d'un jeu de piste, un puzzle. Il semblerait, d'après les spécialistes, que cette façon d'écrire soit volontaire de la part de l'auteur pour ne pas livrer tous les secrets trop directement. Ainsi, il les sépare de longues explications théoriques ou d'interminables digressions car, si ils étaient révélés aux hommes, ces derniers rendraient l'univers méconnaissable.

EXTRAITS

• Invocation à Thot :

«Tu es si secret que ta nature n'est pas connue, tu es si subtil que tu ne peux être défini par aucun qualificatif, car avec le masculin tu es masculin, avec le féminin tu es féminin, avec la clarté du jour tu possèdes la nature du jour, avec l'ombre de la nuit tu possèdes la nature de la nuit ; tu rivalises avec tout cela dans sa nature et te fais semblable à cela dans tous ses modes d'être. Tel es-tu.»

• Rituel pour détruire une ville :

«Faites une image sous l'ascendant de la ville, si vous le connaissez, ou à l'heure de l'ascendant de l'interrogation. Mettez cet ascendant et son Seigneur dans une des maisons de la Lune qui sera dominante et joignez-y le Seigneur de la maison du Seigneur ascendant avec la dixième demeure et son Seigneur le tout dans l'heure de l'interrogation. Ensuite enterrez cette image, si vous le pouvez, dans le milieu de la ville, ou bien sous l'ascendant de cette interrogation.»

UNAUSSPRECHLICHEN KULTEN

FRIEDRICH WILHELM VON JUNZT

PRÉSENTATION

Il s'agit d'une étude très complète sur de nombreux cultes et sociétés secrètes, anciens ou toujours en activité. «Unaussprechlichen Kulten» se traduit par «Cultes Innommables» en français. Comme le stipule la page de garde, on l'appelle également «Le Livre Noir» («Das Schwarze Buch»).

CONTENU

La première partie de l'ouvrage traite de groupes relativement bien connus, comme les Assassins (secte radicale islamique des Nizârites active entre le XIème et le XIIIème siècle), les Thugs indiens (confrérie d'assassins professionnels adorateurs de la déesse Kâlî active en Inde du XIIIème au XIXème siècle), ou encore les Hommes-léopards africains (société secrète pratiquant l'assassinat rituel sur une base de religiosité animiste, et active au Congo Belge depuis la fin du XIXème siècle).

La seconde partie de l'ouvrage traite de groupes beaucoup plus obscures et mystérieux, ne possédant pour la plupart pas de noms. Ces cultes seraient tous liés au sein d'une cosmogonie unique, que l'auteur nomme tout simplement «Le Mythe». Ainsi, il fait par exemple référence au «grand Dieu dans le ciel» en Sibérie, aux «Tcho-Tcho» d'Indochine, aux adorateurs du «Cornu» en Angleterre, etc. De nombreux sortilèges, empruntés à ces différents cultes, parsèment l'ouvrage.

Enfin, en appendice, l'auteur livre des conseils pour déchiffrer de nombreux alphabets cryptés et méconnus : Naacal muvien, Senzar atlante, Tstah-Yo hyperboréen, etc.

AUTEUR

Friedrich Wilhelm von Junzt est un occultiste allemand né en 1795. Il fait ses études aux universités de Berlin et de Wurtemberg, puis parcourt le monde (principalement l'Europe et l'Asie) à la recherche de cultes anciens et secrets afin de les étudier. Il a personnellement appartenu à un grand nombre de ces groupes, qu'il a rejoint par le biais de rites initiatiques plus éprouvants les uns que les autres. L'intégralité de ses recherches est consignée dans «Unaussprechlichen Kulten».

FORMAT

Il s'agit d'un ouvrage de 1000 pages, rédigé en allemand et en assez bon état. Il s'agit, selon la page de garde, d'une première édition parue en 1839 et imprimée à Düsseldorf. Sa couverture est en cuir noir très sombre avec nerfs en fer.

EXTRAITS

«Longtemps après qu'ils soient retournés dans les profondeurs, les hommes commencèrent à les oublier, la menace était là, mais l'insouciance gagna et les peuples se mirent à guerroyer entre eux. (...)L'histoire humaine a suivi son cours, mais les Grands Anciens ont gardé des serviteurs ; les Pralaya Putras (fils du Chaos) et les Asura Putras (fils des Globes) en font partie.»

«La chose molle, hideusement tentaculaire, se convulsait, désordonnée, agitant ses pseudopodes recouverts d'abcès purulents et éructant une putride bave orangeâtre. Les Gardiens dansaient autour d'elle, la recouvrant de leurs serviles vomissures, alors qu'au centre de la fournaise, le son des Sûtes maudites devenait plus oppressant. De cet amas de pourriture informe, il ne se dégageait qu'une chose... Un œil, un œil obsédant aux reflets verdâtres, un abîme sans fond de tumeurs malignes et pestilentielles. Cet œil était reproduit à l'infini par la multitude des Gardiens.»

«Bien que tous les druides ne soient pas tombés sous les épées romaines, on raconte depuis longtemps la légende des onze hommes en robes noires qui auraient pris la mer de la côte ouest de l'Hibérie pour partir à la recherche d'un endroit qui leur aurait été révélé dans leurs rêves. Ils traversèrent le grand océan alors inconnu de tous, et après de longs Jours de navigation, ils découvrirent les rivages d'une contrée sauvage. Poursuivant vers le Nord, le long d'un grand décrochement de terre, ils trouvèrent la rivière étincelante dont leurs songes leur avaient parlé. Ils en remontèrent le cour jusqu'à une sombre contrée où s'élevaient de très vieux arbres et de grandes collines. Là, ils découvrirent ce qu'ils cherchaient, le paradis de leurs rêves, loin des persécuteurs romains. Ils apportèrent aux natifs de la région leur sagesse et leur apprirent les dieux qu'il fallait vénérer. Finalement, une ville fut bâtie en ce lieu : Dunwich.»



UNAUSSPRECHLICHEN
KULTEN

FRIEDRICH WILHELM VON JUNZT

RAPPORTS D'ENQUÊTES

“Il est absolument indispensable, pour la paix et la sécurité de l’humanité, qu’on ne trouble pas certains recoins obscurs et morts, certaines profondeurs insondées de la Terre, de peur que les monstres endormis ne s’éveillent à une nouvelle vie.”





