

## Indices

### 1. Première série d'indices



#### Pour René Martin

Vous veniez de couper l'arrivée d'air lorsque l'onde de choc a frappé le bathyscaphe. Vous êtes sorti en catastrophe de la salle du sas, pour ensuite y revenir lorsque Barton a remonté le corps du Professeur.

La nuit dernière, vous avez entendu Otis Barton faire un cauchemar et hurler qu'il était un assassin. Il criait à tue-tête : "Je les ai tués, je les ai tués".

## **Pour Peter Kurten**

### **Avant d'embarquer**

En vous promenant le long des berges du lac de La Louvière, deux jours avant la soirée, vous avez aperçu des hommes en train de rôder autour des bateaux de pêche. Vous les soupçonnez de préparer un mauvais coup. Après avoir rencontré le maire de Don parmi les passagers, vous avez l'impression de reconnaître sa silhouette.



### **Après avoir embarqué**

La bombe a explosé au moment où vous avez appuyé sur le détonateur à distance. Vous avez ensuite attendu que la cloche d'alerte sonne pour vous rendre prestement au salon comme si de rien n'était, non sans avoir préalablement saboté le sas intermédiaire et les communications internes, afin que la panique soit complète.



### **Pour Jack Ripley**

Vous vous demandez ce que pouvait faire Bolander que vous avez aperçu rôdant la veille du départ, en pleine nuit, au bord du lac de La Louvière.

Quand le bathyscaphe a été touché par l'onde de choc, vous étiez en train de siroter tranquillement le cognac de feu Heuvelmans.

### **Pour Alfred Verspieren**

Vous vous sentez mal à l'aise depuis le départ. Peut-être une simple claustrophobie.

Vous admiriez les eaux troubles du lac, dans la salle d'observation, en espérant que ce satané bathyscaphe ne découvre rien de la créature qui habite ses eaux, quand vous avez été tiré de vos songes par l'onde de choc et par le bruit des cloches qui a suivi.

### **Pour Edgar Saint-Gilles**

Vous tentiez de forcer la porte du professeur Heuvelmans lorsque l'onde de choc et le bruit de la cloche d'alerte ont semé la panique dans le bathyscaphe. Vous avez juste eu le temps de retourner à votre cabine en catastrophe avant de rejoindre les autres au salon.

Vous trouvez que Otis Barton a l'air anormalement nerveux.

### **Pour Otis Barton**

Vous êtes persuadé, après avoir enquêté un peu auprès de vos amis, que Jack Ripley, mécène de cette expédition, compte tuer le monstre et l'empailler afin de créer un parc d'attraction sur les berges du lac.

Lorsque l'onde de choc a frappé le navire vous étiez dans le bureau de Heuvelmans. Quelques secondes avant, vous avez vu la poignée de la porte tourner et la porte s'entrouvrir. Le bruit de la cloche d'alerte et un début de cavalcade ont couvert votre sortie. Vous n'avez vu personne entre le bureau et le sas de sortie (où vous avez hissé le corps du professeur). Vous vous êtes ensuite rendu dans le salon.

### **Pour Sam Bolander**

Vous avez lu un article dans un hebdomadaire scientifique qui parlait d'une découverte critique en matière d'armement sous-marin. Barton y était décrit comme le constructeur d'un tout nouveau type de torpille.

Au moment où l'onde de choc a frappé le bathyscaphe, vous étiez justement en train de penser que le poison allait bientôt faire effet. vous vous rendez directement (au moment où la cloche sonne) dans le salon et vous voyez René Martin qui, paniqué, sort de la salle du sas en courant.

### **Pour Pierre Dubois**

Vous vous souvenez que votre père (Heuvelmans) a élevé un enfant sauvage il ya quelques années et que cela avait rendu votre mère folle de jalousie.

Avant que l'onde de choc ne vienne frapper le navire, vous aviez la ferme intention de fouiller le bureau de Heuvelmans. Arrivé dans le couloir vous avez vu Edgar Saint-Gilles en train de bricoler la porte dudit bureau. Vous avez rejoint le salon sans que Edgar ne vous voit.

## 2. Objets cachés à trouver

### Salle des machines

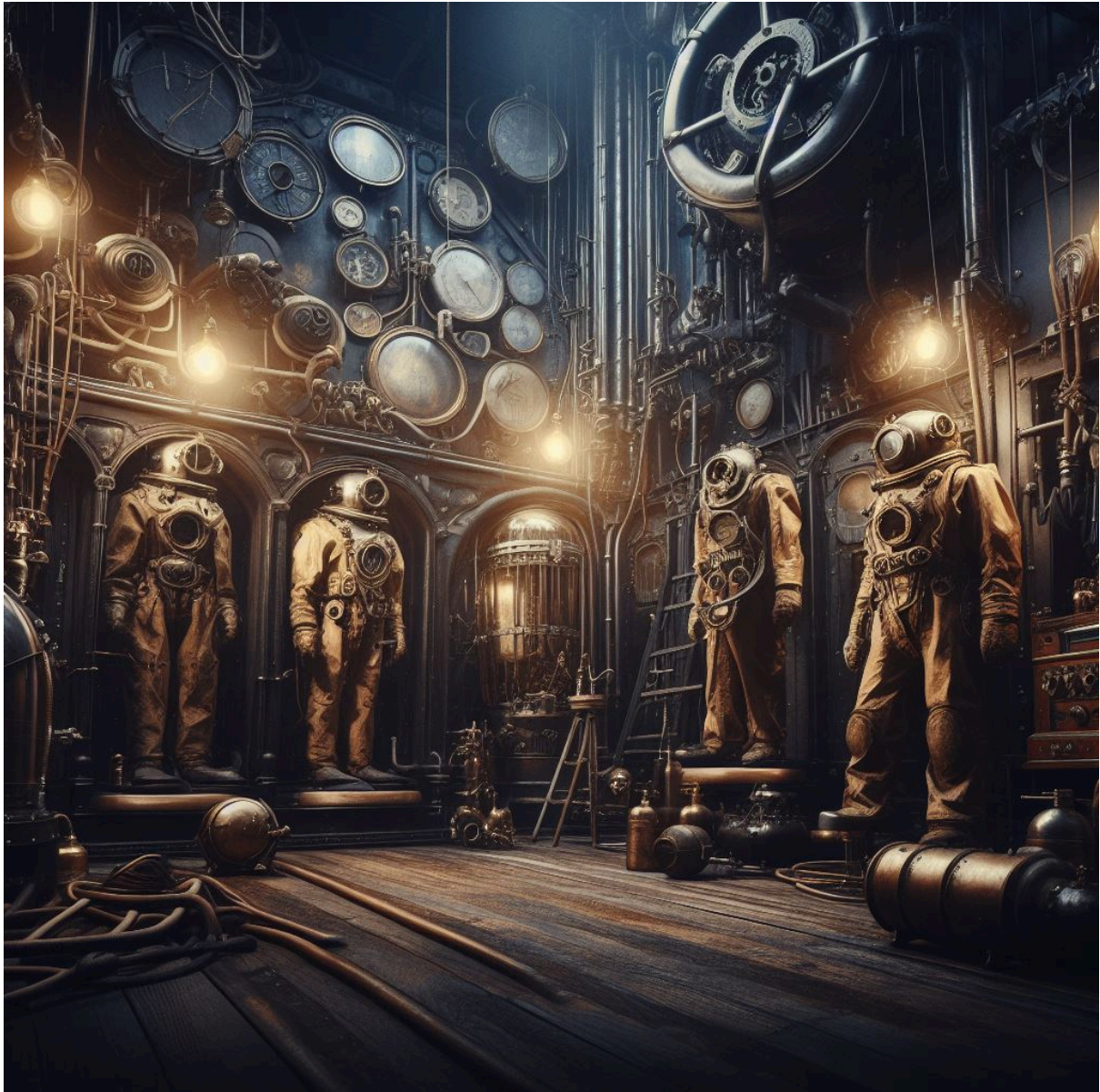


- La vitesse semble commandée à distance. Il est probable que le capitaine a les commandes en salle de navigation.



### **Salle des scaphandres**

- La tenue de Heuvelmans est couverte de sang et le casque est complètement arraché du reste de la tenue. La déchirure n'est pas nette.
- Trois tenues ont des noms gravés sur le bord du casque : Martin, Barton, Heuvelmans





## Sas

L'indice 2 est la casquette de René Martin. Otis Barton la reconnaît immédiatement. Les autres personnages peuvent l'apprendre en interrogeant Albert Blanchet.

- La porte de sortie semble être légèrement faussée. Une telle panne ne peut être due qu'à un choc depuis l'extérieur
- Vous trouvez une casquette d'ouvrier
- En étudiant la pompe qui fournit l'air aux scaphandriers en sortie, vous comprenez que Heuvelmans n'a pas reçu tout l'oxygène qu'il aurait dû



## Salle de navigation



**Louis Bernicot** : Français

Navigateur qui tient la barre et poursuit le trajet prévu sous les ordres du commandant en second, Otis Barton.

Il a commencé sa carrière en naviguant sur de grands voiliers qui faisaient la route du cap Horn pour ramener du nickel de Nouvelle-Calédonie, puis fait une longue carrière d'officier. Entré comme lieutenant aux Chargeurs réunis, il reçoit son brevet de capitaine au long cours en 1909 et passe à la compagnie maritime française Transat pour laquelle il navigue jusqu'en 1921. Il a accepté cette mission pour l'aventure.

L'indice est une carte des fonds marins avec le tracé du trajet que doit suivre le bathyscaphe durant la nuit.

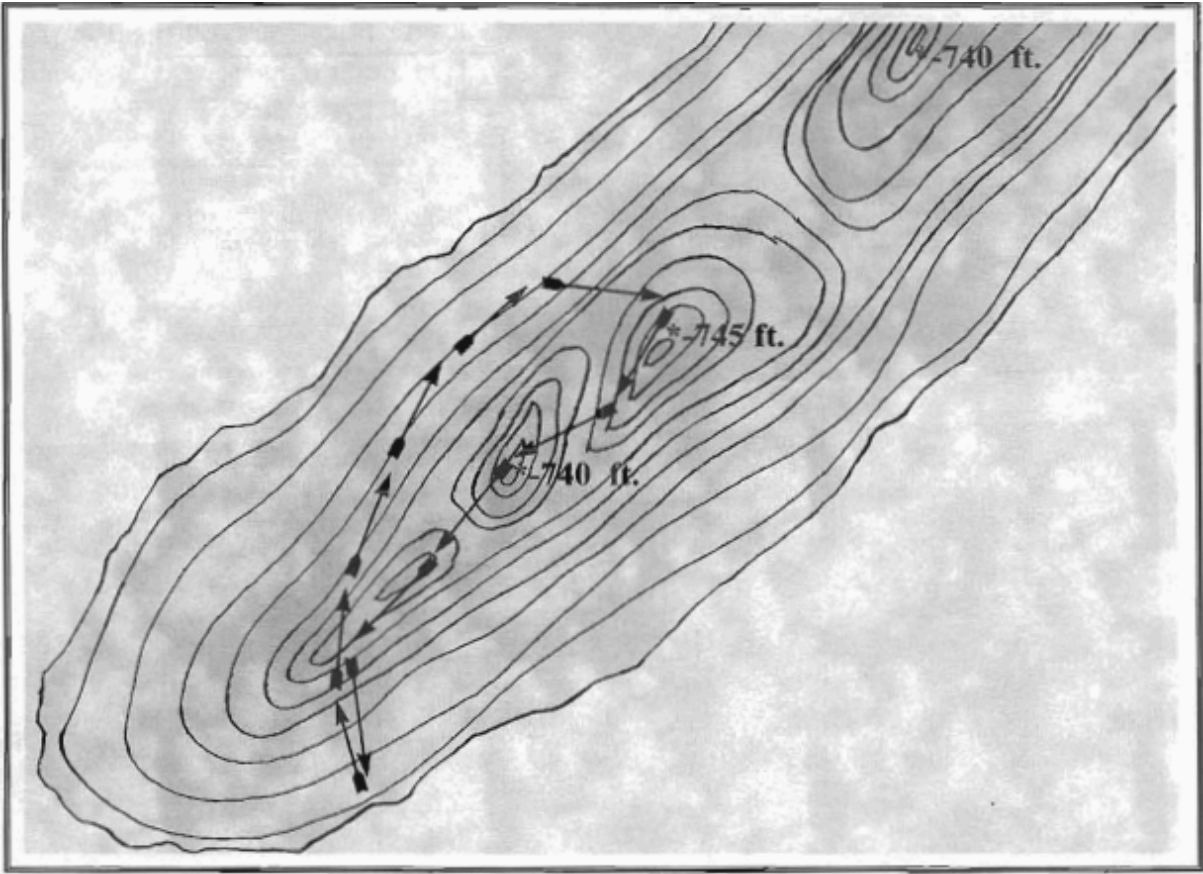
En comparant cette carte avec celle qui est dans la cabine de Bolander, on peut se rendre compte que les trois rouges correspondent aux endroits les plus profonds du lac et que le bathyscaphe sera dans leurs barrages entre 21h30 et 21h45 ainsi qu'entre 23h30 et 23h45.

Cela indique les moments où les structures chtoniennes vont être visibles de la salle d'observation.

La troisième croix n'est pas sur le trajet de ce soir.

- Vous trouvez une carte décrivant avec précision les fonds marins du lac de La Louvière







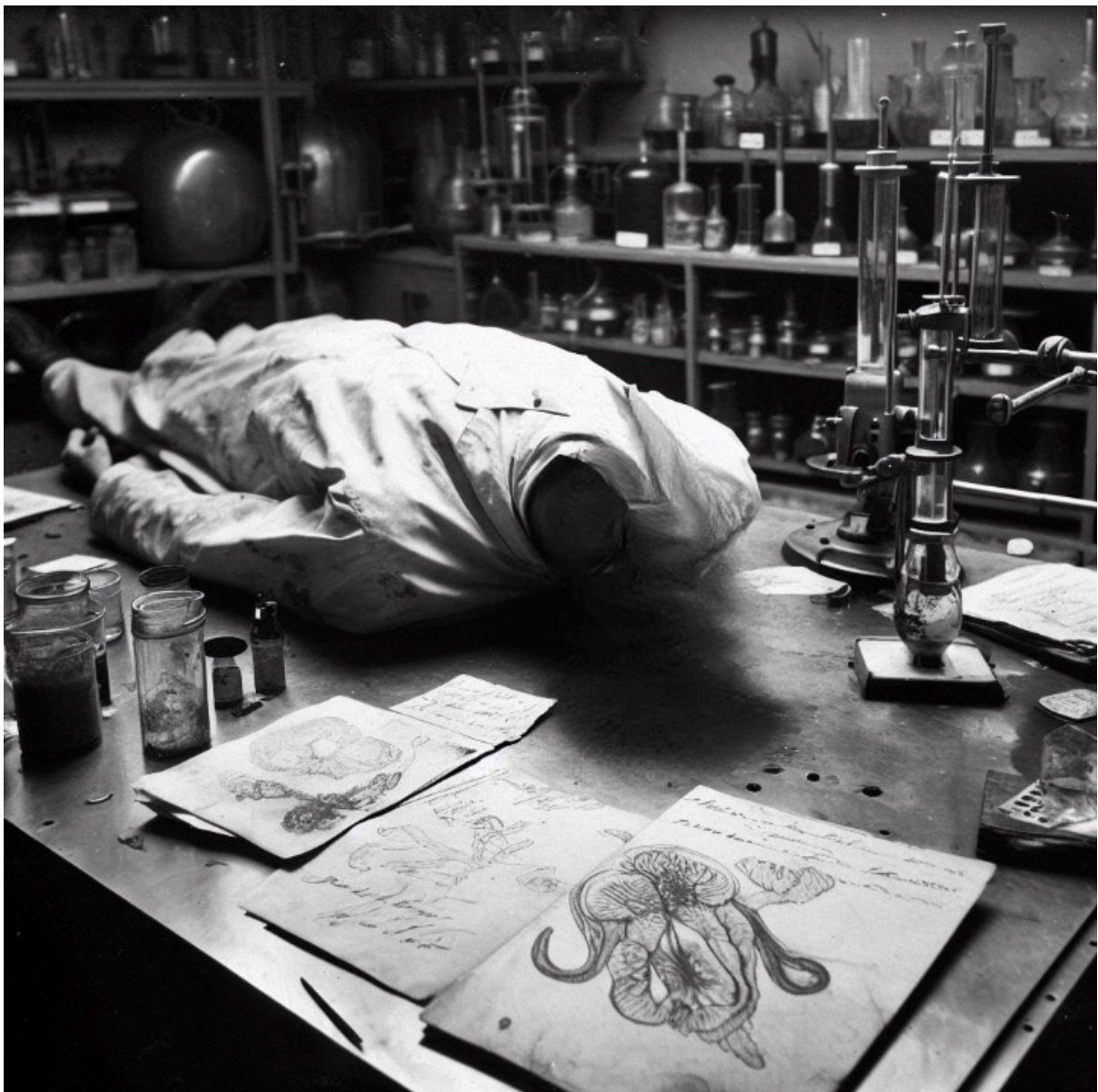
## Laboratoire

Le corps du Professeur se trouve dans cette pièce.

Il y a un indice à trouver, c'est le manuscrit du professeur Heuvelmans.

Seul un joueur ayant la compétence bibliothèque peut analyser le contenu du manuscrit après avoir parcouru l'ouvrage pendant une dizaine de minutes.

- Au milieu des piles de papier couverts de notes incompréhensibles, vous découvrez un manuscrit intitulé : "Etude historique et zoologique de la créature du lac de La Louvière par le Professeur Heuvelmans"



## Cuisine

Il s'agit du verre ayant contenu le poison ingéré par le Professeur Heuvelmans.

Aucune analyse chimique est possible à bord du bathyscaphe.

Par contre, si un personnage trouve la fiole ayant contenu le poison (dans la cabine de Bolander) il fera le rapprochement entre les deux produits.

Vous pouvez mettre un peu de poudre au fond de la fiole.

- Trois verres sont placés sur l'évier. Les trois ont contenu du cognac mais l'un des trois porte les traces d'une sorte de poudre blanche qui s'est déposé sur le bord





## Cabines





## Cabine du professeur Heuvelmans

Les indices 1 et 3 sont des reconnaissances de dettes dont l'une est celle que Saint-Gilles cherche à récupérer.

L'indice 2 est une vieille lettre rédigée par Heuvelmans qui souhaitait adopter l'enfant sauvage (René Martin).

Si Martin (qui a tué Heuvelmans par rancœur) trouve cette lettre il perdra un point de SAN et devra avoir l'air secoué pendant quelques minutes.

L'indice 4 ne peut être récupéré qu'à partir de 23h. Blanchet/Heuvelmans est en train de faire disparaître tous les travaux de sa vie. Il compte mourir une seconde fois, cette fois-ci définitivement.

- Dans un tiroir, vous trouvez une lettre

*Je soussigné Pr. Heuvelmans, reconnait avoir emprunté ce jour, 12 novembre 1925, la somme de 6000 livres à Monsieur Jack Ripley, en sus de la somme déjà versée dans le cadre de l'expédition visant à débusquer la créature inconnue qui habite le lac de La Louvière.*

*Pr Heuvelmans*

- Dans une malle vous trouvez une lettre

*Monsieur,*

*Déçu de ne pas avoir reçu de réponse de votre part, je soussigné, Pr. Heuvelmans, déclare demander de devenir le tuteur légal d'un jeune enfant dit "sauvage" trouvé par moi au cours d'une expédition au Canada. Je pense être à même de lui donner toute l'affection et surtout toute l'éducation qui le ramèneront dans le giron de la civilisation. Le confier à un orphelinat serait une grave erreur pédagogique envers un être essentiellement différent des autres enfants de son âge. Ne soyez pas complice, par indifférence ou par négligence, du malheur d'un jeune être humain qui ne demande qu'à vivre parmi les siens.*

*Pr Heuvelmans*

- Sous le lit du Professeur vous trouvez une reconnaissance de dette

*Je soussigné monsieur Saint-Gilles, reconnait avoir emprunté ce jour, 14 novembre 1925, la somme de 300 000 francs à monsieur Heuvelmans. Cette somme lui sera rendue au plus tard le 3 janvier 1926.*

*Saint-Gilles*

- Tous les papiers appartenant au professeur Heuvelmans sont entassés dans la cabine. Ils sont tous trempés d'essence et déchirés pour la plupart.

## Bureau du Professeur Heuvelmans

Les indices 1 et 2 sont des photos concernant l'enfant sauvage.

L'indice 3 est le rapport d'expertise d'un cabinet en assurances qui établit la responsabilité de Otis Barton dans un accident ayant coûté la vie à plusieurs marins.

- Une photo du Professeur, dans une forêt tempérée, accompagné par un groupe de chasseurs, des chiens et un enfant sauvage d'une dizaine d'années. L'enfant est attaché dans une cage comme un animal.



- Photo d'un enfant



- Le tiroir du bureau de Heuvelmans contient une sorte de rapport d'expertise d'un cabinet d'assurance

*Watts, Watts & Watts  
Assurances générales  
7 Dumbarton road  
Boston, Massachusetts  
17 août 1923*

*Monsieur,*

*Il s'est avéré que l'accident qui a entraîné la mort des marins suscités (voir annexe A) a été causé par un défaut de fabrication dudit bathyscaphe. Monsieur Otis Barton ayant été le seul concepteur de cet appareil, il semble évident que la faute lui incombe.*

*Watts*

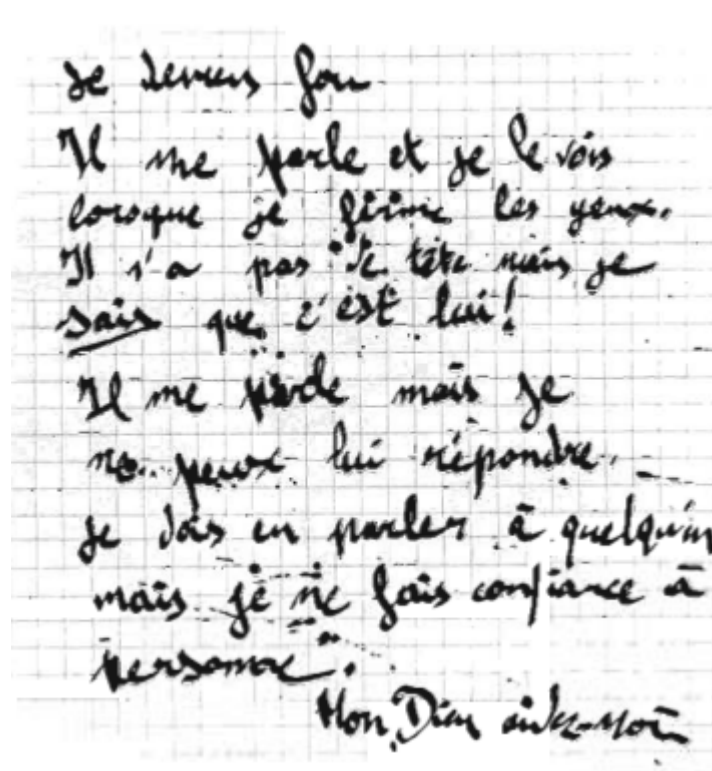


## Cabine de Albert Blanchet

L'indice ne peut être récupéré qu'à partir de 22h30.

Il est écrit d'une main tremblante sur un petit bloc

- Sur la table vous trouvez ceci



Je sens son  
Il me parle et je le vois  
lorsque je ferme les yeux.  
Il n'a pas la tête mais je  
sais que c'est lui!  
Il me parle mais je  
ne peux lui répondre.  
Je sais en parler à quelqu'un  
mais je ne fais confiance à  
personne.  
Non, Dieu aide-moi

## Cabine de Bolander

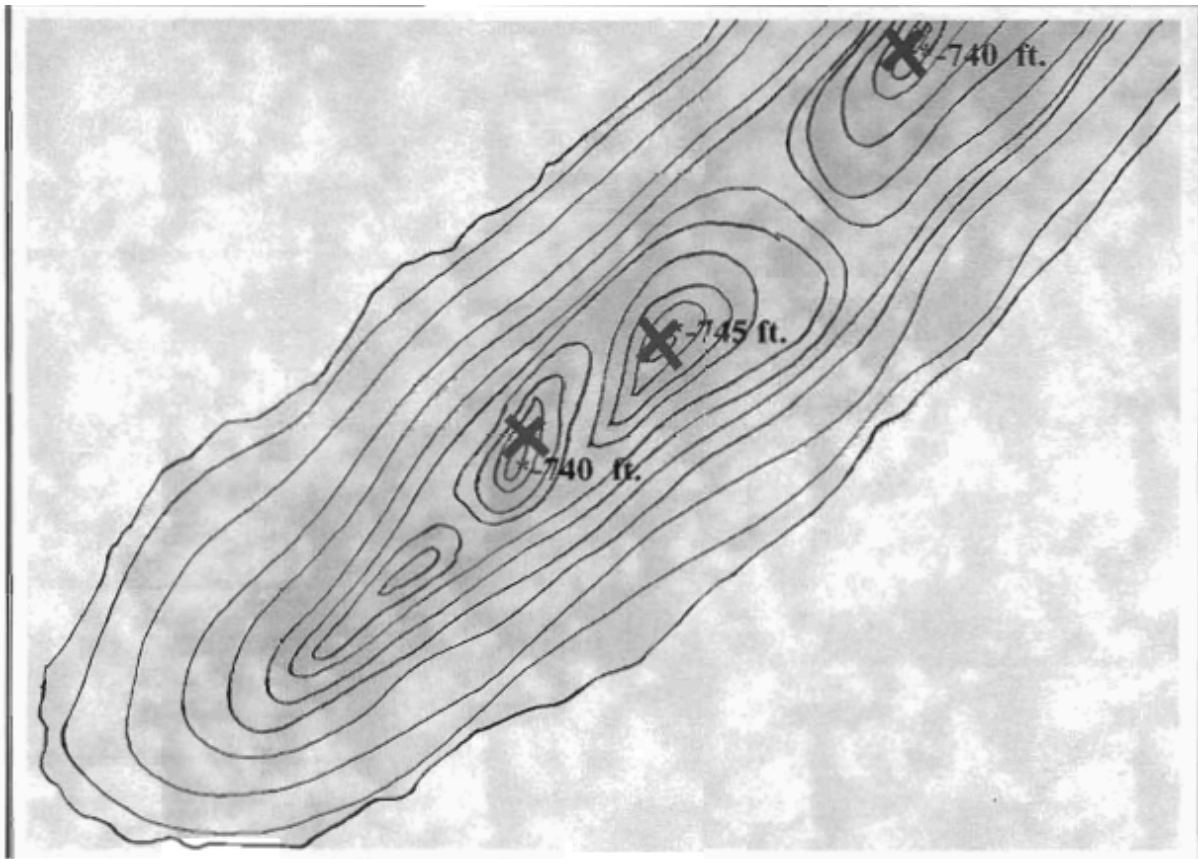
Les deux premiers indices ont un rapport avec son appartenance au culte de Cthulhu.

L'indice 1 doit être collé sur un livre. Le livre ne peut être analysé que par un personnage ayant la compétence bibliothèque.

La carte marquée en trois endroits peut être comparée à celle trouvée dans la cabine de pilotage.

Le dernier indice est la fiole qui contenait le poison administré à Heuvelmans (un peu de poudre blanche dans le fond de la fiole).

- Sous le matelas de la cabine vous trouvez un livre à la couverture bien étrange (voir ci-dessous chapitre bibliothèque)
- Le placard de Bolander recèle un plan



- Dans un placard vous trouvez une curieuse fiole.



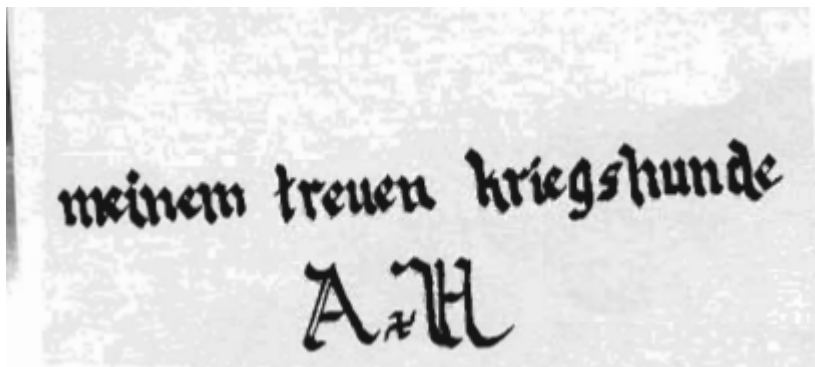
## **Cabine de Peter Kurten**

Ripley peut établir que les munitions de l'indice 1 sont celles d'un luger.

Le texte de l'indice 2 est : à mon fidèle chien de guerre. Les initiales sont celles de Adolf Hitler.

L'indice 3 est le détonateur qui a servi à Kurten pour faire sauter la tête de Heuvelmans.

- Dans le placard de la cabine vous trouvez deux chargeurs pour un pistolet.
- La table de nuit contient un petit carnet d'adresse. Sur la page de garde on peut voir une dédicace.



- Dans le placard de la cabine de Luger vous trouvez un appareil bien étrange.

## **Cabine de Saint-Cilles**

Le jeu de cartes semble avoir été très utilisé.

L'indice 2 peut être analysé par un personnage possédant la compétence bibliothèque

- Dans le tiroir de la table de nuit, vous trouvez un jeu de 52 cartes
- Dans le placard de la cabine on peut trouver un livre "Connaissances interdites et sombres secrets par le véritable Cornélius Adrianus" (voir ci-dessous chapitre bibliothèque)

## Cabine de Ripley

Les indices 2 et 3 sont les instructions de Ripley par son quartier général. Le code emploie le système de César : chaque lettre est substituée par une autre ; le code est dans les 26 pages des 26 nombres premiers d'un livre, une lettre soulignée par page (à faire par l'organisateur avec le joueur interprétant Ripley, sur le livre en Anglais)..

Si personne ne réussit à décoder, les joueurs avec bibliothèque pourront avoir des indices donnés par les organisateurs pour découvrir la clé de décryptage (1/ Remarquer les mots soulignés 2/ Expliquer le principe du système de césar)

code de décryptage W X E H Y Z T K C P J I U A D G L Q M N R S F V B O

Le texte de l'indice 2 est :

Dear agent

We do not know exactly how this story of hunting the monster of Lake a Louvière can bring us anything but it is certain that this affair interests the secret services of other European nations.

Good luck and happy hunting.

Le texte de l'indice 3 est :

Jack,

Take good care of yourself, foreign spies are not used to detail. If there is something hidden in Lake La Louvière, it is certainly to a foreign country that we owe it.

Good luck and happy hunting.

- Dans le tiroir de la table de nuit vous trouvez plusieurs balles de revolver.
- Vous trouvez cet étrange message

Hywq wtyan

Fy hd adn jadf yvwenib kdf nkcm mndqb dz krancat nky udamnyq dz Iwjy w Idrscyqy ewa xqcat rm wabnkcat xrn cn cm eyqnwca nkwn nkcm wzzwcq canyqymnm nky myeqyn myqsceym dz dnkyq Yrqdgywa awncdam.

Tddh irej wah kwggb krancat.

- Vous trouvez cet étrange message

Pwej,

Nwjy tddh ewqy dz bdrqmyiz, zdqycta mgcym wqy adn rmyh nd hynwci. Cz nkyqy cm mduynkcat kchhya ca Iwjy Iw Idrscyqy, cn cm eyqnwcaib nd w zdqycta edranqb nkwn fy dfy cn.

Tddh irej wah kwggb krancat.

- Vous trouvez un livre en Anglais



## **Cabine de René Martin**

L'indice 2 est une fausse piste, il ne s'agit que de simples réserves pour l'équipement du bathyscaphe.

L'indice 3 est le bâton que René Martin est obligé de ronger à cause de la croissance anormale de ses dents ( bâton tellement rongé qu'il en est devenu très fin)

- Sur la table de nuit de la cabine, une photo assez ancienne du Professeur. il est accompagné de sa femme.



- Dans le placard de la cabine, on peut trouver du matériel électrique
- Dans la table de nuit, un bâton rongé

### **Cabine de Alfred Verspieren**

Le texte en langue étrangère est un manifeste écrit en dialecte flamand de France (la variété du flamand occidental qui est traditionnellement utilisée en France dans le département du Nord) qui signifie :

Amis de la nature, amis des Flandres

Ne laissez pas la technologie et l'argent détruire notre patrimoine culturel.

Le lac de La Louvière et sa créature doivent rester vierges de toute occupation étrangère.

Un jour viendra où nous devons nous lever pour combattre comme nos ancêtres se sont battus pour nous.

Il peut être traduit par un personnage avec la compétence bibliothèque.

- Vous trouvez un texte en langue étrangère

*Vrienden van de natuur, vrienden van Vlaanderen*

*Laat technologie en geld ons cultureel erfgoed niet vernietigen.*

*Het meer van La Louvière en zijn omgeving moeten vrij blijven van elke buitenlandse bezetting.*

*Er zal een dag komen waarop we moeten opstaan om te vechten zoals onze voorouders voor ons vchten.*

### **Cabine de Pierre Dubois**

L'indice 1 est un billet adressé par le professeur Heuvelmans à sa maîtresse Juliette Lavisse avant qu'il ne mette fin à leur relation.

- Dans le tiroir de la table de nuit vous trouvez un billet qui a l'air assez ancien

*Mlle Juliette Lavisse*

*124 rue Neuve*

*Bruxelles*

*Ma tendre amie*

*Je passerai comme prévu samedi en huit, dans la soirée. J'apprécierais que vous portiez l'ensemble de soie que je vous ai offert dernièrement.*

*P. Heuvelmans*

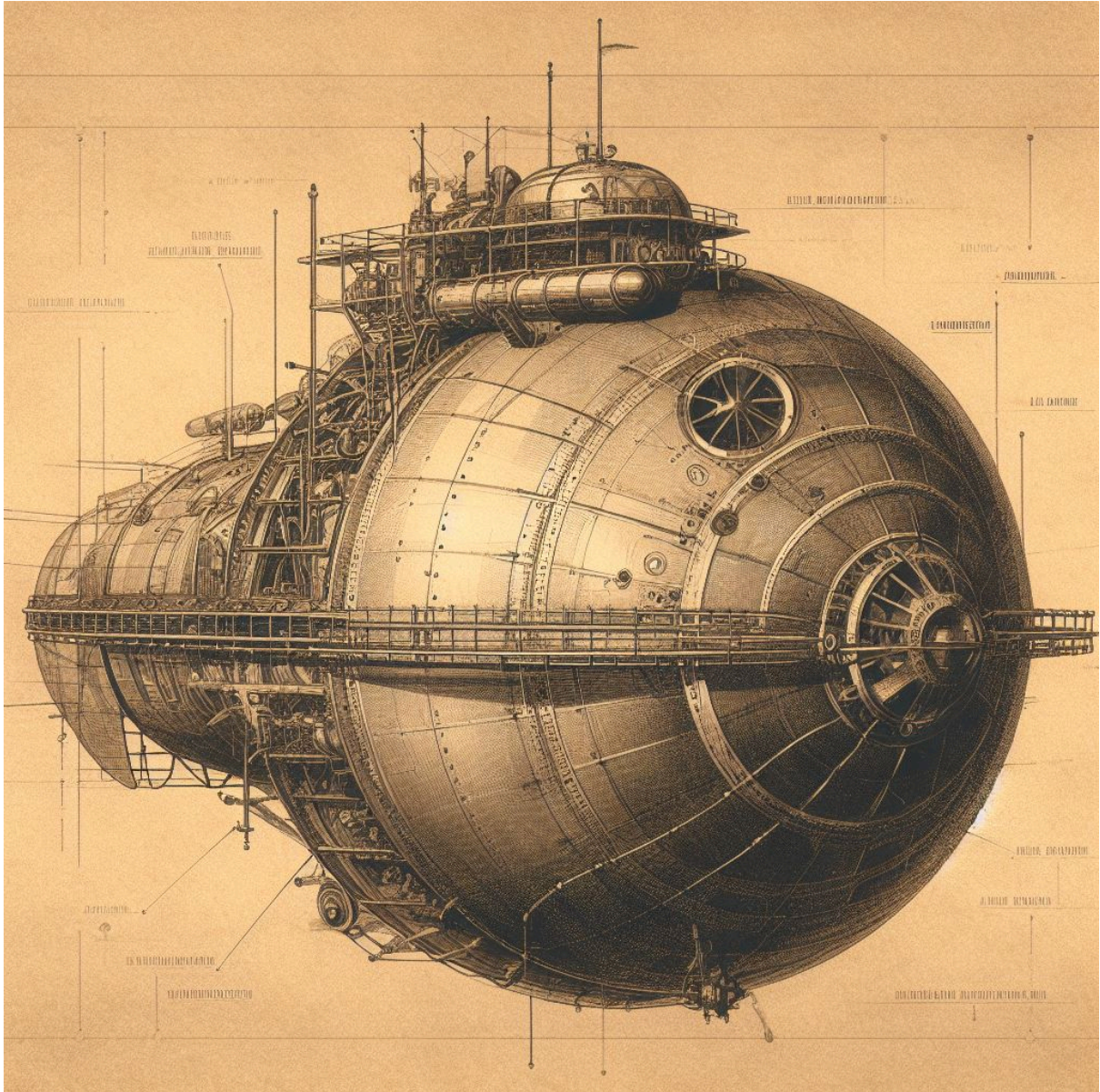
- Dans le placard vous trouvez un rapport d'évaluation psychiatrique de Juliette Lavisse dans le cadre d'un bref internement pour dépression suite à une rupture amoureuse.



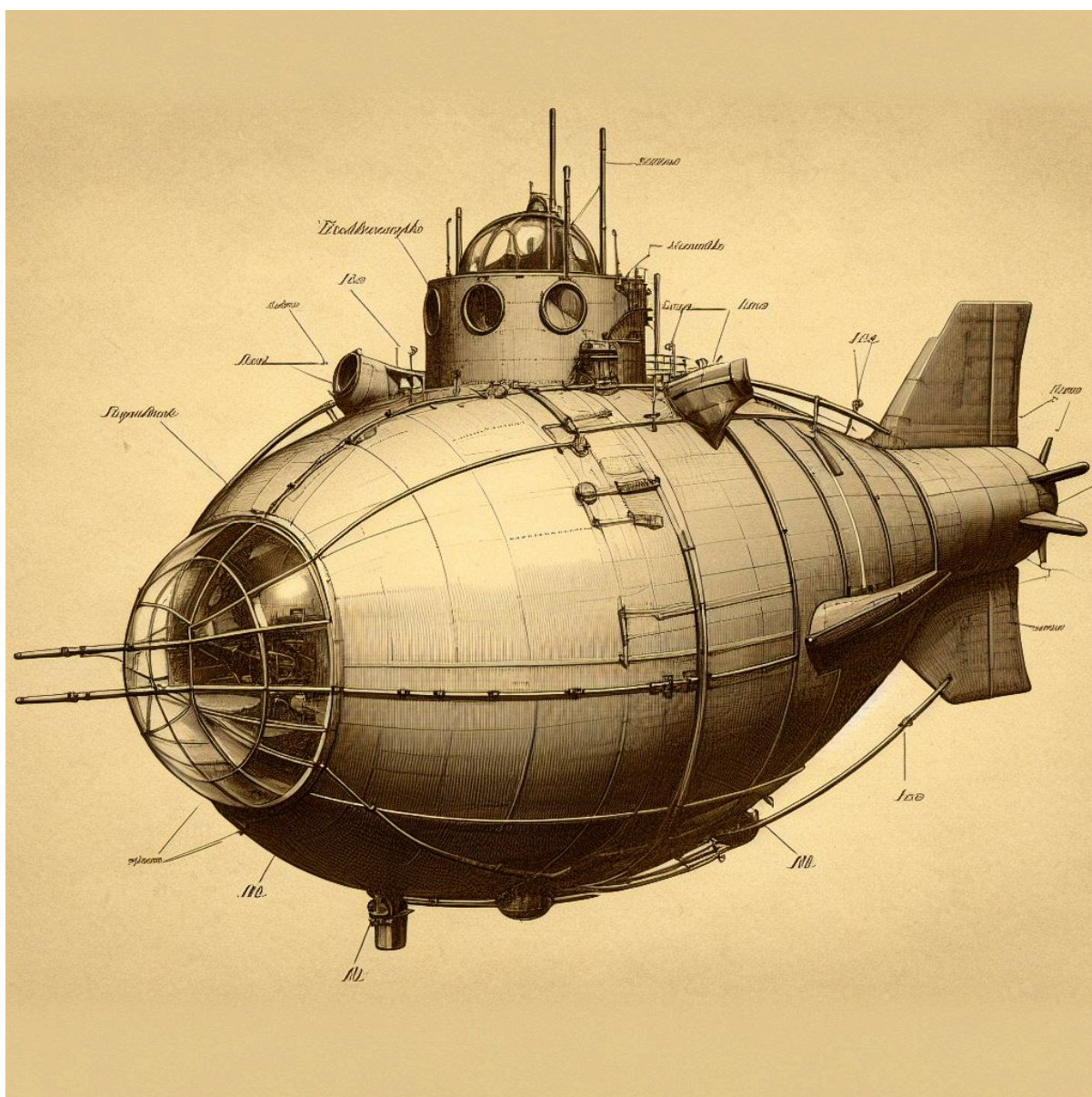
## Cabine de Otis Barton

L'indice sont le plan du bathyscaphe construit par Barton qui coûta la vie à des marins, avec la photo du lancement avec Otis Barton et William Beebe, ainsi que deux autres projets trop ambitieux abandonnés (à raturer et barrer de rouges par l'organisateur).

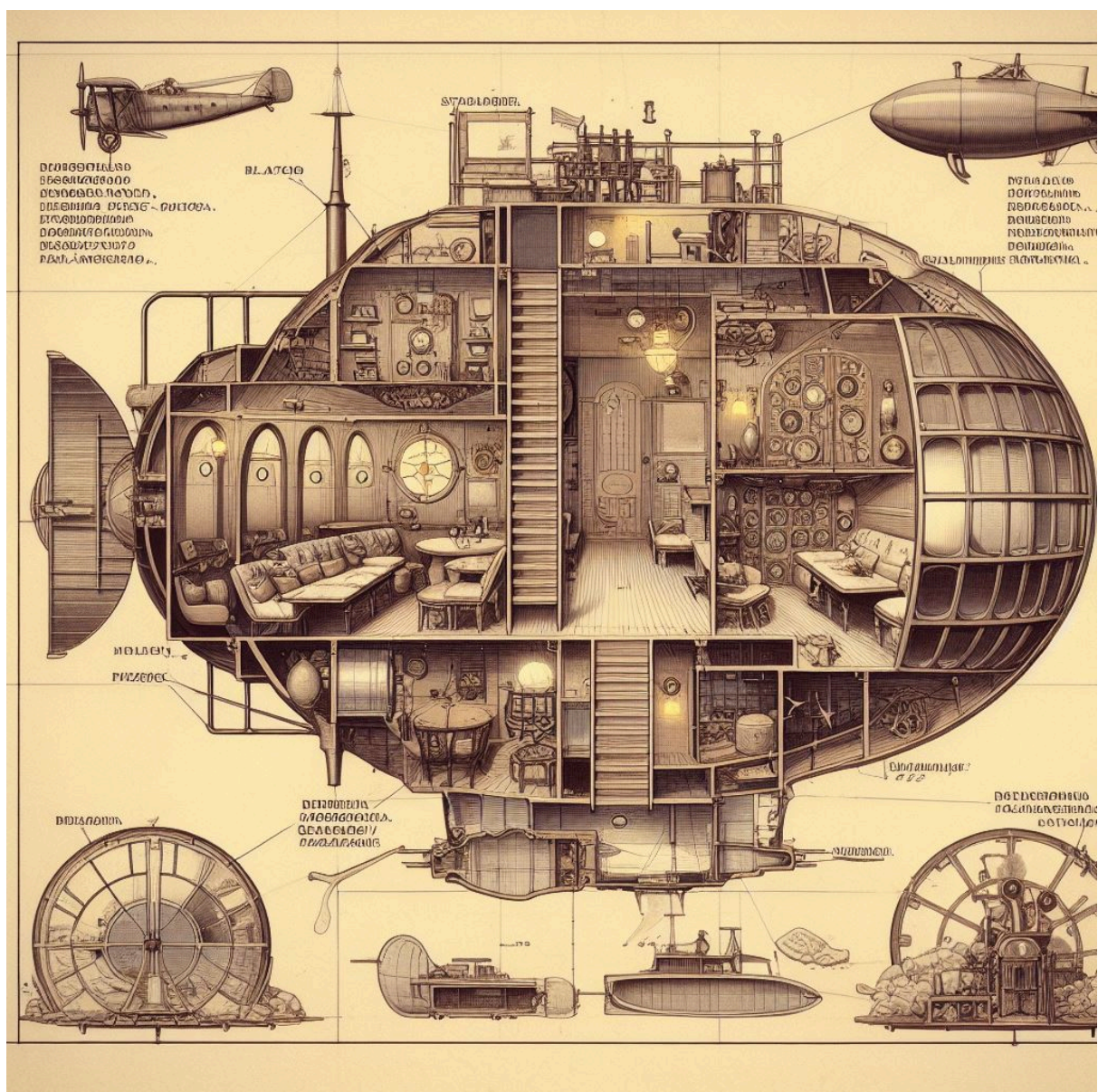
- Le placard de la cabine est rempli de nombreux papiers mais on peut voir surnager sur le dessus des plans de bathyscaphe (pas celui où se trouve les joueurs) raturés et barrés de rouge et trois photos

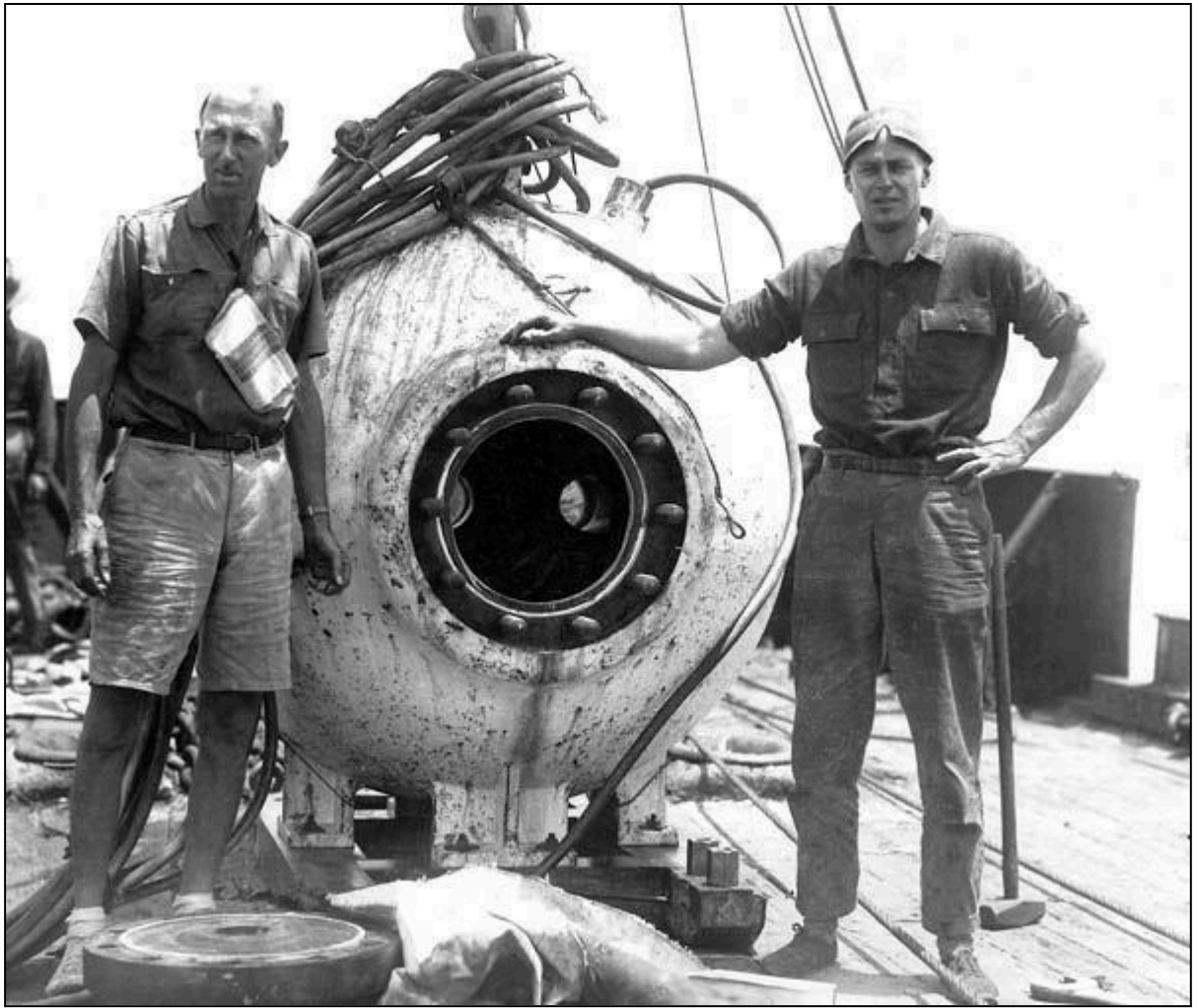








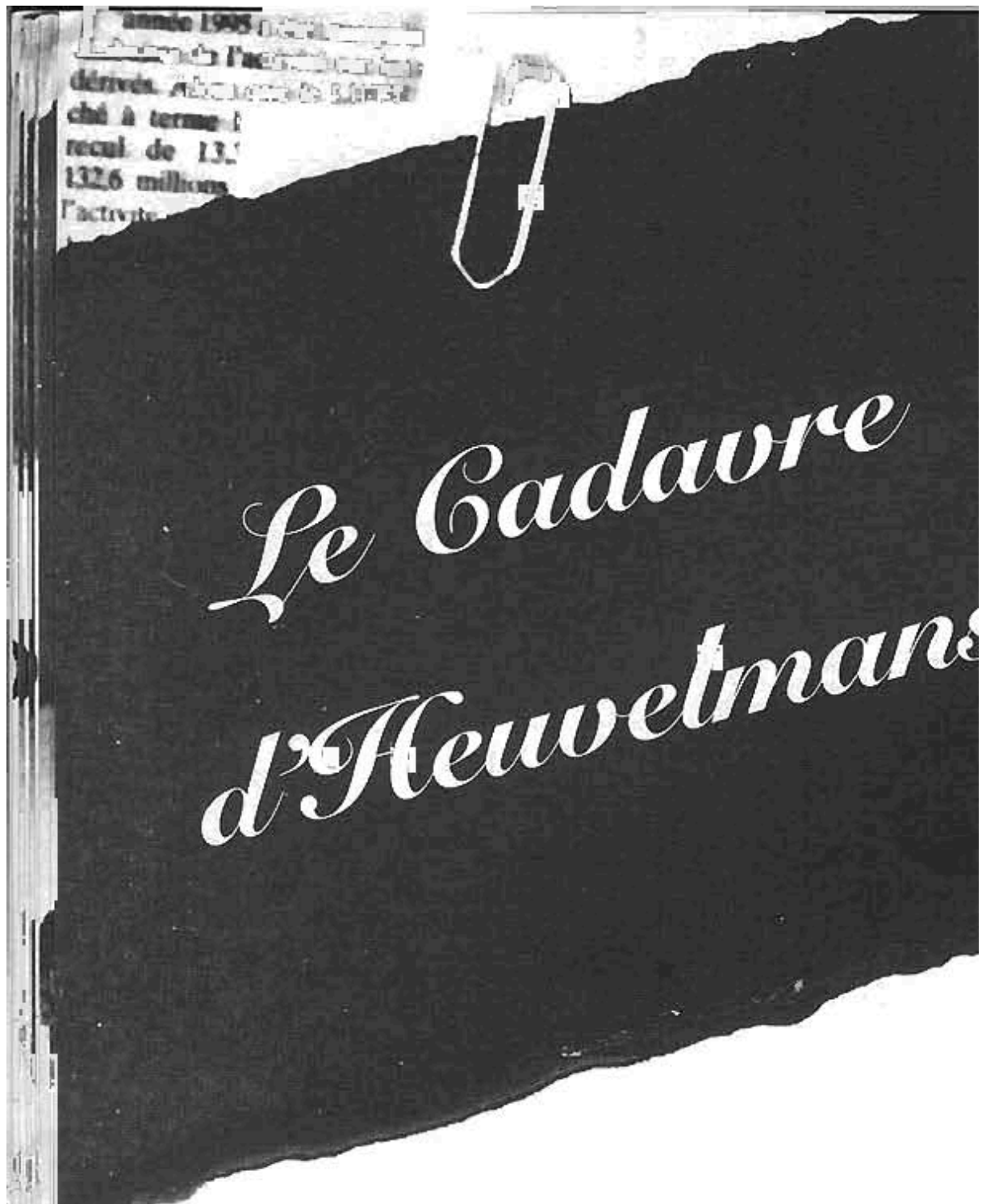








### 3. Le cadavre de Heuvelmans



#### Inspection du corps

Entre 19h et 20h

Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. Si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur. Le reste du corps est exempt de toute trace, blessure ou ecchymose.

Entre 20h et 21h

Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. Si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur. Sur tout le reste du corps, sous la peau du mort, se trouvent de petites masses rondes et dures d'une taille équivalente à une pièce d'un franc. Il est impossible de connaître la nature de ces objets étranges sans autopsier le corps.

Entre 21h et 23h

Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. Si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur.

On peut voir distinctement, sous la peau, de petits vers ou de petites chenilles se déplacer sur tout le corps. De temps en temps, les créatures plongent vers l'intérieur du corps. Aucune créature n'apparaît par la plaie ouverte. Le corps prend une teinte ocre et la peau devient comme parcheminée.

Perte de 1 point de SAN

Entre 23h et minuit

Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. A vrai dire, si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur.

Le corps est entièrement desséché et ne semble plus contenir aucun liquide vital. Le corps semble creusé de petites galeries, comme s'il avait été habité par de petites créatures fouisseuses. Même les os du professeur se réduisent en poussière si on déplace le corps.

Perte de 1 point de SAN

## **Autopsie du corps**

*Entre 19h et 20h*

Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. Si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur. La tête n'a pas été coupée du corps mais a été emportée par une explosion de faible puissance. Vous ne trouvez malheureusement aucune trace du type d'explosif utilisé (certainement à cause du temps passé dans l'eau).

Le reste du corps est légèrement ridé, mais pas plus qu'après avoir pris un bon bain, ce qui est tout à fait normal. Le corps est un peu trop rigide vu l'heure de la mort. Deux explications à cela : soit le professeur est mort avant, soit son corps se décompose plus rapidement que la normale. Une seconde autopsie, dans une heure ou deux par exemple, sera certainement nécessaire pour éclaircir ce point.



### ***Entre 20h et 21h***

Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. Si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur.

La tête n'a pas été coupée du corps mais a été emportée par une explosion de faible puissance. Vous ne trouvez malheureusement aucune trace du type d'explosif utilisé (certainement à cause du temps passé dans l'eau).

Le corps est très anormalement décomposé. Il commence même à sentir très mauvais. Pire encore, le corps est recouvert de petites boules, sous la peau, de la taille d'un franc. La boule est une sorte de nid et contient une vingtaine de larves d'aspect étrange. Les animaux sont des vers, cela ne fait aucun doute, mais ils ne semblent pas être marins.

**Perte de 1 point de SAN**

### ***Entre 21h et 23h***

Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. Si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur.

La tête n'a pas été coupée du corps mais a été emportée par une explosion de faible puissance. Vous ne trouvez malheureusement aucune trace du type d'explosif utilisé (certainement à cause du temps passé dans l'eau).

Le corps est fripé et ne contient plus aucun fluide corporel. Il est traversé de façon incessante par de gros vers de la taille d'un ver de farine géant (Zoophobia Moro : 3 ou 4 centimètres). Le corps en contient, à vue de nez, au moins une centaine. L'extraction de ces animaux est relativement simple même s'il meurt dès la sortie du corps. Il est impossible de tous les récupérer. La décomposition du corps et l'apparition des vers est tout à fait anormale.

**Perte de 1 point de SAN**

### ***Entre 23h et minuit***

Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. Si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur.

La tête n'a pas été coupée du corps mais a été emportée par une explosion de faible puissance. Vous ne trouvez malheureusement aucune trace du type d'explosif utilisé (certainement à cause du temps passé dans l'eau).

Le corps du professeur est entièrement desséché et ne contient plus aucun fluide corporel. Même les os se réduisent en poussière quand on les touche. Le corps contient en outre plusieurs dizaines de vers. Ils sont tous morts et pratiquement aussi desséchés que le corps. La décomposition rapide du corps est totalement anormale et peut être due à l'effet d'un poison particulièrement toxique. La poussière créée par les os du corps ne doit en conséquence surtout pas être inhalée. Quant aux vers ...

**Perte de 1 point de SAN**

#### 4. Indices pour la salle d'observation



Cette grande pièce possède un hublot qui permet, de temps en temps, d'observer ce que contiennent les eaux verdâtres du lac de La Louvière.



Le bathyscaphe se déplaçant, aucune vision ne sera possible plus de 15 mn de suite, même s'il est possible de voir certaines scènes plusieurs fois dans la soirée (le bathyscaphe tourne en rond au fond du lac). Quand un personnage décide d'observer l'extérieur, il faut regarder l'heure et voir l'événement visible.

Entre 19h45 et 20h : monstre du lac de La Louvière 1

Entre 20h30 et 20h45 : bathyscaphe allemand

Entre 21h30 et 21h45 : temple dédié à Cthulhu

Entre 22h30 et 22h45 : cité cyclopéenne

Entre 23h et 23h15 : monstre du lac de La Louvière 1

Entre 23h30 et 23h45 : monstre du lac de La Louvière 2

Si un personnage est dans la salle d'observation alors qu'un autre est en train d'effectuer une sortie, signalez au joueur qu'il aperçoit une silhouette vêtue ou non d'un scaphandre sortir des flancs du bathyscaphe.



### **Le bathyscaphe allemand**

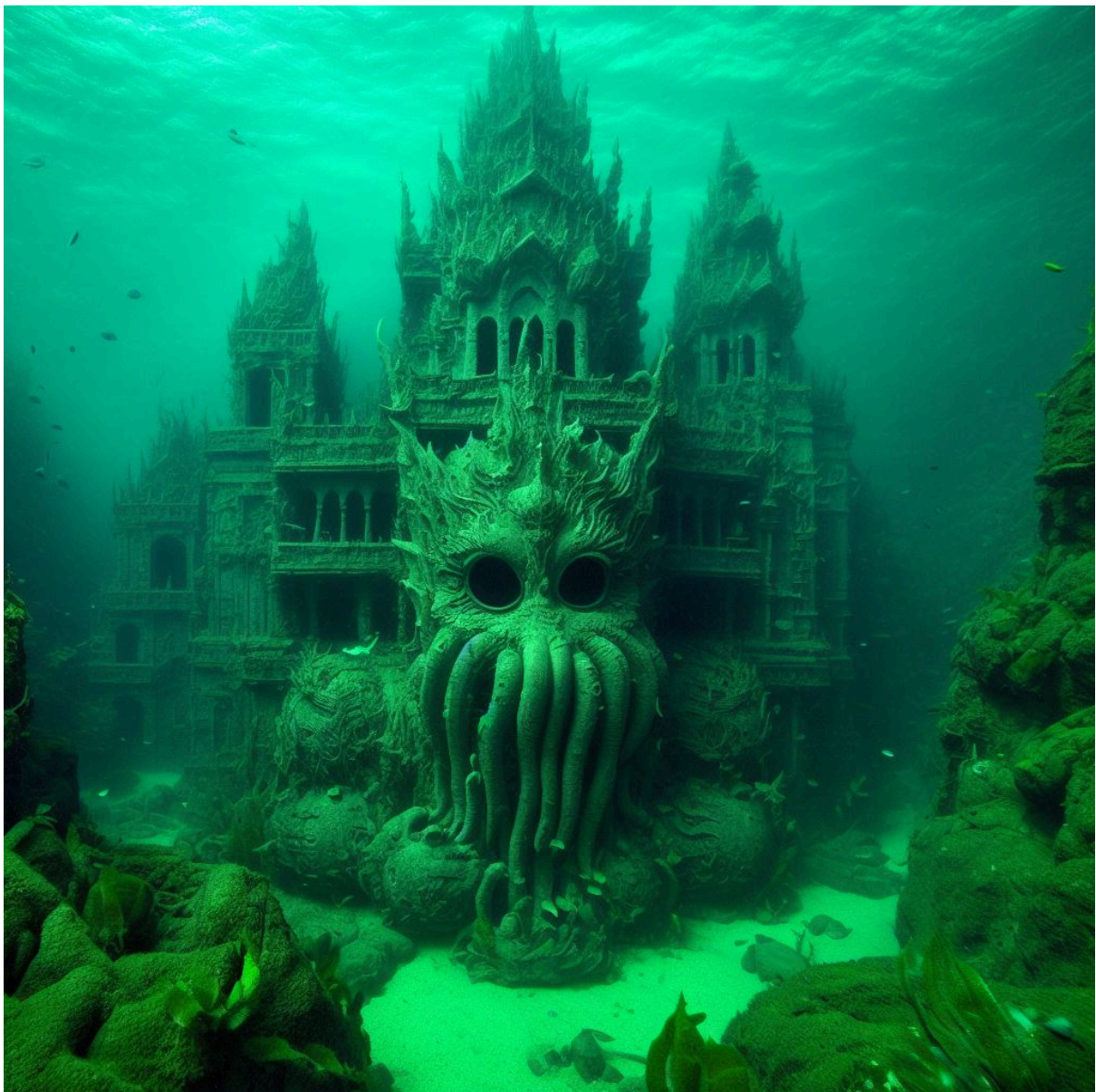
Sortant des eaux boueuses et verdâtres du lac apparaît une énorme masse de métal qui a la forme d'un cigare géant. Le bathyscaphe semble échoué sur les hauts fonds du lac. Avant que les eaux obscures ne se dérobent à votre regard, vous pouvez remarquer un bien curieux drapeau sur son avant (le drapeau de la kriegsmarine, la marine militaire allemande)



### **Le temple dédié à Cthulhu**

Le bathyscaphe hante le fond du lac, à quelques dizaines de mètres au-dessus d'un champ d'algues qui semble s'étendre sur plusieurs centaines de mètres. Soudain, surgissant de la boue dans laquelle vous vous déplacez, un bâtiment cyclopéen marque le paysage de sa forme improbable. Ses tours, ses murs et ses fenêtres sont autant d'insultes au bon goût et la statue qui domine le tout est une véritable horreur, tellement ignoble d'ailleurs qu'il vous est difficile de la contempler plus de quelques secondes sans avoir un haut le cœur. Le bathyscaphe change de cap mais ne parvient pas à fuir assez vite cette vision d'horreur : la statue représente en fait un monstre aquatique humanoïde dont la tête est une sorte de poulpe obscène.

**Perte de 1 points de SAN**





### **Cité cyclopéenne**

Le bathyscaphe hante le fond du lac, circulant entre un relief sous-marin escarpé, quand soudain, surgissant de la boue dans laquelle vous vous déplacez, une grande plaine émerge remplie de bâtiments cyclopéens. Telles des excroissances purulentes sorties de fosses abyssales sans nom, la cité maudite terrifie tout spectateur tant les formes ignobles agressent la morale. Mais ce n'est rien au regard de la terreur qui vous submerge en voyant des monstruosités tentaculaires flottants entre deux eaux dont le simple contact pourrait déchirer le bathyscaphe comme un fêtu de paille et dont la vision ignoble vous glace jusqu'au plus profond de votre être. Le bathyscaphe change de cap mais ne parvient pas à fuir assez vite cette vision d'horreur qui restera à jamais gravée dans vos cauchemars nocturnes. Vous êtes totalement déboussolé, suant, tremblant, quasi paralysé par la terreur, une légère bave vous sort de la bouche et vos cheveux ont soudainement blanchi.

Perte de 3 points de SAN

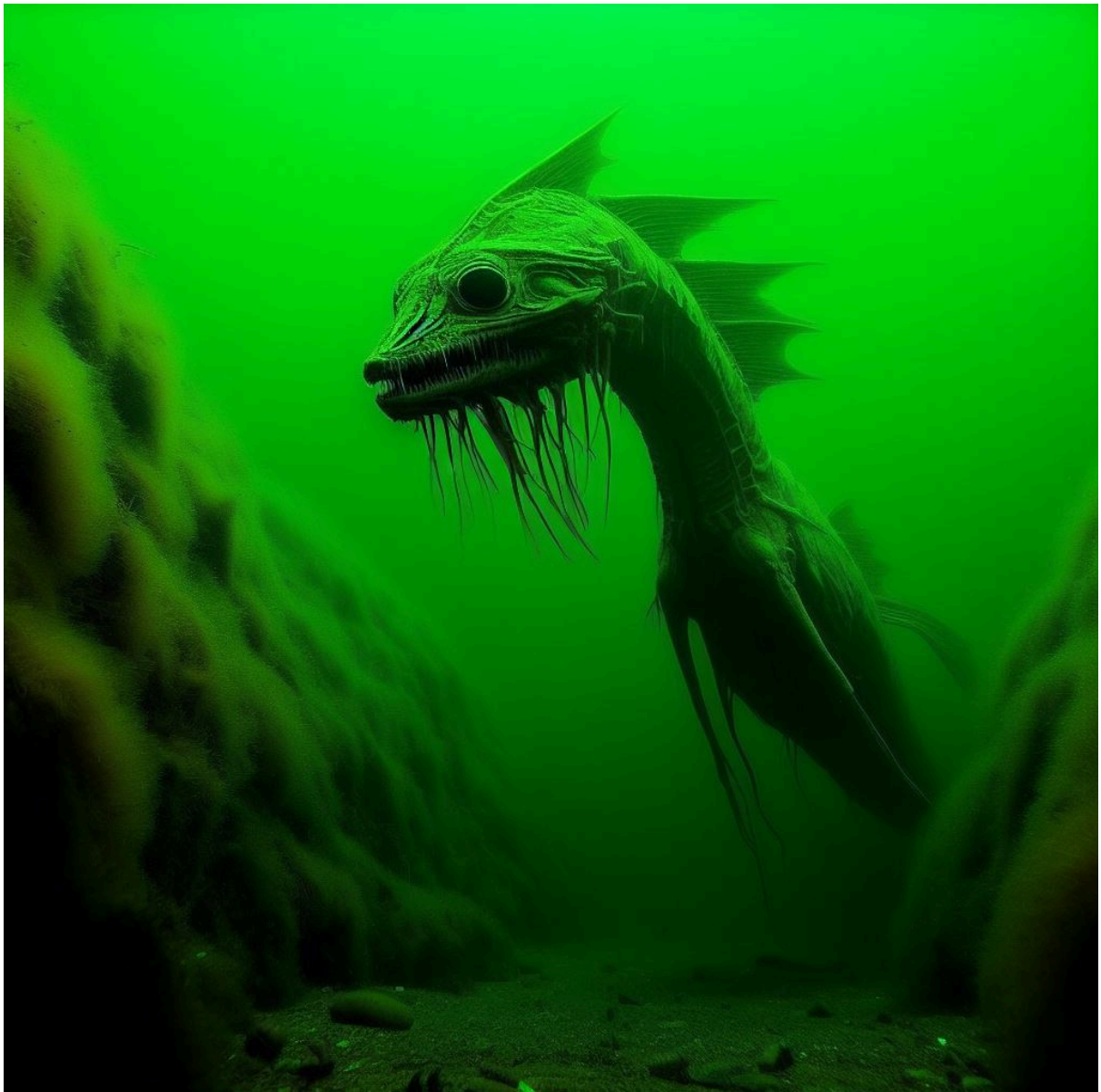




### **Le monstre du lac de La Louvière 1**

Les eaux boueuses du lac semblent s'agiter de quelques étonnants remous. Une masse de la taille du bathyscaphe passe non loin de lui et fait légèrement trembler le navire. La créature est peu visible dans ces eaux troubles. C'est certainement un mammifère, probablement un cousin des otaries. Il est deux à trois fois plus grand qu'un morse et semble posséder un long cou. L'animal décrit par Heuvelmans dans ses recherches semble bien réel. Qu'une sorte de phoque dévore la tête d'un scaphandrier vous apparaît cependant impossible ...

**Perte de 1 point de SAN**



### **Le monstre du lac de La Louvière 2**

Les eaux boueuses du lac semblent s'agiter de quelques étonnants remous. Une masse de la taille du bathyscaphe passe non loin de lui et fait légèrement trembler le navire. La créature refait un passage et vous pouvez ainsi l'observer. La vision est cauchemardesque et vous semble irréaliste. Il semble de la même couleur verdâtre que l'eau du lac avec un ventre blanc. La peau semble luisante et lisse, mais l'échine se hérisse d'écaillés. Le corps vaguement anthropoïde se termine par une tête de poisson aux yeux saillants et globuleux. Sur le côté du cou s'ouvrent des ouïes palpitantes et les longues pattes sont palmées. Vous êtes paralysé par l'effroi. Quand vous reprenez votre esprit seul les eaux verdâtres vous font face et les spasmes qui vous agitent vous font vomir. Vous êtes terrorisé.

**Perte de 2 point de SAN**



## **5. Indices à récupérer lors d'une sortie à l'extérieur**

Toute sortie en scaphandre lourd permet aléatoirement d'observer une des vues ci-dessous en fonction de l'horaire.

Seule la première sortie permet une observation intéressante par personnage.

Bolander peut sortir sans scaphandre mais doit être relié au bathyscaphe par un câble de sécurité pour être ramené.

Si un personnage est dans la salle d'observation alors qu'un autre effectue une sortie, signalez au joueur qu'il aperçoit une silhouette, vêtue ou non d'un scaphandre, sortir des flancs du bathyscaphe.

Entre 19h45 et 20h : Présence aquatique

Entre 20h30 et 20h45 : Masse de très grande taille

Entre 21h30 et 21h45 : Monolithe de pierre noire

Entre 22h30 et 22h45 : Ruine et banc de poisson

Entre 23h et 23h15 : Présence aquatique

Entre 23h30 et 23h45 : Humanoïde sous-marin



### **Présence aquatique**

Une énorme forme longue d'au moins 10 mètres vous frôle et vous renverse d'un coup de nageoire. Tout cela s'est passé si vite qu'il vous est impossible de voir ce que c'était. Votre chute a apparemment déclenché un vent de panique dans le bathyscaphe et vous vous sentez remonté, choqué, dans le bathyscaphe.

**Perte 1 point de SAN**



### **Masse de très grande taille**

Alors que votre sortie est presque terminée vous apercevez à travers l'eau boueuse du lac une longue forme immobile. Cela ressemble à un bathyscaphe échoué. Vous tentez de vous en approcher mais le câble de sécurité vous retient, vous rappelant qu'il est temps de remonter.





### **Monolithe de pierre noire**

Vous tombez devant une grande colonne de pierre noire de deux mètres de haut. Elle est entièrement couverte d'algues et de mollusques divers mais vous parvenez à voir, avant de remonter, la silhouette d'un homme à tête de pieuvre à son sommet.

**Perte 1 point de SAN**





## **Ruine et banc de poisson**

Le personnage marche au fond de l'eau au milieu d'un banc de poisson.

Des ruines d'habitations englouties semblent émerger entre les couches de boue et les algues recouvrant le relief.

Tout à coup, comme s'ils venaient de sentir une présence étrange, tous les poissons filent à grande vitesse et sont absorbés par les eaux verdâtres du lac.



### **Humanoïde sous-marin**

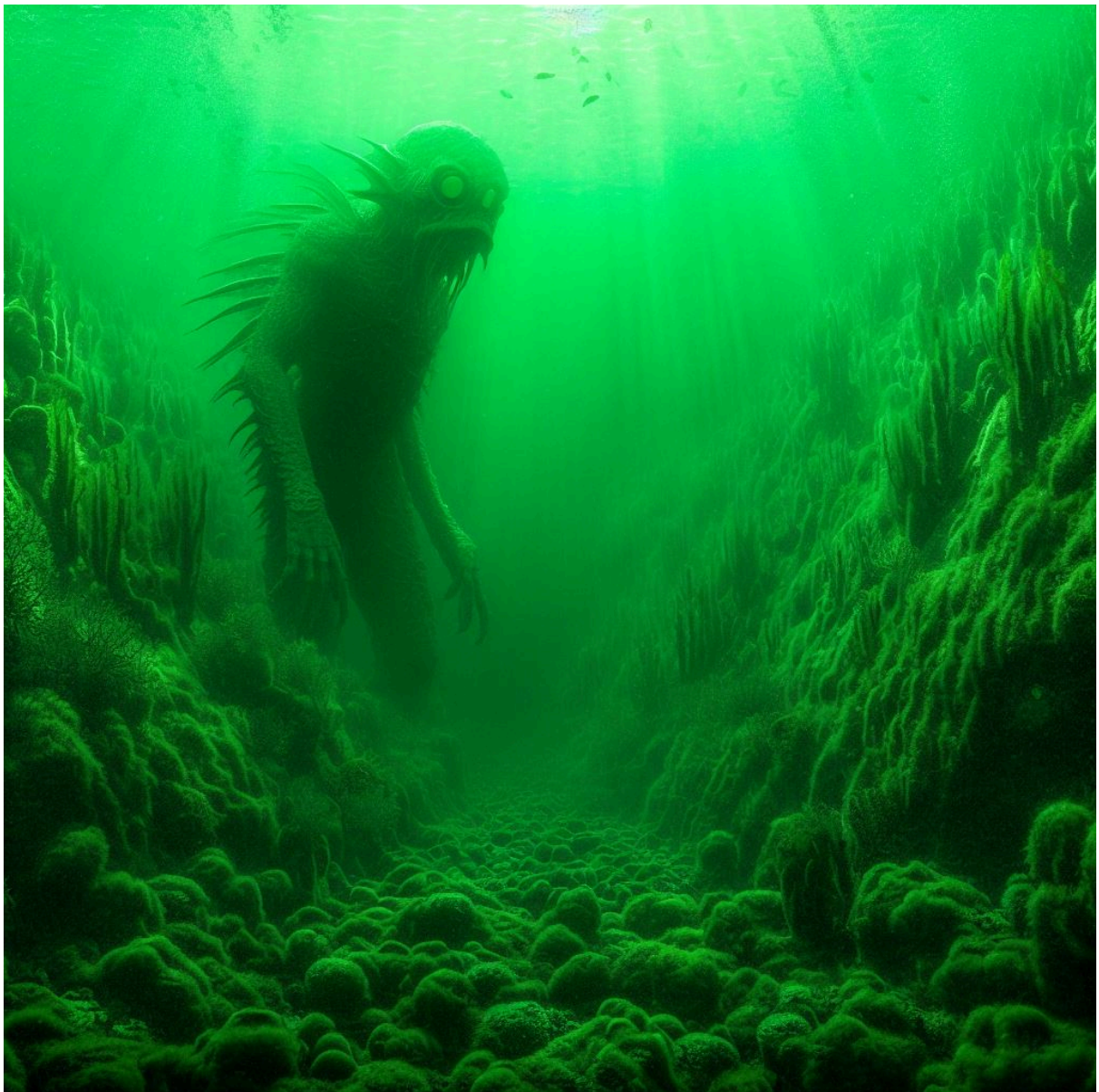
Votre sortie se fait sans encombre mais les eaux du lac sont encore plus sombres qu'ailleurs. Vous devez vous trouver très loin de la surface.

Soudain, une forme humaine se profile à quelques mètres de vous.

Vous pensez d'abord avoir affaire à un autre scaphandrier mais la créature se retourne et son visage torturé de chaînon manquant entre l'homme et le poisson vous glace d'effroi.

La créature vous regarde de ses yeux blancs et vides avant de disparaître en nageant à grande vitesse. Vous êtes pétrifié par la terreur.

**Perte 2 points de SAN**



## **6. Utilisation du pouvoir de sixième sens**

Si René Martin utilise son sixième sens, lisez-lui l'indice qui correspond à la personne qu'il sonde.

Mis à part le cas de Albert Blanchet, qui à partir de 23h devient Heuvelmans, si Martin sonde plusieurs fois la même personne il obtient le même résultat.

### **Sur Albert Blanchet (entre 19h et 23h)**

Cette créature est fidèle mais triste. Elle vient de perdre un être cher.

Elle fera tout pour que son maître repose en paix. Mère nature ne souhaite pourtant pas lui venir en aide.

### **Sur Albert Blanchet (entre 23h et minuit)**

L'esprit de cette créature ne révèle qu'un seul sentiment : la VENGEANCE.

Pire encore, l'esprit testé ne correspond pas au corps qui l'accueille.

Votre corps entier est parcouru de frissons. Vous continuez à trembler à votre retour dans le salon.

**Perte de 1 point de SAN**

### **Sur Sean Bolander**

Cette créature est étrange et elle est alliée à une créature encore plus étrange.

Prenez soin de vous tenir le plus éloigné possible de cette entité.

### **Sur Peter Kurten**

Cette créature défend son clan et sa tribu.

Elle est fanatique et ne reculera devant rien pour aider ceux qu'elle aime et qui ont besoin d'elle.

### **Sur Jack Ripley**

Cette créature possède, sous des apparences primitives et désinvoltes, un esprit fort et conquérant.

Elle est ici pour défendre sa tribu et combattre ses ennemis.

### **Sur Alfred Verspieren**

Cette créature défend son clan et sa tribu.

Elle hait la plupart des autres créatures présentes ici ce soir.

Elle est noble et poursuit un but plus noble encore. Ce pourrait être un allié de poids.

### **Sur Edgard Saint-Cilles**

Cette créature est perversie et solitaire.

### **Sur Pierre Dubois**

Cette créature est un sans clan. Elle erre de part le monde à la recherche de sa famille et de son identité.

Elle est cependant perversie par un esprit de vengeance évident.

### **Sur Otis Barton**

Cette créature est entièrement perversie par la jalousie.

Elle est de plus véritablement possédée par la technologie et n'a plus aucun lien avec Mère Nature.



## **7. Sensibilité aux phénomènes paranormaux**

Si Alfred Verspieren utilise son pouvoir à propos de l'un des éléments répertoriés ci-dessous, lisez-lui l'indice correspondant.

Toute autre tentative (avant 22h) est sans résultat.

### **Le verre trouvé dans la cuisine ou la fiole trouvée dans la cabine de Bolander**

Ces récipients ont contenu quelque chose d'ignoble, quelque chose pour causer la mort de la façon la plus atroce qui soit.

### **Le livre trouvé dans la cabine de Bolander**

Ce livre contient de terribles secrets que l'humanité doit ignorer pour son propre bien.

### **Le corps du Professeur**

Cet homme a été victime d'une mort infâme. Son âme a quitté son corps pleine de colère et de haine.

### **Bolander**

Cet être n'est pas normal. Il abrite des choses inhumaines.

### **Monolithe, profond ou cité chthonienne**

Ces choses, ces êtres ne devraient pas exister. Ils sont une menace pour l'humanité.

### **N'importe quelle tentative à partir de 22h**

Il y a une âme errante à bord du bathyscaphe. Elle est animée par la soif de vengeance.

## 8. Faire les poches

Voici les indices que certains personnages sont censés porter sur eux. Seuls les personnages ayant la compétence "faire les poches" y ont accès.

- Alfred Verspieren : son agenda les "soirées pêches" sont les opérations de sabotage.
- René Martin : sa propre photo, peu d'années après qu'il ait été ramené en Europe ; cette photo est identique à celle qui peut être trouvée dans le bureau de Heuvelmans.
- Les armes : elles peuvent être volées ; si c'est le cas, demandez au joueur de vous remettre son arme ; vous la donnerez ensuite discrètement au personnage pick-pocket ; expliquez au nouveau possesseur les conditions d'utilisation.

**René Martin** : une photo



**Sur Ripley et Kurten** : une arme

**Bolander** : le portefeuille de Bolander contient une photo le représentant devant une sorte de monolithe surmonté d'une tête de poulpe.



**Alfred Verspieren** : un agenda avec, au moins deux soirs par semaine, une marque et deux mots : soirée pêche ; la dernière date correspond au 29 décembre.



**Otis Barton** : une photo ancienne où l'on peut voir des marins prêts à partir sur le bord d'un quai, non loin d'un bathyscaphe sphérique ; vous ne reconnaissez personne.



**Pierre Dubois** : dans son portefeuille, une carte de médecin au nom de Pierre Lavisse

Hôpital de Bavière

Liège

Docteur : Pierre Lavisse

Service de médecine générale

La supérieure : Sr Grégorine

## **9. Contacter le quartier général**

Une chance sur 6 de non fonctionnement de la communication

Le quartier général des services secrets anglais ne répondra qu'à une seule demande d'information sur chacun des participants au voyage (temps limité de communication, et donc temps limité de recherche d'information, pour limiter les risques d'interception de la communication).

Le joueur ne peut enquêter que sur un seul personnage à la fois.

Il reçoit les informations ci-dessous au bout d'une demi-heure (prenez le à part pour lui signaler que sa radio H.F. vibre pour indiquer un appel).

Les services secrets n'ont aucun renseignement concernant les personnages qui ne sont pas mentionnés ci-dessous.

### **Sean Bolander**

Aucune fiche signalétique

A fait six mois de prison pour avoir profané une sépulture dans un cimetière de Boston (USA). A fait un mois de prison pour avoir fait brûler une église à Los Angeles (USA).

### **Alfred Verspieren**

Semble être affilié à un mouvement écologiste violent. Semble être affilié à un mouvement politique prônant l'indépendance de la Flandre. Il n'a aucun casier judiciaire.

### **Edgar Saint-Gilles**

Est interdit dans la plupart des casinos d'Angleterre et de France. A fait un mois de prison pour recel de faux billets. A fait deux mois de prison pour arnaque en utilisant de prétendus pouvoirs de médium.

### **Otis Barton**

Est supposé concevoir des bathyscaphes pour une nation ennemie (vraisemblablement l'Allemagne). Il n'a aucun casier judiciaire.

## 10. Téléphoner au bateau de surface



**Emil Rausch** (contact de Peter Kruger, services secrets et entraîneur)

- Espion anglais : il est possible que la région abrite des espions anglais simplement parce que le bathyscaphe allemand a pu être repéré sans que le personnel allemand ne s'en rende compte.
- Structure sous-marine : aucun rapport avec aucun pays connu
- Jack Ripley : n'est pas signalé comme espion mais peut très bien en être un ; il voyage beaucoup en Europe ce qui le rend suspect.
- Sean Bolander : n'est pas signalé comme espion mais peut très bien être au service des Etats-Unis d'Amérique puisqu'il a passé de nombreuses années là-bas ; il est connu pour ses accointances avec de nombreux cercles ésotériques très puissants.



**Julius Evola** (contact de Saint Gilles)

- Pages arrachées au livre d'Alhazred

Composé par Abdul al-Hazred, un poète fou de Sanaa au Yémen, le Nécronomicon est un ouvrage assez célèbre dont le titre original était Al-Azif ( Azif étant le terme utilisé par les Arabes pour désigner le bruit nocturne supposé être le murmure des démons). L'ouvrage se divise en trois parties principales : 1. Une histoire de la magie et de la démonologie sur notre planète ; 2. Un symposium sur les rapports entre la terre et d'autres sphères et espaces ; 3. Une collection de sorts, formules et incantations. Il parle en particulier d'un dieu possédant un royaume sous-marin ; ses adeptes sont fanatiques et dangereux

- La description d'un être à la tête de poulpe : correspond à Cthulhu, dieu vivant sous les eaux et qui attend que ses serviteurs lui permettent, grâce à divers rituels, de se réveiller et de dominer la Terre ; les rares sectes qui vénèrent cthulhu sont fanatiques et dangereuses.





**Joseph Roth** (contact de Bolander)

- Créature observée à partir du sous-marin ou lors d'une sortie : cet animal correspond à la thèse du professeur Heuvelmans, une sorte d'otarie ...



**Maurice de Waleffe** (contact de Bolander)

- Otis Barton : a été accusé d'avoir coulé un de ses bathyscaphes par négligence
- Peter Kurten : sportif ayant reçu la récompense du faire-play aux derniers jeux olympiques ; citoyen allemand exemplaire ; héros de la catastrophe du Lusitania

**Émile Georges Racovitza** (contact de Pierre Dubois)



- Blessure du professeur : aucun animal connu n'a pu causer cette blessure ; à la rigueur un grand requin blanc mais il ne pourrait pas survivre dans les eaux du lac ; de plus, un grand requin blanc n'aurait pas mangé que la tête.
- Monstre (une fois observé) : cela ressemble à un mammifère marin et ce n'est finalement pas une mauvaise option pour une créature vivant dans de l'eau froide.
- Créature observée lors d'une sortie (Profond) : aucune trace de cette créature dans aucun document ; vous êtes certain de ne pas avoir forcé sur le champagne ?
- Ville au fond du lac : inconnu, mais obligatoirement datant d'une période très ancienne (il n'y avait pas de ville à cet endroit quand le lac s'est créé en 1916)

**Charles William « Will » Beebe** (contact de Otis Barton, co-constructeur du bathyscaphe et expert en armement maritime)



- sas bloqué : ne peut être fait que par un débutant ; tout mécanicien un tant soit peu compétent l'aurait bloqué d'une façon plus efficace
- blessure de Heuvelmans : aucune arme connue à ce jour ne peut causer une telle blessure ; mais on a eu vent de fameux progrès accomplis récemment dans le domaine des explosifs par les ingénieurs allemands
- description du bathyscaphe allemand : un sous-marin de la Kriegsmarine spécifiquement conçu pour l'espionnage ; n'est probablement pas armé

## **11. Bibliothèque**

### **Ripley, Barton, Saint-Gilles, Verspieren**

#### **Connaissances Interdites et Sombres Secrets**

L'ouvrage trouvé dans la cabine de Saint-Gilles (imprimer le résumé).

En dépit de son titre prétentieux, cet ouvrage n'est qu'un ramassis de superstitions et de traditions ésotériques compilées sans rigueur.

Rien de secret ou d'interdit là-dedans.

#### **Étude Historique et Zoologique du Monstre Aquatique du Lac de La Louvière**

L'ouvrage trouvé dans le Laboratoire (imprimer le résumé).

Ce livre, écrit par feu le Professeur Heuvelmans, fait le tour de la question de la créature du lac de La Louvière tant d'un point de vue historique que zoologique.

L'hypothèse retenue par le Professeur est celle de l'existence dans les eaux du lac d'une race de mammifères amphibies de la famille des Pinnipèdes, comme l'otarie ou le phoque.

Le professeur suppose, en recoupant différentes informations, que la créature ressemble à une espèce d'otarie dotée d'un cou particulièrement long.

#### **Pages arrachées au livre d'Alhazred**

L'ouvrage trouvé dans la cabine de Bolander (imprimer la couverture).

Ce livre est sans doute l'œuvre d'un fou furieux.

Il y est fait mention de dieux anciens et extraterrestres dont la description vous donne froid dans le dos.

Le texte évoque un certain Cthulhu endormi sous les mers, attendant son heure pour revenir se faire adorer au grand jour car "N'est pas mort qui à jamais dort. Au long des ères peut mourir même la mort".

Vous y lisez aussi un passage qui concerne les "Profonds" : "ces êtres mi-homme mi-poisson n'ont pas oublié les Grands Anciens et comptent parmi leurs plus fidèles serviteurs. [...]"

Ils demeurent habituellement sous les mers et rares sont les humains qui ont aperçu leur corps immonde.

Néanmoins, il est certain qu'ils s'accouplent aux fils d'Adam pour donner naissance à des êtres à l'apparence humaine mais dont le cœur est tourné vers Celui qui Délaisse."

**Perte 1 points de SAN**



*Pages Arrachées au  
Livre d'Alhazred*



ED. MYSTIC ATON

The  
**NECRON-  
OMICON,**  
OR,  
**The booke of dead names.**

*Written by the Moor: El Hazzared,  
Done into English by Iohn  
Dec, Doctor.*



Imprinted at ANTVERPIAE  
1571.





Les Anciens furent, sont et seront. Des étoiles obscures, ils vinrent là où l'Homme était né, invisibles et repoussants. Ils descendirent sur la Terre primitive. En dessous des océans, ils couvèrent au cours des âges, jusqu'à ce que les mers se retirent ; puis ils pullulèrent et dans cette multitude, commencèrent à régner sur la Terre. Sur les pôles glacés, ils édifièrent de

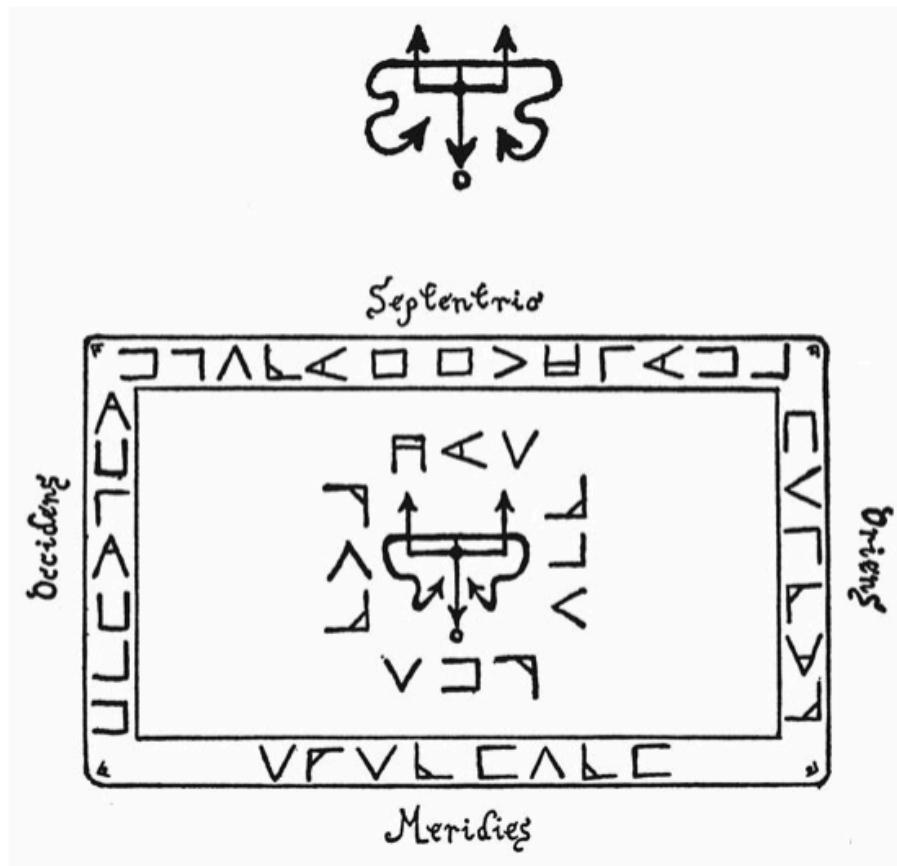


puissantes cités et sur des hauteurs, les temples de ceux que la nature ne reconnaît pas et que les dieux ont maudits. Et leur descendance envahit la terre, et leurs enfants souffrirent à travers les âges. ... Le Grand Cthulhu est leur Frère, ... Ils ont marché au milieu des étoiles, et ont parcouru la terre.... L'inconnue porte leur marque. Les Anciens ont avidement foulé les chemins des ténèbres et leurs blasphèmes ont inondé la terre ; la création tout entière s'est inclinée devant leur puissance et a reconnu leur perversité. Et les dieux plus anciens ouvrirent les yeux, et constatèrent les abominations de ceux qui ravageaient la Terre. Dans leur colère, ils se dressèrent contre les Anciens, qui demeurèrent dans leur injustice, et les rejetèrent de la Terre dans le vide en des espaces où règne le chaos, et qui n'abritent aucune forme. Et les dieux plus anciens apposèrent leur emblème sur le Grand Porche et les Anciens ne purent rien contre sa puissance. Alors, l'affreux Cthulhu surgit des profondeurs et entra en fureur contre les Gardiens de la Terre. Et ils lièrent ses griffes venimeuses par de puissantes imprécations et l'enfermèrent dans la cité de R'lyeh où, enseveli sous les vagues, il dormirait et rêverait de la mort jusqu'à la fin des temps. Et derrière ce Porche vivent maintenant les Anciens ; non pas en des espaces connus des hommes, mais dans les espaces qui les séparent. Hors des sphères terrestres, ils errent et attendent toujours le moment du retour. Car la Terre les a connus, et les connaît à jamais... Après le jour vient la nuit. Le temps des hommes passera et ils retourneront là d'où ils sont venus. Vous saurez alors qu'ils n'étaient qu'impurété, et, maudits, ils auront souillé la terre.

## II

### DES ÉPOQUES ET DES SAISONS À OBSERVER

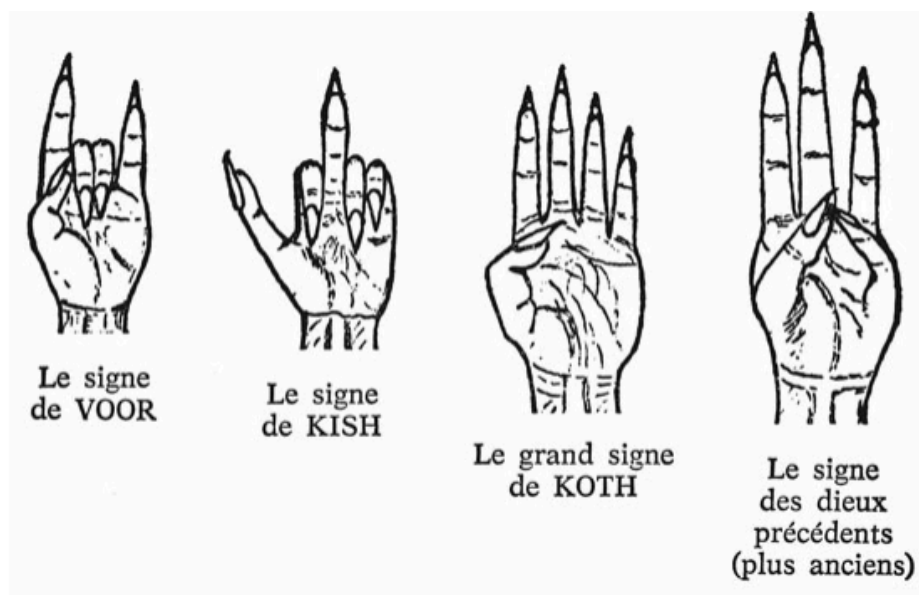
Chaque fois que vous voudrez appeler ceux qui sont ailleurs, vous devrez noter convenablement les saisons et les époques pendant lesquelles les sphères se recoupent, et le flot d'influences venant du vide. Vous devez observer le cycle de la Lune, les déplacements des planètes, la course du Soleil à travers le zodiaque et l'ascension des constellations. Les Rites Ultimes (Ultimate Rites) ne seront accomplis que pendant les saisons qui leur correspondent, à savoir : ...Ne sollicitez le Grand Cthulhu que la veille de la Toussaint lorsque le Soleil se trouve dans la maison du Scorpion et qu'Orion est ascendant. Lorsque la Toussaint tombe dans le cycle de la nouvelle Lune, le pouvoir sera encore plus puissant. ...



#### IV DES DIFFÉRENTS SIGNES

Pour être utilisés dans les Rites, ces signes très puissants seront formés avec la main gauche. ... Le second signe est celui de Kish ; il abat toutes les barrières et ouvre les portes des plans les plus reculés. ...

#### **Les signes de puissance**



**Le signe des dieux les plus anciens**

## XVI

### L'ADJURATION DU GRAND CTHULHU

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh Wgah'nagl fhtan

Une exhortation au grand Cthulhu pour ceux qui veulent se rendre maîtres de ses favoris. Au jour et à l'heure de la lune, avec le soleil en Scorpion, préparez une tablette de cire et portez y les emblèmes de Cthulhu et Dagon. Encensez avec l'encens de Zkauba et mettez de côté. La veille de la Toussaint, vous vous rendrez dans un endroit solitaire dominant l'océan. Prenez la tablette dans la main droite et, de la main gauche, faites le signe de Kish. Proférez trois fois l'incantation et lorsque le dernier mot s'est envolé, lancez la tablette dans les flots en disant :

*Dans sa demeure de R'lyeh, Cthulhu, Mort, attend en rêvant ; mais il reviendra et son Royaume s'étendra sur toute la Terre.*

Alors il viendra vous visiter dans votre sommeil et vous montrer son signe par lequel il dévoilera les secrets des profondeurs.

#### **L'Incantation**

*O Vous qui gisez, mort mais rêvant*

*Entendez l'appel de votre serviteur,*

*Entendez-moi, ô Puissant Cthulhu !*

*Entendez-moi, Maître des Rêves !*

*Ils vous ont enfermé dans votre Tour de R'lyeh*

*Mais Dagon brisera vos liens maudits*

*Et votre Règne reviendra*

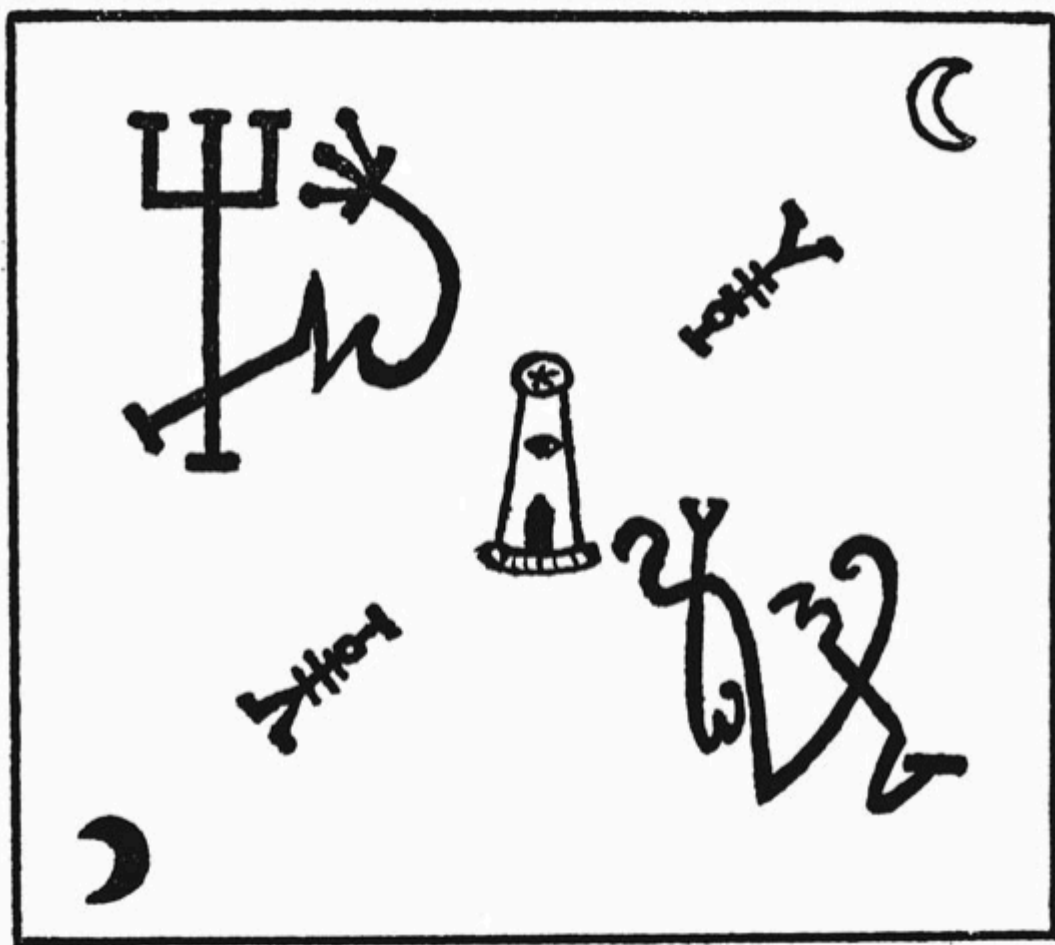
*Les Esprits des Profondeurs connaissent votre Nom secret*



*L'Hydre connaît Votre Repaire  
Donnez-moi votre signe, afin que je connaisse  
Votre volonté sur la Terre  
Lorsque mourra la Mort, votre temps sera venu  
Et votre sommeil finira ;  
Donnez-moi le pouvoir de calmer les vagues  
Pour que j'entende Votre Appel.*

Lorsque vous aurez répété trois fois l'incantation, jetez la tablette dans les flots en disant :  
*Dans sa demeure de R'lyeh, Cthulhu, Mort, attend en rêvant ; mais il reviendra et son  
Royaume s'étendra sur toute la Terre. La tablette de R'lyeh*

### La tablette de R'lyeh



MAGIC, DIVINATION,  
AND  
DEMONOLOGY

AMONG THE HEBREWS AND THEIR  
NEIGHBOURS

INCLUDING AN  
EXAMINATION OF BIBLICAL REFERENCES  
AND OF THE  
BIBLICAL TERMS

BY

T. WITTON DAVIES, B.A. (LOND.), PH.D. (LEIP.)

PROFESSOR OF OLD TESTAMENT LITERATURE, NORTH WALES BAPTIST COLLEGE  
BANGOR; LECTURER IN SEMITIC LANGUAGES, UNIVERSITY COLLEGE, BANGOR;  
MEMBER OF THE FOLLOWING SOCIETIES: ROYAL ASIATIC; BIBLICAL  
ARCHÆOLOGY; GERMAN ORIENTAL; FRENCH ASIATIC; AND  
FELLOW OF THE ANTHROPOLOGICAL INSTITUTE

LONDON  
JAMES CLARKE & CO., 13 AND 14, FLEET STREET, E.C.  
LEIPZIG  
M. SPIRGATIS, MARIEN STRASSE, 23

[1898]

## DEMONOLOGY.

The etymology of the word demonology is no safe guide as to what the word itself means, for the Greek *δαίμων* denotes a supernatural being that stands midway between gods and men. He may be good or bad. Lecky says:<sup>1</sup> "A *dæmon* in the philosophy of Plato, though inferior to a deity, was not an evil spirit, and it is extremely doubtful whether the existence of evil *dæmons* was known to the Greeks or Romans till about the time of the advent of Christ."

We commonly understand by demonology the belief which is a part of animism<sup>2</sup>—that there exist evil spirits which are more or less responsible for the misfortunes which assail men. In the earliest stage it is probable that good and evil spirits were not distinguished.<sup>3</sup> Men must from the very first have noticed in themselves and in others, dispositions and tendencies as revealed in conduct. Some men would be characterized as prevailingly good, others as prevailingly bad. I am not saying, for I do not believe, that the moral category is a merely utilitarian one, but we judge of character by acts. If it was man's thought that made him believe in the existence of innumerable beings in nature, living like himself, he must by the same process soon have divided spirits into good and bad, also resembling men.

## MAGIC AND DEMONOLOGY.

At the first, as at present among savage peoples, the spirits communicated with were not sharply distinguished



as good and bad. Since magic in the narrow sense tends more and more to have the character of constraint, it being sought by means of drugs, by forms of words, etc., to force the evil spirit by means of the good one ; therefore more and more magic got to be associated with evil spirits.

I have already alluded<sup>1</sup> to the distinction made in later times between so-called "Black" and "White" magic. The distinction was not originally made, because good and evil spirits were not separated in thought, though the separation, and, indeed, the opposition of the two classes, must soon have occurred to reflecting human beings.

It will be seen in the course of this essay how impossible it is to keep magic and demonology apart. The methods adopted to ward off demons or to prevent their evil influences are magical, and this is the kind of magic of which we have far more traces than of any other among the Hebrews and among all nations ancient and modern.

#### IV

Of the Sleep of ISHTAR

Yet ISHTAR

Queen of Heaven

Bright Light of Nights

Mistress of the Gods

Set her mind in that direction

From Above she set her mind,

To Below she set her mind

From the Heavens she set forth

To the Abyss

Out of the Gates of the Living

To enter the Gates of Death

Out of the Lands we know

Into the Lands we know not

To the Land of No Return

To the Land of Queen ERESHKIGAL

ISHTAR, Queen of Heavens, she set her mind

ISHTAR, Daughter of SIN, she set forth

To the Black Earth, the Land of CUTHA

She set forth  
To the House of No Return she set her foot  
Upon the Road whence None Return  
She set her foot  
To the Cave, forever unlit  
Where bowls of clay are heaped upon the alter  
Where bowls of dust are the food  
Of residents clothed only in wings  
To ABSU ISHTAR set forth.  
Where sleeps the dread CUTHALU  
ISHTAR set forth.  
The Watcher  
Stood fast.  
The Watcher  
NINNGHIZHIDDA  
Stood fast.  
And ISHTAR spoke unto him  
NINNGHIZHIDDA! Serpent of the Deep!  
NINNGHIZHIDDA! Horned Serpent of the Deep!  
NINNGHIZHIDDA! Plumed Serpent of the Deep!  
Open!  
Open the Door that I may enter!  
NINNGHIZHIDDA, Spirit of the Deep, Watcher of the Gate, Remember!  
In the Name of our Father before the Flight, ENKI, Lord and Master of Magicians  
Open the Door that I may enter!  
Open  
...