CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

ISSN 0764-8197

Le [illegible] magazine de jeux de rôle

[illegible] CTHULHU
Le retour de Northot

SCENARIO AD&D1
La tour des Orcs

SCENARIO OEIL NOIR
Source de vie

AIDE DE JEU
Costume de ville

CHRONIVISION
Joyeux non-anniversaire H.P.L.

TESTS
Shadowrun
Cyberpunk
Les prédateurs

NECRO
The Revised Recon

22
AOUT-SEPTEMBRE 1990
Bimestriel

Casagrain P.

M2085 - 22 - 30,00 F

PROFITEZ DE NOS OFFRES PROMOTIONNELLES



POUR COMPLETER VOTRE COLLECTION . . . P. 4 !

EDITO

« N'est pas mort ce qui à jamais dort
Et au long des ères peut mourir même la mort ».
tiré d'Al Azif

Cette année, nous commémorons le centième anniversaire de la venue au monde du plus grand des écrivains de Fantastique : j'ai nommé H.-P. Lovecraft. C'est également à lui que nous dédierons ce numéro de CHRONIQUES, en espérant que ce geste atténuera les souffrances de « celui qui hurle maintenant dans les ténèbres »...

Etrangement, cette année 1990 voit également la naissance d'une nouvelle équipe rédactionnelle, renouant avec le ton incisif réclamé par vous ô nos lecteurs.

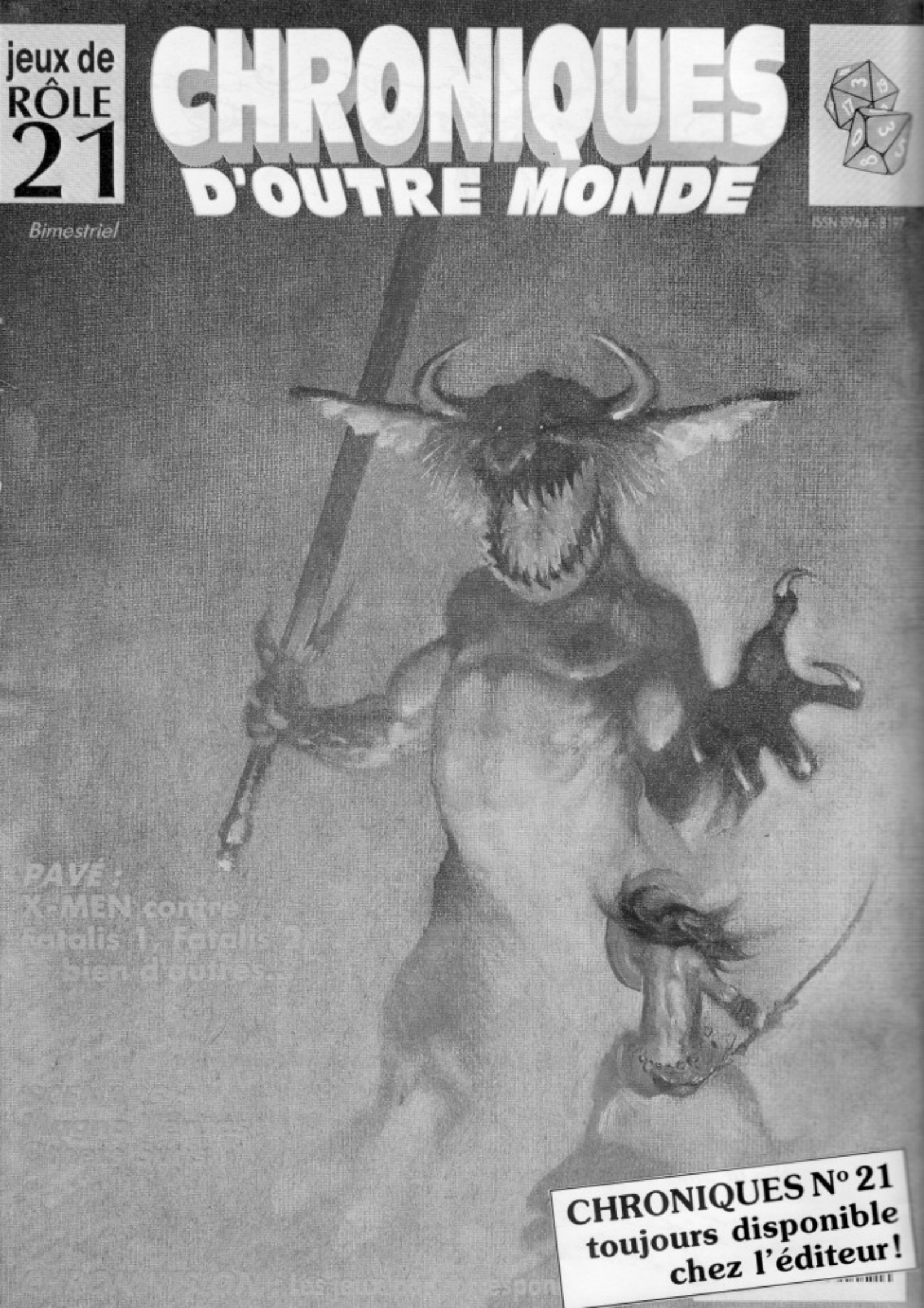
Alors ne prêtez pas attention au parlé démodé de nos nouveaux rédacteurs, pas plus qu'à leur peau crevassée.

Contentez-vous de vous repaître de nos pages de scénarios pleins de fureur, d'aides de jeux démoniaques et d'articles « innominables » qu'ils vous jetteront chaque fois en pâture, tandis qu'eux mêmes préparent le retour des grands Anciens...
ïa Shub-Niggurath !!

jeux de RÔLE 21
Bimestriel

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

ISSN 0764-8177



PAVÉ :
X-MEN contre
Fatalis ! Pavanis
Sterenn Jouresse

CHRONIQUES N° 21
toujours disponible chez l'éditeur !

SOMMAIRE

6 *CHRONIKIOSK*
Les promos

8 *LE BILLARD DU PROFESSEUR IGOR*
Tests, nouveautés, fanzines, infos en vrac...

15 *HUMEURS*
Très critiques

20 *CHRONIVISION*
Joyeux non-anniversaire H.P.L.

24 *RUBRIQUE NÉCROLOGIQUE*
The Revised Recon

26 *LA TOUR DES ORCS*
Scénar AD&D1

44 *SOURCE DE VIE*
Scénar Œil Noir

54 *LE RETOUR DE NORTHOT*
Scénar L'appel de Cthulhu

74 *COSTUME DE VILLE*
Aide de jeu

76 *CHRONIQUES D'OUTRE LIVRES*
Sélection littéraire

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE
est une publication bimestrielle éditée par
WELCOME MULTIMÉDIA

Rédaction - Administration - Abonnements
Siège social
215, avenue Jean Lolive, 93500 Pantin
TÉL. (1) 48.43.66.15

WELCOME MULTIMÉDIA
est une S.A.R.L au capital de 50 000 F
N° de SIREN : 347.939.340
ISSN 0764-8197
Dépot légal à parution
Commission paritaire : 68410

Directeur de la publication :
Frédéric Grenon-Andrieu
Rédacteur en chef : *Eric Minsky*
Rédacteur en chef-adjoint : *Laurent Depruneaux*
Rédacteurs : *Henri Flottes de Pouzols, Bruno Giraudon, Luc Laurens, Jean-Marc Debricon, Charles Lehalle, Patrick Vanlanghenhoven, Frédéric Laudet*
Sécrétaire de rédaction : *Henriette Multitâche*

Maquettiste : *Lucien Collbrom*
Responsable de fabrication : *Gilles Offset*
Couverture : *Didier Cassegrain*
Illustrateurs : *Didier Cassegrain, Laurent Cardon, Emmanuel Despujol, Pascal Montagna*
Crédit photographique : *Gérard Féric, Eric Minsky*

Distribution : *N.M.P.P.*
Responsable de la diffusion : *Jean Prématurés*

Publicité : Tél. (1) 43.80.50.64
Chef de publicité : *Henri Flottes de Pouzols*

Responsable des relations publiques :
Henri Flottes de Pouzols

Ont collaboré à ce numéro : *Petite Cerise, Néandertalo Australopithécus, Murielle do Sicilia, Philippe Boulanger, Riri, Olivier Carbonnel*

Photocomposition : *Composition nancéienne,* 58, rue de la Commanderie, 54000 NANCY
Photogravure : *Art Compo,* 1 rue Michelet, 94200 Ivry-sur-Seine
Impression : *Imprimerie Landais,* 28, rue Ballon, 93160 Noisy-Le-Grand

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est un magazine totalement indépendant. La rédaction n'est pas responsable des textes, photographies et illustrations qui engagent la seule responsabilité des auteurs. Les documents ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. Les indications de prix figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information sans aucun but publicitaire et n'engagent pas la rédaction. La reproduction totale ou partielle des textes et photographies publiés dans CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est interdite. Tous les droits de reproduction étant la propriété de l'éditeur, il est obligatoire de posséder une autorisation écrite de celui-ci. Les photocopies d'articles et pages publiées mises à la disposition des membres d'un club, d'une association ou dans un même cercle familial sont considérées comme des reproductions.

SOMMAIRES CHRONIQUES

N° 1 TRAUMA,
le jeu dont vous êtes la victime : les règles. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : joueuses de rôle.

N° 2 LE KERSH,
une aide de jeu pour AD&D. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : Plaisirs solitaires.

N° 3 APOCALYPSE YESTERDAY,
dossier post. Scénarios : AD&D, Judge Dredd, Trauma. Article : Match nul, zéro partout.

N° 4 LES ANNEES A 20 FACES,
dossier. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : le commerce des armes.

N° 5 ALTHOR,
une ville du KERSH. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : dangereux les Dragons.

N° 6 SPECIAL INITIATION,
tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Jeux de Rôle... Scénarios : l'Oeil Noir, Trauma, une grandeur nature.

N° 7 LES MONSTRES,
qui sont-ils ? quelques monstres du cinéma adaptés aux jeux de rôle. Scénarios : Paranoïa, Chill, Rune-Quest, Trauma.

N° 8 SCENARIOS.
Multijeux : Super-Héros et SF. 2 campagnes : AD&D et l'Appel de Cthulhu. Trauma, Rêve de Dragon. Article : les meilleurs jeux de plateau.

N° 9 COURSIERS DES ETOILES,
les vaisseaux spatiaux. Scénarios : SF, Paranoïa, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : Qui sont les clercs ? Cry Havoc&Cie.

N° 10 L'OUEST SAUVAGE,
pavé western avec adaptation. Trauma. Scénarios : AD&D, Stormbringer, Warhammer Battle, Trauma-James Bond, Boot Hill Trauma.

N° 11 LE JdR ICI ET MAINTENANT,
des articles qui font le point. Scénarios : Star Wars, Bushido, AD&D, Trauma, Zone.

N° 12 MAGIES,
un comparatif des différentes magies dans les JdR français. Scénarios : Rêve de Dragon, AD&D, Trauma, Paranoïa.

N° 13 SCENARIOS,
AD&D, Aftermath, Animonde, Berlin XVIII, Daredevils, Hawkmoon, l'Appel de Cthulhu, Maléfices, Marvel, Rêve de Dragon, Space Opera, Top Secret, Trauma.

N° 14 FAISEURS DE MONDES,
planètes en kit. Scénarios de l'Appel de Cthulhu, James Bond, AD&D, Trauma. Articles : Hawkmoon et Jorune.

N° 15 UN PAVE QUI POUSSE...
Scénarios Star Wars, AD&D, Jorune, Trauma. Aides de jeu pour AD&D, l'Appel, comptemporaine. Chronique de Warhammer.

N° 16 SPECIAL HEROIC LAPIN,
une mascotte révolutionnaire. Scénarios Warhammer, l'Appel de Cthulhu, Hawkmoon. Une grande campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM. Articles : jeux de simulation historiques.

N° 17 CHRONIQUES LITTERAIRES.
Scénarios : l'Appel de Cthulhu

N° 18 INTERACTIVITE,
création d'un monde. Scénarios Space 89, Star Wars, Trauma. Suite de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM. Articles : Batman.

N° 19 DRAGON DE FEU.
Scénarios : l'Appel de Cthulu, Star Wars, RuneQuest. Suite et fin de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM.

N° 20 QUAND LA MORT ME REVEILLA.
Scénarios : Stormbringer, Paranoïa. Module pour AD&D1. Articles : Soyez gardien des Arcanes terreur.

PROMO N° 1
5 numéros
du N° 1 au N° 5
100 F
(prix abonné 50 F)

PROMO N° 2
5 numéros
du N° 6 au N° 10
100 F
(prix abonné 50 F)

PROMO N° 3
5 numéros
du N° 11 au N° 15
100 F
(prix abonné 50 F)

PROMO N° 4
10 numéros
du N° 1 au N° 10
150 F
(prix abonné 50 F)

PRIX DES ANCIENS NUMÉROS A L'UNITÉ

Parutions	Lecteurs non abonnés	Spécial abonné
N° 1	30 F	15 F
N° 2	30 F	15 F
N° 3	30 F	15 F
N° 4	30 F	15 F
N° 5	30 F	15 F
N° 6	30 F	15 F
N° 7	30 F	15 F
N° 8	30 F	15 F
N° 9	30 F	15 F
N° 10	30 F	15 F
N° 11	30 F	15 F
N° 12	30 F	15 F
N° 13	30 F	15 F
N° 13	30 F	15 F
N° 14	30 F	15 F
N° 15	30 F	15 F
N° 16	28 F	14 F
N° 17	28 F	14 F
N° 18	28 F	14 F
N° 19	28 F	14 F
N° 20	28 F	14 F

ABONNEMENT 6 NUMEROS

134 F

(pour la France).
L'abonnement débute à partir du prochain numéro.

CONDITIONS DE RÈGLEMENT

A toute commande, joignez votre règlement soit par *chèque bancaire, chèque postal* ou *mandat* à l'orde de :
Welcome Multi-média

CONDITIONS DE COMMANDE

Votre commande peut être rédigée sur lettre manuscrite, indiquez très lisiblement votre adresse, **signez** votre commande, joignez votre réglement et **obligatoirement** les timbres correspondants aux frais d'expédition.
Adressez-votre commande à :

WELCOME MULTIMEDIA
Chroniques d'Outre Monde
Service commandes
33, rue Denis-Papin
93500 PANTIN

FRAIS D'EXPÉDITION

Vous devez obligatoirement joindre les timbres correspondants aux frais d'expéditions des articles commandés, en voici le détail :

1 revue	**12 F**
2 revues	**15 F**
3 ou **4** revues	**20 F**
5 ou **8** revues	**27 F**
9 ou **12** revues	**32 F**
13 ou **20** revues	**38 F**
1 Trauma	**27 F**

PROMO N° 5

20 numéros
toute la collection!
du N° 1 au N° 20
200 F
(prix abonné 100 F)

PROMO N° 6

Trauma
100 F
(prix abonné 50 F)

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, *je désire m'abonner à Chroniques d'Outre Monde pour* **6 numéros.** *Je joins mon réglement de* **134 F** *à votre ordre sous forme de* .....

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE N° .....
RUE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
Date ..... **199** .....

Signature

BON DE COMMANDE

Je commande les articles suivants (cochez la case correspondante), et je joins mon règlement de ..... F sous forme de ..... avec ..... F en timbres.

☐ N° 1	☐ N° 2	☐ N° 3
☐ N° 4	☐ N° 5	☐ N° 6
☐ N° 7	☐ N° 8	☐ N° 9
☐ N° 10	☐ N° 11	☐ N° 12
☐ N° 13	☐ N° 14	☐ N° 15
☐ N° 16	☐ N° 17	☐ N° 18
☐ N° 19	☐ N° 20	☐ N° 21
☐ Trauma		

Nombre de revues : .....
Nombre de Trauma : .....

Mon adresse :

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE N° .....
RUE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
Date ..... **199** .....

Signature

LE BILLARD
DU PROFESSEUR IGOR



SHADOWRUN/CYBERPUNK : LE CHOC DES TITANS

Difficile de ne pas parler de ces jeux venus d'outre mer précédés par le phénomène littéraire « dit cyberpunk » *qui se répand sur notre bonne vieille France comme la vérole sur le bas-clergé breton. Le professeur Igor a donc décidé de disséquer pour vous sur son billard deux grands classiques du genre qui viennent d'être traduits dans la langue de Desproges et risquent donc d'envahir sous peu le marché du jeu de rôle : j'ai nommé Cyberpunk, produit par Talsorian et traduit par Oriflam d'un coté, et Shadowrun, un produit Fasa traduit par Hexagonal de l'autre. Ne croyez pas qu'il s'agit du même jeu, chacun a ses particularités.*

CYBERPUNK

Caractéristiques :
Présentation : un gros livre souple de 245 pages, couverture couleur, illustrations intérieures noir et blanc, bien structuré.
Poids : 750 grammes.
Prix : 237 francs environ (et pourquoi pas 236 ou 238?)
Époque : 2020
Ambiance : les années noires.
Le thème : en 2020, le monde est devenu une vrai jungle, où les mégacorporations font la loi, où sortir dans la rue sans son PM ou son garde du corps relève du suicide pur et simple, et où pour survivre, il faut viser juste et tirer vite, mais surtout, surtout, abandonner tout scrupule. Les concepts tels que bien et mal sont totalement dépassés ; pour survivre il vous faudra faire preuve de cynisme autant que de méfiance. Un jeu très noir, un monde glauque à souhait pour les joueurs lassés des paladins en quête de vérité. A cyberpunk, la vérité n'existe pas ou plutôt chacun a la sienne. Le but principal : survivre! Les moyens : utiliser la technologie au mieux en évitant de perdre ce qu'il vous reste d'humanité.
Les règles : un système classique de classes de personnages et de compétences : plusieurs méthodes de tirage de caractéristiques, en fonction du niveau auquel vous voulez jouer. Vous pouvez interpréter au choix :
un rockerboy : idole des rues, utilisant votre charisme pour faire bouger les foules et votre musique pour faire passer votre message.
Un solo : bête de combat surentraînée mi-homme mi-machine, qui fait passer l'homme qui valait trois milliards pour un déchet moyenageux.
Un netrunner : véritable pirate de l'informatique, connectant directement son cerveau au réseau pour y voler des informations (ce qui a le plus de valeur à notre époque).
Un techy : le Mac Gyver du vingt et unième siècle, l'as de la cybernétique, celui qui vous remplace votre bras arraché par un membre incassable, truffé de gadgets.
Un média : le Tintin reporter des années noires, prêt à tous les risques pour faire transparaître la vérité, parcourant les rues, caméscope au poing.
Un cop : super flic oscillant entre Robocop et l'inspecteur Harry, chargé de faire le ménage dans les quartiers les plus pourris.(les quartiers cleans sont patrouillés par les armées au service des mégacorps, et elles ont des moyens, elles)
Un corporate : vous êtes entrés dans le système pour essayer d'arranger les choses de l'intérieur, mais ne vous êtes vous pas jeté dans la gueule du loup?
Un fixer : magouilleur ou chef de gang, Al Capone ou Huggy les bons tuyaux? Ce qui est à vendre vous l'avez ; ce qui ne l'est pas, vous l'obtiendrez pour demain. Où est le problème? La rue, c'est chez vous!
Un nomade : un flingue, une moto, la liberté! Vous voyagez en bandes, refusant l'asservissement des mégapoles ; petits boulots, magouilles, rixes, voila le quotidien.
Point commun : vous êtes tous des rebelles du système actuel, vous voulez le rendre meilleur, mais pour survivre, vous devrez utiliser leurs propres armes ; si ça se trouve le remède est pire que le mal... A noter que chaque classe de perso a possède une compétence qui lui est propre et qui le distingue bien des autres.
Une fois choisi votre perso, vous allez déterminer ses caractéristiques et ses compétences : vous disposez d'un certain nombre de points à répartir dans une liste très détaillée, dépendant chacune d'une caractéristique.
Pour réussir un test vous ajoutez votre score en compétences à



celui de votre caractéristique, vous lancez un dé à 10 faces et devez faire un résultat supérieur à la difficulté de la tâche : 10 pour une action facile, 25 pour une tâche très délicate. Le jeu est de plus doté d'une succession de tables permettant de créér un background en quelques minutes à votre personnage, certains résultats sont surprenants d'ailleurs... Le système est simple, fonctionne bien, même si les modificateurs sont un peu lourds et rendent les combats durs à gérer ; Ils sont mortels, c'est une bonne chose, ça gore et les tripes volent dans tous les sens ; ce n'est pas grave le Trauma Team peut vous réparer...

La liste de matériel est très complète, un peu trop peut être au niveau des armes, les amateurs d'Aftermath vont être contents... En revanche le chapitre cybertechnologie est une vrai perle : attention toutefois à ne pas en abuser : chaque implantation vous enlève un peu de votre humanité ; passé un stade critique, vous devenez une machine psychotique, pourchassée par les psychosquads. En bref vous devenez pnj.
Le réseau : dans le monde de Cyberpunk, les informaticiens sont interfacés avec la machine : leur esprit se déplace dans le réseau, un monde à part, affrontant mille dangers pour accéder aux banques de données. Je vous renvoie au film Tron ou au livre Neuromancien, pour vous donner une idée de l'esthétique de cet univers. Le jeu y consacre un chapitre important, très détaillé, avec des exemples et un système de génération rapide de *« grilles »*.

Le monde : un historique amusant et farfelu permet de comprendre la dégénérescence progressive de notre belle civilisation. La justice est devenue très expéditive, ce qui ne semble pas régler le problème. Des fiches techniques des principales mégacorps sont données, avec un historique succinct, mais que nous importe de savoir que la Biotechnica possède 10 AV4, ou 1 avion cargo? Un peu plus de détails sur le monde de la rue où évoluent les pjs eut été préférable à mon goût. Le jeu nous propose un plan de ville, Night city, et quelques personnages types, encore un peu maigre selon moi. En revanche, le scénario d'introduction rédigé sous forme de nouvelle est une excellente idée pour l'ambiance. Autre excellente idée, Les vidéotextes, condensés des journaux de l'époque, sont très révélateurs, et l'idée d'y joindre des synopsis de scénarios en rapport est géniale.

En conclusion : Cyberpunk est un bon jeu, très agréablement présenté, agrémenté de nombreux exemples, dans le langage de la rue. Il a l'avantage d'être complet, se suffisant à lui même à part l'écran que nous attendons d'un moment à l'autre. Points négatifs : Oriflam a eu la bonne idée d'attendre la seconde édition corrigée pour faire la traduction ; mais ça sent le travail vite fait : c'est truffé de bugs de fautes d'orthographes ou de Français! Oriflam nous avait habitué à beaucoup mieux, espérons que les extensions qui ne vont pas manquer de suivre seront plus finies. De plus on est en droit de se demander si le thème n'est pas un peu limité et si les aventures ne se ressembleront pas?

NOTES :

Présentation	Clarté	Originalité
15/20	13/20	12/20
Dessins	Finition	Ambiance
16/20	8/20	10/20

CIEL
MA VOYANCE
3615
L'AVENIR

SHADOWRUN

Caractéristiques :
Présentation : un livre cartonné de 230 pages, couverture couleur, illustrations intérieures couleurs/ noir et blanc, net.
Poids : 800 grammes
Prix : 170 francs
Epoque : 2050
Ambiance : Futuriste fantastique
Le thème : sensiblement le même qu'à Cyberpunk, avec un atout supplémentaire majeure, la magie! Les indiens ont en effet renoué avec les traditions de leurs ancêtres et savent de nouveau maîtriser cette force dévastatrice, ce qui leur a permi de reprendre aux USA leurs territoires d'origine. Aujourd'hui, les mages sont une profession reconnue et certains travaillent même pour les mégacorps. Autre innovation, la gobelinisation : à partir de 2020, dix pour cent de la population se métamorphose, avec plus ou moins de séquelles psychologiques. Le phénomène se poursuit au niveau des naissances : orks, elfs, trolls, nains, les métahumains sont là. Bonjour les problèmes de racisme! (Imaginez un ork, noir au fin fond de l'Alabama).
Les règles : c'est là que réside la plus grande innovation. Au départ vous choisissez un archétype parmi ceux proposés : Brave (guerrier indien), Decker (pirate de l'informatique), decker elf, détective, ex-agent corporatiste, ex-mage corporatiste, gangster, interfacé (perso cybernétisé en parfaite symbiose avec ses armes ou véhicules), mage grillé (déçu par la magie et opérant un retour à la science), mage urbain, mercenaire, mercenaire ork, rockeuse, Samouraï des rues (voir solo cyberpunk), shaman, shaman urbain. Il suffit à partir de là de se spécialiser dans certaines compétences, de se choisir son matos et de

foncer. Des règles permettent de modifier un archétype si vous voulez jouer un rocker troll, ou un détective nain par exemple. Une fois familiarisé avec le système vous pouvez même créer votre propre archétype, tous les persos sont équilibrés! Les compétences ne sont pas très nombreuses, mais englobent un domaine assez large où il est possible de se spécialiser au détriment du reste. Comment ça fonctionne? Vous possédez un score dans une compétence, allant de 1 à 6, de même que pour les caractéristiques ; chaque fois que vous devez tester, vous lancez un nombre de dés égal à votre score et devez atteindre un seuil de réussite dépendant de la difficulté ; plus vous obtenez de succès mieux c'est. En cas d'affrontement, celui qui remporte le plus de succès gagne. Chaque personnage possède dans certains domaines, magie, esquive, défense, une réserve de dés à utiliser dans les cas critiques ; utile pour augmenter la durée de vie des pjs! Ce système tourne très bien, mais il faut un certain temps avant de le maîtriser pleinement, de plus on peut se lasser à la longue de jets de dés en masse.



La magie : elle est divisée entre la tradition shamanique, dépendant d'un totem et la sorcellerie rituelle, moins hermétique. Les deux sont très puissantes mais vous interdisent l'usage de la cybernétique, qui ruine votre essence, et sont délicates à manipuler : attention au drain d'énergie quand vous lancez une incantation au dessus de vos forces. Elle n'est pas limitée à l'usage de sorts, mais inclut conjuration, utilisation de la magie sous forme brute, voyage dans l'astral, etc. un système qui en rend à pas mal de jeux heroic-fantasy.

La matrice : pas de changements particuliers par rapport au réseau cyberpunk, il faut dire que l'inspiration littéraire est la même. (Un peu moins élaborée peut être).

Le monde : le livre commence avec l'histoire du monde de 90 à 2050, très bien raconté dans un style agréable, détaillant l'ambiance sur une vingtaine de pages. Le jeu est fait pour se passer aux USA, dans Seattle, ville assez bien décrite, avec son environnement. Un chapître est consacré aux tribus indiennes du Northwest. L'ambiance est sensiblement aussi glauque qu'à Cyberpunk, les problèmes raciaux en plus. Le livre inclut des pnjs détaillés très utiles pour les campagnes. L'un des points intéressants est que les joueurs possèdent au départ des contacts à déterminer avec le maître, qui serviront à les cacher, receler leurs butins, bref donner une autre dynamique au jeu qui sorte des Shadowruns pures et simples : *« shadowrun, toute action ou enchaînement d'actions visant à la réalisation de plans illégaux ou quasi illégaux »*. Quelques méta créatures superbement illustrées viennent décorer le tout (*« Ne traitez jamais avec un dragon! »*).

Le scénario inclut est loin d'être génial, mais a le mérite de familiariser avec toutes les facettes du jeu.



Conclusion : Shadowrun bénéficie des erreurs de son frère ainé Cyberpunk, auquel il ajoute une nouvelle dimension. La présentation est claire agréable, et même les joueurs chevronnés, blasés par les nouveaux jeux qui sortent à la pelle y ont trouvé un intérêt. Ce jeu est relativement complexe à gerer et ne convient pas aux débutants. Il reste que c'est peut être la grande innovation tant attendue. Allier le cyberpunk et le fantastique n'était pas chose facile ; Fasa l'a fait. Espérons que le système de jeu ne rebutera pas les joueurs. Le jdr doit passer au-dessus de ça.

NOTES :

Présentation	Clarté	Originalité
14/20	14/20	15/20
Dessins	**Finition**	**Ambiance**
12/20	16/20	13/20

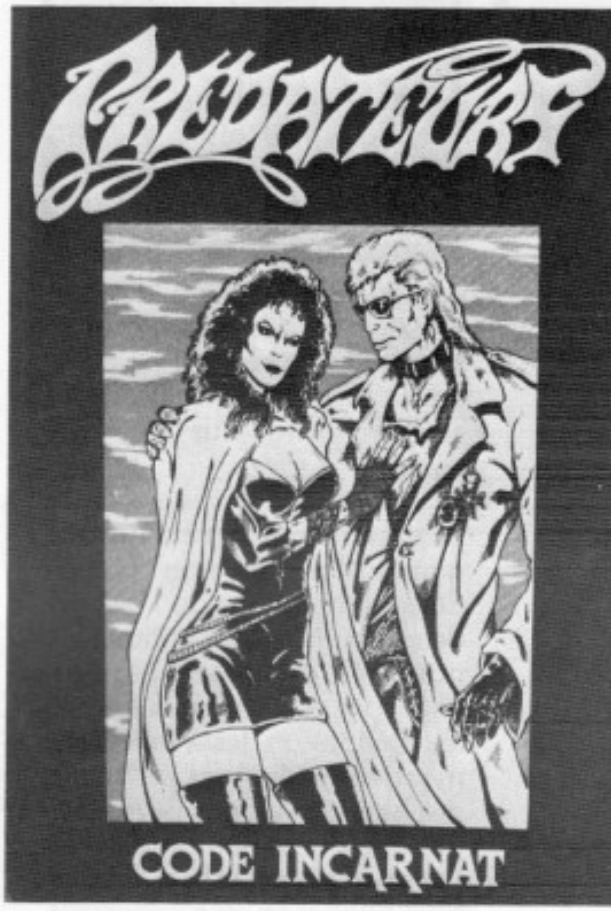
LES PRÉDATEURS

Barbès une heure du matin ; une petite vieille voutée déambule dans la rue de la goutte d'or... Alors Mémé, c'est une heure pour traîner dans la rue? C'est dangereux tu sais dans ce coin! Tu devrais être au lit, c'est pas bien. On va lui donner une leçon hein Johnny? Le Cri de peur puis de douleur, rien ne bouge... Le lendemain la police retrouvera les deux punks égorgés et concluera à un règlement de comptes. S'ils savaient! Il n'y a pas d'âge pour recevoir le don des ténèbres : les vampires peuvent avoir n'impore quel look de nos jours, les voyous l'ont appris à leurs dépends... Vous avez deviné, Prédateurs est un jeu de vampires dans la lignée des films comme Génération perdue, ou Vampires vous avez dit vampire? La grande originalité provient de ce que Vous êtes les vampires! Pas des morts vivants créatures de Satan qui regagnent leur tombe au levé du jour et qui terrorisent des villageois superstitieux non, vous êtes des créatures vivant en 1993 et qui entendent bien profiter de l'époque formidable que l'on vit! Vivre *« à la nuit la nuit »*, s'éclater, voir du pays, s'amuser, voilà votre but. Bien sûr, votre style de vie et vos besoins ne vous permettent pas de rester longtemps au même endroit et c'est à bord de voitures aux vitres teintées ou de camping cars que vous sillonnez les routes de cité en cité (là où une vie nocturne existe) et tant pis pour les auto stoppeurs imprudents qui vous serviront de repas. Vous aimez les hommes pour leur sang bien sur mais aussi parce que vous appréciez leur mode de vie, leur sens de la fête de l'érotisme ou peut être que vous vous rappelez qui vous futes... avant.

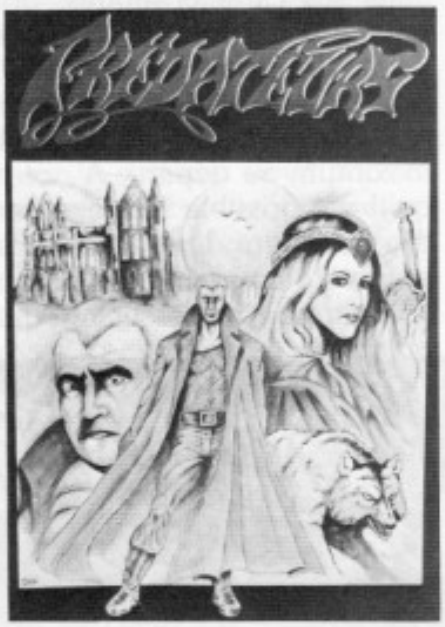
Le jeu : la présentation ne paye pas de mine, une boîte cartonnée décorée d'un dessin qui bien que révélateur vous donne envie par sa laideur d'aller acheter la 657e extension pour AD&D. Grave erreur : comme le dit une marque de conserves, l'important, c'est ce qu'il y a dedans!
Une fois le premier phénomène de rejet passé, on ouvre la boîte pour découvrir trois livrets d'une cinquantaine de pages environ, en noir et blanc (les dessins passent mieux tout d'un coup) détaillés ainsi :

Le premier livret, Code incarnat, rassemble toutes les règles nécessaires pour jouer, de la création d'un personnage à comment arbitrer : les auteurs ont cru bon de rappeler certains concepts de base essentiels au jeu de rôle comme *« mj, vous ne jouez pas contre vos joueurs, ou joueurs ne lancez pas de canettes à la tête de votre maître s'il tue votre personnage, attention quand vous en parlez dans le métro... »* qui feront rire les routards mais qui peuvent être nécessaires à des joueurs découvrant le jeu de rôle et que beaucoup de concepteurs ont tendance à oublier! Ce jeu s'ouvre donc facilement à des débutants, avec un système qui par sa simplicité et sa jouabilité saura séduire ceux qui sont lassés de consulter 40 tables pour conduire leur scooter.

Bien que le jeu soit conçu pour jouer des vampires, il est aussi possible de jouer des déviants, des enfants nés d'une femme vampirisée alors qu'elle était enceinte (les vampires sont stériles) ou bien des chasseurs de vampires. A la base un joueur va déterminer aléatoirement son âge apparent puis son âge réel, avant de répartir un certain nombre de points dans ses caractéristiques, qui vont de 1 à 9 pour les humains et de 4 à 12 pour les vampires. Il fait ensuite de même pour ses compétences (niveau 4 maximum au départ). A noter qu'il est possible de se doter de dons en dépensant des points de compétences ou au contraire de faiblesses, ce qui



vous en fait gagner. Après celà il reste à recevoir les pouvoirs découlant du don des ténèbres : tous les joueurs ont les mêmes ce qui règle pas mal de problèmes, et ce au niveau 1. Le système qui en découle est à la fois simple et cohérent : chaque compétence dépend d'une caractéristique ; il suffit de faire la moyenne entre les deux, obtenir le nombre limite à faire sur un dé à douze faces, la marge de réussite déterminant le niveau de succès ou d'échec . En cas d'affrontement on compare les marges ; simple mais il fallait y penser. Les dommages léthaux sont séparés des dégâts bénins pour ce qui concerne la récu-



pération, le système de progression tient la route, bref ça tourne. On arrête de se prendre la tête sur les règles pour se concentrer sur le *« role playing »*.

Le deuxième livret, Chroniques Sanglantes, nous plonge dans l'ambiance : de l'histoire des vampires de l'antiquité à nos jours, en passant par l'explication pseudo scientifique, les mythes et les réalités du monde des ténèbres, les signes distinctifs, quelques personnages célèbres comme Jack l'éventreur ou Vlad Tèpes, sans oublier le plus important, les antagonismes entre vampires classicistes ou progressistes, ou bien entre les sociétés de chasseurs de vampires qui laissent à penser que rien n'est tout blanc ni tout noir (il suffit de voir Michael Jackson par exemple). De bonnes innovations ont été faites (je n'en révèle pas plus) pour rendre le jeu captivant et le doter d'un réel *« background »*.

Le dernier livret, outre des personnages prêts à jouer et des appendices, nous offre deux scénarios prêts à jouer, l'un pour vampires, l'autre pour chasseurs, qui sans être fabuleux se révèlent être de bons scénarios d'introduction dévoilant les possibilités de ce jeu.

En conclusion :
Ce que j'ai aimé : l'originalité et le fait qu'en deux jours, j'ai dévoré les trois livrets comme un roman en assimilant complètement le système. La présentation claire et aérée qui rend les livres agréables à lire et faciles à utiliser. Le fait que la boîte contienne tout ce qu'il faut pour jouer. L'ambiguité qui transparait entre le bien et le mal.

Ce qui m'a déplu? La finition tant au niveau des dessins que de l'écriture (quelques fautes de français et d'orthographe), la peur d'avoir fait le tour du jeu en une dizaine de parties (le thème peut paraitre limité, la suite nous dira ce qu'il en



est). Il reste que pour 220 F environ, on peut obtenir ce que je qualifierai de bon jeu, simple sans être simpliste, qui vous garantiera quelques nuits d'épouvante ou de franche rigolade si vous êtes vicieux.

HENRI FLOTTES de POUZOLS

L'AVENIR
EN DIRECT C'EST :
3615 HORO

HEXAGONAL

J.R.T.M.
Rivendell, un module en français regroupant plusieurs aventures. Devrait être disponible actuellement.

SHADOWRUN
Sortie de l'écran du maître, accompagné du premier module en français, 32 pages environ, intitulé : Ne traitez jamais avec un dragon! Dans l'ambiance glauque de *Seattle.*

FANTASY WARRIORS
Révolutionnaire! Edité par Grenadiers, un wargame médiéval fantastique pour figurines 25 mm censé être accessible aux débutants. Le jeu devrait être disponible en janvier, traduit en français ; la boîte, de taille *« Space Hulk »* devrait inclure outre les 32 pages de règles, 140 pions et indicateurs, ainsi que 102 figurines 25 mm plastiques permettant de jouer Orcs contre Nains. Le tout pour un prix inférieur à 300 F environ. On y reviendra dès qu'on aura le bébé entre les mains.

ICE
Bien qu'importé par Hexagonal, ce qui suit n'est pas traduit.

ROLEMASTER
The Rolemaster characters record, 144 feuilles de personnages pour les classes jusqu'au Compagnon 4, pour environ 120 F, devrait arriver sous peu.
Rolemaster Heroes and Rogues, un recueil de 160 pages de pnjs prétirés avec un mini background, aux niveaux 1, 3, 5, 10, 15, 20. Compter environ 150 F.
Shadow World (pour les néophites, il s'agit du monde de Rolemaster) : *Stormriders,* premier roman de la série, pour environ 60 F.
Toujours pour Shadow world, *Black Troll's* vengeance une

nouvelle campagne pour 140 F environ.

SPACEMASTER
Eh oui, il est arrivé : *le Space master companion,* pour vos petits souliers ; 140 F environ.
Dark space : une nouvelle série pour tous jeux S.F et médiéval fantastique : un monde complet dans 96 pages pour environ 140 F.

QUEST NUMÉRO 3
Actuellement dans vos boutiques préférées...

Tout ceci devrait être disponible pour la Noël. Plus tard, nous attendons :

FINAL DEATH
Deuxième extension Black Guards, the Ptolemean wars continue, pour 90 F environ.

FASA
Battletech ; fin Décembre, début janvier, More Tales of the Black Widow, un recueil d'aventures de 64 pages, pour 75-80 F environ.
Shadowrun ; Harlequin, une série d'aventures n'ayant apparemment aucun rapport entre elles et qui vous entrainent à travers le monde. 120 F environ, en anglais.
Toujours pour Shadowrun, le premier roman (en anglais), *« Never deal with a dragon »,* écrit par Bob Charette, devrait se trouver fin décembre en boutique.

DMZ
Le board game, simulant des combats de rue à un niveau tactique, est déjà en vente ; compter environ 280 F.

De plus, Hexagonal nous gâte puisqu'il va désormais importer, à partir de l'année prochaine, les marques : *Lyon Rampant, Chaosium, Bard Games, Steve Jackson, Palladium, Columbia(Harn),* ainsi que les peintures *Armory,* les figurines *R.A.F.M,* et certains livres d'art, d'auteurs tels que Boris Valejo, Roger Dyn... sous réserve.

LUDODÉLIRE
Devrait sortir pour Noël :

LA VALLÉE DES MAMMOUTHS
Jeu de société sur la préhistoire alliant économie, alliance et tactique. Le but est simple : vous gérez une tribu et devez obtenir et conserver un tour le contrôle de quatre villages. Problème : chaque joueur possède au départ cinq guerriers pour une femme, et bien sûr une femme est nécessaire pour qu'un village soit considéré comme tel. L'année est divisée en trois tours d'été, trois tours d'hiver, regroupant des phases telles que procréation, événements aléatoires, mouvements, combats. Pour deux à six joueurs, un jeu accessible à partir de dix ans, dont les règles en option comme le feu ou le double plateau de jeu (un plus guerrier, l'autre diplomatique), permettent un renouvellement des parties. Pour remplacer avantageusement Pictionnary ou Trivial Pursuit en famille. Un jeu simple et rapide (1 H 30/ 2 H) pour 250 F environ maximum.



Sortie annoncée en janvier :

FOOTMANIA
Jeu grand publique ou les règles tiennent en quatre pages, simulant des matchs en deux parties : la conception d'une équipe et les rencontres. Un jeu d'actualité pour le petit frère, 250/300 F environ.

FLAMBERGE

Annoncé pour mi-janvier, l'écran du jeu prédateurs doit représenter une vaste fresque relatant l'histoire des *vampires de Stonehenge* jusqu'aux années 60, une superbe peinture dans le style Rembrandt. Il devrait inclure un module de douze pages sur la confrontation à Hollywood entre classicistes et les vampires nouvelle vague. Nous reviendrons sur ce jeu, de conception française (cocorico).

IDÉOJEUX

IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS
En janvier, *Daemonix remix,* un recueil de scénars plus quelques aides par G.E. Ranne, le scénariste de bd connu pour Les Crocs d'Ebène.
Mors Ultima Ratio : un recueil de sept scénarios (en fait une campagne), sur les années 20 en France. Quelques modifications pour rester dans l'ambiance de l'époque, le tout écrit par Croc.
Baron Samedi devrait être en

vente (voir nos tests).
Plasma N° 3 devrait sortir en janvier.
Les premières figurines pour In Nomine, en boutique pour Noël.
On nous annonce pour le salon des jeux de réflexion le tout dernier jeu de Croc : *Heavy Metal*, un jeu cyberskin où rien n'est tout blanc ou tout noir. Le principe : flics robots contre rebelles humains.

ORIFLAM

Un programme chargé pour janvier, voyez plutôt :

CYBERPUNK
Deuxième édition, est sortie en français sous la forme d'un livre de 250 pages. Oriflam bénéficie des corrections de la deuxième édition et il ne devrait pas y avoir de différences majeurs entre la VO et la VF. Voir notre article.
L'écran pour le même jeu est également attendu fin janvier avec le traditionnel module accompagnateur.

TATOU N° 6
Nous est promis pour janvier.

La sortie de l'extension **LA FRANCE** pour *Hawkmoon*, a été repoussée au mois de janvier, les auteurs s'étant aperçus qu'on ne peut pas bacler la description d'un si beau pays. Cette création devrait maintenant atteindre les 200 pages!

Nous attendons toujours **ELDER'S SECRET**, pour *Runequest*, qui devrait nous permettre de jouer réellement d'autres races.

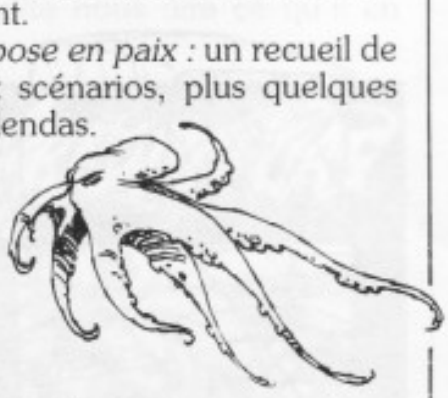
JEUX ACTUELS

Cet éditeur va désormais se consacrer essentiellement aux wargames, pour des raisons d'affinité pure. Un grand retour l'année prochaine? Nous attendons déjà quelques wargames d'anticipation, style résistance américaine face à l'invasion nazie ; du gore quoi.

JEUX DESCARTES

TORG
Un paquet d'extension devrait être disponible à l'heure où nous sortons, comme l'écran, très utile, de nombreux scénarios et guides du monde, citons en vrac : Le guide de la terre vivante, L'empire du Nil et même le premier roman : Les chevaliers des tempêtes. Du beau matos pour les fans...

WARHAMMER JDR
Il y a quelque chose de pourri à Kislev : module faisant suite à la campagne impériale ou pouvant se jouer indépendamment.
Repose en paix : un recueil de huit scénarios, plus quelques addendas.



PARANOÏA
Visite guidée du secteur Roa : une extension détaillant le complexe alpha : très utile pour éviter le flou des mjs en mal d'improvisation.

JAMES BOND
Vivre et laisser mourir : un scénario dans la lignée des précédents (une valeur sûre?)

SIMULACRES
On aime ou on déteste, toujours est-il que ça bouge. *Cyber age :* la zone parisienne de 2080 et Aventures extraordinaires, une extension sur le monde à la fin du dix-neuvième siècle. Rien ne vous empêche d'utiliser ces suppléments pour votre jeu préféré, après tout.

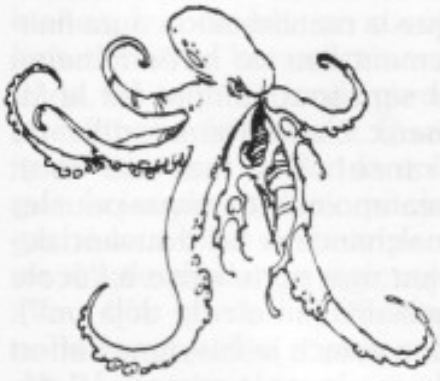
LES FANZINES

COUPS CRITIQUES est un zine et c'est tout ce que vous saurez car son redac'chef prétend ne pas avoir besoin de nous et qu'il nous sifflera dans le cas contraire (oh! le vilain!). Entre nous, ça m'arrange car ce que j'aurai voulu dire sur ce zine se résume en cinq lettres (eh oui!). Encore un zine appelé à disparaître (soupir). Je ne sais pas ce que ça vous fait mais moi j'en suis tout retourné : ah bon! Vous aussi, remettez-vous, là! C'est fini ce gros chagrin! Bon, il faudrait peut-être remettre les pieds sur terre. A moins que vous ne préfériez lire la suite dans cette position ridicule. Allez hop! Demi-tour!

LA TRIBUNE DES VAGABONS DU REVE N°2, A4, 61 pages. Encore un médiéval les gars! Alors autant vous le dire tout de suite, les dessins sont gerbants et la présentation nulle à chi.. Mais (car il y a un mais) l'ambiance générale du zine est sympathique et la lecture, agréable. Articles, nouvelles, aides de jeu et scénarios médiocres dans un style assez personnel (« *joyeusetées* », c'est pas dans le Larousse ça!), offrent à ce zine peu d'intérêt pour le joueur. Pour 16 F environ. PAULE et MIKE Corp., Le Bourg, 16730 TROIS-PALIS.

SCENE A RIO N° 19 ou l'éternel retour. Ce zine est entièrement écrit à la main et (chose encore plus extraordinaire) existe depuis 4 ans alors que d'autres ne vécurent que ce que vivent de nouveaux personnages dans un scénar Paranoïa, l'espace de quelques rounds (c'est pas un alexandrin). C'est pourquoi nous saluerons le mérite de cette équipe qui a su renouveler son exploit durant 20 numéros contrairement à certains laseroscanérizines sur papier

glacé, et je tiens à signaler que... Hein! Le contenu? Mais oui, j'y viens! Alors : critiques de films, deux nouvelles, deux articles dont un possède le titre évoquateur de Bidet Psychose. Scénarios : KILLER, JRTM, IN NOMINE SATANIS et son aide de jeu. Si vous voulez en savoir plus, lisez le, il vaut 10 F environ en format A5. Leur adresse : Aubert Bonneau, 2, rue du Midi, 21800 QUETIGNY.



MAD SHARK'S WORLD N°2, A4, 31 pages, est le fanzine des surfeurs. Je dois avouer que la qualité de ce zine n'est pas sans me rappeler quelques Lotus triple épaisseur et autres moletons usagés. 8 F environ les 15 pages recto, cela fait cher le rouleau vous ne trouvez pas? Entre une présentation du jeu Killer en 8 lignes et scénario James Bond sur le tremblement de terre en Armenie, se glissent (c'est le cas de le dire) un article : où trouver les plus belles vagues en Provence, et une revue de presse pour Surf Session et Surf magazine. Je n'ai rien contre, mais alors, est-ce un zine de jdr ou un surfzine? Comme quoi on a toujours besoin d'un petit zine à soi. M'enfin, pour les tarés ou les surfeurs (y a t'il une différence?) vous pouvez l'acheter : l'ennui c'est qu'il ne comporte aucune référence.

KARPATH N°3 ET 4, ce double numéro format A5 est un petit chef-d'œuvre. Rien à redire sur ce zine si ce n'est qu'il traite le jeu de rôle d'un peu loin. Il est totalement consacré à Lovecraft à l'occasion du centenaire de sa naissance. Les fans de Cthulhu y trouveront de nombreux renseignements sur l'auteur et son œuvre ainsi que de superbes illustrations, le tout dans une ambiance agréable et très Lovecraft. Vous ne me croirez pas mais j'ai passé ce zine à Oraacle : eh bien, il s'est enfermé dans un placard et il ne veut plus ouvrir à personne! Parfois on l'entend rire et parler comme s'il n'était pas seul... Vous aussi communiquez avec les Grands Anciens : De Vermis Mysteriis, 30, rue Bournizet, 08400 VOUZIERS.

Sur ce, je vous souhaite une bonne lecture et que Nyarlathothep, le chaos rampant, préserve votre âme.



BEFF'TOH s'arrête. Après le N°4 élu fanzine du trimestre, et le N°5, il ira rejoindre les vastes contrées perdues du paradis des zines où il errera à jamais. Pourquoi tant de haine? N'ont-ils tous vécu que pour cette infamie? Va cours, vole et me venge (hem! Excusez-moi, j'ai tellement souffert). Il faut croire qu'ils en ont eu assez (F! ouaf! ouaf!). En tout cas, il serait temps d'ouvrir une rubrique nécrologique! Ne croyez-vous pas?

OLIVIER CARBONNEL

ÉCLAIRCIR L'OBSCURITÉ
3615 ESOTEL

Deux des nôtres sont allés voir ce qui se passait dans le monde ô combien esotérique de Diplomatie. Voici leurs témoignages : *« On a pu lire dans le calendrier de notre confrère Casus Belli l'annonce du championnat de Diplomacy de Bretagne les 10 & 11 novembre derniers. Malheureusement, les organisateurs nommés par notre aîné n'étaient pas au courant!!! Les pauvres qui ont tenté de se rendre à cette manifestation se sont cassés le nez sur une porte close. Personne à l'adresse indiquée ne savait de quoi il retournait... A partir de ce moment, c'est le jeu de piste : au numéro de téléphone indiqué dans le magazine, personne ne répond. Heureusement un petit malin s'est renseigné sur l'adresse permanente du club de Diplo local soit-disant organisateur et l'a affiché sur la porte close.*

Lorsque muni d'un plan de Rennes, vous arrivez à l'adresse indiquée, vous trouvez des joueurs de Diplo hagards rien n'est prévu et personne n'est officiellement au courant! Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes... Tout compte fait, les présidents des différents clubs impliqués ont décidé d'organiser à la va-vite un semblant de tournoi. Remercions-les. Si, si! Nous tairons les problèmes d'organisation qu'a subi ce succédané par sympathie envers les organisateurs (et trice, une seule mais quand même ça nous change!)... Notons tout de même que la « finale » *(sans commentaire) s'est finie en jus de boudin avec une nullité discutable et discutée en 1912...* « Ils » *ont reconnu leur erreur, ouf! Après enquête il semblerait que toute cette supercherie ait été manigancée par les mêmes infâmes traîtres*

qui ont fait m... le championnat d'Ile de France de Diplo (tout au moins le premier annoncé pour octobre).

Que fait la police? Les gagnants n'ont pas reçu le billet de train annoncé par Casus pour venir participer au championnat de France à Paris, qui s'est déroulé les 1 & 2 décembre derniers, qui n'était pas le championnat de France mais d'Ile de France (seconde version non annoncée... sauf à quelques privilégiés), et qui ne s'est pas déroulée à l'école militaire mais au Lycée Fénelon. Le gentil Leï, membre du polit bureau de Paris, en a profité pour défendre les traîtres en accusant certains dirigeants locaux de ne pas avoir tenu leurs engagements... le doute subsiste! Toutefois, à leur décharge, relevons qu'ils sont les seuls à l'echelle nationale, à organiser quelque chose, et si imparfait que ce soit, ça a le mérite d'exister! Ce n'est pas les participants du championnat (d'ile) de France qui me contrediront. Nous étions plus de 100! Eh oui! Vous avez loupé une grande messe diplomatique, mais pour la dragues c'était pas ça... On a repéré moins de cinq représentants du beau sexe. Les joueurs sont ils machos ou pire? (pour ma part c'était purement professionel, qu'on se le dise!)

Dernière minute! Le classement des joueurs de Diplo à l'échelle nationale géré par ordinateur promis par Leï il y a quatre ans serait sur le point de fonctionner! Encore un sujet à polémique, affaire à suivre... »

LUC LAURENS

La FFJDS (Fédération Française des Jeux de Simulation), prise d'une crise de mégalomanie, nous avait promis à l'origine un superbe championnat de France de Diplomacy au quai d'Orsay avec le concours du ministère de la défense(rien que ça!). Un peu plus tard nous apprenons que le dit championnat se déroulera en fait à l'école militaire (« *vous comprenez, c'est à cause de la crise du golf...* »). Passons ; Mais il aurait fallu pour cela que les organisateurs confirment la réservation! Bilan, à quelques semaines de la date fatidique, aucun local n'était assuré et le championnat de France risquait, tout comme celui d'Ile de France de ne jamais voir le jour. J'ai eu la chance de faire partit des rares privilégiés qui furent informés à la dernière minute que la manifestation aura finalement lieu au lycée Fénelon et sera tout compte fait le fameux championnat d'Ile de France! Une navette avait néanmoins été prévue pour les malchanceux se trouvant devant une porte close à l'école militaire (un air de déjà vu?). Bon prince je fais donc l'effort de me lever le samedi 1er décembre pour être à 10 h précise au lycée Fénelon. A voir l'état des lieux, on comprend qu'il y ait des grèves! On est donc loin du standing initialement annoncé! Bref, devant l'entrée, quelques têtes familières devant une affiche « *le championnat d'Ile de France de Diplomacy a lieu au Lycée Fénelon* » très instructif pour ceux qui sont déjà arrivés, mais où dans le Lycée? Réponse, il n'y a qu'à se guider au bruit! Nous voici donc dans une salle de réfectoire bondée, au milieu d'un brouhaha insupportable pour les néophites, familier et sympathique pour les gens du milieu. Au milieu de cette foule bariolée les organisateurs paniquent Ils sont nombreux! Où va -t-on les mettre? On a pas assez de jeux pour tout le monde!



Il faut dire que le dernier championnat de France, considéré comme un succès, ne rassemblait qu'une dizaine de tables, soit 70 joueurs, et 20 mn avant le début officiel, plus d'une centaine de joueurs attendaient dans la salle! Les

discussions vont bon train, on se raconte ses dernières parties, les infâmes trahisons du joueur qui tourne le dos. Après avoir serré quelques mains, j'entame une campagne d'intoxication auprès de petits nouveaux *« méfie toi de celui-ci, c'est le champion de France en titre, celui-là a été élu plus infâme traître, j'offre un coca au premier qui gore untel, etc. »* histoire de jeter l'ambiance, le tout dans un excellent climat de bonne camaraderie, où tout le monde garde une arme cachée sur soi. Quelques uns font cependant la gueule les provinciaux qui ont gaché leur billet de train pour un simple challenge régional ; il faut dire que la FFJDS avait eu la bonne idée d'offrir aux vainqueurs des tournois régionaux un aller retour pour Paris afin de participer au championnat de France. Quand on se fend d'un voyage et qu'on sacrifie un week end, on a le droit d'avoir la haine! Cela dit le succès inattendu (ô combien, après toutes les merdes survenues, un beau flop etait à prévoir) qui fit de cette rencontre la plus grande jamais organisée calma même les plus énervés. Au bout d'une heure environ de bavardages somme toute assez inutiles mais tellement plaisant, une voix nasillarde familière aux vétérans, perce le brouhaha. Un curieux personnage qui n'est pas sans rappeler Donald dans sa façon de s'exprimer harangue la foule des diplomates dans un mélange d'indifférence, d'amusement et de soulagement ; enfin ça va commencer!

Je passe sur les problèmes d'attribution des tables communs à chaque tournoi, sachez seulement qu'un retard d'une heure est tout ce qu'il y a de plus raisonnable dans une telle manifestation. Premier hic dans l'organisation le lycée devant être fermé à 19 h 30, il n'y aura que trois parties, une le samedi en 7 ans (un an = 2 tours de jeu) et deux le dimanche en 6 ans pour établir un classement de championnat sur plus de 14 tables, c'est un peu léger! Enfin...

Me voici donc à ma table, je jauge mes adversaires c'est l'inconnu le plus total ; la méfiance s'installe des deux côtés. Que valent-ils, à qui puis-je faire confiance? Nous procédons au tirage au sort des pays ; me voici promu Tsar de toutes les Russies! Un rôle à ma mesure, reste à s'en montrer digne et voilà que j'entends le Turc sortir la phrase mille fois maudite : *« Quelqu'un peut-il m'expliquer les règles, c'est la première fois que je joue? »* Horreur, la partie est faussée dès le départ ; j'ai donc le choix entre l'éliminer dès le départ et continuer entre grands au risque de le dégoûter à jamais du jeu ou bien tenter une satellisation qui sera je le sais incontrôlable. Bon prince une fois n'est pas coutume, j'opte pour la solution la plus risquée et passe le premier quart d'heure de négocia-



tion à essayer de créer un climat de confiance relative à la table (*« vous savez, je ne joue pas si bien que ça, on vous a pipoté »*...) Soudain, une voix connue derrière moi que je n'avais jamais autant haie : *« alors, tu les écrases en combien de temps? »* Grillé! Il va falloir jouer vraiment serré! La réputation fut elle plus forte que la diplomatie où avais-je trouvé meilleur que moi? Toujours est il que la victoire me passa sous le nez du fait d'un condottière italien, un joueur jusqu'alors inconnu, ce qui fut une constante dans ce tournoi si l'on en juge par le classement dont enfin on connaissait les données avant de jouer. Le lendemain, même heure même combat, je n'arrive pas à refaire le chemin perdu mais l'essentiel est d'avoir pu faire quelques parties de qualité et d'avoir pris contact avec pas mal de nouveaux venus au potentiel intéressant. Au moins avais-je cette fois ci échappé au : *« tu comprends, je l'ai aidé parce que c'est mon beau frère »!*

Si je devais donner un bilan rapide de cette manifestation, je dirais Championnat raté, tournoi plus que réussi! Le fait est que de plus en plus de joueurs de jeu de rôle, peut être par l'intermédiaire du jeu par correspondance, tendent à venir gonfler les rangs des diplomates.

Les organisateurs nous ont promis qu'il y aurait un championnat de France (un vrai) en février. Bien vu quand on sait qu'au moins la moitié des joueurs de Diplomatie appartient à la classe estudiantine, et que février est le mois des partiels! La date n'est pas fixée définitivement, en revanche le Master's de Diplomatie qui regroupera sur trois tables les meilleurs joueurs du classement français se déroulera le Samedi 19 janvier à l'université Paris Dauphine. Les organisateurs espèrent du sport de haut niveau. Essayons donc d'oublier les erreurs passées (il y en a assez à venir, disent les mauvaises langues) et souhaitons bonne chance à la FFJDS qui semble enfin avoir trouvé un second souffle, au travers de Diplomacy, le jeu des pourris!

AUMEURS



Un emplacement libre dans les colonnes et je ne peux résister à la tentation de vous livrer (TTC) l'une de mes mauvaises humeurs matinales. L'autre jour, par hasard, je suis tombé (sans me faire mal) sur un vieil exemplaire d'une respectable publication, datant de 1984 et portant le titre enchanteur de *« Reveillez-Vous »!*

Cette géniale brochure, annonçant le tirage phénoménal de 8,9 millions d'exemplaires en pas moins de 51 langues (rien que ça!), vous l'avez, peut-être, déjà trouvé sur votre route, c'est l'un des organes de propagande des Témoins de Jéhovah, en croisade pour nous informer que : *« Il y a de solides raisons de croire que le Créateur accomplira sa promesse d'instaurer un ordre nouveau de paix et de sécurité véritable avant que ne disparaisse la génération qui a vu les événements de 1914 »*. (il va falloir qu'Il se dépêche).

Confronté, depuis des années, aux clercs, souvent hystériques, de mes petits camarades de jeu, je ne crains plus l'eau bénite (sauf à boire), aussi n'ai-je pas eu peur de parcourir les pages *« jéhovesques »* et, oh joie, d'y découvrir un article intitulé : *« Donjons et Dragons - Un Divertissement Dangereux »*. Ben voyons, ça commençait bien, les dés étaient jetés. Le texte suivant cette profession de foi, on ne peut plus tolérante, enfonce violemment le clou (ayant encore un fond d'éducation je ne dirais pas où) : C'est d'abord une tentative (pas si mauvaise) d'expliquer au lecteur ce qu'est D & D, ce jeu qui *« a, depuis 1974 [...], rapporté des millions de dollars à ses créateurs »* (l'argent est toujours louche et sale quand se sont les autres qui se le mettent dans la poche).
Puis, le ton se fait faussement scientifique, se teinte de psychologie (de bac à sable), et l'on peut lire d'anciens joueurs guéris de leurs égarements passés (merci mon Dieu). Le tout dans la plus pure tradition de l'autocritique : *« ... lorsque j'ai tué le personnage de mon frère, il en fut très affecté. »*, et autres confessions aussi émouvantes.

Plus loin, et il fallait sans doute s'y attendre, l'Inquisition prend la relève des arguments pseudo-médico, socio, psycho. Attention les copains, *« si vous êtes chrétiens, il serait bien que vous vous rappeliez ce qui suit : ce jeu encourage l'avidité et le matérialisme ... » ; « ce jeu enseigne le polythéisme et le démonisme »*. Ce qui, vous serez d'accord, est très vilain, mais alors très très vilain ; en effet, les chrétiens *« ne devraient pas chercher à connaître les choses profondes de Satan » (?)*.

Et que dire de cette mauvaise habitude, que nous avons, de parler de Odin de Zeus et sans citer, jamais, *« le seul vrai dieu, Jéhovah »?*

Enfin, l'on atteint le paroxisme avec le dernier chapitre où, sous le titre *« Des Idées Sataniques »*, les amateurs de D & D sont assimilés aux *« ennemis du christianisme comme les gnostiques »*, rien de moins, et

si cela ne suffisait pas, la conclusion (ouf) nous informe que *« Donjons et Dragons est imprégné des idées de Satan, le Diable qui a toujours prôné l'avidité, la violence et le démonisme. »* (Ben dis donc!) Alors, tremblez vils adorateurs de Gygax, satan vous guette pour vous rôtir avec vos scénars sulfureux, vos croyances impies et vos dés pas catholiques. A moins que, au jour de *« L'ORDRE NOUVEAU »* (tiens ça me rappelle quelque chose), vous soyez conduits au Bûcher purificateur pour expier vos crimes. Bon, assez parlé, il est temps que j'ailles au temple faire mes offrandes.

LAURENT DEPRUNEAUX



TRISTE NOUVELLE

Nous venons d'apprendre que les Editions N.E.O. (Nouvelles Editions Oswald), bien connues et justement appréciées des amateurs de bonne littérature — entre autre fantastique — étaient menacées de disparition. Souhaitons qu'une solution puisse être trouvée pour que cet excellent éditeur soit sauvé et espérons que, pour une fois, la qualité parvienne à triompher des « gros sous » bien souvent géniteurs de médiocrité.

PS : Aux dix premiers lecteurs intéressés, je ferai parvenir, gracieusement, une copie de la prose des Témoins. A ceux qui se manifesteront trop tard, je demanderai de régler les frais de photocopie et d'expédition. Avidité et matérialisme obligent!

SI VOUS ÊTES LAID, MÉCHANT ET PUANT,

Si vous possédez tous les vices de la Terre et de l'Enfer, si votre crochet chronique avec agilité,

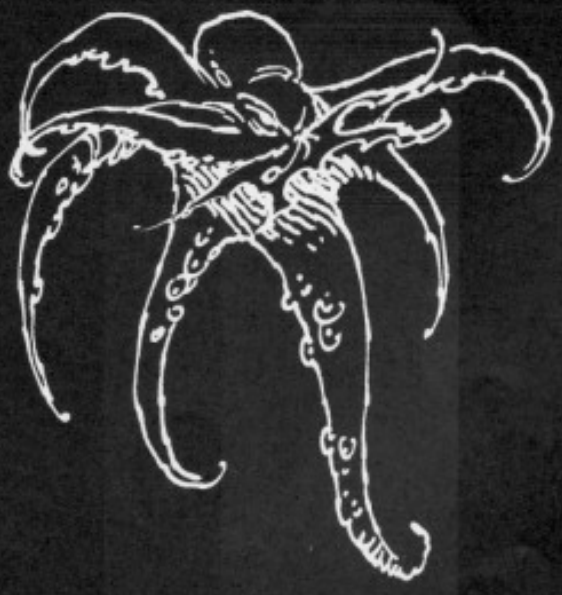
ALORS

rejoignez notre tribu d'infâmes scribouilleux dégoulinants!

vos scénars et autres valent peut-être quelques centimes...
Faites voir pour voir!

NON-ANNIV JOYEUX

Déjà résonne, à nos oreilles, le chœur outragé des Billeux et Mal Baisés Réunis (BMBR) : « Comment?... C'est une honte... Ils sont fous... Bande de nuls... C'est lamentable... Célébrer un anniversaire un an trop tard... » (et j'en passe). Aussi, avant d'aller plus loin, précisons, d'emblée, qu'à cent ans on ne compte plus. Cela dit, revenons à papa Howard.





'autres, plus talentueux et plus fouineurs se sont déja livrés à la noble tâche de conter, au lecteur, le détail de la vie, peu commune, du maître. Pourtant, pour ceux, il en reste, qui n'ont pas encore l'esprit encombré par ces biographies, souvent excellentes, rappelons ce que fut, dans ses grandes lignes, l'existence du père de *« Dagon »*. Il y a donc, un peu plus d'un siècle, le 20 avril 1890, pour être précis, les premiers vagissements d'Howard Phillips Lovecraft éclataient dans une demeure bourgeoise du 454 Angel Street à Providence (USA). A l'âge où les enfants se préoccupent d'empiler, tant bien que mal, leurs cubes de bois, l'auteur futur de *« Démons et Merveilles »* apprend l'alphabet puis se lance dans l'étude des langues (étrangères) et de la mythologie. A six ans, histoire de se faire remarquer, il se déclare païen ce qui ne fait rire personne. Gamin précoce (génial?), Lovecraft est très tôt coupé de la réalité. Se sentant différent (il y avait de quoi) des gosses de son âge, H.P.L. recherche, presque exclusivement, la compagnie des adultes. Il passe de longues heures enfermé dans la bibliothèque, éclectique, de son grand-père W.V. Phillips où il découvre, avec passion, l'astronomie et tout ce qui est de nature à attirer son jeune esprit dévoré de curiosité. Ce grand-père,

VERSAIRE...



seul homme de la famille, initie aussi son petit-fils aux mondes de l'horreur et du fantastique en lui racontant, le bougre, de nombreuses histoires à délicieusement frissonner. C'est à cette époque, qu'H.P.L., encore très jeune, s'enferme peu à peu, dans un monde imaginaire issu, en droite ligne, de ses lectures, de ses rêves, de son imagination et des contes de papy Phillips. Dès sept ans, avec l'âge de raison, il entreprend d'écrire des poèmes et même de courtes études scientifiques. Plus tard, apparaissent sous sa plume déchaînée, ses premières histoires fantastiques concrétisant, en cela, son univers secret et ses rêves les plus sombres. Ces textes seront édités en 1918 sous le titre : *« The Beast in the Cave »*.

Parallèlement à ses travaux littéraires, H.P.L. suit en dilettante des études mais, de son propre aveu, ne peut entrer à l'Université du fait de sa santé très fragile. Il poursuit, alors, son œuvre publiant dans divers revues : *« Dagon »* paraît, par exemple, en octobre 1923 dans le fameux *« Weird Tales »*. Suit une période de collaboration régulière avec les meilleurs magazines fantastiques de ce début de siècle. De plus, et celà est de nature à surprendre, H.P.L. mène une peu glorieuse carrière de *« nègre »*, corrigeant, révisant et mettant en forme les textes d'autres écrivains dont l'histoire, sauf exception, a eu la bonne idée d'oublier les noms.

Cette activité quelque peu indigne de son talent lui donnera, quand même, l'occasion de rencontrer, en 1923, Sonia Greene qu'il épouse en mars 1924. Mariage raté, mariage *« contre nature »* entre deux tempéraments trop dissemblables, entre l'artiste et la femme d'affaires pondeuse d'écrits dont il vaut mieux ne pas parler. Quoi qu'il en soit, le divorce survient deux ans plus tard. Certains parlèrent, pour H.P.L., d'échec sentimental, d'autres de libération salvatrice, nul ne le sait avec précision. Appréciable effet de la séparation : H.P.L. quitte New York et de retour à Providence (qu'il ne quittera plus), ne se laisse plus distraire par qui ou quoi que ce soit ; il se consacre totalement à l'écriture. Comme

H.P.L.

entré en religion, H.P.L. écrit laissant l'étrange et inquiétant monde de ses rêves noircir le papier. L'ambiance se fait lourde, obscure, le créateur s'enferme chez lui ; Il ne travaille plus que les volets clos, à la lumière artificielle, la nuit, dormant (peu) le jour. Entouré de chats, dont il aime la présence, ses seuls contacts avec l'extérieur sont cette importante correspondance qui le lie à de très nombreux amis et relations. Il y parle, vers la fin de sa vie, d'infirmités alliénantes. Infirmités annonciatrices d'une fin précoce : la santé d'H.P.L. s'aggrave rapidement, il doit quitter l'atmosphère, en permanence surchauffée, de sa retraite pour entrer à l'hopital où il meurt d'un cancer, le 15 mars 1937, peu avant son quarante septième anniversaire. Il est inhumé dans le caveau des Phillips au cimetière de Swan Point.

Howard Phillips Lovecraft eut donc, on l'a vu, une vie hors du commun, voire de la normalité, dont le fruit littéraire porte, indéniablement, les marques profondes. Une existence marquée, aussi, d'une lourde hérédité : ses parents ont tous deux souffert, avant de mourir de la syphillis, de graves troubles mentaux. Ce qui peut porter à reflexion, bien qu'il soit un peu facile et même simpliste d'en tirer une conclusion.

Esprit tourmenté s'il en fut, H.P.L. fait désormais partie intégrante de l'univers de la littérature fantastique ; ses inconditionnels le considérant, même, comme l'un des géants de cette prose. Depuis moins longtemps, il est aussi entré dans le petit monde des jeux de rôle grâce au célèbre système édité en France par Jeux Descartes. Modeste consécration posthume, mais consécration malgré tout, si l'on évite de révéler que nombreux sont les joueurs de Cthulhu qui n'ont jamais lu une page du génial inspirateur (si, si, j'en connais, la vengeance des Grands Anciens soit sur eux). Toujours peu en vogue aux Etats-Unis, un peu mieux connu en France, du fait, notamment des travaux d'admirateurs consciencieux et, parfois inspirés, qui était-il en fait? Ne doit-on pas encore se poser la question? Ne doit-on pas se laisser tenter de chercher à comprendre, un peu mieux, le responsable de nos pires cauchemars? Prince de l'angoisse, H.P.L. est-il l'homme de lettre génial que voient ses fans, ne fut-il que ce malade mental dont la littérature n'offre qu'un intérêt psychiatrique décrit par ses détracteurs, ou, plus certainement, une personnalité complexe, beaucoup plus insaisissable qu'il n'y parait, ayant laissé, sur un style, son empreinte sulfureuse? Interrogation délicate qui nécessite obligatoirement pour tenter d'y apporter un début de réponse, une parfaite connaissance d'H.P.L. et de ses livres. Pour ma part, si c'est à Edgar Allan Pœ et à d'autres que je dois mes premières nuits blanches, agréablement bercées par l'épouvante subtile, savamment distillée de ses chefs-d'œuvre, H.P.L. occupa, dès que le hasard me le fit découvrir, une place à part dans le peloton de tête de mes auteurs préférés.



Il n'y a pas si longtemps, trouver à Paris ou ailleurs en France, les œuvres de Lovecraft relevait de l'exploit ; l'écrivain étant quasiment inconnu hors un cercle restreint d'initiés. Aussi, cette entrée dans son univers fut le fruit d'un concours de circonstances, il se fit par le biais du seul ouvrage publié de son vivant, je veux parler de : « *The Shadow over Insmouth* » (« *Le Cauchemar d'Insmouth* » pour la traduction française). Premier contact qui donna naissance à une passion qui me fit, bientôt, dévorer tous les textes d'H.P.L. Ce fut, pour commencer, « *La Couleur Tombée du Ciel* », sans doute l'un de ses meilleurs récits, une extraordinaire plongée dans le monde de l'Etrange, lignes époustouflantes de vigueur et de rêves magnifiquement inquiétants. Puis, pour n'en citer que quelques-uns, « *Démons et Merveilles* », le fameux cycle de Randolf Carter, si proche de Lovecraft lui-même ; « *Dagon* » à ne pas manquer, cauchemardesque à souhait ; « *Dans l'Abîme du Temps* », bien sûr ; et aussi « *Je suis d'Ailleurs* ». Je crois avoir

EUX NON-ANNIVERSAIRE H.P.L.

tout lu d'H.P.L., le meilleur mais aussi le pire, car sa production littéraire se révèle, parfois, un peu brouillonne et certains textes, ne présentent qu'un intérêt limité. Peut-être doit-on celà au manque de scrupules de quelques éditeurs peu soucieux de déontologie, qui profitèrent du succès posthume de Lovecraft pour éditer de soi-disant inédits que l'écrivain n'avait, en son temps, pas cherché à publier. Cependant, pour être honnête, il faut préciser qu'H.P.L., parfois pressé par des impératifs matériels se laissa aller à écrire des récits dont sa notoriété se serait bien passée. Nul n'est parfait, d'ailleurs la plupart de ses œuvres ne brillent-elles pas plus par le fond que par la forme? N'y rencontrons-nous pas, quelques fois, un style imparfait, laborieux, comme si le rêve extraordinaire se trouvait comme engoncé, à l'étroit, dans sa transposition en petits signes noirs imprimés? Eternel problème de la difficulté qu'a le langage à transmettre l'idée.

Deux autres aspects de l'œuvre d'H.P.L. sont également dignes d'intérêt ; je veux évoquer sa poésie et sa volumineuse correspondance. Lovecraft poète, cet aspect de son talent reste très mal connu, pourtant il recèle de nombreux joyaux révélateurs privilégiés de sa psychologie on ne peut plus tortueuse. Il y laisse son esprit vagabonder librement ou, du moins, avec plus de spontanéité qu'ailleurs. Mais la encore, indéniablement freiné par les nécessités étriquées de la langue. Quoi qu'il en soit, il faut lire ces poèmes qui, si l'on se montre perspicace, peuvent se montrer particulièrement transparents (l'idéal étant, of course, de les lire dans le texte original, avis aux anglophones). Les biographes d'H.P.L. s'accordent, d'autre part, pour donner une place prépondérante aux très nombreuses lettres qu'il écrivit. Il est vrai qu'elles sont, pour le lecteur, d'un enseignement irremplaçable sur l'écrivain. Lecture obligatoire pour tous ceux qui désirent bien connaître Lovecraft, l'on y découvrira les facettes les plus cachées de son caractère notamment, cette misanthropie qui fut si marquée durant les dernières années de sa vie. On trouvera, chez l'éditeur Christian Bourgois un volume de qualité consacré à cette correspondance (de 1914 à 1926) consultable avec bénéfice.

Comment, enfin, ne pas s'attarder sur le fameux *« Nécronomicon »*, cet ouvrage que Lovecraft attribue à un écrivain arabe et considéré par le propre éditeur et ami du maître, August Derleth, comme totalement imaginaire. Ce texte, aux relents de soufre, cadeau rêvé pour toute sorcière rescapée de Salem, H.P.L. l'évoque dans deux de ses nouvelles (*« La Meute »* et *« La Déclaration de Randolph Carter »*), puis en fit la vedette des écrits initiatiques au Mythe de Cthulhu (avec, aussi, le *« Culte des Goules »* dont l'on ne peut ni nier ni prouver l'existence). Qu'en penser, qu'en dire si ce n'est qu'il est certain que la polémique qui secoua la Chapelle du Fantastique n'atteignit pas, loin s'en faut, des sommets d'intelligence. En réalité, l'intérêt de savoir, avec certitude, si le Nécronomicon sortit tout droit de la folie géniale d'H.P.L. ou de celle, aussi hors normes, d'un damascène nommé Abdul Al-Hazred au VIII[e] siècle, est très relatif. Il suffit de savoir que les amateurs de magie noire et ceux du maître (ce sont quelques fois les mêmes) y trouveront de quoi alimenter leurs fantasmes. Ils pourront, chez Belfont, se repaître de ce *« Guide de l'Empire des Morts »* précédé de l'*« Histoire de Nécronomicon »* par H.P.L. et disserter, sans fin, de son authenticité si ils n'ont rien d'autre à faire de plus enrichissant.



Pour conclure et pour sacrifier aux admonestations des bonnes âmes et autres associations pour la défense de la sacro-sainte morale judéo-chrétienne, il est nécessaire d'avertir nos jeunes lecteurs désireux de découvrir Howard Phillips Lovecraft, que son univers est un labyrinthe terrifiant. Y entrer c'est prendre le risque de ne plus jamais pouvoir s'en échapper. Et si il ne donne pas asile au Minotaure, ce qui s'y cache a de quoi faire frémir. Pour les fous et les courageux qui négligerons ce conseil, il existe, aux éditions de l'Herne, un excellent ouvrage qui fournira une parfaite entrée en matière aux premiers pas dans les cauchemars profond et magnifiques de H P.L.. Quant aux inconditionnels, n'oubliez pas le 20 avril de sacrifier votre plus sinistre rêve sur l'autel du maître. Cent un an, qu'on se le dise, est une date à marquer d'une pierre noire.

LAURENT DEPRUNEAUX

RUBRIQUE NECROLOGIQUE

THE REVISED RECON



Aujourd'hui où les Cyberpunk, Shadowrun et autres Rifts fleurissent de toutes parts, il est sage de prendre un peu de recul. En effet, il faut se rendre à l'évidence : les nouveaux MD verront se côtoyer mages et cyberknights, guerriers et crazy heros. Alors pourquoi ne pas profiter de cette période transitoire pour regarder les points positifs de certains jeux peu connus en France qui pourront s'insérer dans ces parties d'un nouveau genre ?

Grâce à cette Chronique Nécrologique vous allez donc pouvoir retrouver des jeux depuis longtemps oubliés mais : « *N'est pas mort ce qui à jamais dort. Et au plus long des ères peut mourir même la mort.* »
Dans ce numéro je vais tenter de vous présenter un jeu qui à mon sens mérite bien mieux que l'accueil qu'il a reçu en France. C'est en effet un des rares jeux contemporains réalistes au même titre que JRTM est un jeu d'héroïc-fantasy réaliste, où tout ennemi est aussi puissant que vous...

EXTRAIT D'UN RAPPORT DE MISSION

« *C'était ma première mission, et ça serait sans doute la dernière. Tout avait mal commencé, lors du débarquement la radio et le fusil mitrailleur étaient tombés de la jonque qui nous conduisait à l'ouest de Mytho, dans les méandres du Mekong. Pourtant, tout paraissait si simple : repérer au moins un débouché de tunnel Viet et prévenir l'aviation. Sans radio, nos chances de survie étaient faibles : comment demander des hélicos pour rentrer? Mais nous nous étions enfoncés dans les marais ; une chose était sûre : nous avions chacun 3 chargeurs et ce tunnel, nous allions le trouver!* »

Rien ne saurait égaler l'angoisse d'un personnage du REVISED RECON des PALLADIUM Books : des ennemis partout et un seul recours : l'équipe de 5 ou 6 soldats qui constitue votre patrouille de reconnaissance. Si vous cherchez un jeu de rôle hyper réaliste et pourtant simple, précipitez-vous sur celui-ci.

UNE SEULE VALEUR SURE : L'EXPÉRIENCE

D'abord, 3 caractéristiques : Force, Souplesse et Perception. Pas d'intelligence uniquement pour ne pas limiter les joueurs : toutes les ruses sont permises et même conseillées. Une seule valeur sûre : l'expérience. Traditionnellement on choisit comme gradé le joueur qui a le plus de missions derrière lui, il sait en effet comment positionner la patrouille lors d'une attaque surprise, d'un désamorcement de mine ou toute autre situation critique. Aucune des professions (ici MOS : Military Occupation Spécialities) n'est ingrate : spécialiste des explosifs, des grenades, des armes lourdes, éclaireur, espion, mitrailleur, médecin, radio ou tireur d'élite : chacun a son rôle à jouer. Et le système de double spécialisation automatique (on choisit une MOS primaire et une secondaire, la primaire indique le nombre de qualifications — skills — disponibles et la secondaire permet de diversifier ses capacités. Par exemple, un radio/médecin pourra choisir les qualifica-

tions non-armées autant parmi celles de médecin que de radio). "

TOUT REPOSE SUR LA FAÇON D'AGIR, NON SUR LES ACTIONS

RECON est basé sur un système de pourcentages mais une conversion est prévue en annexe pour le système général de PALLADIUM (le D20). Les scores sont rapidement élevés (de toute façon, des balles de M16 dans le buffet vous refroidissent n'importe qui, quel que soit son nombre de points de vie) car tout repose sur la façon dont les skills sont utilisées. Rien ne sert de savoir tirer si on n'arrive pas à attirer l'ennemi en terrain découvert ; il est inutile de savoir nager si on ne sait pas enlever des sangsues. Les créateurs du jeu ont réussi à transmettre comme par magie l'atmosphère angoissante et quasi-paralysante de la guerre du Viet-Nam, que ce soit dans les rizières, les marais ou dans les villes (les scénars à Cholon — le quartier rebel de Saïgon — sont passionnants). Contrairement à ce que l'on entend trop souvent, RECON n'est pas un jeu pour brutes sans cervelle, et il ne peut pas l'être par la nature même de son système sous la seule condition de limiter les munitions (ce qui est évident).

ET LA MAGIE DANS TOUT ÇA

Dans la mesure où RECON est utilisé sans un autre jeu de PALLADIUM, la magie véritable n'y a aucune place. Et pourtant de nombreux fanatiques de lanceurs de sorts ont su trouver leur bonheur dans la MOS de radio : avec un bon émetteur-récepteur comme spellbook, ils peuvent, en effet, lancer des lightning-bolts (appel à l'artillerie) et autres fireballs (demande d'appui aérien au napalm), sans toutefois en abuser (on ne va pas envoyer une patrouille de F-4 pour chaque groupe d'éclaireurs en mission). Seule la population féminine peut se trouver lésée même si on peut envisager sans trop déformer l'histoire des journalistes embarqués en mission. Pour avoir une meilleure idée de ce qui se passe pendant les parties de RECON, allumez donc votre poste de télévision sur la 5 (cinq you la 5) un soir vers 19 heures pour regarder *« l'enfer du devoir »*. Vous verrez qu'il ne s'agit en aucun cas d'incarner un Rambo ou autre héros capable de détruire à lui seul une garnison Vietnamienne, RECON est un jeu réaliste.

UN SYSTÈME DE JEU SIMPLE ET EFFICACE

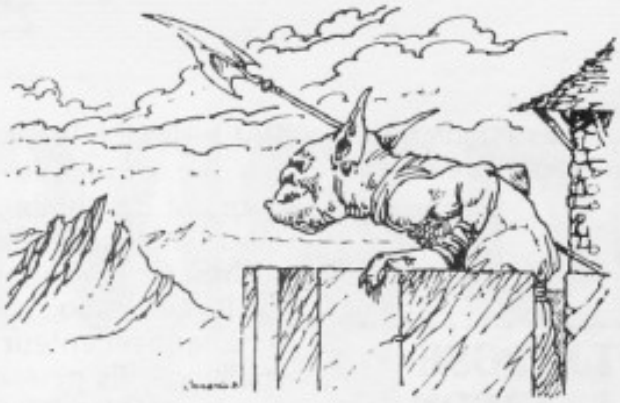
Les skills à la disposition des personnages recouvrent tout ce dont ils ont besoin (du saut en parachute au décryptage)et les scores descendent rarement sous 25 %. Le tir à travers obstacles ou sans visibilité est très bien géré par une série de tableaux qui sont résumés en annexe afin de constituer des tables. Les points de vie sont égaux à la force à tout moment, et comme la vitesse dépend de la force, on obtient sans tout compliquer le déplacement d'un blessé. Les alignements sont, comme dans tous les jeux de la gamme PALLADIUM, très clairement expliqués. Le seul défaut que l'on peut reprocher à ce jeu est le travail que représente la préparation d'une partie. En effet, si les règles sont simples, les personnages peuvent se perdre et aller dans toutes les directions. Les explorations de tunnels sont faciles à gérer seulement si elles sont courtes car il est presque aussi difficile de tracer un plan de ces galeries que de celles de la Moria. De plus, il faut un minimum de documentation, je vous recommande de piocher dans les numéros de *« NAM »*, revue éditée par Bordas. L'équipement est précis et complet (la description du kit d'escalade détaille 159 ustensiles!) et la liste des armes peut être complétée par le Palladium book of contemporary weapons (compatible avec tous les jeux modernes).

La distribution des points d'expérience va dans le sens du jeu : des bonus pour les idées et des malus pour les combats superflus. Mais rien n'est précisé en ce qui concerne la progression en grade. En effet, les jeux dans lesquels les personnages sont inclus dans une organisation sont souvent difficiles à pratiquer car il arrive que le plus gradé tyrannise les autres personnages. Ici, les missions étant de courte durée, il est toujours possible de faire un rapport à son retour et ainsi d'évincer le coupable. Mais c'est un usage très peu répandu car sur le terrain la cohésion est indispensable.

Si vous ne connaissez pas encore l'angoisse du marine dans les rizières, procurez-vous The Revised RECON.

CHARLES LEHALLE

SCENAR



LA TOUR

Thraoril

Conçu de façon hyper-classique, ce module, qui s'adresse à un groupe d'Aventuriers de niveau 1, est plus spécialement destiné à un MJ et à des joueurs débutants. Il ne présente pas de difficultés particulières, mais demandera de la part de l'équipe un minimum de cohésion, sous peine d'hécatombe.

L'aventure débute dans la grande cité portuaire de Ghäär. A l'Auberge de la Pie Borgne où, après deux ou trois jours de ripailles et de fête, les Aventuriers ont eu le temps de lier connaissance. En cette soirée d'avril 945, ils sont réunis, avec d'autres clients de l'auberge, autour de la table d'un très vieil homme. Entre deux bouffées tirées d'une vieille pipe en os et deux gorgées d'ale mousseuse, ce dernier, l'élocution rendue difficile par l'absence de dents, semble prendre un vif plaisir à raconter son histoire :

« Dans le petit village de Greenbay, une très ancienne tradition veut que les jeunes mariés passent seuls, leur nuit de noces dans une très vieille tour située non loin du village. La légende raconte en effet, que depuis que furent détruits, trois cents ans plus tôt, les orcs sanguinaires habitants la tour, tous les mariages consommés à l'abri de ses ancestrales pierres étaient heureux et féconds. En cette année 940 du grand calendrier d'Odin, le troisième jour après le solstice d'hiver, pour être précis, le jeune et fort Ruppert, fils d'Ölf, et la belle et douce Ingrid ont quitté la fête donnée en l'honneur de leurs épousailles et avec pour tout bagage deux épaisses couvertures de fourrure, ont suivi le chemin de la tour. Le lendemain, après que furent disposées les longues tables du banquet, tout le village fut regroupé par Ölf dans l'attente du retour de son fils et de sa bru.

Les heures passèrent mais personne ne vint sur le vieux chemin de la tour. Alors, rongé par l'inquiétude, Ölf, accompagné de quelques uns de ses amis, partit à la recherche des jeunes gens.

Au bout du chemin, la vieille tour des orcs ne dressait plus vers le ciel sa masse sombre. Il n'y avait plus là que décombres fûmants, pierres enchevétrées, rongées par le feu. Coincés sous un moellon calciné, on pouvait apercevoir les restes d'une couverture de fourrure d'ours ; bien que très brûlés par les flammes, les poils montraient encore de larges taches de sang. »

Confortablement installé à sa table, le vieil homme suspendit un instant son discours pour juger de l'effet produit sur l'assistance.

Il y avait là une vingtaine d'individus, plus ou moins recommandables, qui buvaient ses paroles. Satisfait il reprit le fil de son récit :

« Il n'y avait plus à se faire d'illusions quant au sort des jeunes époux ; aucun espoir à entretenir ; sans doute, nobles Seigneurs, avez-vous deviné la cause de ce bien triste malheur. Une seule force, une seule créature sur cette terre de misère peut détruire ainsi une tour fortifiée, en faire fondre les pierres : un Dragon!
Ölf laissa parler sa peine durant de nombreux jours, puis,

DES ORCS



la colère noya son cœur. Il n'eut de cesse de punir, par la mort, l'assassin de ses enfants.

Il se rendit alors chez le Roi, à Ghäär, mais notre vénéré monarque avait, en ce temps, d'autres chats à fouetter et refusa de distraire un seul guerrier du combat qu'il conduisait contre nos voisins d'Altbörtd. Ölf décida, de ce fait, de recruter des mercenaires qu'il lança à la poursuite du reptile ailé que personne n'avait vu. Après deux ans de vaines recherches, ces hommes rudes et courageux revinrent à Greenbay pour avouer leur échec ; sur leur chemin ils passèrent près de la tour détruite. Là, régnait une singulière activité : autour des ruines, une assemblée de monstrueuses créatures sorties de nos pires cauchemars dansaient un effroyable sabbat sous le regard de braise d'un rat gigantesque. Jaugeant leurs forces, les mercenaires jugèrent prudent de passer leur chemin pour rejoindre Ölf et faire leur rapport.

Depuis cette sinistre nuit, tous les soirs, les vents apportèrent au village la rumeur démoniaque des réjouissances des monstres de la tour. Puis, soudain, par un jour de novembre, tout cessa. Alors, des jeunes hommes de Greenbay décidèrent d'aller explorer les ruines de la tour... Aucun ne revint jamais. Bientôt, Ölf mourut et, après lui, tous les habitants de Greenbay. Un seul homme resta : le frère ainé d'Ölf, un nommé Gründ.



Avant de s'enfuir, de quitter le village de ses pères, il mit le feu, brûlant champs et maisons, désireux d'oublier à jamais la tragédie qui avait frappé les siens. Ce vieux couard qui croyait pouvoir trouver l'oubli, c'était moi!

Oh, nobles Sires, je me souviens de tout! Chaque nuit les images de !'horreur me hantent et je ne peux trouver la paix. Avant de mourir, avant de me prosterner devant la divine splendeur d'Odin, je ne désire plus qu'une chose : venger mon clan, détruire Ce qui existe dans la tour. »

A ces mots, la salle de l'auberge s'est vidée, comme par enchantement.
Les Aventuriers restent seuls face au vieillard. Voyant cela, il leur lance un regard malicieux et leur propose le marché suivant :
« Allez à la tour, gentils Seigneurs, détruisez, pourfendez les assassins qui s'y terrent et revenez avec la tête du grand rat. Alors, j'ouvrirais mon coffre pour vous, toute la fortune de mon village s'y trouve, 2000 pièces de bon or qui seront à vous. »
Cela dit, Gründ se lève et monte avec lenteur l'escalier qui conduit à sa chambre.

NOTE AU MJ : si les Aventuriers questionnent Gründ, il n'a rien à leur dire de plus. L'aubergiste, quant à lui, peut leur apprendre qu'ils forment la sixième équipe tentée par le marché de Gründ. Des précédentes, il n'a vu revenir aucun survivant.

PRÉPARATION DU VOYAGE

De Ghäär à la tour des orcs

Dans la grande cité de Ghäär, les Aventuriers pourront, s'ils le désirent, compléter leur équipement. Ils pourront y trouver en effet toutes les armes, armures, animaux... décrits dans les listes du Manuel des Joueurs (MdJ), leurs achats se feront aux tarifs indiqués par ce manuel. De plus, les Aventuriers pourront faire l'acquisition profitable d'une carte de la région pour la modique somme de 4 pièces de cuivre. Sur cette carte, le vieux Gründ acceptera de noter l'emplacement de la tour et celui de la ville disparue de Greenbay. Cette carte, garantie exacte par le vendeur, permettra aux Aventuriers, de choisir leur route et d'estimer, en fonction des moyens de locomotion dont ils disposent, la durée de leur voyage de Ghäär à la tour.

Une fois les préparatifs terminés, les Aventuriers n'ont plus qu'à fixer le jour du départ et à profiter, s'ils sont encore assez riches, des multiples plaisirs, offerts à Ghäär. Pour la gestion de ce séjour dans la grande cité, voir plus loin : Ghäär, une grande cité nordique.

NOTE AU MJ : la durée du voyage sera calculée à l'aide des tables du Guide du Maître (GdM) : *« Déplacements en extérieurs »* p 54. Si les Aventuriers manquent d'argent et qu'ils en ont besoin pour parfaire leur équipement (achat de chevaux par exemple), ils pourront tenter d'obtenir une avance de la part de Gründ. Au MJ de juger de la valeur de leur argumentation, sachant que le vieil homme accordera un maximum de 300 pièces d'or et qu'il sera très dur à convaincre. Pour le choix de la route à prendre, voir : *« Quel chemin choisir?. »*



LA TOUR DES ORCS

LE VOYAGE

Option 1 : si les joueurs ne disposent pas du temps nécessaire à la gestion d'une campagne en extérieur, le MJ pourra choisir d'annoncer que les Aventuriers ont à traverser une région calme et qu'ils arriveront sans encombre au bout de leur voyage, en vue de la tour.

Option 2 : s'il est possible de jouer une campagne en extérieur, le MJ trouvera, plus loin (le voyage), les éléments nécessaires.

EN VUE DE LA TOUR

NOTE AU MJ : le MJ fera en sorte (si possible) que l'arrivée se fasse de jour.

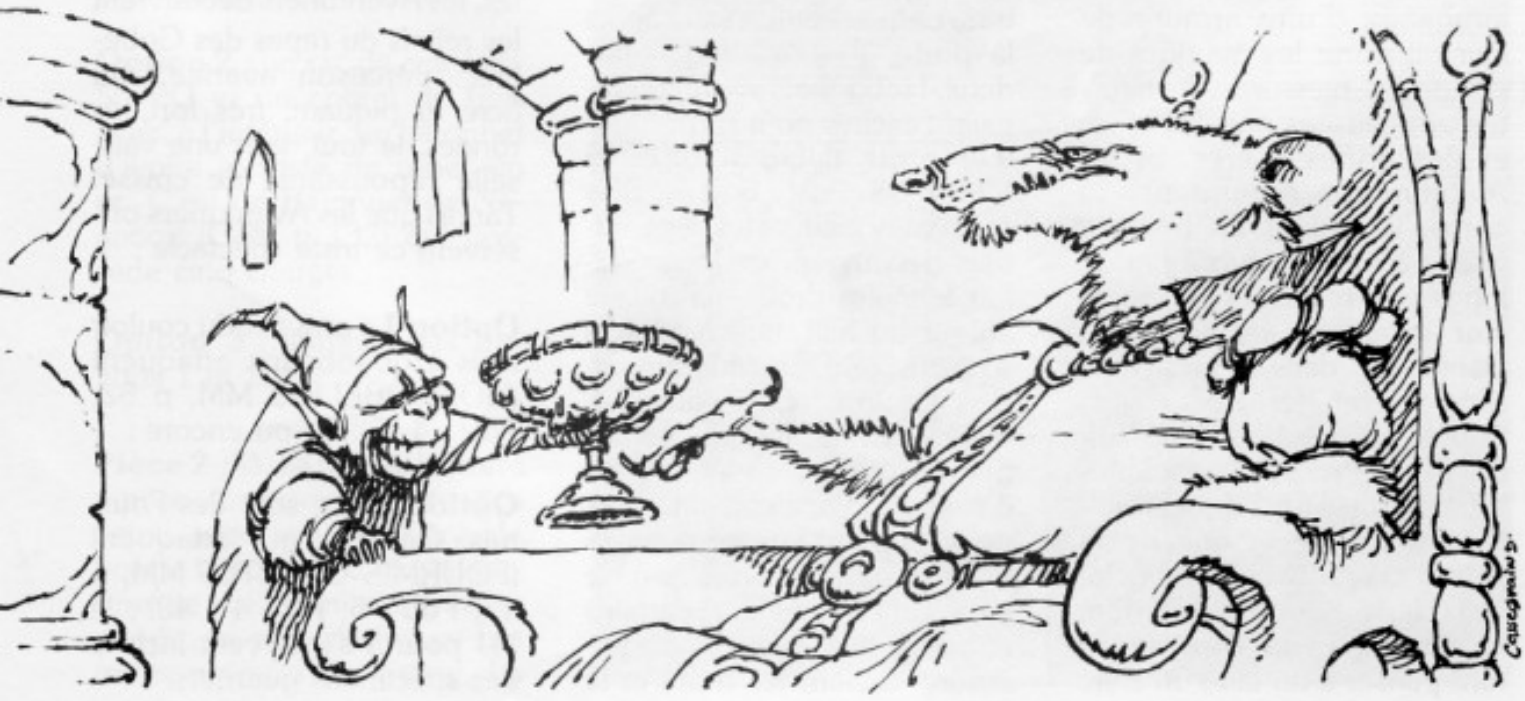
Au bout du chemin de terre qui les a conduit, serpentant entre les collines, en vue de la tour, les Aventuriers découvrent une assez vaste étendue de hautes herbes et de broussailles surplombant la mer, au sommet de hautes et abruptes falaises. Vers le centre de cet espace dégagé, se dressent les ruines de la tour. Ce n'est là qu'un monceau de ruines noircies par le feu et envahies de mauvaises herbes. Pour peu qu'ils soient observateurs, les Aventuriers remarqueront le silence uniquement percé par le son du ressac. Aucun oiseau dans le ciel, pas un insecte. De l'amas de pierres se dégage une atmosphère malsaine, vaguement inquiétante, déplaisante.

Choix 1 : lorsqu'ils s'approchent des ruines, les Aventuriers sont attaqués par 10 Rats Géants (Rat Géant MM, p 91, PdV : 2).

Choix 2 : R.A.S.
Les Aventuriers devront fouiller les ruines avant de découvrir, sans trop de mal, un escalier caché sous une grosse pierre (au moins deux guerriers pour soulever la pierre). L'escalier est étroit, plein de poussière et de gravas ; il s'assombrit rapidement et les aventuriers auront besoin d'éclairage dès la sixième marche, pour continuer à descendre le long de ce vieil escalier, à vis, qui s'enfonce dans une cage de pierres grises et humides. Au centre de l'escalier il y a un piège. Une marche s'enfonce libérant une dalle du plafond qui tombe vers le bas. Dégats 1 à 6 pour celui qui a posé le pied sur la marche (détection classique du piège par voleur). Après le piège, l'escalier s'enfonce encore de 5 m pour aboutir sur un étroit pallier envahit de gravas grossièrement repoussés sur les côtés. Face à l'escalier, se trouve une étroite porte de métal (du fer sans doute), sur laquelle on peut voir une grosse serrure rouillée. Un voleur, à l'aide de ses habilités spécifiques n'aura aucune peine à débloquer la serrure. Cependant, s'il n'y parvient pas, un guerrier pourra enfoncer cette porte sans trop de mal.

NIVEAU 1

Derrière la porte, les Aventuriers découvrent un petit hall bas de plafond, sombre, poussiéreux. Il règne là, une abominable odeur de pourriture, l'air est si vicié que ce n'est que quelques minutes après l'ou-



verture de la porte, que l'air de l'extérieur allègera l'ambiance, permettant ainsi aux Aventuriers de se concentrer. Le hall est construit à l'aide de lourdes dalles de pierres grises grossièrement assemblées. Au centre du mur Est, un vieil anneau de fer rouillé servait à fixer une torche. Au Nord, une porte de bois vermoulu semble tenir à peine sur ses gonds pourris par le temps. Dans le coin Nord-Est, les Aventuriers distinguent une forme sombre.



En approchant une torche, ils découvriront le cadavre d'un homme. Vu l'état de décomposition, la mort remonte à environ un an. Le corps est encore enveloppé dans les lambeaux d'une armure de cuir ; il porte les marques de profondes blessures, manifestement causées par des crocs et des griffes acérés. Si les Aventuriers retournent le corps, ils voient un horrible visage à moitié dévoré par de longs vers blancs et un sac de cuir grouillant de vermine. Dans le sac, dans un bric à brac sans intérêt, les Aventuriers trouveront une bourse de cuir (20 PO, 7 PA, 2 PC), quelques torches, un vieux briquet rouillé, une dague et une petite fiole d'étain bouchée à la cire (à l'intérieur, un liquide dont la couleur et la consistance font penser à du lait ; un clerc identifiera sans mal une potion végétale de soins ; récupération : 1 à 4 PdV, deux doses dans la fiole). A part la dague trouvée dans le sac, le cadavre ne porte aucune arme, mais à son côté traine le fourreau vide d'une épée longue.

A moins qu'ils n'osent pas continuer, les Aventuriers n'ont pas d'autre issue que la porte Nord. Le voleur n'y décèlera aucun piège, le bois est si rongé qu'il fait penser à de la dentelle luisante d'humidité. La porte n'a pas ou plus de serrure et s'ouvrira sans mal (si la poussée est forte, la porte tombera en morceaux). Dès que le premier Aventurier entrera dans le couloir situé après la porte, il sera attaqué par deux Hobgobelins qui se tenaient cachés pour surprendre leur proie (HOBGOBELINS MM, p 58, PdV : 6 et 7). S'ils sont vainqueurs, les Aventuriers découvrent un long couloir à angles droits qui tourne autour du hall dans lequel ils se trouvaient précédemment. Le couloir est construit, comme le hall, avec de grosses pierres grises ; çà et là ; on distingue d'anciens anneaux de fer portant encore de vieilles torches pourries par le temps et l'humidité. A certains endroits, des plaques de moisissure tachent les murs et le sol ainsi que le plafond. Dans le couloir, il y a quatre portes. Trois de ces portes sont anciennes et vermoulues, elles sont équipées de serrures rouillées. La dernière porte est beaucoup plus récente, son bois est, à peine, attaqué par l'humidité et sa serrure de métal ne porte aucune trace de rouille (c'est la porte Est pièce 2). Aux Aventuriers de faire leur choix, vers quelle porte vont-ils choisir de se diriger?

Pièce 1 : la vieille porte est fermée à clé. Dès que les Aventuriers s'en approchent, elle s'ouvre violemment et, hurlant de rage, quatre Gobelins se bousculent pour sortir dans le couloir et attaquer (GOBELINS MM, p 52, PdV : 3, 4, 5 et 7, dégats 1à6 épée courte). Une fois vainqueurs des Gobelins (si tout se passe bien), les Aventuriers peuvent entrer dans la pièce. C'est une salle de taille modeste, sombre, poussièreuse, bâtie en pierres mal jointes. Une forte odeur de nourriture avariée et de sueur acide y règne. Au centre, est installée une longue table de bois, vieille, bancale, les pieds rongés de moisissure. Sur le plateau abimé, couvert de taches, de chocs, d'entailles, les Aventuriers découvrent les reliefs du repas des Gobelins : venaison avariée, vin âcre et piquant, très fort, os rongés, le tout dans une vaisselle repoussante de crasse. Tandis que les Aventuriers observent ce triste spectacle :

Option 1 : arrivant du couloir trois Hobgobelins attaquent (HOBGOBELINS MM, p 52, PdV : 4, 5, 7) ; ou encore :

Option 2 : ce sont des Fourmis Géantes qui attaquent (FOURMIS GÉANTES MM, p 47, PdV : 5, Nb : 4 - 40) ; le MJ pourra s'il le veut inclure des spécimens guerriers.

Option 3 : R.A.S. A part la table, au Nord-Est, se trouve un tonneau (plein de vin de mauvaise qualité) et au Nord-Ouest un très vieux coffre de bois. Sur le coffre une serrure est visible.

Option 1 : le coffre est fermé à clé et la serrure est piégée. Si le piège n'est pas détecté, une petite pointe de métal frappera celui des Aventuriers qui touchera à la serrure. La piqûre n'occasionne pas de dommages mais inocule un puissant poison qui fait perdre deux PdV chaque heure, jusqu'à un JP réussi (ou jusqu'à la mort).

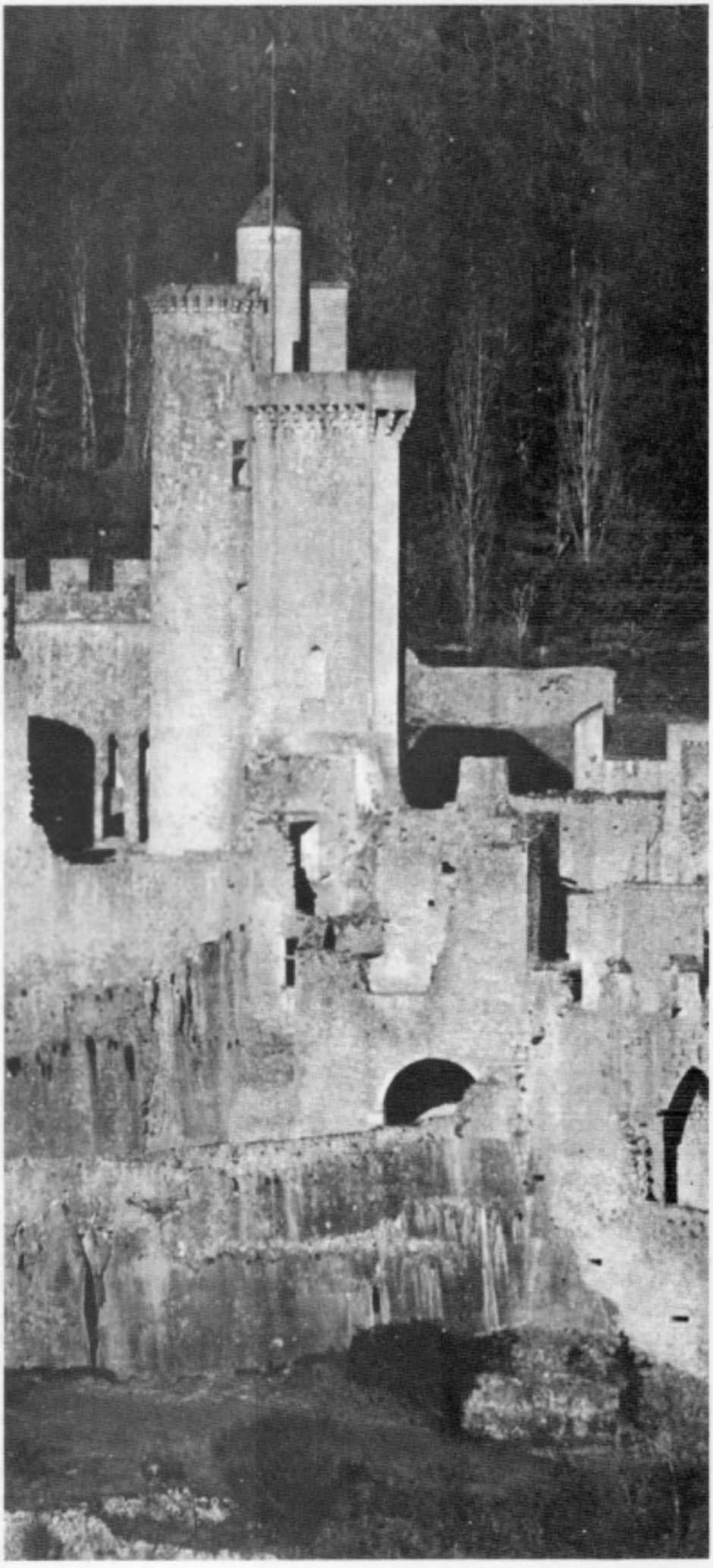
Option 2 : le coffre est fermé à clé mais non piégé.
Une fois le coffre ouvert, les Aventuriers peuvent y découvrir, en plus d'un amas de vaisselle crasseuse, un jeu de dés en os humain, deux outres de vin (très bon) et :

Option 1 : le trésor des Gobelins à savoir : 20 PO, 10PA, une petite pierre précieuse d'une valeur de 15 PO, un bracelet d'ivoire et d'argent (30 PO) et une fiole de cuivre bouchée à la cire dans laquelle il y a deux doses de Potion de Diminution (GdM p 122).

Option 2 : un sac de cuir avec 50 PO et un coffret de bois avec, à l'intérieur, un bâtonnet d'ivoire incrusté de runes en or. C'est un Bâtonnet de Négation (GdM p 132) qui possède cinq charges.

Option 3 : somme des options 1 et 2.

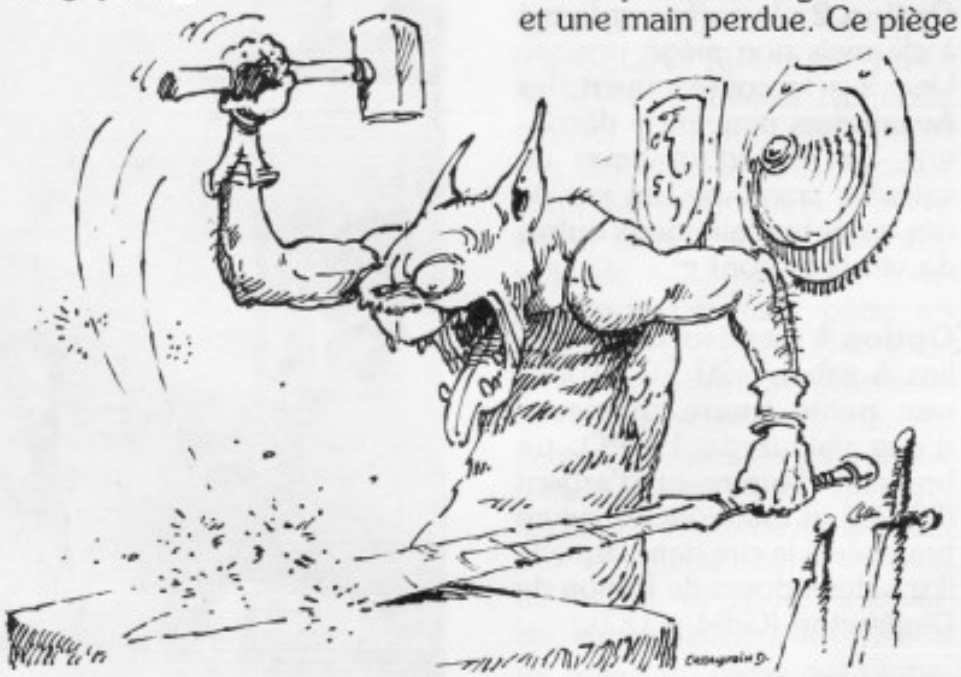
Pièce 2 : là, se trouve la porte neuve. Surprenante en ces lieux, avec son bois ciré de bonne facture et sa grosse serrure de métal brillant. Sur les gonds, on peut distinguer des traces récentes de graisse. La



porte n'est pas verrouillée et s'ouvre vers l'intérieur de la pièce. Elle n'émet aucun grincement.

Option 1 : dès que la porte s'ouvre, les Aventuriers sont attaqués par un gobelin qui a eu le temps (ou non, selon choix MJ), d'éteindre sa torche (GOBELIN MM, p 52, PdV : 6).

Option 2 : R.A.S., la pièce est calme, aucun monstre n'y traîne.
La pièce, toujours de pierres grises, est assez propre malgré un peu de poussière. L'on n'y voit aucun détritus, aucune déjection. Dans les murs sont fixés d'épais anneaux de fer dans lesquels sont installées des torches (selon le choix fait par le MJ plus avant, l'une d'elles pourra être allumée), assez neuves et être allumées sans peine. Le mobilier de la pièce se compose comme suit : un vaste lit de bois sculpté dont le matelas, visible, porte de nombreuses taches facilement identifiables comme étant le résultat de copulations multiples. Par terre, non loin du lit, une couverture. Les Aventuriers identifieront facilement qu'elle est faite de peaux humaines recouvertes de cheveux. Au bout du lit se trouve un beau coffre en ivoire ouvragé. Dans le coin Sud-Est, une table avec une chaise. Sur la table, une cuvette, un broc, un peigne en os et une brosse au manche d'ivoire. Contre le mur, au Sud-Ouest, une grande armoire de bois ciré. Le coffre : pas de serrure, donc ouverture facile. A l'intérieur, luxueusement capitonné de velours rouge, les Aventuriers découvriront une cassette de fer renfermant une vingtaine de très belles pierres précieuses (valeur totale 350 PO), une petite fiole de grès bouchée à la cire, qui contient une décoction d'assa foetida (stimulant sexuel, entre autre), une boîte en fer blanc dans laquelle sont enfermées une quinzaine de boulettes d'opium (très bonne qualité), une longue pipe à opium en bois et en os, un petit miroir dans son cadre d'or ciselé (valeur 50 PO), une cruche de grès qui contient 50 cl d'alcool très bon et très fort (attention aux effets de l'ivresse) et enfin, une épée longue à pommeau d'ivoire incrusté de pierres précieuses. La lame, sortie de son fourreau de cuir ouvragé est damasquinée et présente une suite de runes gravées. A l'aide des sorts appropriés, un magicien identifiera une épée longue magique +2.



L'armoire : elle est emplie d'habits luxueux : tuniques de soie brodée, plastrons décorés de perles cousues, haut-de-chausses de cuir et de velours, chemises de soie et de toile fine et deux paires de bottes en cuir souple, superbes et décorées de boucles en or. Tous ces effets sont de la même taille et conviendraient à un homme de haute taille et de corpulence moyenne. Leur luxe est digne des plus grands princes. Ils sont neufs et n'ont jamais été portés.

NOTE AU MJ : cette pièce est la chambre du Grand Rat, il l'utilise lorsqu'il est sous sa forme humaine.

Pièce 3 : la vieille porte de bois tient à peine sur ses gonds.

Option 1 : pourtant, la serrure rouillée est fermée à clé et du fait même de cette rouille, il sera dur de la crocheter (- 10 % au crochetage du voleur).

Option 2 : idem option 1 mais, de plus, la serrure est piégée. Dès que l'on tente de la crocheter, une lame de guillotine glisse le long du chambranle et tranchera net la main de l'imprudent. Dégats 1 à 12 et une main perdue. Ce piège est détectable par un voleur ou par un personnage utilisant un sort approprié.

Option 3 : la serrure n'est pas bloquée. R.A.S.
A l'entrée de la pièce :

Option 1 : l'intérieur est totalement sombre, sans doute rendu obscur par un sort de Ténèbres (MdJ p 71) pourtant, un magicien n'aura aucune perception particulière. Au bout de quelques secondes, avant qu'ils entrent, les Aventuriers sont attaqués par trois Squelettes qui jaillissent du

noir (SQUELETTE MM, p 101, PdV : 4,7,8).

Option 2 : idem pour le noir, mais les Squelettes attendent que les Aventuriers entrent dans la pièce pour mieux les surprendre.

Dans les deux options, il est impossible de chasser les ténèbres même à l'aide d'un sort de Lumière ou équivalent. Les torches (ou lampes) des Aventuriers n'éclairent que sur un diamètre de 20 cm et très très mal. A moins que les Squelettes soient victorieux, les Aventuriers pourront tenter d'explorer la salle dans le noir. Il y a, alors, de fortes chances qu'ils se heurtent, rapidement, à la grande table qui occupe le centre. Sur cette table, en tâtonnant, ils découvriront, bientôt, un cube fait d'une étrange matière noire, terne, ainsi qu'une boîte de cuivre. Le cube qui a la taille d'un jouet pour enfants est une chose vivante qui a pour particularité de se nourrir de lumière sous toutes formes et de toutes sources. Il n'est jamais repu sauf en plein soleil. Hors de sa boîte, le cube absorbe toute lumière plongeant dans les ténèbres une surface égale ou inférieure à 75 m^2. Le cube meurt s'il n'est pas nourri pendant plus de 72 heures. Une fois le cube enfermé dans sa boîte, les Aventuriers peuvent découvrir la pièce. Elle est très sale, pleine de poussière et de détritus. Le mobilier se compose, en tout et pour tout, d'une grande table en bois abîmé, crasseux, rongé par le temps.

Porte Sud : la vieille porte, dont la serrure rouillée est tombée sur le sol, s'ouvre sans difficulté et donne accès à un couloir étroit, sombre et puant. De larges taches de moisissure s'étalent sur les murs gris. Le sol grouille d'une multitude de petits insectes répugnants (mais inoffensifs) que l'entrée des Aventuriers affolent. Ils courent et rampent en tous sens, escaladant les pieds des Aventuriers pour s'enfuir :

Option 1 : cachés sous la masse des insectes, 1 à 4 Mille-Pattes Géants attaquent les Aventuriers par surprise (MILLE-PATTES GÉANT MM, p 78).

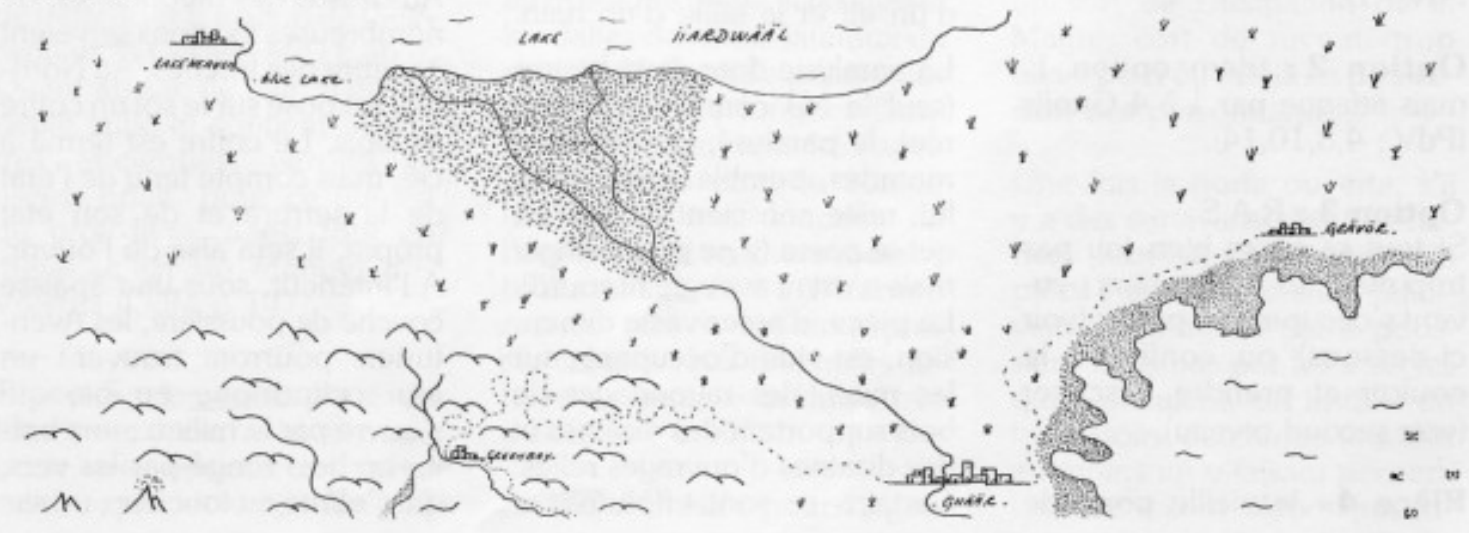
Option 2 : R.A.S.
En avançant dans le couloir, les Aventuriers découvrent bientôt, deux vieilles portes de bois usées par le temps. Une à l'Est, l'autre à l'Ouest. De nombreux insectes ont fuit sous ces portes. Plus loin au Sud, le couloir se termine par un escalier qui s'enfonce dans le sol (voir, plus loin, le second niveau), mais revenons aux portes :

Option 1 : un voleur (ou autre avec sort approprié), s'il examine le sol (détection/désamorçage des pièges), pourra déterminer que les quatre dalles pavant le sol entre les deux portes sont curieuses. En effet, elles masquent un piège : c'est une trappe qui s'ouvrira sous le poids d'un Aventurier le faisant tomber dans une fosse. La chute cause 1 à 8 points de dégâts (le MJ pourra affiner ces dégâts en fonction de l'équipement du personnage piégé). La fosse étant assez profonde, il faudra une corde pour sortir celui qui y est tombé. Si le MJ désire corser l'affaire, il pourra installer au fond de la fosse, un ou plusieurs monstres à choisir parmi les suivants : Mille-Pattes Géant (MM p 78), Fourmi Géante (MM p 47), Rat Géant (MM p 91) ou encore Ver Putride (MM p 107).

Option 2 : R.A.S.
Une fois l'option choisie et ce

Gäär et ses environs

Plaines
Plages
Dunes
Routes
Chemins
Fleuves
Collines
Montagnes
Marais
La Tour





qu'elle implique réglé, les Aventuriers peuvent s'occuper des portes :

Option 1 : tandis qu'ils le font, un bruit, au Sud du couloir, attire leur attention. Ils voient, bientôt, un Gnoll sortant de l'escalier. De là, le monstre pousse un hurlement et se rue à l'attaque (GNOLL MM, p 51, PdV : 12).

Option 2 : idem option 1, mais attaque par 1 à 4 Gnolls (PdV : 4,8,10,14).

Option 3 : R.A.S.
Si tout se passe bien (ou pas trop mal), les Aventuriers peuvent s'occuper des portes (voir ci-dessous) ou continuer le couloir et prendre l'escalier (voir second niveau).

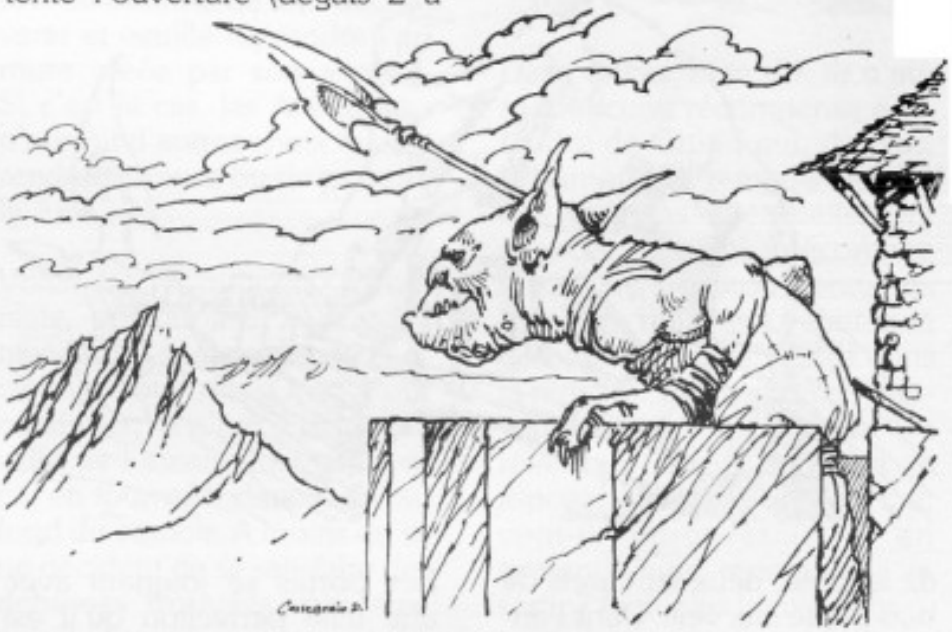
Pièce 4 : la vieille porte de bois vermoulu, dont la serrure ne tient plus que par une seule attache, s'ouvre sans difficultés. Dès l'entrée, le premier Aventurier qui franchit le seuil est frappé par un piège magique qui le paralyse. Il n'y a pas de JP contre ce piège qui, de plus, est indétectable tant qu'il n'a pas été activé par le passage d'une créature vivante ayant au moins la corpulence d'un elf et la taille d'un nain.

La paralysie dure deux heures (seul le MJ connait cette durée), le paralysé, pour ses camarades, semble mort, mais lui, reste conscient de tout ce qui se passe (il ne peut bouger mais n'est ni aveugle ni sourd). La pièce, d'assez vaste dimension, est vide d'occupant ; sur les murs, des rayonnages de bois supportent des dizaines et des dizaines d'ouvrages reliés. Certains se sont effondrés et gisent sur le sol avec les livres qu'ils portaient. Tous les livres sont très vieux, la plupart dévorés, en partie, par les insectes (qui grouillent sur le sol fuyant en tous sens) ou les rats. Les pages tombent en poussière dès que l'on y touche et il n'y a rien à en tirer. S'il le désire, le MJ pourra placer dans la poussière des livres, des Parasites Cérébraux (MM p 85). Dans ce cas, il fera en sorte que les Aventuriers découvrent, avant la fin du module, plusieurs doses de Guérison des Maladies (cf sort 1er niveau clerc MdJ p 47). Car le Parasite Cérébral est surdimensionné par rapport au niveau de jeu des Personnages. Sa rencontre, par une équipe dont le clerc ne peut avoir le sort permettant de combattre les effets de son attaque, condamnerait cette équipe. Au centre de la pièce, se trouvent une table et 4 chaises le tout en bois, très abimé par le temps. Sur la table, sont visibles : des liasses de parchemin vierge (le tout tombant en poussière au toucher), un encrier de porcelaine (poussière d'encre au fond), des plumes (pour écrire) et un bougeoir en bois encore équipé d'une vieille bougie de cire blanche. La cire est piégée. Si l'on tente de l'allumer, elle explose, causant des dégâts de 1 à 6 à l'imprudent qui a tenté de le faire.

Au-dessus des rayonnages, de nombreuses fixations servaient à mettre des torches. Au Nord-Est, est posé sur le sol un coffre de bois. Le coffre est fermé à clé, mais compte tenu de l'état de la serrure et de son état propre, il sera aisé de l'ouvrir. A l'intérieur, sous une épaisse couche de poussière, les Aventuriers pourront trouver : un étui cylindrique en os, qui s'ouvre par le milieu ; une boîte, en bois rongé par les vers, qui s'effrite au toucher ; un sac

de cuir usé ; un gros livre, dont la couverture et les pages sont en électrum. L'étui contient un parchemin roulé ; ce parchemin est un piège ; celui qui y posera les yeux (un seul regard suffit) devra faire un JP contre la magie (ce JP sera, de préférence, fait par le MJ car rien ne doit indiquer aux joueurs que le parchemin est piégé). Si le JP est positif, R.A.S, le lecteur ne comprend rien aux signes tracés sur la feuille, il n'y perçoit aucun danger ; il n'y a donc rien d'illogique à ce que le lecteur le passe à l'un de ses compagnons qui risquera, à son tour, d'être piégé. Si le JP est négatif, le lecteur voleur subira une perte de 1 à 4 points de dextérité durant 1 à 12 jours ; le guerrier, lui, subira une perte de 1 à 6 points de force durant 2 à 24 heures ; le clerc, quant à lui, souffrira d'une perte de 1 à 4 points de sagesse pendant 1 à 4 heures et enfin, le magicien perdra 1 à 4 points d'intelligence durant 2 à 8 jours (ces inconvénients seront, bien sûr, les mêmes pour les sous-classes). La boîte de bois s'ouvre sans mal et, dès que le couvercle est levé, il en jaillit une boule de verre qui explose à quelques centimètres au-dessus de la boîte. L'explosion cause une très vive lumière qui aveuglera (pas de JP) tous ceux qui regardaient la boîte au moment de l'ouverture (ce durant 1 à 12 heures à moins de bénéficier d'un sort de Guérison de la Cécité - MdJ p 46 -). Quant au sac de cuir, il est de petite taille et contient 50 PC très anciennes, verdies et usées. Enfin, pour ce qui est du gros livre, il est tout en métal, c'est un Manuel des Voleurs (GdM p 147).

Pièce 5 : la vieille porte de bois pourri cache une autre porte, très épaisse, en métal solide, que le temps n'a pas pu attaquer. La porte possède, placée l'une au-dessus de l'autre, deux grosses serrures. Elles sont toutes deux fermées à clé (du moins elles semblent l'être). La serrure du dessus est normale, fermée à clé, il suffit qu'un voleur s'en occupe pour l'ouvrir. Par contre, la serrure du dessous est fausse, c'est un piège. Elle ne s'ouvre pas mais dès que l'on y touche, trois pièges se déclenchent simultanément : le premier est une Boule de Feu qui jaillit de la serrure pour frapper celui qui tente l'ouverture (dégâts 2 à 16 pas de JP) ; le second piège fait glisser, le long du couloir, toutes les dalles du plafond provoquant, des fentes ainsi créées, une pluie d'acide sur tous les Aventuriers présents dans le couloir (dégâts 1 à 8 sauf si casque grand = 1 à 4 et casque petit = 1 à 6) ; quant au troisième piège, il fait glisser les dalles des murs latéraux du couloir, libérant de petits trous d'où fusent de longues flammes, atteignant tous les Aventuriers situés dans le couloir (les dégâts sont fonction de l'équipement : armure métal = brûlures légères = 1 à 4/armures de cuir = brûlures plus sérieuses = 1 à 6/simples tenues de tissus = brûlures très graves = 1 à 10).



NOTE AU MJ : pour la gestion des pièges, il est important que le MJ ait une vision parfaite du placement des personnages dans le couloir (par exemple, un Aventurier directement placé devant la porte aux serrures sera touché par les premier et second pièges mais non par le troisième). D'autre part, les pièges sont indétectables tant qu'ils ne sont pas activés. Ils s'activent uniquement par un toucher sur la serrure piégée. Par contre, un voleur ou un autre personnage utilisant un sort approprié, pourra détecter que la serrure n'est pas normale. Cette détection évite de toucher à la serrure et, peut être, aux Aventuriers de se faire piéger. Le mécanisme de déclenchement des pièges sur la serrure ne peut être désamorcé (pour ce faire, il faudrait un sort de Dissipation de la Magie, sort de niveau trop élevé pour être déjà en possession des personnages).

Une fois la porte ouverte, s'il y a des survivants, les Aventuriers peuvent s'intéresser à la pièce : dans cette salle relativement épargnée par la poussière mais pas par les insectes qui y pullulent, est installé un laboratoire de chimie (ou tout au moins un y faisant penser). Les murs sont blancs (recou-

verts de chaux), de nombreuses torches y sont fixées (très vieilles, elles peuvent s'allumer mais brûlent très vite). Au centre, les Aventuriers ne peuvent manquer de remarquer une imposante table de pierre dont les pieds épais sont scellés au sol. Sur cette lourde table est disposé un alambic complet, une épaisse couche de poussière grasse s'est déposée sur les éléments de verre prouvant que la dernière utilisation n'est pas d'hier. A côté



de la table, deux tabourets de bois piqué aux vers. Dans l'angle Nord-Ouest, se trouve un autre meuble remarquable : une grande armoire totalement construite en bronze. Ce détail devrait intriguer les Aventuriers, une telle réalisation étant peu courante et d'un prix, sans doute très élevé, sans compter la difficulté du travail nécessaire. Les battants formant la porte de l'armoire sont totalement lisses, ne montrant ni poignée ni serrure. A cet instant de l'exploration, si un (ou plusieurs) Aventurier est encore dans le couloir, il voit, soudain, arriver par le Nord, deux Troglodytes qui avancent en évitant de faire du bruit. Si les monstres voient un Aventurier, ils cessent d'être prudents et en hurlant, se ruent à l'attaque. Si les Aventuriers réagissent vite, ils peuvent éviter d'être repérés, et surprendre les monstres à leur arrivée au niveau de la pièce. Si tous les Aventuriers se trouvent dans la pièce et ne voient pas les monstres progresser dans le couloir, ce sont eux qui seront surpris par l'attaque (TROGLODYTE MM,p 105, PdV : 5,9). A moins que, par les Troglodytes, leurs péripéties soient, ici terminées, les Aventuriers peuvent continuer leur exploration. A première vue, il ne semble pas possible d'ouvrir l'armoire (sauf à l'aide d'un sort d'Ouverture) qui n'a pas de système visible d'ouverture. Les portes se joignent avec une telle perfection qu'il est impossible d'y glisser le plus fin des parchemins. Pourtant, il suffit de grimper sur le dessus de l'armoire pour y découvrir une petite manette qui, une fois poussée, fait s'entrebailler les deux battants. Le tout se passant sans un bruit, sans le moindre grincement. Désormais, les Aventuriers se trouvent devant l'armoire dont les portes sont, à peine, entrouvertes. Pour les écarter sans risques, il faudrait posséder le mot de passe trouvable uniquement au second niveau. Si les Aventuriers ne l'ont pas, celui qui touchera aux portes, lancera un JP qui lui évitera, peut être de recevoir les dégâts (4 à 24) d'un sort du type Projectile Magique. Ce piège ne s'active qu'une fois. Dans l'armoire, il y a trois étagères encombrées de tout un bric à brac d'instruments de chimie, éprouvettes, pipettes, cornues, tubes, etc. Parmi tous ces objets sans véritable intérêt, les Aventuriers distingueront, très certainement, d'autres objets, remarquables par le soin manifeste avec lequel ils ont été rangés. Il y a : un petit coffret d'ivoire, un étui cylindrique en plomb, un petit sachet de cuir fermé par un lacet, un écrin d'os, un épais livre à couverture de cuir gris-vert, un long et mince coffret de bois ciré et au fond de l'armoire, sous les étagères, une outre de peau et un vaste sac de toile fermé par un cordon scellé à la cire. Le coffret d'ivoire est finement ciselé, les motifs qui le recouvrent représentent des scènes de bataille. C'est un travail splendide. Ce coffret s'ouvre sans peine. A l'intérieur, un délicat capitonnage de soie pourpre met en valeur une petite fiole d'or. Dans la fiole (valeur 200 PO), il y a un liquide transparent comme l'eau mais à l'odeur forte, acide. Ce liquide est une dose de Potion de Force des Géants (collines, GdM p 122). Le cylindre de plomb est creux et s'ouvre par le milieu, il abrite un vieux parchemin couvert de runes complexes. C'est là un parchemin de Protection contre les Morts Vivants (GdM p 124), son utilisation est limitée aux Spectres et aux Fantômes. Il n'a que cinq charges.

Le sachet de cuir renferme, enveloppé dans un petit carré de soie blanche, un très bel anneau d'or fin. Sa taille s'adapte à n'importe quel doigt. C'est un Anneau de Chute de Plumes (GdM p 125 - 25 charges). L'écrin en os, lui, est un joli travail artisanal qui contient une belle broche d'ivoire et d'or d'une valeur de 100 PO. Mais attention,

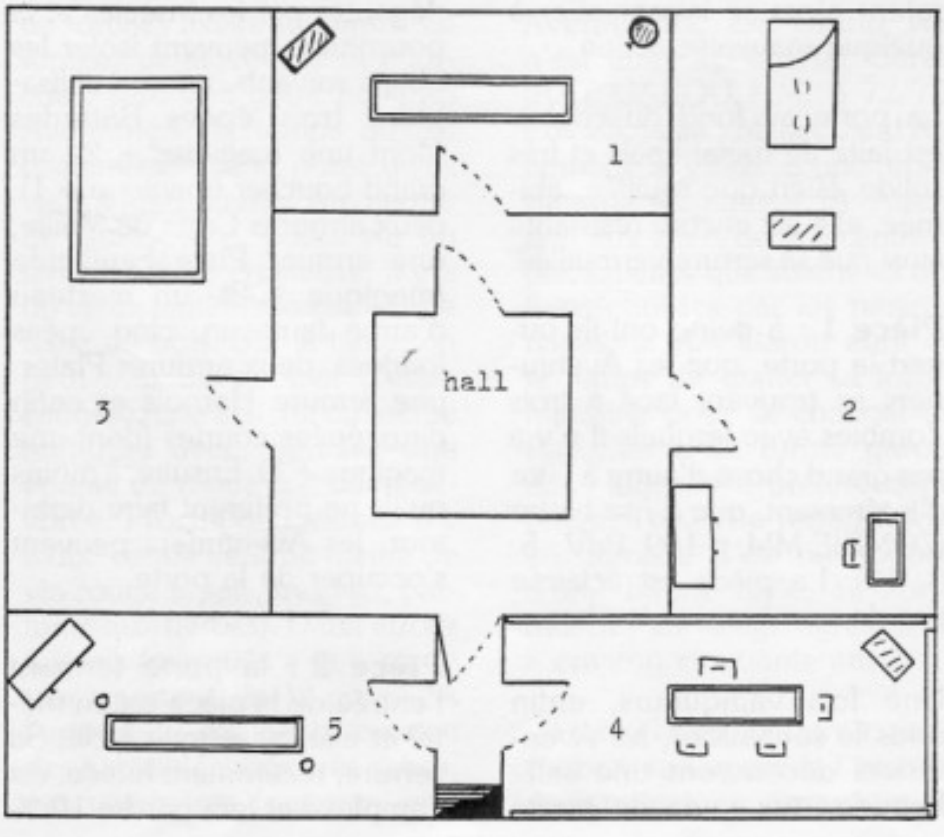
c'est un piège! Ce bijou est une Broche Mortelle (GdM p 149). Le coffret de bois ciré est une agréable réalisation d'ébénisterie enfermant un fin bâtonnet dont l'ébène est incrustée de runes en ivoire et en platine. C'est un Bâtonnet de Détection de la Magie (GdM p 131). Le gros livre ancien, à la couverture de cuir craquelée, aux épaisses pages de parchemin couvertes de runes, de signes étranges et de croquis, sera peut-être reconnu par un clerc comme étant un Manuel des Golems (Argile - GdM p 147). Attention aux effets sur les personnages des autres classes. Dans l'outre, les Aventuriers trouveront assez d'Huile Glissante (GdM p 123) pour qu'un humain puisse s'en enduire totalement à deux reprises. Enfin, le sceau fermant le sac est frappé d'une couronne et d'un texte mal imprimé, le tout rappelant aux Aventuriers les armoiries des rois de Ghäär. Dans le sac, il y a une armure de cuir dont la taille s'adapte à celle de celui qui veut la porter (Armure de Cuir + 1, GdM p 161).

NOTE AU MJ : si, à leur retour, les Aventuriers évoquent à Ghäär cette armure, ils apprendront qu'elle fut envoyée, trois siècles plus tôt, par le roi d'alors à un prince du Sud. Ce dernier ne reçut jamais son cadeau, la caravane ayant été détruite et pillée par une bande d'Orcs. Les Aventuriers pourront également apprendre que l'armure résiste aux feux (sauf souffle du Dragon) et à l'usure du temps. Par contre, si ils en parlent un peu trop, il y a des risques que le roi soit informé de leur découverte et veuille reprendre l'armure créée par son ancêtre. Si c'est le cas, les Aventuriers n'auront d'autres choix que de rendre l'armure ou de prendre la fuite.

Voilà, les Aventuriers, s'il en reste, ont terminé le premier niveau des souterrains de l'ancienne Tour des Orcs. Pour continuer, ils n'ont d'issue que celle de l'escalier qui s'enfonce, en tournant, dans le sol au fond du couloir. A moins qu'ils ne décident de se satisfaire des richesses trouvées, par eux, dans ce premier niveau et de quitter la tour pour ne pas *« tenter le diable »*. Rien que l'odeur qui vient de l'escalier, mélange de relents de sang et d'effluves de pourriture, le tout accompagné d'une sensation désagréable de mort rodant est de nature à les faire réfléchir.



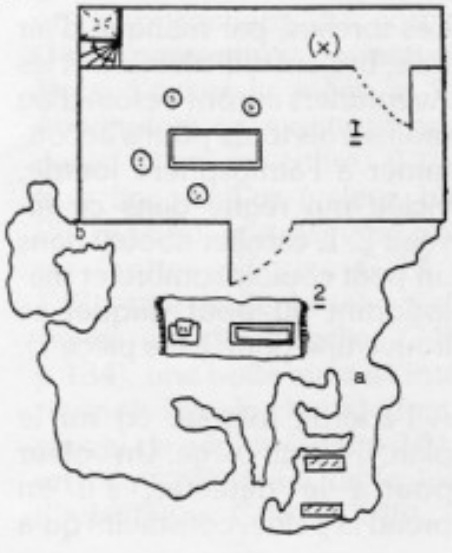
Dans ce cas, bien sûr, ils n'auront aucune récompense à attendre de Gründ qui, de plus, réclamera le remboursement des sommes éventuellement avancées par lui. Mécontent, le vieillard fera aux Aventuriers une bien mauvaise réputation de couardise à Ghäär et dans la région. Les Aventuriers peuvent aussi choisir d'éviter de revenir à Ghäär pour aller se reposer ailleurs. Mais, au fait, vont-ils retrouver (si ils en avaient) leurs montures à la sortie? (voir plus loin le retour).



PLAN DES
NIVEAUX SOUTERRAINS

— 1er niveau

2è niveau



Si les Aventuriers décident de continuer... allons avec eux au second niveau.

NIVEAU 2

Pour peu que les Aventuriers aient eu, entre autre, de la chance, ils peuvent se trouver au bout du couloir qui, au premier niveau, conduit à l'escalier de pierre qui s'enfonce vers le niveau 2. Dans ce cas, ils découvrent de très vieilles marches, usées par le temps et les passages multiples, rendues peu sûres du fait de cette usure mais aussi, à cause des larges plaques de moisissure glissante qui les envahissent par endroit. L'escalier descend en tournant dans un étroit puit de pierres grises luisantes d'humidité. Il est très sombre et silencieux.

NOTE AU MJ : si les Aventuriers ne précisent pas qu'ils prennent de grandes précautions pour la descente, le MJ pourra, à l'aide de jets sous dextérité, gérer les risques de chute et les chutes. Pour un Aventurier moyennement encombré, la chute dans l'escalier causera des dégâts de 1 à 12 PdV (pour une longue chute) à 1 à 4 PdV (pour une courte chute).

Les torches, par manque d'air frais, brûlent difficilement et les Aventuriers auront besoin d'au moins trois tours pour s'accoutumer à l'atmosphère lourde, viciée qui règne dans ce niveau 2. L'escalier aboutit dans un petit couloir sombre et malodorant au bout duquel se trouve une porte (vers pièce 1).

A l'endroit marqué (x) sur le plan, il y a un piège. Un voleur pourra le détecter, s'il en prend la peine, constatant qu'à cet emplacement, les dalles du sol sont étranges. En fait, elles cachent une trappe dont l'ouverture, qui se déclenche dès que l'on y marche, entraîne l'imprudent dans une fosse au fond tapissé de pieux en métal rouillé. Cette chute cause 3 à 12 points de dégâts. De plus, un personnage ayant été blessé de la sorte, pour plus de la moitié de ses PdV (ceux qu'il a au moment de la chute) sera infecté par la rouille. La maladie qui en découle est soignable à l'aide d'un sort de Guérison des Maladies (MdJ p 47). Si elle n'est pas soignée, elle entrainera la mort dans un délai égal aux points de constitution du malade (par exemple, un blessé ayant, au moment de la blessure, 15 points de constitution mettra 15 jours à mourir). Mais, lorsque le nombre de jours de maladie atteindra la moitié des points de constitution du malade, ce dernier, sujet à de très fortes fièvres et à de terribles douleurs, pourra à peine se mouvoir. Il y a enfin de grandes chances que ses gémissements de douleur perpétuels lassent ses compagnons qui pourraient alors se laisser aller à quelque mauvaise action.

La porte au fond du couloir est faite de métal épais et très solide. Bien que rouillée, abimée, elle est encore résistante ainsi que sa serrure verrouillée.

Pièce 1 : à peine ont-ils ouvert la porte, que les Aventuriers se trouvent face à trois Zombies avec lesquels il n'y a pas grand chose d'autre à faire d'intéressant, que de se battre (ZOMBIE MM, p 109, PdV : 5, 8, 12). La pièce est éclairée par de nombreuses torches.

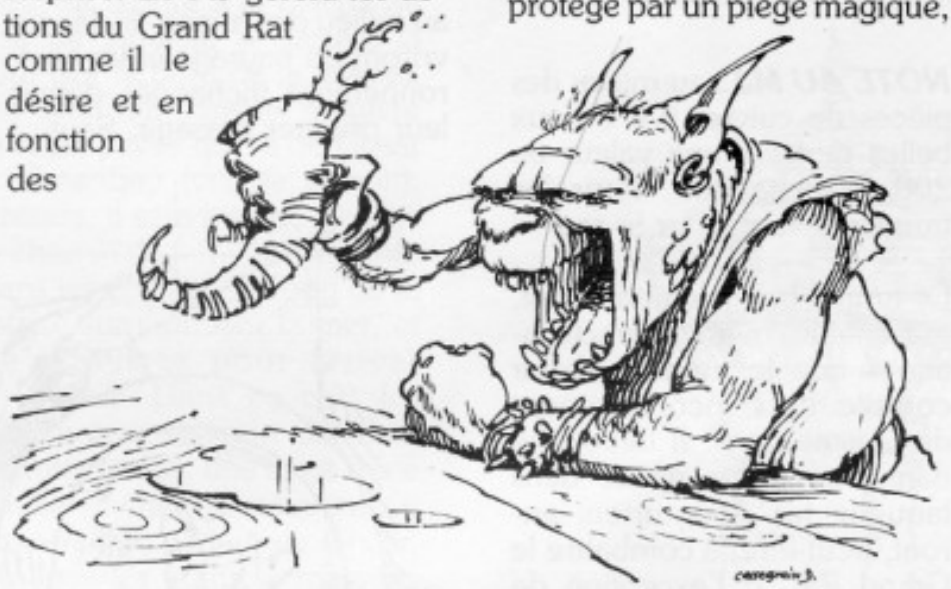
Une fois vainqueurs, enfin nous le souhaitons, les Aventuriers découvrent une salle humide, aux murs de pierre sombre, envahie d'une multitude d'insectes repoussants. Le sol de terre battue, est encombré d'ossements humains et humanoïdes, il est gorgé de sang. En y regardant de plus près, les Aventuriers constatent que tous les os ont été rongés ou brisés comme pour en extraire la moelle. Vers le centre de cette pièce, enfumée par les torches qui y brûlent, il y a une table au bois pourri et quatre tabourets dans un état de délabrement avancé. Sur la table, de la viande puante, couverte de vers. L'odeur est infecte, elle prend à la gorge et peut occasionner de violentes nausées. Au centre du mur Sud, il y a une porte de métal (elle est verrouillée). Enfin, dans l'angle Sud-Ouest, se dresse un tas d'équipements jetés là, pêle-mêle, armures, armes, boucliers, casques, la plupart rongés par la rouille ; d'autres plus récents semblent encore en bon état. Lorsque les Aventuriers s'approchent du tas, le Zombie qui était caché derrière attaque (PdV : 15). Parmi les équipements, les Aventuriers, en fouillant bien (il ne faudra pas qu'ils soient dégoutés par les insectes et la pourriture), peuvent isoler les objets suivants, encore utilisables : trois épées Bâtardes (dont une magique + 2), un grand bouclier (magique + 1), deux armures Cotte de Maille, une armure Plate Feuilletée (magique + 2), un marteau d'arme fantassin, cinq épées longues, deux armures Plates, une armure Harnois et enfin deux épées courtes dont une magique + 1). Ensuite, à moins qu'ils ne préfèrent faire demi-tour, les Aventuriers peuvent s'occuper de la porte.

Pièce 2 : la porte fermant l'entrée de la pièce est en métal et elle est fermée à clé. Sa serrure, récemment huilée, est complexe et fera perdre 10 %

au voleur sur ses chances de crochetage. Elle est de plus piégée par un système mécanique détectable bien que parfaitement camouflé (– 5 % à l'habilité Détection/Désamorçage du voleur). Le piège, s'il est activé, en touchant la serrure, consiste en la projection d'une petite pointe d'acier.

Pour que cette pointe touche, le MJ utilisera la table de combat des monstres (GdM p 71), en considérant la pointe comme un monstre à 14 dés de vie. Si le résultat est positif, la pointe traverse tous les types d'armures et s'enfonce dans les chairs du personnage. Si, une fois touché, l'Aventurier rate son JP, il meurt immédiatement. Ensuite, il reste à débloquer la serrure pour ouvrir la porte. Dès l'ouverture, les Aventuriers sont attaqués par cinq Rats Géants (RATS GÉANTS MM, p 91, PdV : 1, 2, 3, 4 et 3). Après ce combat, si les Aventuriers sont venus à bout des rats, ils peuvent découvrir une vaste grotte aux murs de pierre brute et au sol de terre battue. La grotte est éclairée par un grand nombre de torches fixées aux murs. La fumée, dégagée par ces torches, sera une gêne pour les Aventuriers, le temps qu'elle disparaisse par la porte qu'ils viennent d'ouvrir. Au centre de cette pièce, posés sur un tapis de laine crasseuse, il y a un vieux fauteuil de cuir et une table de bois. Sur la table, on peut voir un gobelet d'étain cabossé, une assiette du même matériau avec, dedans, une épaule de mouton à demi dévorée. Proche de l'assiette il y a une carafe ventrue pleine de vin rouge (épais, très fort, parfumé aux herbes). Deux étroits tunnels (marqués a et b sur le plan) partent de la grotte. A l'entrée du couloir b, on voit des habits déchirés, très riches, ces vêtements font penser à ceux découverts dans la pièce 2 du niveau 1.

NOTE AU MJ : dans la grotte, au fond du couloir b, se cache le Grand Rat. Les Aventuriers ayant tué ses compagnons, il se méfie et voudra tenter d'éviter de les affronter directement (sauf s'il est coincé au fond du tunnel). Il cherchera à les surprendre pour mettre toutes les chances de son côté. Eventuellement, il essayera de fuir la grotte pour attaquer ailleurs, à un endroit plus propice à la surprise. Le MJ gèrera les actions du Grand Rat comme il le désire et en fonction des circonstances créées par les choix et les mouvements des Aventuriers. Le Grand Rat n'est autre qu'un Rat Garou (RAT GAROU MM, p 72/73, Pdv 25, taille : M, le Grand Rat combat à l'aide d'une épée Bâtarde Magique + 3). Attention aux effets de la lycanthropie. Quelles que soient les options choisies par les personnages, le Rat Garou aura eu le temps de quitter sa forme humaine pour se changer en Rat Géant, sa forme garou, dans laquelle il préfère combattre. Tué, il se retransforme en humain. C'est un homme d'une bonne taille, au corps musclé, au visage agréable. Il a environ cinquante ans.



Le tunnel a est très étroit, assez propre, sa largeur fait que les Aventuriers en armure plate ou plate feuilletée auront du mal pour entrer et le suivre. Tout combat à l'aide d'une arme plus longue qu'une dague est impossible, faute de place. Le tunnel débouche dans une petite grotte au fond de laquelle se trouvent deux gros coffres de métal. Un au Nord, l'autre au Sud.

NOTE AU MJ : l'attaque du Grand Rat pourra, par exemple, se produire pendant que les Aventuriers fouillent les coffres.

Le coffre Nord est vérouillé et protégé par un piège magique, tout personnage en tentant l'ouverture tire un JP. Si ce jet est manqué, le personnage est touché par un sort de vieillissement identique à l'effet magique de l'attaque du Fantôme (MM p 45). Cette magie est très puissante, et pour peu qu'ils en prennent la peine, un magicien ou un clerc la sentiront en s'approchant du coffre. Cette perception permettant alors d'éviter le piège si les Aventuriers se montrent prudents. Dans ce coffre, il y a trois lingots d'or (valeur 100 PO chacun), une paire de bottes (bottes elfiques GdM p 133), une belle broche précieuse (broche bouclier GdM p 134), une boîte avec à l'intérieur 4 fers à cheval (fer à cheval de zéphir GdM p 141), un beau collier en or (collier d'adaptation GdM p 145), et

enfin une petite boîte en ivoire qui contient une splendide perle (perle de sagesse GdM p 148). Quant au coffre Sud, il est également vérrouillé. La serrure est un système de fermeture complexe qui fera perdre au voleur 10 % à son habilité de crochetage pour l'ouvrir. A l'intérieur, il y a cinq sacs de cuir fermés par des lacets. Les sacs sont pleins de monnaie. Le premier sac contient 80 PP, Le second 200 PO, le troisième 120 PE, le quatrième 150 PA et le cinquième 100 PC.

NOTE AU MJ : au milieu des pièces de cuivre, il y a deux belles perles d'une valeur de 200 PO chacune. Pour les trouver, il faut vider le sac.

Le tunnel b, également étroit, présente les mêmes caractéristiques que le tunnel a (tenir compte de l'encombrement des Aventuriers). Il débouche dans une petite grotte dans laquelle les Aventuriers auront, peut-être, à combattre le Grand Rat. A l'exception de cette possible présence, la grotte est vide. Une fois la pièce 2 totalement visitée, les Aventuriers ont terminé l'exploration du second niveau.

NOTE AU MJ : si le Grand Rat n'a pas attaqué les Aventuriers dans ce niveau 2, il le fera obligatoirement à un endroit propice à la surprise, choisit par le MJ dans le niveau 1. Il ne laissera, en aucun cas, les Aventuriers sortir des souterrains de la tour sans les avoir attaqués. Autour de son cou, le Grand rat porte une chaîne de cuivre au bout de laquelle pend un petit cylindre d'os qui se dévisse par le milieu. Dans le cylindre, il y a un petit morceau de parchemin plié, sur le parchemin un mot est inscrit : SWIAFRT. C'est le mot d'ouverture de l'armoire de la pièce 5 du niveau 1.

LA SORTIE

A part l'éventuelle attaque du Grand Rat, les Aventuriers pourront ressortir sans problème des souterrains en empruntant le chemin suivi à l'aller. Ils retrouveront les couloirs et les pièces dans l'état où ils les avaient laissés. En sortant, au milieu des ruines, ils découvriront un paysage et un environnement inchangés depuis leur premier passage. Sauf...



LE RETOUR

... Sauf, l'amère constatation de la disparition de leurs montures (si ils en avaient). Si les Aventuriers avaient engagé à Ghäär des serviteurs pour garder les chevaux, ils trouveront ceux-ci égorgés et dépouillés de leur équipement.

NOTE AU MJ : une étude attentive du sol permettra au milieu des traces de sabots et de celles des bottes des serviteurs, de trouver d'autres traces qui seront identifiables comme étant celles d'une importante troupe d'orcs (environ 30). La piste s'enfonce dans les collines où elle disparaît rapidement sur le sol caillouteux. Alors, seul un ranger pourra la suivre, ce, jusqu'au lac Bleu où elle se perd définitivement. Les Aventuriers devront reprendre la route à pied.

A moins qu'ils ne choisissent de renoncer à la récompense de Gründ, les Aventuriers prendront le chemin de Ghäär ; comme lors du voyage aller, ce retour peut se passer sans problèmes ou, au contraire, être plus délicat si le MJ décide de faire jouer une campagne en extérieur (dans ce cas, voir plus loin : *« le voyage »*). La durée du voyage de retour sera calculée à l'aide des tables du GdM (*« Déplacements en Extérieurs »* p 54).

A GHÄÄR

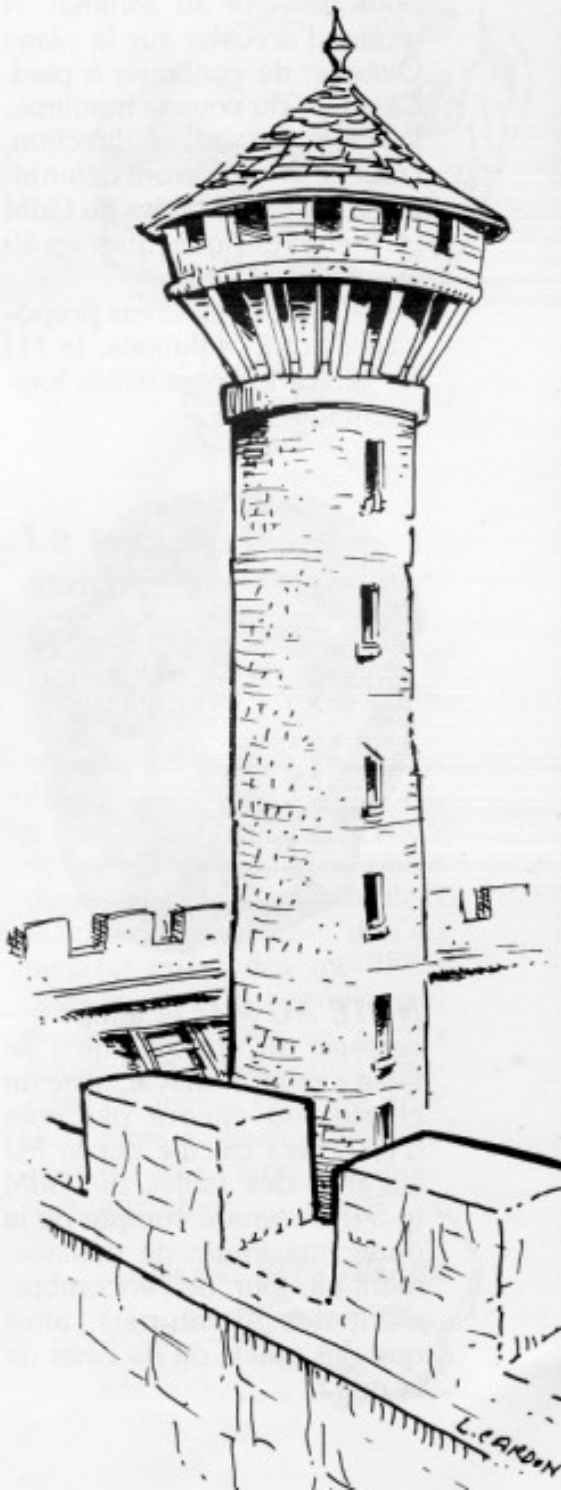
S'ils ont choisi de revenir à Ghäär, les Aventuriers, en y arrivant, n'auront aucun mal à

retrouver Gründ toujours installé à l'auberge de la Pie Borgne (en fonction de l'heure d'arrivée, le vieil homme se trouve dans sa chambre ou en train de boire, se restaurant ou fumant sa pipe dans la grande salle). Il accueillera les Aventuriers avec sympathie. Mais, au fait, ont-ils pensé à rapporter avec eux la tête du Grand Rat? Si oui, ils auront beaucoup de mal à faire admettre au vieillard que la tête humaine qu'ils lui montrent est bien celle du Grand Rat (Gründ s'attend à voir la tête d'un animal).

NOTE AU MJ : au MJ de juger de la qualité de l'argumentation des Aventuriers pour décider s'ils parviennent ou non à convaincre Gründ du succès de leur mission.
Si Gründ est convaincu, les Aventuriers recevront leur salaire et de chaleureuses félicitations. De plus, Gründ racontera leurs exploits de par la ville, en faisant des héros. Par contre, si les Aventuriers ne peuvent convaincre Gründ, il refusera de verser la récompense et réclamera, à hauts cris, le remboursement des sommes qu'il a éventuellement avancé. Si les Aventuriers refusent ou tentent de faire du grabuge, il y a de fortes chances qu'ils se retrouvent en prison ou, au mieux, expulsés de la ville (sauf si leurs arguments peuvent convaincre les juges, ce qui est peu probable compte tenu de la très bonne réputation de Gründ). Si les Aventuriers n'ont pas pensé à la tête, le vieillard refusera d'admettre le succès de leur mission et se comportera comme ci-dessus. Enfin, si tout se passe bien avec Gründ, les Aventuriers pourront jouir des plaisirs de Ghäär avec, en plus, l'agréable avantage d'y être des héros célèbres et respectés (les femmes y seront sensibles !). S'ils le désirent, ils pourront même y élire domicile dans de bonnes conditions (comme citoyens d'honneur de la ville).

QUEL CHEMIN CHOISIR

Tout d'abord, les Aventuriers doivent savoir (à Ghäär, tout le monde pourra le leur dire) que le chemin le plus simple et sans doute le plus rapide, pour se rendre à la colline au bas de laquelle se trouve la tour (sur le bord de la falaise), est celui qui consiste à suivre la route pavée qui va de Ghäär à Greenbay (village détruit). Ensuite, il sera aisé de trouver le chemin de terre qui serpente dans les collines, le long de la falaise surplombant la mer, et de le suivre pour arriver à la tour. Dans ce cas, les Aventuriers suivront dans un premier temps, une large route pavée (2 chariots peuvent s'y croiser) qui, partant de Ghäär, traverse les cultures massées autour de la ville, puis une vaste plaine ; ensuite, la voie perd en largeur (un seul chariot de front) pour s'élever en pente douce et sinueuse le long des collines. A certains endroits, des espaces permettant à des chariots de se croiser ont été aménagés. En arrivant à Greenbay, les Aventuriers découvriront un vaste espace dégagé au sommet des falaises. Sur cet emplacement, les ruines calcinées de ce qui fut Greenbay sont encore visibles. De là, il sera facile de trouver un étroit chemin de terre qui conduira à la tour (le chemin surplombe la mer et par endroits peut être dangereux, surtout si il pleut). Les Aventuriers peuvent aussi suivre la route et une fois dans les collines, la quitter, à l'aplomb Nord de la tour, pour tenter d'aller directement à leur but en descendant vers le Sud. Ce chemin est possible mais peu évident ; les collines présentent de nombreux passages abrupts et il n'y a aucune piste. De plus, ne connaissant pas la région (un guide demandera 2 PO par jour), les Aventuriers auront de fortes chances de se perdre et d'errer longtemps (peut-être même pour toujours) dans les collines, surtout par mauvais temps. Il est également envisageable de passer par la mer. Ils auront alors à faire un voyage rapide (si les



vents et l'état de la mer le veulent bien), mais peu sûr (tempêtes fréquentes) et très cher (il n'y a pas de liaisons maritimes régulières) car il faudrait affréter un bateau avec son équipage (au moins cher, pour une petite embarcation et un équipage réduit au nécessaire, il faudra compter 250 PO). Bien sûr, plus l'embarcation est petite, plus les risques seront grands en cas de tempête. Enfin, arrivés au bas de la falaise, les Aventuriers auront à tenter une délicate escalade, de plus de 150 mètres pour parvenir au sommet. A moins d'accoster sur la plage Ouest et de continuer à pied.
La durée du voyage maritime, la force du vent, sa direction, l'état de la mer seront déterminés à l'aide des tables du GdM (« *Aventures Aquatiques* » p 49 et suivantes).
Enfin, si les Aventuriers proposent d'autres solutions, le MJ en gèrera les possibilités logiquement.





NOTE AU MJ : le temps nécessaire au voyage, qu'il se fasse à pied, à cheval, avec un chariot ou encore par voie d'eau, sera calculé par le MJ à l'aide des tables du GdM (p 54) en tenant compte de la durée maximum de déplacement par jour, de l'encombrement des Aventuriers, ainsi que des reliefs ou de l'état de la mer.

Ghäär, une grande cité nordique

La ville de Ghäär, où se trouvent les Aventuriers en début de module, est la capitale d'un royaume puissant et prospère situé dans les Terres du Nord.

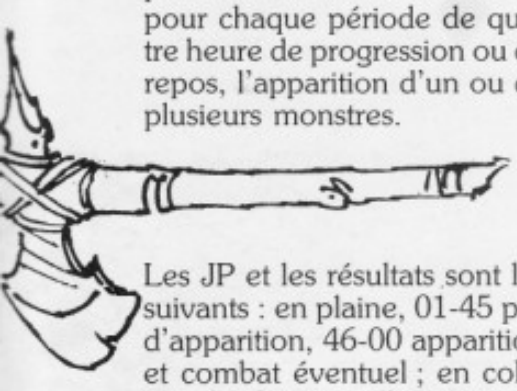
Son enceinte fortifiée protège, de jour comme de nuit, sa population de 5 000 habitants. Deux cent hommes d'armes assurent la sécurité de ses rues. Ghäär tire ses ressources de multiples activités telles que la pêche, l'agriculture, mais aussi de son port de commerce et du grand marché qui s'y installe chaque semaine. Résidence du Roi et siège d'un important temple élevé à la gloire des dieux nordiques, la cité jouit d'un grand prestige et attire de très nombreux voyageurs qui pourront y trouver tout ce qu'ils peuvent désirer, entre autre dans le vaste quartier des artisans ou encore dans le quartier réservé où l'amateur de jeu et de femmes expertes sera comblé. Toutes les races sont admises à Ghäär pour peu que les visiteurs respectent les lois sévères, mais justes, qui règlent la vie de tous les jours. Les habitants vivent à l'abri des vols et des crimes depuis que les derniers voleurs de sa guilde ne sont plus que squelettes décoratifs pendant au gibet de la place royale.

NOTE AU MJ : les tarifs pratiqués à Ghäär seront fixés par le MJ qui s'aidera des tables du MdJ (p 35) et de sa propre imagination.

Le voyage

Si le MJ désire faire jouer une campagne en extérieur, il pourra le faire comme suit : durant le voyage, chaque

joueur fera à son tour un JP permettant de déterminer, pour chaque période de quatre heure de progression ou de repos, l'apparition d'un ou de plusieurs monstres.



Les JP et les résultats sont les suivants : en plaine, 01-45 pas d'apparition, 46-00 apparition et combat éventuel ; en colline, 01-35 pas d'apparition, 36-00 apparition et combat éventuel ; en mer, 01-60 pas d'apparition, 61-00 apparition et combat éventuel ; autres lieux, 01-50 apparition et combat éventuel, 51-00 pas d'apparition. Une fois déterminé ce risque de se heurter à des « *monstres errants* », et dans le cas d'une apparition, le MJ utilisera les tables du GdM (p 171 et suivantes) pour définir le type de monstres rencontrés et le nombre de ces monstres. Le combat se fera en fonction des paramètres habituels (surprise, vitesse de déplacement...) et tiendra également compte des particularités spécifiques liées à l'heure d'attaque (jour, nuit, crépuscule) et de celles liées au temps (pluie, soleil, neige...). Pour ce qui est du voyage, éventuel, par voie d'eau, consulter les tables du GdM (p 49 à 51 et 54).

NOS ABONNÉS SONT GATÉS!
Depuis le n° 21, nos abonnés peuvent acheter à moitié prix tous les articles hors promo dans nos pages CHRONIKIOSK (anciens numéros et jeux)

La province de Ghäär (description physique)

Région principale du royaume, la province de Ghäär présente différents types de paysages. Autour des cités, on trouve de plus ou moins vastes zones de cultures principalement céréalières, ainsi que des prés clos où de grands troupeaux sont visibles l'été. Les plaines sont de très importantes étendues de hautes herbes et de broussailles traversées par de larges



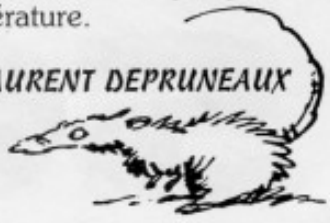
rivières coulant des montagnes. Les collines, de hauteur moyenne, montrent de sombres forêts principalement plantées de conifères. Au Sud-ouest de la province débute une puissante chaîne montagneuse dont les plus hauts sommets, ornés de neiges perpétuelles, culminent à plus de 4 500 mètres. Au Nord, alimenté par de nombreux cours d'eau, s'étend un grand lac aux eaux bleues et froides dont la profondeur est insondable ; sa rive Sud est occupée, en partie, par un impénétrable marais. Pour finir, la province est baignée, au Sud Sud-est, par un océan dont personne, à Ghäär, ne connait l'étendue ; ses vagues puissantes viennent frapper, au Sud-Ouest, de hautes falaises de granit et au Sud-Est, de longues plages et dunes de sable gris-blanc.



Le temps atmosphérique

Pour ce qui est des conditions climatiques, liées aux saisons, le MJ s'inspirera des conditions réélles de l'actuelle Scandinavie. Nous lui conseillons, pour plus de facilités, de choisir pour le jeu, la saison réélle durant laquelle il se déroulera et en fonction du relief, de s'en inspirer (avec des modifications liées à la Scandinavie) pour détérminer le temps (pluie, soleil...). Il pourra s'inspirer du même principe pour les heures de lever et de coucher du soleil ainsi que pour la température.

LAURENT DEPRUNEAUX



Non ! Non ! Ne hurlez pas à la mort ! C'est pas parce que c'est un scénar' l'Œil Noir que ça doit être un navet ! Lisez-le. Et vous verrez qu'il n'y a pas besoin d'un « cas de guerre » pour faire plus nul...
Ce scénario est prévu pour 3 à 5 personnages de niveau 1 à 4 en voyage dans la région de Rochetaillade. Pour le jouer il serait bon de posséder l'extension au jeu d'aventure. Ca permet une « plus grande richesse de jeu », « une plus grande profondeur du monde », le pied quoi !

Alors que les personnages voyagent en direction d'Angbar, ils découvrent au détour d'un chemin forestier un petit village niché au cœur d'une petite vallée. La nuit est sur le point de tomber et l'air se rafraîchit... Gageons que l'Auberge du Cerf leur paraîtra le lieu idéal pour oublier la fatigue et la poussière du voyage. Pour un prix modique (2 pa par personne), Gignon l'aubergiste se fera un plaisir de leur servir un repas copieux et de les loger dans les confortables chambres à deux lits de son établissement, un peu vide en ce moment il est vrai. Pour l'instant il n'y a qu'eux, un vieux moine silencieux et deux paysans comme clients. Le moine est peu bavard et contraste en cela avec leur hôte, toujours à noyer ses auditeurs sous un torrent ininterrompu de propos sans interêt. Si on lui adresse la parole ou si on l'invite à partager son repas, il se déridera un peu et s'exprimera par des phrases sibyllines (Vous adorez quel dieu ? Mais le vrai dieu, bien sûr !). Prétextant la fatigue, il ira se coucher de bonne heure, ajoutant qu'il doit partir tôt le lendemain matin (sur le coup de six heures). Les deux paysans quant à eux, discutent des derniers commérages du moment et surtout du mort de la charette brûlée que l'on a retrouvé sur la route au Nord du village.



SOURCE



LA SOURCE QUI SAIGNE

Alors que les PJs s'apprêtent à prendre congé de leur hôte, un jeune garçon échevelé et l'air visiblement affolé s'engouffre dans l'auberge en clamant que la source coule rouge et commence à se tarir. Curieux comme pas un, nos héros ne manqueront pas de se rendre à la source en question. Cette source qui irrigue toute la région est maintenant réduite à un mince filet d'une eau rougeâtre, ressemblant à du sang. Aucun indice visible ne permet d'avancer la moindre hypothèse. Il est maintenant neuf heures du matin. D'un commun accord, les villageois présents sur les lieux décident d'aller consulter les trois « *notables* » du village :

— Nagar, le chef du village, un gros homme bedonnant et fort en gueule. Pour lui, tout est la faute de ce viel âne de Tanuel. Plus tard il ne manquera pas d'accuser les PJs : des étrangers. Si jamais ces derniers prennent part à la conversation : « *Puisque je vous le dis! ils sont là, parmi nous et ils ont forme humaine* ». En clair il lui faut un bouc émissaire car s'il parvenait à régler ce problème cela renforcerait son prèstige un peu déclinant.

— Tanuel : ce vieillard paralysé et chenu, n'est autre que le sorcier du village. Sévère mais sympathique, il essaiera de calmer les esprits (Mais non! Je n'ai pas jeté de charme sur le village. Le premier qui répète ça, je le transforme en crapaud!). Aprés cela, il se plongera ses grimoires où il espère trouver une réponse au présent problème. Bien qu'un peu réticent au départ, il acceptera l'aide des PJs, une fois qu'il aura appris qu'un des personnages est l'un de ses confréres. Les recherches en « *archives* » prendront sept heures pleines.

— Onarien, le prêtre du village. Ce petit homme doux et paisible est un adepte du culte d'Enalia, Déesse de la nature, fille de Guérim et de Péraine. Perplexe mais conciliant, il essaiera surtout d'éviter les actions précipitées et conseillera d'aller consulter l'Oracle de la forêt.

L'ORACLE DE LA FORÊT

Tandis que les magiciens sont plongés dans des recherches infructueuses, les PJs et le prêtre, accompagnés d'une dizaine de villageois, se rendront à la clairière de l'Oracle : petite

étendue herbue où se trouve un arbre aux formes étranges... Pendant que le prêtre s'approche de l'arbre pour prier, les villageois et les PJs attendent respectueusement et en silence à quelques mètres de là. Soudain une voix douce et chaude s'éléve, provenant de l'arbre lui-même : elle invite les PJs à pénétrer dans l'orifice qui s'ouvre sur son devant. Pendant que les paysans les regardent avec respect, les *« élus de la Déesse »* s'enfoncent dans les profondeurs végétales de l'Oracle...

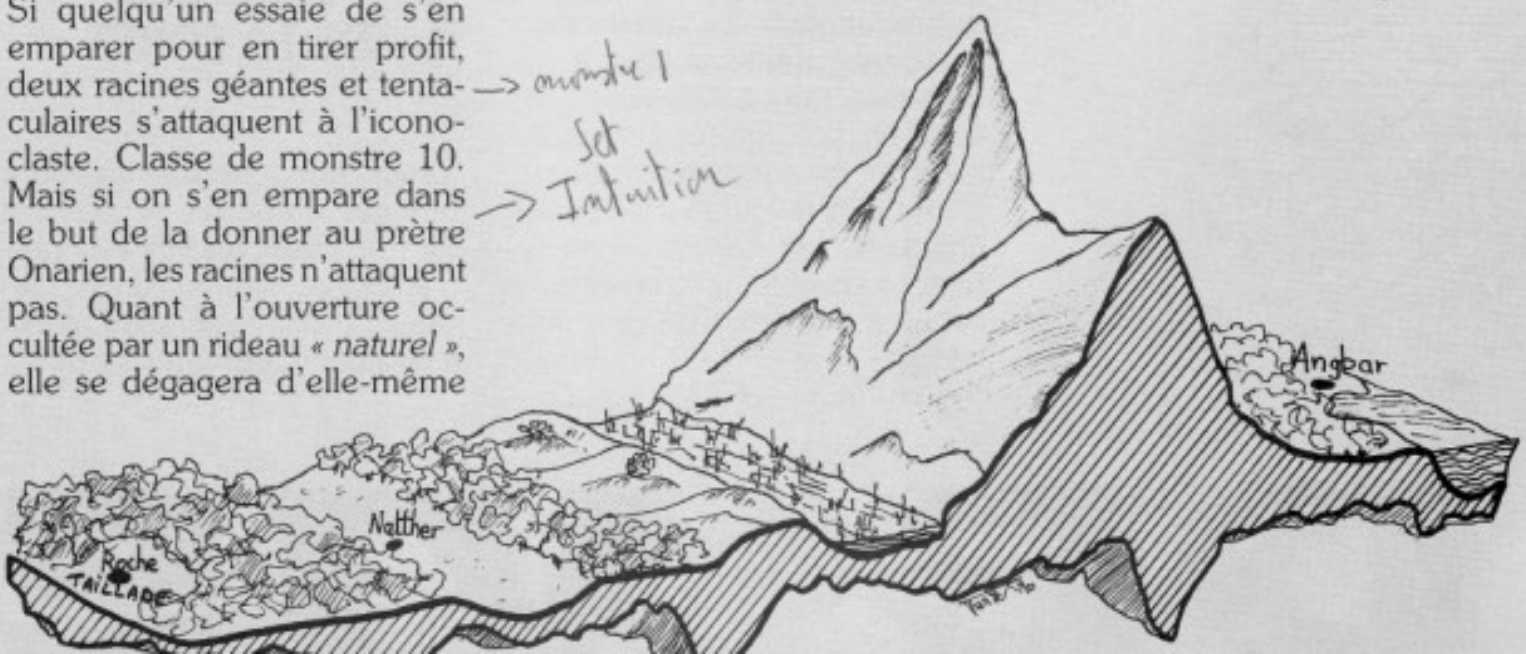
1) Une fois l'ouverture franchie, un escalier en spirale, encombré de racines, s'enfonce dans l'obscurité. Sans lumière, il faut réussir une épreuve d'adresse à +4 pour ne pas butter et dévaler l'escalier les quatres fers en l'air (dommages 1d6).

2) L'escalier débouche dans une grande salle creusée dans la roche. Les champignons qui tapissent les murs sont phosphoréscents, ce qui procure une faible luminosité. Derrière un autel formé par d'énormes racines, se dessine une porte fermée par un tissu de feuilles et de racines. Sur l'autel repose une coupe en chêne, gravée de symboles religieux. Si quelqu'un essaie de s'en emparer pour en tirer profit, deux racines géantes et tentaculaires s'attaquent à l'iconoclaste. Classe de monstre 10. Mais si on s'en empare dans le but de la donner au prêtre Onarien, les racines n'attaquent pas. Quant à l'ouverture occultée par un rideau *« naturel »*, elle se dégagera d'elle-même à l'approche des PJs. Même si ils ont volé la coupe.

3) Une petite salle éclairée par les mêmes champignons luminescents s'offre aux yeux émerveillés des PJs : c'est une véritable cathédrale gothique naturelle. La terre, la roche et les racines se mêlent pour former de fabuleuses sculptures. En face de l'ouverture, un trône inoccupé est formé par un entrelac de racines et de pierres. Dés que tous les PJs sont rentrés dans la pièce, une sphère de lumière apparaît, flottant au dessus du trône. Bientôt l'image d'une femme d'une grande beauté, vêtue de vert et de brun, le visage doux mais soucieux se forme. Fixant les personnages avec espoir, elle s'adresse à eux en ces mots :

« Mes amis, je sais que ce qui se produit ici ne vous concerne pas, mais j'ai besoin de votre aide : les forces du mal ont tué la source qui irriguait la région et sans eau, la nature va bientôt dépérir. Je vous en prie, aidez-moi! Allez chercher un cristal sacré et plantez le à l'emplacement de l'ancienne source : ainsi l'eau jaillira à nouveau. Ne perdez pas de temps! Dirigez vos pas vers le pic de l'Aurore et ramenez la vie en ces lieux. Surtout, vous devez éviter les parages du temple du Sans Nom! Ne vous trompez pas de chemin : choisissez la bonne voie! Le chant de la fille maladroite n'est pas propice. La voie de la gauche est mauvaise! Que la nature soit avec vous! ».

Après leur avoir adressé un sourire triste, l'apparition disparaît. Les personnages s'éveillent alors de la léthargie dans laquelle ils avaient été plongée et peuvent prendre le chemin de la surface. De retour à l'air libre, ils seront assaillis de questions par le prêtre et les paysans. Une fois leur histoire racontée, ils deviendront les Elus de la Déesse pour les habitants de la région : des êtres de légende, des héros... Si la coupe est offerte au prêtre, celui-ci sera éternellement reconnaissant et fournira aux aventuriers des potions de soins (deux doses de 2D6 d'EV par fiole). De retour au village, ils seront acceuillis en sauveurs. Quand aux magiciens, leur mine en dit long sur le succès de leurs recherches. Préssés par la foule et Nagar le chef du village, les PJs devront prendre la route le lendemain. On est au milieu de l'aprés-midi. Mettant à profit le faible répit qui le sépare du départ, Tanuel enseignera au



magicien du groupe (s'il y en a un!) une nouvelle formule magique : Pougnae Fouedra : pour 4 points d'EA, le magicien crée une décharge électrique d'une longueur maximum de 7 mètres. Chaque décharge provoque 1D6 points de dommages. Quant aux autres membres du groupe, ils seront hébergés gratuitement à l'auberge et un festin sera servi en leur honneur. Sur le plan des informations, ils ne seront pas gâtés : personne n'est jamais allé vers le pic de l'Aurore. Et pour cause! De ce côté, la forêt a mauvaise réputation et le relief est cauchemardesque : collines escarpées, marais, ravins...



LE VOYAGE

Après deux heures de marche, la prairie a fait place à un chemin forestier, puis le chemin à un sentier à peine tracé. La forêt est calme, silencieuse même. La vie sauvage semble éviter cette partie de la forêt. Un peu plus loin le sentier se divise en deux. Le chemin de gauche conduit vers le temple du Sans Nom, celui de droite mène dans la bonne direction. Et après quelques minutes de marche la vie animale reprend peu à peu ses droits. La forêt s'éclaircie et les premières collines apparaissent. Quoique sinueux le sentier mène droit vers les montagnes.

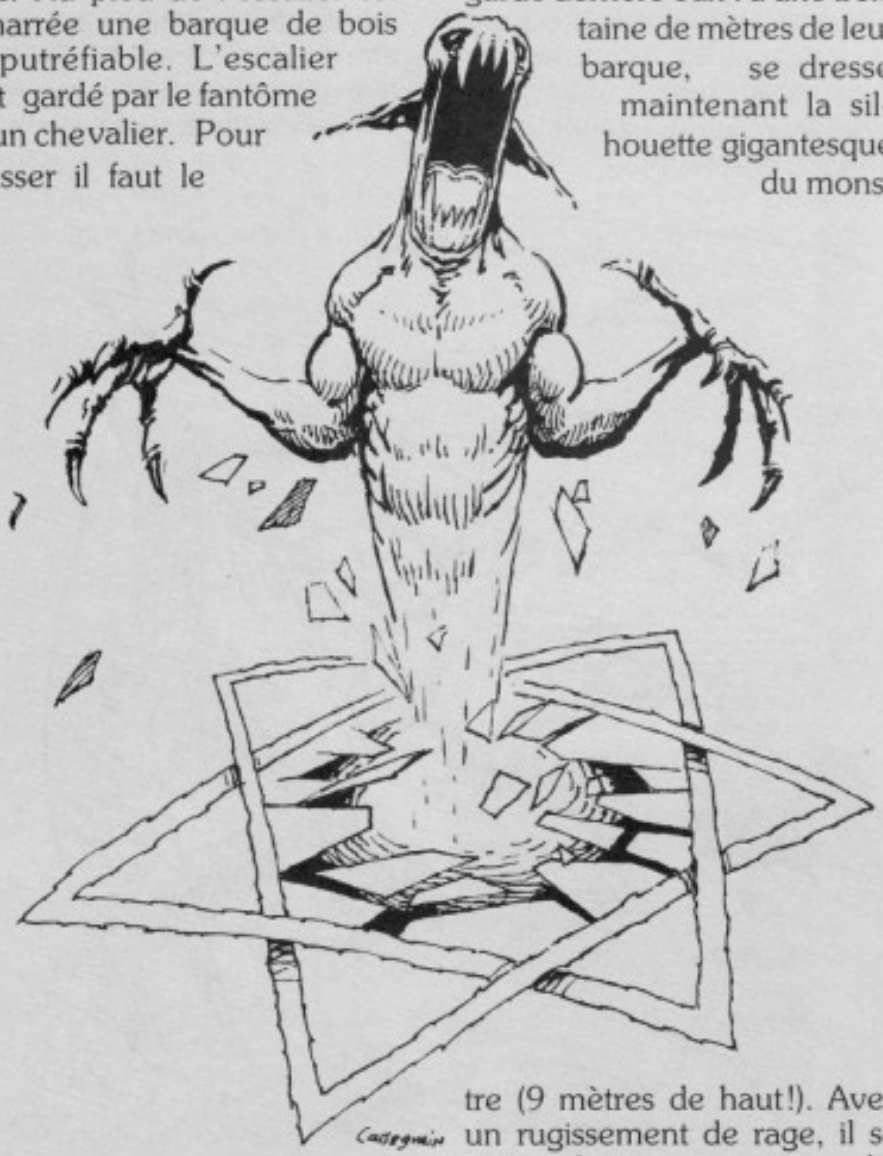
1) Carrefour oublié. Rien qu'une intersection vide.

2) Le sentier pénètre dans la forêt. Non loin de là vit une bande de gobelins. Si les aventuriers ne font pas attention (épreuve d'intelligence à +4), ils tomberont dans une trappe (épreuve d'adresse pour se retenir +4 ou +2 pour sortir, ou bien 2D6 points de dommage). Au moindre cri 2D6 des 19 gobelins surviendront... Le chemin s'arrête là.

3) L'ogre farceur. Au détour d'une colline, les PJs apercevront une grande forme « *humaine* » vêtue de haillons et armée d'un gourdin sur lequel elle se tient appuyée, gardant le milieu du passage. Si les personnages sont bruyants, l'ogre inventeur de l'épouvantail attrape-nigauds rappliquera par derrière. Le sentier étant bordé par des parois abruptes on ne peut y progresser qu'en file indienne.

NB : l'odeur de l'ogre est tellement présente autour du mannequin que toute détection olfactive de l'arrivée du vrai ogre est impossible. On peut cependant le détecter si il rate un jet de déplacement (épreuve d'adresse à +2, il a 12 en adresse). Sa caverne ne contient que des ordures et 153 PA cachées dans une fissure du rocher. Un parchemin permettant de lancer une seule fois le sort écran de brouillard (200 mètres cube, rayon de 50 mètres, pendant trois tours de jeu). Tout changement de forme est impossible une fois le choix fait. Ce parchemin est dissimulé dans un fourreau de cuir, recouvert d'ordures.

4) Coincé entre deux parois escarpées, un escalier taillé dans la pierre conduit aux marais. Au pied de l'escalier est amarrée une barque de bois imputréfiable. L'escalier est gardé par le fantôme d'un chevalier. Pour passer il faut le convaincre de l'utilité de la mission ou bien le neutraliser. Une fois réglé le problème du gardien, les personnages pourront embarquer dans la barque : longue de 5 mètres, large de 1,5 mètres et profonde de 50 centimètres, elle possède 70 points de résistance (1 point de résistance = 1 point d'EV). Détail amusant : elle ne dispose pas de rames... Après plusieurs heures d'une navigation lente et pénible, la barque arrivera tout prés d'une petite île. Tout à coup des hurlements s'élèveront, tandis qu'une superbe jeune femme à demi nue, courra vers le rivage de l'île en criant aux PJs de venir la sauver. Elle doit être la prisonnière du Monstre du Lac. Puis avec un cri strident, elle leur dira de prendre garde derrière eux : à une trentaine de mètres de leur barque, se dresse maintenant la silhouette gigantesque du monstre (9 mètres de haut!). Avec un rugissement de rage, il se mettra à nager vers eux. Au moment où les PJs penseront mettre pied sur l'île, le monstre disparaîtra et ils se rendront compte qu'ils se sont enfoncés à mi-corps dans le marais, non loin d'un îlot (10 mètres sur 15). De cet îlot un homme en haillons les interpellera soudain, les remerciant de lui avoir apporté un moyen de fuir cette île, où ses confrères l'avaient abandonné, il y a de cela 7 ans. Il monte alors dans la barque, puis passe à côté d'eux en les couvrant d'insultes. Tous les PJs sont à moins de 5 mètres de la barque. Pour avancer d'un mètre dans le marais il faut réussir une épreuve de force à +2. Une autre épreuve de force sera nécessaire pour se hisser à bord. Mais pendant ce temps, le druide fou ne se privera pas de frapper vicieusement les personnages. Vu sa position, il bénéficie d'un bonus d'attaque et de parades de +3. Ses agresseurs subiront quant à eux un malus de -2. Deux solutions s'offrent aux PJs : aller à droite ou à gauche. Si les personnages décident d'aller à droite, ils tomberont sur le monstre qui passait par là, attiré par le bruit et les remous...



Mais s'ils vont à gauche, ils ne risquent rien, Enfin... Presque, puisque leur esquif sera aspiré par un tourbillon. La larve ne les poursuivra pas.

TERRE!

Après une petite heure de canotage à l'aveuglette, la barque s'échouera sur la terre ferme. Non loin de là se dressent les premières pentes de la montagne. Après une rapide inspection des lieux, les PJs pourront s'installer pour dormir un peu. Il est environ minuit. Le lendemain, ils devront commencer leur ascencion : il leur faudra environ trois heures pour gravir la pente escarpée qui mène à la première corniche. Celle-ci s'étend sur deux kilomètres carrés et est recouverte de fondaisons touffues. C'est le lieu idéal pour prendre un peu de repos tout en dégustant les fruits délicieux (pommes et noix) qui pendent des arbres centenaires : un petit coin de paradis...

VOS PETITES ANNONCES SONT GRATUITES!
N'hésitez pas à nous les envoyer. Délai maximun de

LE RAVIN DE LA BRUME

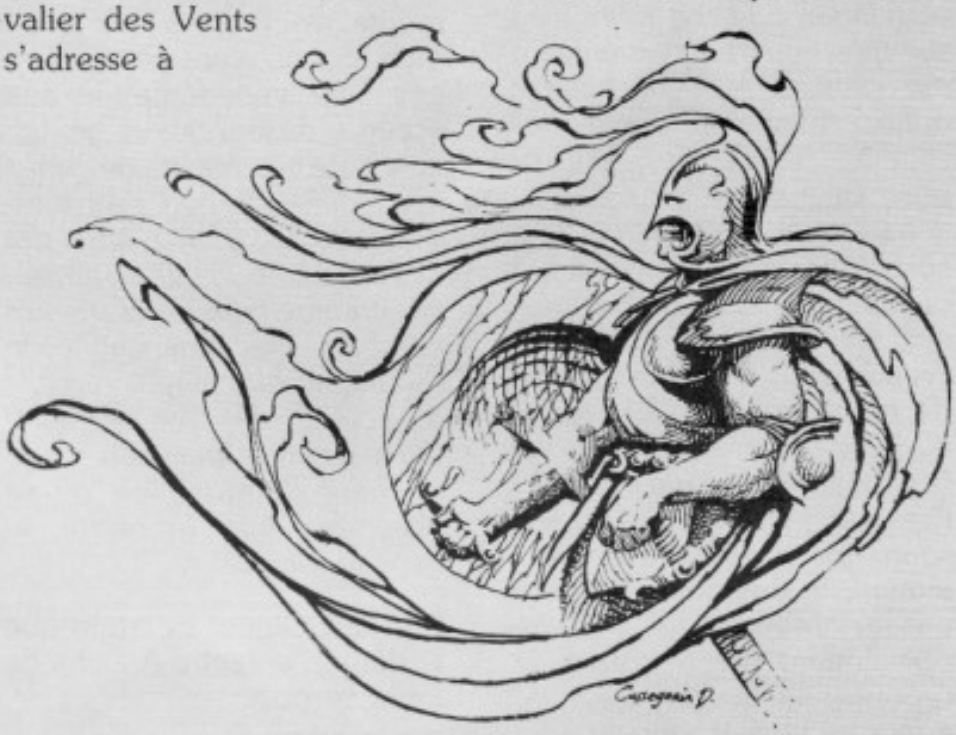
A moins que les PJs ne désirent s'offrir trois heures de voyage supplémentaires, ils devront descendre dans ce ravin par un chemin à peine marqué puis se frayer un passage dans la brûme épaisse qui en emplit le fond. Quatre épreuves d'intelligence à +3 sont nécessaires pour se retrouver de l'autre côté du ravin, juste en face du chemin qui repart à l'assaut de la montagne. Mais ce ravin est le territoire d'un Kobold et celui-ci se fera une joie d'égarer les voyageurs pour se divertir de leur désarroi, voire de leur mort, s'ils tentent quelques actions *« musclées »* contre sa personne. Au plus profond du ravin s'ouvre une crevasse d'où s'échappe la vapeur d'eau d'une source chaude. C'est cette vapeur d'eau qui se condense au contact de l'air froid du ravin pour former ce brouillard. Si une épreuve d'adresse à +5 est ratée, le personnage malchanceux ne pourra pas se rattraper à temps et subira le même traitement qu'un homard : un barbotage dans de l'eau à 90° soit 3D6 de dommages par round... Bon appétit! Si le Kobold est tué, on ne pourra rien récupérer d'autre que ce qu'il a sur lui : sa retraite étant introuvable.

De plus en plus abrupt, le chemin qui commence de l'autre côté du ravin butte bientôt au pied d'une falaise quasi verticale de prés de 80 mètres de haut. Dix épreuves d'adresse à +4 seront nécessaires pour triompher de l'obstacle. Une fois parvenu en haut, une petite corniche s'étend jusqu'au nouveau ravin, vertigineux cette fois-ci. Le seul moyen de le franchir paraît être un étroit pont de pierre.

LE PONT DES VENTS

Tandis que les PJs s'avancent sur le pont, le vent se lève, gagnant rapidement en puissance. Bientôt, il leur sera impossible de communiquer entre eux. Alors que la violence du vent atteint son paroxisme, manquant de les précipiter dans l'abîme à chaque instant, une étrange apparition prend substance sous leurs yeux : les airs agités par le vent prennent peu à peu la forme tangible d'un chevalier en armure. Bien qu'encore translucide, le chevalier des Vents s'adresse à eux d'une voix puissante et menaçante : *« Je suis Floran de Chalmer, gardien du domaine des hauteurs Venteuses, fief de mon seigneur Arkor, fils de Ronda la déesse des tempêtes et de Firun le dieu de l'hiver. Nul ne peut pénétrer sur les terres du seigneur des orages, s'il n'a pas sa bénédiction ou la force de le vaincre! »*.





L'étroitesse du pont ne permet pas de se battre autrement qu'en file indienne. Mais les PJs peuvent s'encorder, ou se succéder pour combattre le chevalier, aprés que le premier d'entre eux ne soit tombé dans l'abîme ou qu'il ne soit suspendu entre ciel et terre (une épreuve d'adresse à +5 lui ayant permis de se rattraper à temps. Mais il fatiguera rapidement et devra faire une épreuve de courage à chaque round. La difficulté de l'épreuve commençant à − 2 et augmentant d'un point par round). En espérant que ses camarades vaincront leur adversaire avec célérité... Le pont franchi, s'amorcent les premiers degrés d'un escalier monumental.

LE GRAND ESCALIER

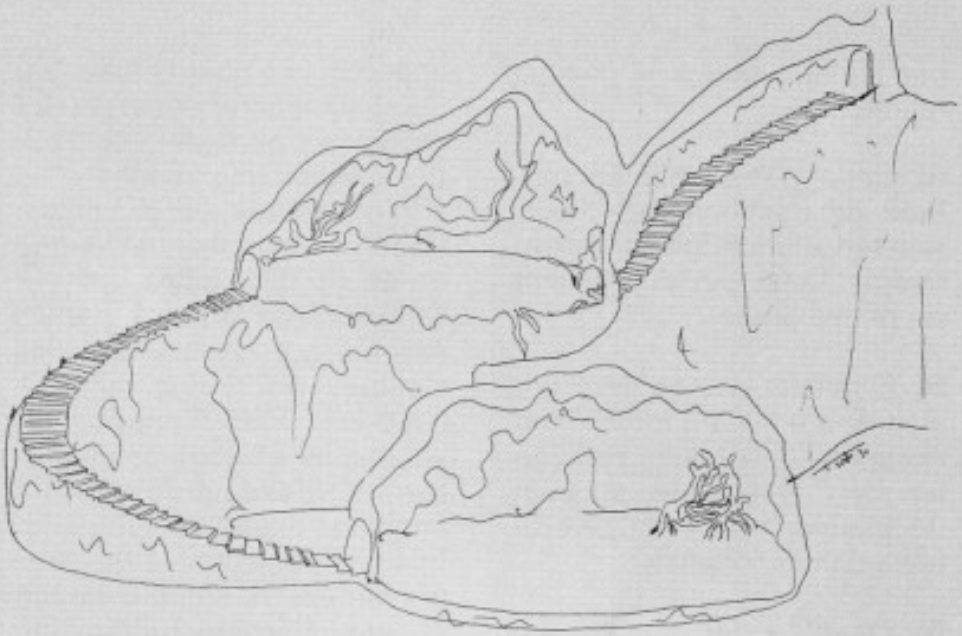
Cet interminable escalier large de plus de trois mètres, serpente sans fin sur les flancs du Pic de l'Aurore. Pour atteindre le sommet du Pic, il faut comp-

ter trois bonnes heures. Jusqu'à mi-hauteur la vue est d'une beauté à couper le souffle. Mais l'escalier continue toujours à monter, plus haut, toujours plus haut, jusqu'à percer la couche nuageuse... A peine les personnages ont-ils pris pied sur le vaste palier qui surplombe les derniers nuages, qu'un bruit d'ailes attire leur attention. Majestueusement un dragon va se poser prés d'eux sur un pilier. Et devant les aventuriers pétrifiés, il prendra la parole d'une voix sifflante : « *Vous avez pénétré sur les terres du seigneur Arkor sans y être invités. Je ne puis vous laisser passer à moins bien sûr que vous ne parveniez à me vaincre. Mais de cela je doute. Aussi pour rendre les chances plus égales, je propose que nous nous affrontions en une joute verbale : si vous trouvez la réponse à ma devinette, vous pourrez passer. La voici : si parfois je gronde entir le ciel des éclats de mon courroux, il m'arrive aussi de verser des larmes sur la terre accablée : qui suis-je?* » Réponse : l'orage! Si les personnages répondent correctement, le dragon les laissera passer. Mais si les PJs ne parviennent pas à trouver la réponse, le dragon les attaquera. Si les PJs arrivent à lui tenir tête 8 rounds, il interrompra le combat et leur dira avant de s'envoler : « *Vous êtes courageux et le courage doit toujours être récompensé. Je vous laisse passer et que votre quête soit menée à bien!* ». Après plus d'une heure d'ascension sans histoire, l'escalier débouche sur une vaste corniche, dernière étape avant le sommet. Face à l'escalier se dresse un grand trône de pierre sculptée, dans lequel est assis nonchalamment un Géant des Orages. A la venue des personnages il se lèvera et leur demandera ce qu'ils sont venus chercher. Quelque soit la réponse des PJs, il leur dira qu'il ne peut rien pour eux et qu'ils doivent redescendre sous peine de subir son courroux, car ils sont ici des intrus, son dieux ne l'ayant pas averti de leur venue... Alors que la tension monte, voire après que quelques coups aient été échangés, une voix féminine aux accents désagréables se fait entendre : « *Merci de nous avoir guidés à bon port messieurs les héros! Je n'aurai pas de mal à vous éliminer, éprouvés comme vous l'êtes par vos combats, pas plus que cette montagne humaine à cervelle de bois. Et dés que j'en aurai fini avec vous, plus rien n'empêchera l'Ordre Noir de se répendre dans la région et dans le monde!* ».

Rire diabolique. Et tandis que le démon volant d'Arakina de Feral se pose sur la corniche avec sa cavalière, des nuées de fumée apparaissent autour des personnages, les encerclant rapidement. Elles se dissiperont pour laisser la place à des moines du Dieu sans Nom (Autant que de PJs plus 1D6 autres, ou à la discrétion du MJ). La moitié des moines attaquera le géant, l'autre moitié s'occupant des PJs, Arakina ne prendra part au combat que si ses sbires faiblissent, ou bien si elle est attaquée, préférant de beaucoup rester en retrait pour lancer ses sorts. Alors que le combat tourne au désavantage des PJs, Arkor apparaît et s'adressant au personnage le plus méritant il lui dira : « *La Déesse Enalia m'a informé du but de votre quête et j'ai décidé de lui accorder mon soutien. Quant à toi, ta bravoure et ta volonté m'ont séduits : reçois la Puissance des Orages! Qu'elle te donne la force de vaincre les servants de l'Enfer!* ». Le personnage bénéficiera alors du même sort que Tchvord, le géant : Force des Orages. Se reprenant à son tour le géant invoquera lui aussi la Puissance des Orages : nul doute que la victoire ne



change de camp... Lorsque la situation apparaîtra comme vraiment perdue, Arakina lancera le sort Médusa et prendra la fuite en s'envolant sur un démon. Quant aux moines survivants (s'il en reste!) ils disparaîtront dans un nuage de fumée sulfureuse... Leur parvenant de l'horizon, la voix d'Arakina leur criera : « *Vous n'avez pas encore gagné et nous nous retrouverons un jour. Et ce jour là, je vous tuerai!* »



LE CRISTAL DE L'AURORE

Le géant leur fera alors ses excuses, puis il les conduira jusqu'au sommet du pic de l'Aurore. Là, il ramassera un long cristal rosé et l'élevant dans la lumière du soleil couchant pour que les PJs puissent mieux admirer sa beauté, il leur contera la Légende du Pic de l'Aurore : « *Il y a très longtemps, du temps où les dieux vivaient encore parmi nous, la Déesse Aurora, la sœur d'Arkor, découvrit le corps sans vie de son frère, tué par les Monstres de l'Enfer. Elle le ramena au sommet de ce pic et l'y enterra. De retour au royaume des dieux, là-haut dans le ciel, elle contempla la sépulture de son frère et elle pleura. Tombant du ciel, ses larmes touchèrent la tombe de son frère et lui rendirent la vie. Il se redressa alors et recueillant les dernières larmes de sa sœur, il les transforma en cristaux, afin qu'à jamais son geste fut honoré. Comme il le désir lui même, je vous remets l'une de ces larmes. Là où on les pose, la vie renait. Faites en bon usage! Adieu!* ». Il s'abimera alors dans la contemplation du ciel ensanglanté par le couchant. Il ne reste plus aux PJs qu'a s'en retourner.

ÉPILOGUE

Après un retour sans histoire, les PJs placeront le cristal en terre à l'endroit de l'ancienne source et soudainement, celle-ci jaillira plus rapide et plus pure qu'autrefois.

Trois jours de réjouissances couronneront le retour de la vie dans la vallée. Et la nuit lors du banquet d'adieu, les étoiles et la nature sembleront s'unirent pour célébrer la douceur de vivre en Aventurie : un hymne à la vie...

NB : Accessoirement les PJs se partageront 1000 PA.

LE TEMPLE DU DIEU SANS NOM

En prenant à gauche, les personnages se sont fourvoyés sur le territoire du temple du Dieu Sans Nom. A chaque pas, la forêt devient plus épaisse et plus sinistre. Toute vie animale semble avoir complètement disparue... Après environ une heure de marche difficile, le sentier croise un pilier sculpté de motifs démoniaques. Un autre sentier à peine tracé s'ouvre à gauche du pilier, tandis que l'autre sentier continu une centaine de mètres pour se perdre ensuite dans la végétation. Le second sentier quant à lui, serpente une dizaine de minutes, parfois avalé par la forêt. Enfin il débouche en face d'une petite falaise, où s'ouvre, dissimulée derrière des buissons, l'entrée d'une caverne.

1) Un long tunnel, obscur et sinueux fait suite à l'ouverture de la caverne.

2) Une petite grotte plongée dans le noir, abritant deux gardes du temple. Ils attaqueront bien-sûr de dos. Cette salle étant encombrée d'énormes toiles d'araignées, poussiéreuses, les gardes peuvent rester invisibles, même si les PJs ont une source de lumière. Si le combat tourne mal pour eux, les gardes tenteront d'alerter leurs compagnons en frappant le gong d'alarme. Dans ce cas tous les habitants du temple seront prévenus que des intrus se sont introduits dans la place et ils se tiendront sur leurs gardes...

3) Un couloir d'une dizaine de mètres se termine par une volée de marches conduisant à une porte en bois. Elle n'est

pas fermée, sauf si le gong a retenti...

4) Cette grande salle encombrée de marchandises diverses, servait autrefois de hall au temple. Deux gardes y veillent en permanence.

5) Quartiers des gardes : il y a ici douze lits. La moitié sont occupés et on peut y rencontrer de 2 à 4 gardes en train de manger ou de se divertir (dés, dames, osselets).

6) Quartiers des moines : il y a dans cet endroit autant de lits que de PJs plus 1D6 autres (au choix du MJ). La moitié de ces lits sont occupés, tandis que 1D3 moines sont en prières ou en train de s'habiller. Si jamais l'alarme a été donnée, les moines et les gardes tendront une embuscade aux PJs : en faisant par exemple croire qu'ils sont en train de dormir...

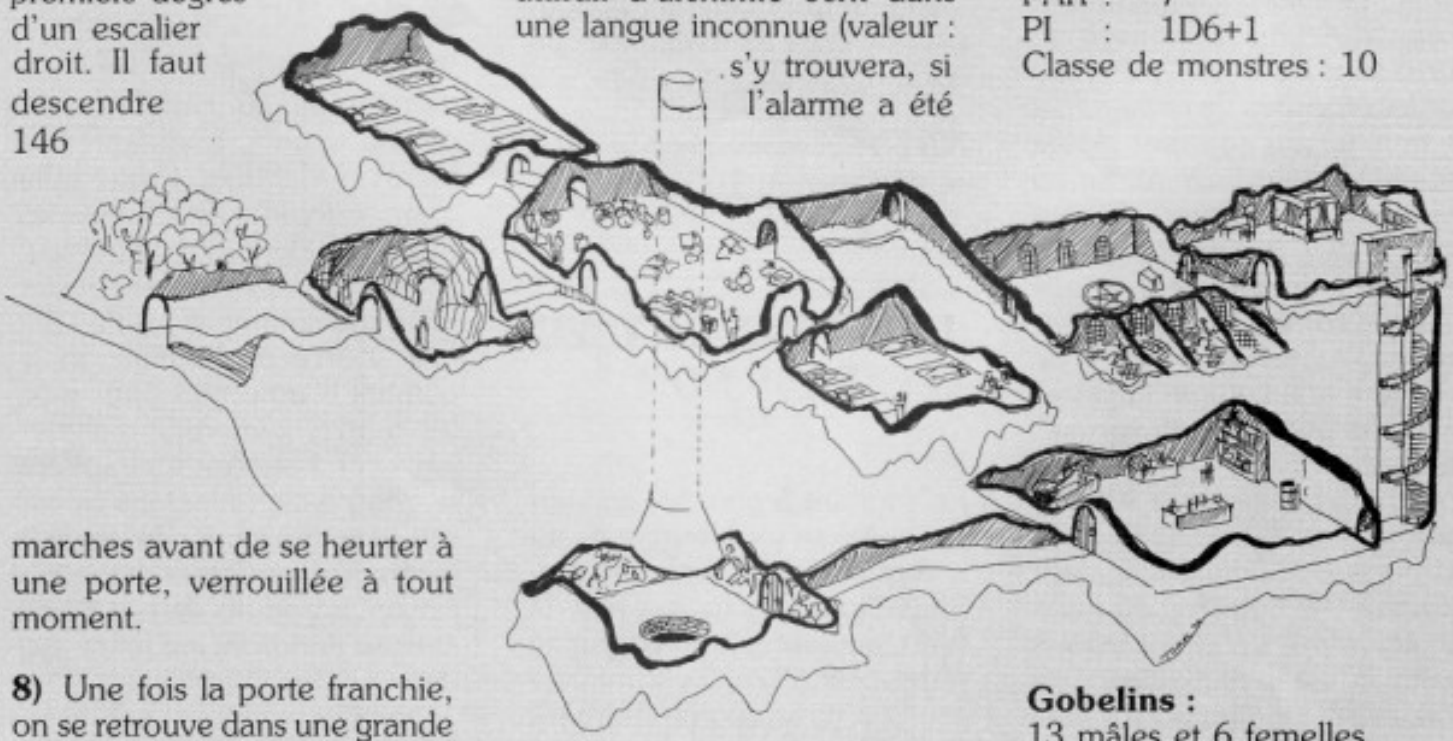
7) Après 20 marches, on se retrouve dans une petite salle circulaire, où s'amorcent les premiers degrés d'un escalier droit. Il faut descendre 146 marches avant de se heurter à une porte, verrouillée à tout moment.

8) Une fois la porte franchie, on se retrouve dans une grande salle, trés haute de plafond. Le sol et les murs sont de marbre noir veiné de rouge. Il a du faloir un travail de titan pour apporter ces pierres jusqu'ici. De chaque côté, s'ouvrent des cellules étroites, fermées par des grilles. Deux d'entre elles abritent encore des personnes vivantes : il s'agit d'une femme et de sa fille. Elles ont été capturées sur la route, par les moines qui cherchaient des victimes pour leur sacrifice quotidien. Elles n'ont plus de vêtements et sont complètement terrifiées (et trés dures à faire taire quand elles hurlent). Elles voyageaient avec leur père et époux. Celui-ci fut tué et leur charrette brûlée. Un pentacle constitu la seule décoration de la pièce. Sur le mur du fond se trouve une porte verrouillée suivie d'un couloir et d'une autre porte verrouillée donnant sur les appartements de la prêtresse.

9) Les appartements de la prêtresse :
— Une chambre avec coffre, lit, tentures, et bibliothéque contenant des livres occultes et dissimulant un escalier secret en colimasson.
— Un laboratoire avec tout un attirail d'alchimie écrit dans une langue inconnue (valeur : 6 PO par volume. Chaque volume pèse 4Kg...). La prêtresse conduit a cette pièce après un long couloir).

10) La salle secrète : c'est une petite pièce (5 mètres par 5), aux murs sculptés de bas reliefs démoniaques. Sur le sol, un puit noir et puant, à la margelle gravée de runes, donne tout droit sur l'Enfer. Dans le plafond, une cheminée (2 mètres sur 2) conduit à la surface. Si la prêtresse est attaquée, elle se rendra dans cette pièce pour enfourcher sa créature ailée et prendre la fuite. Mais si elle a été prévenue par l'alarme, elle y invoquera un démon avant de s'enfuir par le conduit. Le démon se fera un plaisir de dévorer les PJs qui passeront par là... Le conduit débouche dans un gros arbre mort, il est donc indétectable de l'extérieur.

PNJs
Racines gardiennes :
FOR : 20
ATT : 12
EV : 20
PAR : 7
PI : 1D6+1
Classe de monstres : 10



s'y trouvera, si l'alarme a été donnée, elle sera dans la pièce secrète, dont la porte est restée ouverte... (en effet une porte

Gobelins :
13 mâles et 6 femelles
(score 02/2)

COU : 5
EV : 12

ATT : 7
PAR : 6
PI : 1D6+2
Protico : 2
Classe de monstres : 5

L'ogre :
COU : 25 (il a très faim)
EV : 45
ATT : 6
PAR : 6
PI : 2D6+4
Protico : 3
Classe de monstres : 20

Le gardien :
COU : infini
INT : 10
EV : 40
PAR : 8 (immortalité + bouclier maille)
PI : 1D6+4 *épée*
Classe de monstres : 30

Druide fou (niveau 3) :

FOR : 12
COU : 14
INT : 13
ADR : 10
CHA : 10
ATT : 12
PAR : 9
PR : 2 (vêtements épais)
PI : 1D6 (poignard)
EV : 40
EA : 30
— Mauvais œil : 8 PA, 5m, 20 assauts attaque ses amis
— Domination des plantes 5 PA, 50m, à volonté les plantes ligotent les PJs (1D6 PI/round) sauf si jet adresse
— Illusion : 10 PA, 60m, à volonté

Monstre du lac :
COU : 30
EV : 100
PR : 4
ATT : 14/10
PAR : 6
PI : 2D6+2 (morsure)
3D6 (queue)
Classe de monstres : 10

Larve des marais :
COU : 20
EV : 50
PR : 3
ATT : 12
PAR : 0
PI : 2D6 (morsure)
Classe de monstres : 40

Kobold :
COU : 15
EV : 30
PR : 2
ATT : 16
PAR : 5
PI : 1D6
Sorts à volonté :
— écho malin
— épée aimant
— feu-follet
— imitation des voix
Classe de monstres : 30

Floran de Chalmer :
COU : 30
EV : 40
PR : 4
ATT : 10 (hache)
14 (épée)
PAR : 12 (hache)
10 (épée)
PI : 1D6+5 (hache)
1D6+5 (*épée*)
Classe de monstres : 60

Géant des Orages : Kalum
COU : 40
EV : 60
PR : 5
EA : 30
ATT : 12

PAR : 8
PI : 2D6+8 (hache à deux mains)
sorts :
— imposition des mains
1 PA = 1 PU
— colère des orages
15 PA : +6 ATT
+6 PAR
+6 PI
pendant 10 rounds
Classe de monstres : 100

Arakina :
prêtresse niveau 3
Magicienne niveau 3

Moines
COU : 25
EV : 25
EA : 20
PR : 2
ATT : 8
PAR : 8
PI : 1D6+4

Classe de monstres : 20

Gardes
COU : 20
EV : 20
PR : 20
PR : 3
ATT : 8 (lance : L)
10 (hache ou (épée : HE)
PAR : 6 L
2 HE
PI : 1D6+6 L
1D6+4 HE

Classe de monstres : 15

Démons volants
COU : 25
EV : 50
PR : 3
ATT : 10 (griffes*2)
8 (morsures)
PAR : 6
PI : 1D6+6 2G
2D6+1

Classe de monstres : 60

Démon
COU : 40
EV : 40
PR : 5
ATT : 12
PAR : 10
PI : 2D6

Classe de monstres : 50

(suite des ANNEXES de Source de vie à la page 78)

PHILIPPE BOULANGER

PAVE D'OUTRE MONDE

LE RETOUR DE NO



Il faudra compter environ neuf heures de jeu pour qu'un groupe de cinq à six joueurs puisse arriver au bout de l'aventure. Parmi ces joueurs, il est essentiel qu'il y ait au moins une joueuse qui accepte d'incarner le rôle de Nancy Warren. Tous les autres personnages devront avoir des raisons de répondre à l'invitation de cette demoiselle en fonction de leurs motivations. Il est notamment nécessaire qu'un des personnage soit très attiré par Nancy Warren afin de remplir le rôle de « *chevalier servant* » à son égard. Comme ce scénario ne s'adresse pas obligatoirement à des débutants, vous pouvez accepter un ou deux personnages ayant une connaissance limitée du mythe de Cthulhu (5 à 20%).

Avant de faire jouer, lisez attentivement l'ensemble du pavé pour vous imprégner de son atmosphère et n'hésitez pas à y ajouter des détails de votre cru tout en respectant la cohérence interne de cette histoire. Nous vous la présentons en quatre parties : la première relate la destinée de la famille des Azanor ayant pactisé avec l'esprit tortueux, maléfique et immonde de Northot. La seconde fixe le cadre spatial et temporel de l'aventure en vous plongeant dans l'ambiance de la fin des années vingt. La troisième partie vous dévoile les nouveaux monstres, objets et créatures pouvant agir, et vous dit presque tout sur Northot et ses adorateurs. Enfin, la dernière partie vous donne la suite des événements aboutissant au retour de Northot et la fin des investigateurs. Cette trame est linéaire et il s'agira pour vos joueurs de comprendre et de briser la destinée qui leur est offerte.

HISTORIQUE DE LA FAMILLE AZANOR

Une vieille famille liée à la sorcellerie...

Toutes les archives concernant la vieille famille française des Azanor sont formelles : depuis leur retour des croisades, une fort mauvaise réputation entoura leur château-fort situé au centre de la Suisse Normande. Certains dénoncèrent des pratiques démoniaques, d'autres révélèrent des pactes infernaux,

L'APPEL de CTHULHU

R



RTHOT

Ce scénario de l'Appel de Cthulhu se déroule durant la fin des années vingt, en Nouvelle Angleterre, et va opposer les investigateurs à une malédiction lancée en 1824 par deux êtres assez fous pour invoquer le nom de Celui-Qui-Ne-Doit-Pas-Exister : Northot.

Inutile de vous reporter, inquiet, à vos livres du mythe de Cthulhu, c'est bien sans doute la première fois que vous entendez parler d'une telle créature car même Lovecraft n'avait pas osé révéler l'existence de Celui-Qui-Ne-Doit-Pas-Exister. Cependant, COM, dans sa quête ininterrompue du fantastique et de l'horreur n'hésite pas, lui, à vous emmener au-delà du mythe de Cthulhu...

d'autres encore prétendaient qu'ils n'avaient plus rien d'humains. Malgré la fuite de la majorité de leurs serfs et l'apparent abandon de leur territoire se recouvrant à nouveau de forêt, les Azanor survivèrent jusqu'à la révolution sans jamais être inquiétés par les grands de ce monde. Si certains y décelèrent une nouvelle preuve d'une protection satanique, d'autres, plus rationnels, soulignèrent le fait que le nom des Azanor apparut parfois lors de sombres histoires d'espionnage et d'assassinats et que leur loyauté ne fut jamais mise en doute et leurs impôts toujours réglés avec l'or le plus pur...

Cependant, en 1789, l'écroulement de l'ancien régime toucha aussi cette vieille noblesse d'épée réfugiée au fin fond de la Normandie.
Des *« gens de la ville »*, guère impressionnés par les légendes que leur contaient les rares paysans du coin, prirent d'assaut le château et le pillèrent en massacrant tous ceux qui s'y trouvaient. Une telle violence étonna un peu les autorités révolutionnaires, mais on dit que l'on trouva dans les caves du château les restes de sacrifices humains dans une salle torture utilisée récemment.

De la famille des Azanor, il ne resta que Charles vivant, protégé par sa vieille nourrice qui avait eu le temps de fuir la région dans la tourmente révolutionnaire. Celle-ci réussit à le confier à un négociant en vin américain Herbert Stauton qui accepta de le ramener en Amérique afin de lui éviter une fin prématurée. Pour seuls bagages, Charles ne possédait qu'une petite bourse avec quelques pièces d'argent et un grand sac contenant quelques vêtements et un livre soigneusement enveloppé que sa nourrice lui avait interdit de lire avant l'âge de seize ans, suivant en cela l'instruction de ses maîtres.

Généalogie des Azanor depuis la naissance de Charles

Charles d'Azanor (1780-1824) : émigré français fuyant la révolution Charles s'intègre rapidement dans la famille Stauton et devient un véritable fils adopté. Brillant, il étonne ses contemporains par son savoir et sa culture dès l'âge de seize ans. Promis à un bel avenir, il déçoit néanmoins les espoirs bourgeois de son père

en refusant de le seconder dans ses activités commerciales. En 1805, il épouse la fille unique des Stauton, Héléna. L'affaire déclanche un petit scandale dans les milieux bien-pensants de Boston qui y voient une forme presqu'incestueuse, les deux enfants ayant grandis ensemble, tandis que d'autres, plus terre à terre constatent simplement que la dote très confortable d'Héléna leur permettra de s'établir et de vivre sans soucis loin de Boston. En 1810 est acheté par le couple une grande propriété dans les environs d'Arkham où ils s'installent avec leur jeune fils de deux ans pour y vivre à l'écart du monde, reprenant la vieille tradition des Azanor.

Héléna Stauton (1785-1824) : fille unique, elle s'attache rapidement à Charles et son mariage, contrairement aux commérages, est bien un mariage d'amour. Dès l'âge de seize ans, Charles lui fait lire l'Ouvrage des Azanor et convertit sa sœur adoptive en une fervente adoratrice de Northot. Leur résidence d'Arkhamwood ne reçoit guère de visite et les mauvaises langues de Ishinhouse murmurent que des pratiques étranges y tiendraient place. La fuite de leur fils unique, John d'Azanor-Stauton, de la demeure familiale à l'âge de seize ans semble avoir gravement affecté le couple qui, après de vaines recherches durant des mois, se suicident après avoir confié à la famille Halbwach, notaire de Boston de père en fils, leur testament.

John d'Azanor-Stauton (1808-1846) : élevé dans la tradition familiale des Azanor, ne recevant dans le domaine qu'il ne quitte jamais que la visite de quelques membres de la famille Stauton, John jusqu'à l'âge de seize ans a vécu renfermé sur lui-même, rêvant de voyages et de grands espaces. Isolé du monde, il n'avait pas de point de repère pouvant lui permettre de juger le comportement de ses parents. Pourtant, les hurlements qu'il entendait de la vieille crypte qui lui était interdite, la disparition d'invités qui ne repartaient jamais, provoquaient en lui des malaises certains que l'amour qu'il portait à ses parents parvenait difficilement à dissiper.

La brisure eu lieu au début de 1824, pour son seizième anniversaire, lorsque ses parents lui confièrent la lecture de l'Ouvrage des Azanor... Découvrant avec horreur le pacte liant sa famille avec une créature bien pire que Satan, John comprit que la volonté de ses propres parents était de le sacrifier afin d'appeler ce monstre sur terre pour la destruction de toute chose! Intelligent, il feignit d'accepter son destin et étudia durant une semaine les pouvoirs dont disposaient ses parents. Il décida alors de cacher l'Ouvrage en le protégeant par le signe des anciens tandis qu'il s'échappait en faisant croire qu'il l'avait emporté.

La vie de John fut alors une vie d'errance, persuadé que d'autres adorateurs de Northot tenteraient de le retrouver afin de récupérer l'Ouvrage. Il échappa plusieurs fois à la mort et décida de s'éloigner le plus possible de sa patrie. Il emmena avec lui une émigrée irlandaise qui sut le réconforter et avec qui il se maria à New York en 1829 avant de partir aux Indes s'exiler. Son choix n'était pas dû au hasard : un médium qu'il avait consulté lui avait affirmé qu'il y trouverait la paix grâce à un vieil ermite qui détenait des secrets plus anciens que les hommes et pouvait le faire échapper aux recherches des



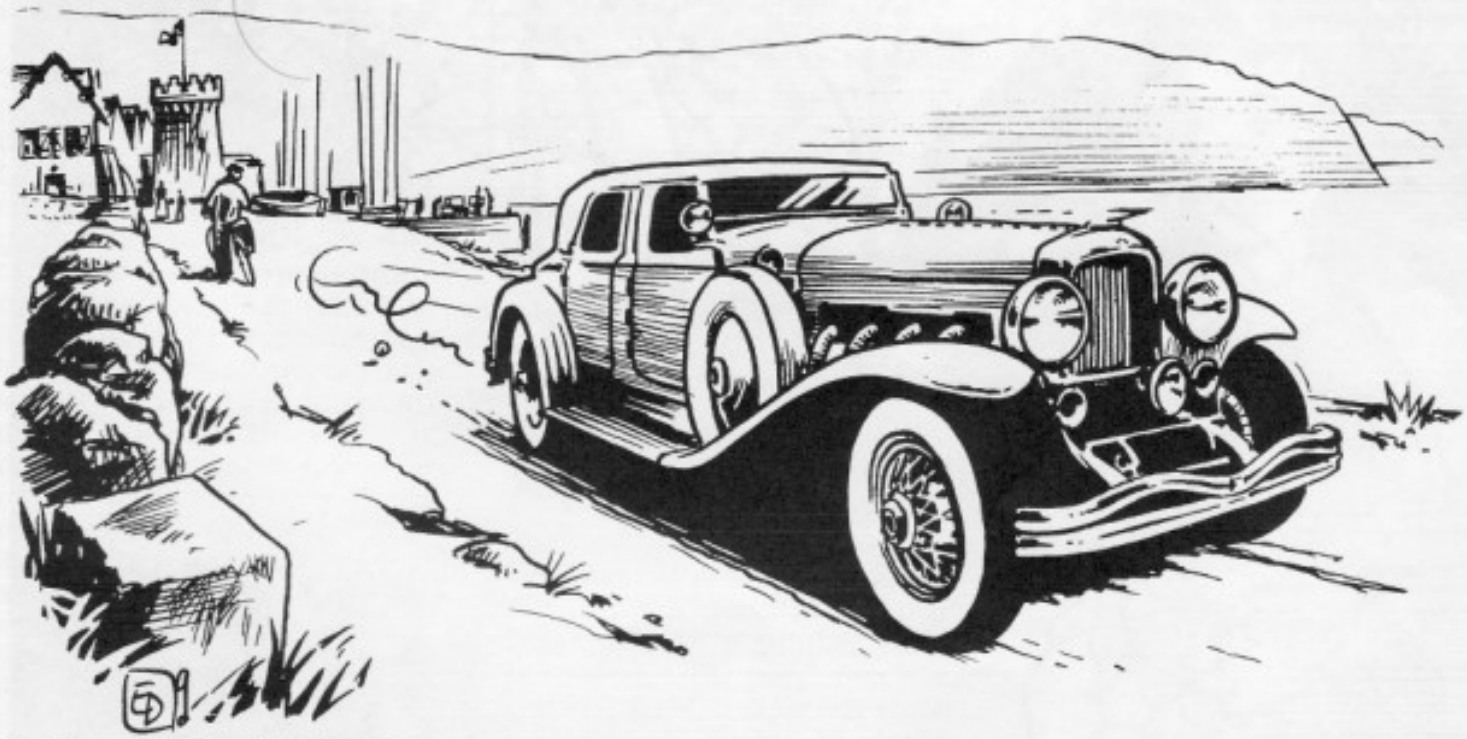
LE RETOUR DE NORTHOT

êtres maléfiques qu'il avait senti à sa poursuite.

John trouva effectivement en Inde une aide inespérée et efficace. Un vieux prêtre de Shiva lui confia un médaillon en le prévenant qu'une malédiction le poursuivait, lui et ses descendants et que jamais il ne devait s'en séparer, sinon pour le donner à son enfant. John et Kathleen vécurent heureux et la naissance d'Emily vint renforcer leur bonheur. John tenta d'oublier ses origines et ne parla jamais du culte de Northot. Il réussit, à partir de rien, à constituer un petit capital grâce à ses activités d'antiquaire et mourut en 1846 de la malaria au cours d'une violente épidémie.

ble catastrophe. Avec sa mère elle caressa toujours l'idée de revenir aux USA, mais faute de moyens, elle ajourna ce projet longtemps. Fréquentant les familles anglaises de Madras, elle subit une éducation britannique fort rigoureuse et se maria avec un jeune officier à l'allure triste, mais plein de douceur : George Stafford. Après la mort de sa mère, elle décida, alors qu'elle était enceinte, de retourner enfin à Boston où la famille des Stauton avait vécue. Elle découvrit ses origines françaises et s'étonna que son père ait supprimé de son nom celles-ci. Vivant heureuse à Arkhamwood, elle donna une fille à son mari après plusieurs fausses couches. Elle eut une fin tragique avec sa fille

1892, Sandy dut un peu délaisser sa jeune femme afin de tenir en mains ses industries chimiques en pleine expansion. Lors d'une réception en 1899, Mary découvrit la vieille crypte et fut fortement intriguée tout comme sa mère. Elles firent ensemble quelques recherches et peu à peu réalisèrent le caractère bien étrange de leur famille. Aidé par un puissant mage occultiste elles découvrirent que la maison était occupée par un esprit maléfique qui attendait quelque chose. A partir de cette date, elles décidèrent d'abandonner la maison, au grand dam de George Stafford et de Sandy Warren, pour aller s'installer à Boston. Là, Mary donna naissance à Sandy War-



Kathleen O'Brien (1810-1862) : la mort de son mari fut une lourde épreuve pour la mère d'Emily, mais avec beaucoup de courage elle parvint à élever sa fille seule. Même si elle ne comprit jamais ce qui inquiétait au fond de lui son mari, elle respecta ses volontés parfois étranges et obligea sa fille à porter continuellement le lourd pendantif qu'il lui avait confié dès sa naissance.

Emily Stauton (1838-1901) : bien qu'elle ne se souvint guère de son père, Emily lui porta une admiration sans borne et sa mort fut une véritable catastrophe. Avec sa mère elle caressa toujours l'idée de revenir aux USA, mais faute de moyens, elle ajourna ce projet longtemps. Fréquentant les familles anglaises de Madras, elle subit une éducation britannique fort rigoureuse et se maria avec un jeune officier à l'allure triste, mais plein de douceur : George Stafford. Après la mort de sa mère, elle décida, alors qu'elle était enceinte, de retourner enfin à Boston où la famille des Stauton avait vécue. Elle découvrit ses origines françaises et s'étonna que son père ait supprimé de son nom celles-ci. Vivant heureuse à Arkhamwood, elle donna une fille à son mari après plusieurs fausses couches. Elle eut une fin tragique avec sa fille en 1901 lors de l'incendie de sa demeure.

Mary Stafford (1868-1901) : élevée dans les bons milieux de Boston, Mary fut une enfant enjouée qui anima plus tard la vieille demeure d'Arkhamwood par de nombreuses réceptions. Elle se maria en 1887 avec un jeune et riche orphelin, industriel de Chicago, Sandy Warren et donna à cette occasion une immense fête en son domaine constituant sa dote. Parcourant le monde en voyage de noces durant près de six mois, elle y acquis un goût pour l'exotisme et l'étrange. Cependant, dès 1892, Sandy dut un peu délaisser sa jeune femme afin de tenir en mains ses industries chimiques en pleine expansion. Lors d'une réception en 1899, Mary découvrit la vieille crypte et fut fortement intriguée tout comme sa mère. Elles firent ensemble quelques recherches et peu à peu réalisèrent le caractère bien étrange de leur famille. Aidé par un puissant mage occultiste elles découvrirent que la maison était occupée par un esprit maléfique qui attendait quelque chose. A partir de cette date, elles décidèrent d'abandonner la maison, au grand dam de George Stafford et de Sandy Warren, pour aller s'installer à Boston. Là, Mary donna naissance à Sandy Warren lors d'un accouchement difficile.

Durant sa convalescence, Mary réclama le médaillon que le médecin lui avait retiré, puis étrangement refusa de le porter pour ensuite le donner à sa fille. Finalement, sa mère laissa des instructions pour que l'on donne l'objet à Nancy et partit à Arkhamwood en emmenant Mary qui éprouvait toujours des troubles dans son sommeil, ne cessant de rêver au domaine. Une fois sur place, entourées de la présence maléfique qui paraissait s'être réveillée, elles décidèrent de

brûler la maison après avoir muré l'accès de la cave à la crypte. Mais alors qu'elles répandaient l'essence à tous les étages, l'incendie se déclara spontanément, les portes se verrouillèrent d'elles-mêmes et les deux femmes furent brûlées vives alors que le gardien tentait vainement de les faire sortir. Les pompiers arrivèrent bien trop tard et il ne resta qu'une partie du premier étage en cendre avec deux cadavres calcinés.

s'installer aux Etats-Unis avec sa femme en 1868. Héritant d'un oncle riche, il put faire vivre sa famille jusqu'à sa mort grâce au produit de ses rentes. C'est lui qui se chargea de l'éducation de la petite Nancy à la mort de sa femme et de sa mère. Il mourut de vieillesse à Boston, n'ayant jamais remis les pieds dans le domaine d'Arkhamwood.

Sandy Warren (1860-1928) : orphelin, cet homme a toujours fait passer les affaires avant le reste afin d'assurer une sécurité maximum à sa famille. Mais à cette sécurité matérielle, Sandy sacrifia un peu de son affection à sa femme à laquelle il reprocha de ne pas avoir mis au mode un fils comme il le désirait. Quand la tragédie arriva, il s'enferma durant plusieurs jours, refusant de voir quiconque. Il évita de s'occuper de sa fille qu'il confia à son beau-père tant celle-ci lui rappelait le souvenir douloureux de son épouse. Néanmoins il lui assura un revenu confortable et s'il se montra avare de son affection et de sa présence, il ne le fut pas de ses biens. A 68 ans, il mourut d'une crise cardiaque lors d'une tournée d'inspection de l'une de ses



George Stafford (1832-1913) : né à Manchester, il s'engagea rapidement dans l'armée britannique par dégoût des études. Pacifiste et anti-collonialiste, il fut toujours considéré comme un original par les siens. Heureux dans son mariage, il changea de nationalité quand il vint

usines chimiques, laissant à sa fille une fortune estimée à plus de trois millions de dollars.



LE RETOUR DE NORTHOT

Une histoire de sorcellerie

A travers les vies des descendants des Azanor on peut voir se dessiner le destin prévu pour la jeune Nancy Warren. A l'époque des croisades la famille prit contact avec le milieu des mages arabes et receuillit tout son savoir dans un livre appelé l'Ouvrage des Azanor. A sa lecture, les différentes générations s'adonnèrent au culte de Northot et renouèrent chaque fois le pacte selon lequel ils feraient tout pour son retour en échange des pouvoirs qu'il leur concédait. Ainsi le meurtre et la corruption furent les deux spécialités des Azanor durant tout le moyen-âge et la renaissance...

Seule une conjonction particulière de l'espace et du temps permet le retour de Northot. Les Azanor sont persuadés que ce retour sera synonyme de gloire et de puissance, mais en cela ils ont toujours été trompés. Charles d'Azanor et sa femme Héléna ont échoué dans leur tentative de conversion de leur fils à ces rites infernaux durant lesquels il devait faire don de sa vie. Incapable de le retrouver, ils ont pris le risque de contacter Northot afin d'utiliser sa puissance magique et accomplir ce qu'ils considéraient comme leur destinée. En se sacrifiant, ils ont pu canaliser un bref instant sa magie et l'esprit de Charles put survivre en hantant sa maison. Depuis 1824, il attend que la conjonction soit à nouveau favorable pour préparer le Grand Retour. Quant à l'esprit d'Héléna, il fut sacrifié afin de lancer une malédiction sur sa descendance qui ne put désormais n'engendrer qu'une fille par génération, assurant ainsi un lien inaltérable et puissant par la voie des femmes.

Le but des Azanor est d'attirer la dernière de la lignée dans la maison hantée dans la grande chambre du second pour la féconder et la faire enfanter dans la même nuit d'une petite fille. Ce monstre, décrit plus loin, n'aura alors plus qu'un seul but : sacrifier Nancy sur l'autel de la crypte afin d'ouvrir un passage sur le non-espace d'où Northot sera rappelé. Pour cela, Charles et Héléna ont confiés aux Halbwachs leur testament obligeant leur descendante de passer au moins une fin de semaine dans la demeure afin d'en prendre possession.

MASSACHUSETS, NOVEMBRE 1928

Pour l'aventure, vous pouvez vous reporter à la page 4 du livre des règles de l'Appel de Cthulhu afin d'avoir le plan général de la région dans laquelle nos investigateurs devront évoluer. Le plan 1 fournit plus de détails sur la région et par effet de zoom, le plan 2 décrit le domaine des Azanor dans Arkhamwood. Le plan 3 détaille la demeure des Azanor.

Atmosphère à Boston, fin 1928...

Voici des thèmes de discussions mondaines possibles pour l'époque : en politique, l'établissement du parti fasciste comme parti unique en Italie confirme bien que la vieille Europe est déchirée entre une tendance totalitaire et démocratique. Pourtant, le pacte Briand-Kellog du 27 août semble mettre la guerre *« hors la loi »* par les 60 pays signataires dont l'Allemagne et le Japon. La SDN paraît enfin remplir son rôle en étant accepté comme arbitre pour les conflits internationaux. Autant d'éléments qui confirment l'éloignement du spectre de la guerre et l'établissement d'une ère durable de paix et de prospérité.

Aux USA, qui ne fait toujours pas partie de la SDN, le candidat Hoover a été élu sur un programme dans lequel la prohibition est toujours aussi dure. A Chicago, on ne compte plus les meurtres liés aux trafics de l'alcool et des jeux. Heureusement, Boston est une ville plus calme bien que les *« speakeasies »* constituent toujours les lieux rêvés de débauche d'une jeunesse insouciante et fortunée. Malgré cela, certains ne suivent pas la tendance isolationniste et s'interrogent sur l'ampleur de la *« collectivisation »* des terres ayant eu lieu au mois d'octobre en URSS. Ces bolchéviks ne donnent-ils pas un déplorable exemple à la classe paysanne errante sur les routes des Etats-Unis?



Mais bien d'autres événements marquent la vie sociale Bostonienne : tous continuent de saluer le fantastique exploit de Lindbergh ayant réussi en mai

1927 à traverser l'atlantique en aéroplane. Dans la même année toute cette bonne société s'est émerveillée aux sons du premier film parlant *« the jazz singer »* et déjà la polémique s'est ouverte entre ceux qui défendent l'art véritable du muet et ceux prévoyant sa fin prochaine. La littérature voit aussi apparaître de nouveaux noms, adorés par les uns, honnis par les autres, mais lus par beaucoup : Hemingway, Dos Passos, O'Neill, Faulkner sont-ils des éphémères ou marqueront-ils leur époque ?... Le débat est ouvert dans les cercles littéraires de la haute bourgeoisie américaine. Mais la nouvelle agitant ce milieu aisé reste l'identité de l'acheteur d'un collier de perles roses de 685 000 $ chez un joaillier New Yorkais qui ne resta même pas huit jours en vitrine comme l'a relaté *« The New Yorker »*. Le vendeur a confié aux journalistes que *« la fortune de son client est récente et modeste »*, vraiment *« la prospérité est au coin de la rue! »*.

La visite d'Halbwach

C'est dans cette atmosphère particulière que Nancy Warren va recevoir une semaine après la mort de son père la visite de Jason Halbwach. Celui-ci se présentera au petit matin, le jeudi 22 novembre et dérangera sûrement le sommeil de la jeune héritière noyant son chagrin dans une frénésie de fêtes et d'amusements.

NOTE : cette partie devra être jouée en solo avec la joueuse incarnant Nancy.

Celle-ci peut très bien refuser de recevoir le clerc de notaire qui déposera alors une lettre datée et signée par lui notifiant le motif de sa visite. Dans ce cas, Nancy devra se contenter d'une description imprécise de son vieux domestique Igor ayant reçu le Notaire : *« il avait l'air pressé et un peu grippé »*. Sinon, elle recevra la visite d'un homme de 40 ans aux cernes marqués et au teint livide. Les mouvements, lui faisant sortir de sa serviette de cuir une liasse de documents, sont nerveux et il laissera tomber quelques feuilles par maladresse qu'il récupèrera avec fébrilité. Une fine sueur recouvrira son front au fur et à mesure de l'entretien. Mais le détail le plus frappant, ce sont ses yeux exprimant une lassitude et une fatigue sans limite.

NOTE : un test de psychologie permettra aussi d'y déceler une lueur d'angoisse mélée à un éclair de convoitise : cet homme a peur, mais il associe celle-ci à un bénéfice pécunier certain.

Voici le laïus de Jason Halbwach : *« Mademoiselle, selon les volontés de votre défunt père, j'ai le privilège de vous indiquer qu'en plus de l'héritage de ses industries, vous pouvez prendre possession de la demeure des Stauton dans les bois de la forêt d'Arkham. Cependant, une clause fort ancienne datant du début du siècle dernier, vous oblige pour cela à y passer la fin de semaine suivant ma visite, c'est-à-dire de samedi midi à dimanche minuit au minimum. Je dois vous préciser qu'aucune raison, même de force majeure, n'est acceptée pour repousser cette date. Tel a été rédigé le testament par vos ancêtres. En cas d'inexécution de vos obligations, la propriété et ses terres reviendront de droit à l'exécuteur testamentaire, c'est à dire moi-même. Elle est évaluée à 600 000 $. Je dois aussi vous remettre un objet que m'avait confié votre père quelques temps après la tragédie ayant emporté votre mère. »*, et Jason de sortir un collier fort étrange (voir dessin correspondant) et de le déposer avec un certain dégoût devant lui. *« Je suis passé vérifier si la grille pouvait toujours être ouverte grâce à ces clefs que je vous confie ; c'est le cas. »* Le notaire ne peut s'empêcher de frissonner à l'évocation de ce fait. Interrogé, il répondra simplement que l'endroit est lugubre, humide et froid, ce qui est très mauvais pour sa santé. D'ailleurs il concluera qu'il passera en coup de vent, s'il en a le temps, durant le week-end à l'improviste afin de vérifier l'exécution testamentaire. Visiblement pressé, il plantera là Nancy avec un manque de courtoisie évident en lui donnant rendez-vous pour le week-end prochain, à peine consentira-t-il à préciser que rien n'empêche Nancy d'être accompagnée par d'éventuels amis ou domestiques.

De ce côté, il n'en reste qu'un dans la vaste demeure des Warren, les deux autres étant en congé et ce n'est pas le vieil Igor qui acceptera un tel déplacement vers une maison mal chauffée et sans doute battue par les vents. De plus il tient à s'occuper de la permanence comme il l'avait toujours fait pour feu le père de Nancy. Il ne lui restera donc plus qu'à contacter des amis pour ce week-end improvisé à la campagne. Malgré son carnet d'adresses bien rempli, elle ne pourra inviter que les personnages correspondants aux autres joueurs (pour les données connues par l'héritière, voir son personnage)

A la recherche de l'information...

Il faut espérer que nos investigateurs soient curieux car durant les seules journées de jeudi et vendredi ils auront fort à faire pour recueillir toutes les informations possibles. Précisons ici que toute personne découvrant la demeure flambant neuve des Azanor ne peut plus quitter son domaine... ce que les joueurs ne savent bien sûr pas.

Cette partie du scénario peut permettre aux joueurs de s'éclater en petits groupes afin de faciliter leur recherche. A vous, en tant que Gardien des Arcanes (GA) de vous montrer retord et ne pas hésiter à donner des rendez-vous la semaine suivante pour les personnages cherchant à contacter des personnes importantes à l'agenda

déjà sûrement surchargé ! Chaque information est décrite selon le même format : contact nécessaire/moyens pour atteindre le contact et/ou le convaincre de donner l'information ou les documents qui permettent d'y accéder/nature de l'information.

— **Mlle Clara Astton**, 46 ans, austère et compétente.
— Secrétaire de Jason Halbwach, joignable directement par téléphone ou en face à face à l'étude de notaire.
— *« Monsieur Halbwach ne peut pas vous recevoir car il est en tournée chez d'autres clients jusqu'à mardi prochain, désolée. »*



En la questionnant habilement on pourra découvrir que Jason se repose en fait chez lui et a annulé tous ses rendez-vous pour la semaine à venir pour cause de surmenage. Sa secrétaire est d'ailleurs très inquiète de son état car elle ne l'a jamais vue comme cela, devenant inquiet et énigmatique lorsque ses collègues ou son père l'interrogeait sur son voyage à Arkham.

— **M. Carl-Albert Halbwach,** 63 ans, hautain et un peu sénile.
— Notaire, reçoit sur rendez-vous, mais en insistant accepte de recevoir les clients potentiels.
— Après son retour d'Arkham, Carl a trouvé la mine de son fils effroyable, *« comme s'il avait vu des fantômes »*. Seul son fils est au courant des détails de l'affaire et son père ne veut pas interférer dans le traitement de ce dossier dont il ignore visiblement les détails. Si l'on se montre insistant, il mettra en garde ses interlocuteurs en les enjoignant de laisser son fils tranquille. Par contre il connaîtra quelques détails intéressants comme les événements de 1901 qui défrayèrent la chronique locale : ce n'est pas souvent que les clients des Halbwachs périssent de manière aussi tragique.

— **M. Jason Halbwach,** 41 ans, mourant et terrorisé.
— Clerc de notaire, la gouvernante gardant la porte d'entrée sera inflexible et, sans une fine ruse (faux médecin, s'introduire de nuit, etc.), n'ouvrira à personne, surtout pas à des clients de l'études, responsables à ses yeux, de l'état déplorable de *« son »* Jason.
— Jason est en effet en très mauvais état : à chaque événement pouvant l'inquiéter ou le stresser comme des questions insistantes sur le domaine, le pauvre homme a 20 % de chance de mourir d'une violente crise cardiaque. Il refusera de transmettre le testament qu'il détient fermé à clef dans son secrétaire, même à Nancy. S'ils en ont le temps les investigateurs (IV) pourront essayer de le forcer pour rentrer en possession du document (voir 3e partie).

— **Bibliothèque de Boston**
— Accès de 10 h à 17 h, entrée : 2$. Pour obtenir les informations suivantes, les IV doivent d'une part avoir une idée directice de leur recherche (exemple : le nom Azanor-Stauton) d'autre part réussir un test d'utilisation de bibliothèque. Un test par personnage, par demie-journée et par section.
— Section héraldique : description du blason des Azanor, le rédacteur note : *« ce motif de sable d'un pal de sinople chargé d'une étoile à cinq raies de gueule est contraire aux règles fondamentales de l'héraldique et indique donc une origine fort ancienne remontant jusqu'aux premières croisades »*. La famille Azanor est néanmoins notée comme mineure dans la noblesse française, des références à la bibliothèque de Rouen sont indiquées.



— Section occultisme : Emily stafford et Mary Stafford sont citées dans l'annuaire occultiste de 1900 à la section exorcisme. Aucune autre précision n'est donnée. L'étoile à cinq branches apparaît toujours comme un signe de protection.
— Section architecture : la demeure des Azanor est critiquée par un auteur comme étant sans style malgré sa construction en 1810. Seul point à relever : le creusement de la magnifique crypte donnant sur la falaise.
— Section développement économique : les Stauton sont cités parmi les négociants en vin les plus riches de la fin du XVIIIe siècle.

— **Bibliothèque de Rouen**
— Seul un accès téléphonique est possible. Il faut parler français nécessairement. Le responsable est affable et contre un mandat télégraphique de 2000 $, il est prêt à entamer des recherches et à transmettre 24 h après les résultats.
— Les informations seront celles de l'historique des Azanor qui auraient été logiquement reportées par des chroniqueurs de l'époque.

— **Office de l'immigration de New-York**
— Il faut se déplacer là-bas pour obtenir ces informations, elles sont gratuites même si les fonctionnaires rechignent à chercher dans leurs archives.
— On pourra y trouver la date d'entrée et de sortie pour Madras de John d'Azanor-Stauton des Etats-Unis. De même l'entrée d'Emily Stauton avec la naturalisation de son mari anglais, G. stafford. Un douanier note dans les bagages un médaillon étrange portée par la femme dont l'origine serait hindoue.

— **Mage Tchangaragoupta, 60 ans (?), vénal et mystique (!)**
— Il est renommé comme étant le meilleur Médium de New-York et ses tarifs sont en conséquence. Un test d'occultisme est nécessaire pour prendre contact avec lui et l'intéressé. Il proposera au mieux une séance de spiritisme le lendemain de son contact.
— Durant la séance de spiritisme le mage sera de plus en plus nerveux et, même si on ne lui en a pas parlé ni montré, demandera que le talisman de Shiva en possession des IV lui soit confié. S'ils refusent le prix de la consultation est doublé, passant à 3000$! De plus dans ce cas, elle échouera, le mage se contentant d'affirmer qu'une grave menace pèse sur Nancy Warren.

Sinon, la séance est un succès et le mage parvient à faire parler deux femmes non-identifiables qui ne cesseront de répéter : *« Il nous a tué, il nous a brûlé, il faut nous venger... Ma fille, tu dois le détruire... »*, puis une

voix d'homme à l'accent légèrement français : « *non, fuyez plutôt comme je l'ai fait, fuyez... l'Ouvrage est bien caché, il ne sait pas où, le signe des anciens le protège... ah ah, s'il savait qu'il est en son sein, il en deviendrait fou... cherchez près de la salle magique, vous ne brûlerez point... mais fuyez plutôt...* ». Les IV pourront poser une seule et unique question à laquelle les ancêtres de Nancy pourront répondre rapidement avant de perdre contact. Le mage, épuisé, refusera toute nouvelle tentative et, un peu effrayé, affirmera qu'il a senti l'esprit d'un avatar de Kali cherchant à les repérer pour faire rompre la communication. Bien entendu, il refusera d'accompagner les IV, tenant plus à sa vie qu'à tout l'or du monde...

— Mairie de Lynn

— La mairie est ouverte à tous, c'est ici que sont tenus les registres d'état civil et non à Boston, comme on aura pu leur indiquer éventuellement s'il avaient fait des recherches là-bas. Ouverture : 10 h - 18 h.

— On pourra y trouver la généalogie des Azanor-Stauton jusqu'à Mary Stafford, Nancy étant enregistrée à Boston. Les dates de décès sont toutes indiquées avec leur cause sauf pour celle de 1824.

— Boston Globe, section des archives

— L'archiviste est très désagréable, cependant il a un faible certain pour les jolies femmes qu'il fera passer en priorité, alors que les autres devront attendre la semaine prochaine pour consulter. Bien manipulé, il peut utiliser sa propre compétence de recherche au profit des IV (90%!).

— Les archives du journal sont biens tenues car regroupent aussi d'autres sources sur les périodes antérieures à 1840. La méthode de recherche est similaire à celle de la bibliothèque de Boston.

— Section mondaine :

1805 : le mariage d'Héléna Stauton et de Charles d'Azanor fait scandale (cf la généalogie). Naissance de John en 1808, il ne fut pas baptisé selon la rumeur, ce qui choqua toute la bonne société et renferma les Azanor-Stauton sur eux-même.

1820 : un prédicateur annonce la fin du monde en affirmant que l'ante-christ naîtra près d'Arkham. Il disparait sans laisser de trace.

1846 : les Azanor lancent un avis de recherche suite à la fuite de leur fils du domicile familial. Les recherches de la police sont vaines tout comme celles des particuliers attirés par les fortes récompenses promises par la famille apparamment désespérée. A la fin de l'année, le couple se suicide : on retrouve les cadvres dans une crypte construite récemment. Le prêtre Finnegan refusera l'enterrement des corps vu le motif de leur mort.

1860 : malgré les intempéries, la demeure des Azanor est toujours aussi belle et solide. Il semble qu'elle soit entretenue discrètement. On pense aux Halbwachs dont un mystérieux testament pourrait leur permettre de récupérer la demeure et son domaine. Ceux-ci nient formellement.

1868 : retour de la petite-fille de Charles d'Azanor au domaine familial. Toute la société d'Arkham redécouvre le sens de la fête grâce à Mary Stafford et son riche mari (cf généalogie).



1887 : très beau mariage entre le jeune et riche industriel Sandy Warren et Mary Stafford en octobre 1887.

1900 : alors que les Warren avaient annoncé depuis des mois une grande fête pour célébrer le nouveau siècle, celle-ci est annulée brutalement sans raison apparente. Certaines mauvaises langues évoquent des difficultés financières, mais elles sont contredites par la gigantesque reception offerte deux mois plus tard à Boston. L'affaire reste un mystère...

1901 : décès de Mary et Emily lors d'un violent incendie dans la demeure des Azanor. Mary venait juste d'accoucher de la petite Nancy à l'hôpital St Marie de Boston.

— Section policière :

1852 : une famille entière disparait dans la forêt d'Arkham. On retrouva un morceau de la robe d'une petite fille dans la propriété des Azanor-Stauton, mais rien de plus. Le dossier fut clos par manque de piste. Pourtant de nombreuses personnes du village voisin témoignèrent d'avoir entendu les parents vouloir visiter le domaine abandonné...

1856 : un groupe de cinq vagabonds est arrêté alors que ces derniers erraient hagards dans les marais. Habillés avec des habits de sorciers, ils ne purent rien déclarer de cohérent, affirmant qu'ils servaient « *Cthulhu* » et devaient détruire « *la maison de l'horreur endormie* ». Dans l'année suivante ils périrent tous à l'asile, leur organisme ne cessant de se détériorer suite à une maladie inconnue.

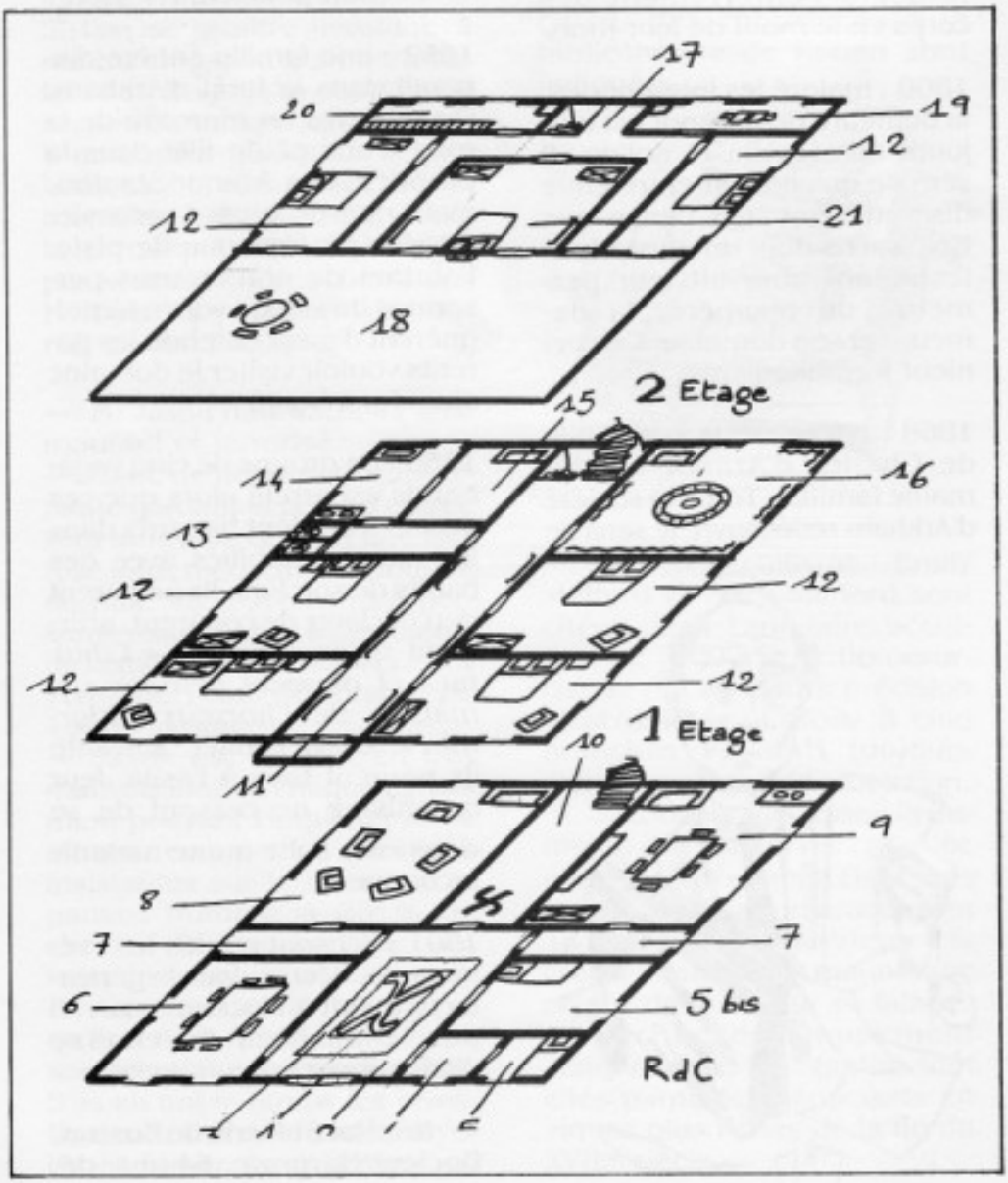
1901 : (ici sont relatés les événements décrits dans la généalogie quant à l'incendie mortel par le gardien de chasse d'Ishinhouse)

— Hôpital St Marie de Boston, Docteur Margrave, 64 ans, dé-

bonnaire et bavard.
— Une fois retrouvé, ce docteur, fort volubile, ne se fera pas prier pour raconter les conditions de la naissance de Nancy Warren. Il faudra néanmoins attendre trois heures devant la salle d'opération avant de pouvoir le contacter.
— Il aura plaisir à voir l'évolution du bébé qu'il a fait naître et pourra même lancer des plaisanteries plus ou moins fines à ce sujet. Pour le reste, se reporter à la généalogie. Il pourra quand même souligner que les deux femmes étaient extrêmement agitées et qu'elles lui reprochèrent d'avoir « *enlevé un colifichet* » constamment au point de le disputer un peu. (le Talisman des Anciens). Elles partirent de l'hôpital sans aucune autorisation alors que Mary était encore très faible. Certaines infirmières prétendirent avoir entendu une partie de leurs paroles dans lesquelles il aurait été question de malédiction et de revanche qu'elles devaient arrêter et dont Nancy pourrait être la future victime.

— Ishinhouse, les habitants du village
— S'ils apprennent que Nancy Warren est l'héritière, tous se réfugieront dans un mutisme hostile et si l'on insiste pourraient même devenir violents, en s'en prenant aux biens puis, à la limite, aux personnes.
— Les habitants refusent de parler de l'histoire du domaine. Ils affirment cependant que le lieu est maudit depuis la venue des premiers sorciers. Ils feront remarquer qu'aucun animal ose s'approcher du mur d'enceinte et que même les arbres paraissent se tordre pour éviter son contact. En discutant avec les vieux d'Ishinhouse, les IV seront abreuvés de toutes les légendes locales. La plus forte est celle qu'il y aurait une créature ailée aux yeux rouges qui habiterait le domaine (sic). A chaque fois qu'on l'aperçoit la nuit, rôdant près du village, une serie d'événements néfastes frapperait ses habitants. (une étude serrée des IV leur révélera qu'il s'agit là que de l'imagination de vieux, heureux d'avoir des interlocuteurs pour les écouter...) Après une heure d'entretien, les IV pourront retrouver le fils du gardien ayant assisté à la tragédie de 1901.

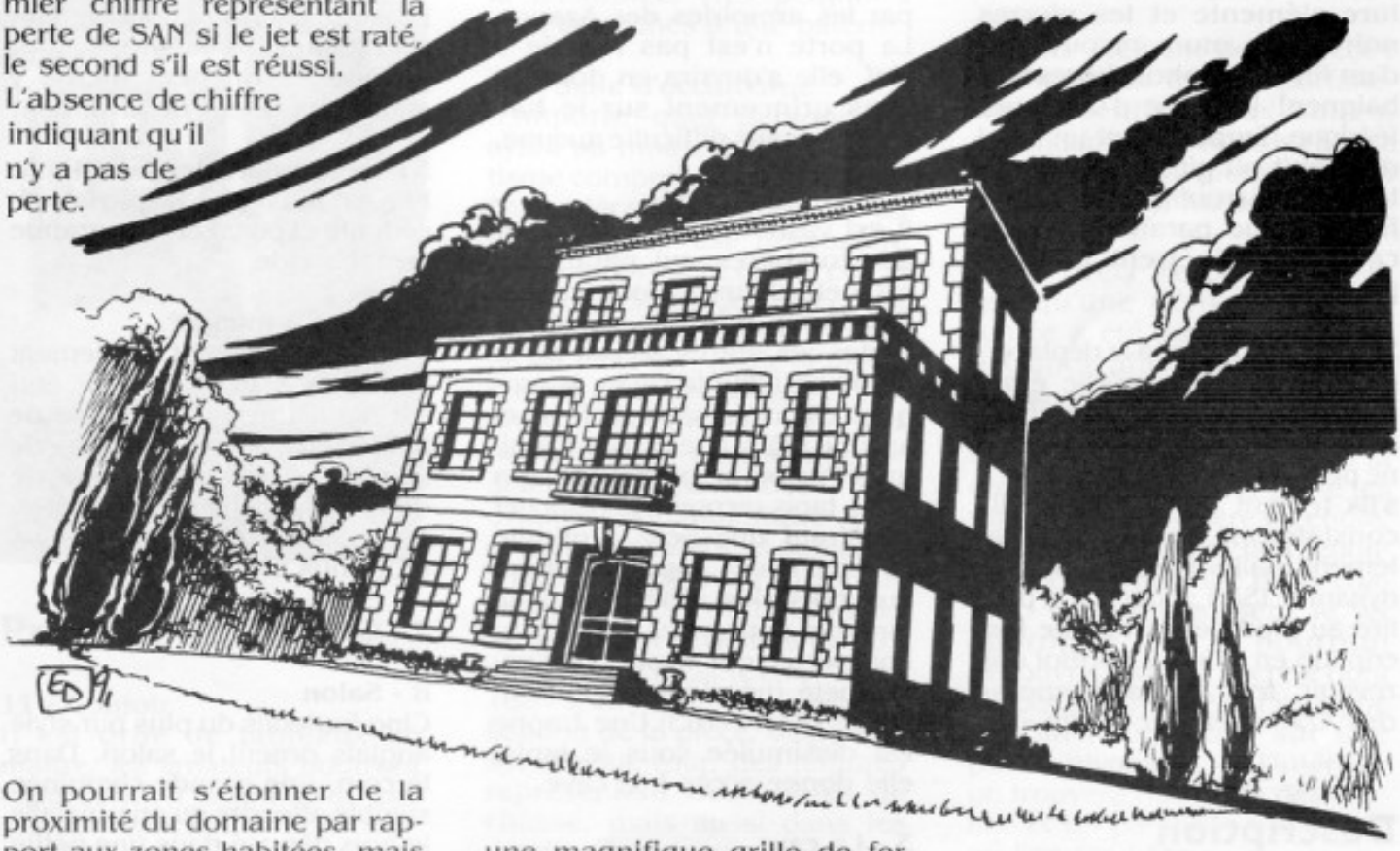
— Bill Cross, 24 ans, simple et curieux
— Le jeune homme, aide de l'épicier, refusera au début de parler, mais fasciné par la « *Grand Ville* » il ne cessera d'interroger les IV à ce sujet. Si ceux-ci s'exécutent, ils pourront en retour obtenir ces informations :
— A l'extérieur de la maison, il y avait des bidonds de pétrole vides posés ça et là.
— Il était impossible d'ouvrir les portes, tout individu qui s'approchait était pris de suffocations violentes. Selon le médecin du village, il s'agissait sans doute de gaz inodores et incolores dégagés lors de la combustion de la maison. Mais pour son père, qui en a fait l'expérience, c'était bien le même effet que le souffre.
— Rien n'a pu être fait pour sauver les deux femmes qui hurlaient brûlées vives. A la suite de l'écroulement du premier étage, l'incendie s'interrompit brusquement et l'on put alors dégager des décombres encore fumantes deux cadavres calcinés.
— L'année précédente, elles avaient quittées la maison, visiblement effrayées. Un homme étrange, avec un accent étranger qui se prétendait mage occultiste et les accompagnait avait dû être évacué par ambulance dans la plus grande discrétion. Il succomba durant le trajet d'une attaque cardiaque. L'abandon de la demeure des Azanor soulagea le village et la pêche fut à nouveau meillleure... Depuis lors,



mis à part le passage d'un homme de la ville qui est reparti très vite, il y a une semaine environ, nul ne s'est intéressé au domaine (il s'agit de Jason Halbwach).

La demeure des Azanor

On utilisera pour les jets de Santé Mentale cette convention de notation : SAN x/y. Le premier chiffre représentant la perte de SAN si le jet est raté, le second s'il est réussi. L'absence de chiffre indiquant qu'il n'y a pas de perte.



On pourrait s'étonner de la proximité du domaine par rapport aux zones habitées, mais ce serait compter sans la sinistre réputation des bois d'Arham impropres à toute randonnée pédestre. Proche du marais, il faut toute son attention pour progresser dans l'entrelac de ronces et de bois morts que nul garde forestier ne vient visiter. De plus, le danger de la falaise tombant à pic au détour d'un fourré a causé suffisamment d'accidents pour que les amoureux de la nature aillent de préférence du côté des bois de Beverly dont le charme est reconnu.

Le domaine d'Azanor est constitué de quatre éléments principaux : l'enceinte, le bois, la demeure et la crypte. L'état actuel des lieux s'explique par les prodiges qu'a déployé Charles d'Azanor pour rendre l'endroit sympathique. Les détails mineurs anachroniques laissés par lui peuvent, selon l'ambiance de la partie, demander un jet de SAN afin de ne pas perdre 1 point de SAN (SAN :1).

L'enceinte, haute de deux mètres et recouverte de tessons de bouteille, incite à prendre la seule entrée du domaine : une magnifique grille de fer forgée resplendissante surplombée par les armes des Azanor : un écu chargé de leur blason et flanqué de chaque côté de petits faunes rieurs jouant de la flûte. Le blason, de sable (noir) de pal de sinople (vert) chargé d'une étoile à cinq raies de gueule (rouge), distille une vague impression de malaise sauf pour l'héritière.

Une allée de graviers, remarquablement entretenue, trace une ligne droite vers la maison. Le bois est sombre et visiblement laissé à l'abandon depuis des années. Vers la mer, on peut distinguer sur le plan du domaine un changement de pointillé. Il correspond à une partie de la forêt invisible depuis l'allée, mais repérable du dernier étage ; spectacle désolant d'arbres rongés de l'intérieur et privés de toute vie. Les rares feuilles sont noires et cassantes et d'une température glaciale. Une mort totale régnant sans partage paraît habiter ces environs sinistres que même les insectes ont désertés. Cette vision déprimante d'un phénomène totalement inconnu peut faire perdre 2 pts de SAN (SAN 2/1).

Les flots déchaînés semblent s'acharner rageusement contre la sinistre falaise de roches noires limitant à l'est le domaine. Seule une inspection minutieuse de 1d6 heures peut permettre de repérer le promontoire correspondant au bout de la crypte. Il faut néanmoins aussi réussir un jet de repérage d'objets cachés pour cela. Environ à dix mètres en contrebas, il est très dangereux d'accès d'autant plus que la roche s'avère friable à cette hauteur. Une chute de vingt mètres dans les flots risque d'être mortelle : 5d6 de dommages + 1d6 par round d'exposition à la furie des vagues se fracassant au pied de la falaise. Vu la difficulté, toute

compétence d'escalade est réduite de moitié.

Il y a deux accès à la crypte : un par la falaise, l'autre par la cave de la maison. Cependant cette dernière voie a été soigneusement murée et il faut plus de deux heures pour se creuser un passage dans les éboulements qui ont aussi obstrués le long corridor. Les deux accès se rejoignent en un couloir unique aboutissant à la crypte. Il y règne une température clémente et les pierres noires des murs recouvertes d'un fin limon phosphorescent baignent la pièce d'une aura féérique. Surplombant un autel de granit où git un vieux couteau un peu rouillé, une magnifique statue paraît fixer tous ceux qui pénètrent dans la pièce (SAN : 1).

Si les IV cherchent à la déplacer, ils s'apercevront qu'elle émet une douce chaleur manifestement surnaturelle et que rien ne peut la bouger (SAN : 1d3/1), s'ils tentent de la détruire ils constateront qu'elle est totalement inaltérable, même à la dynamite (SAN : 1d6/1). On peut lire au pied de l'autel une inscription en latin : *« Northot doit revenir, telle est la promesse des Azanor et leur destin »*.

Description de la demeure des Azanor

Celle-ci a donc été réparée par la puissante magie de l'esprit de Charles d'Azanor. Certains détails comme les toilettes modernes sont des *« erreurs »* de Charles qui veut trop bien faire pour attirer sa petite-fille en ces lieux. Les personnages pourront s'interroger sur l'état impeccable des chambres prêtes à recevoir. Il ne manque que le feu de cheminée pour transformer cette place irréelle en une demeure confortable où se réfugier de l'humidité et du froid d'une soirée d'hiver. Si les IV savent que la maison devrait être logiquement à peu de choses prêt un tas de cendre... (SAN : 1d10/1D3)!

La description est faite pièce par pièce, on se reportera au numéro correspondant sur le plan de la demeure.

Rez-de-chaussée

1 - L'entrée
Elle est constituée par une lourde porte de chêne massif renforcé de ferrures dominée par les armoiries des Azanor. La porte n'est pas fermée à clef, elle s'ouvrira en douceur sans grincement sur le hall d'entrée sans difficulté aucune.

2 - Le hall d'entrée
Il est vaste et bien éclairé par des torchères qui paraissent avoir été allumées dans les cinq dernières minutes. Comme toutes les autres pièces de la demeure (sauf la cave), le parquet est ciré, sans taches, et aucune poussière ni toile d'araignée ne sont présentes. Un vieux tapis recouvre le plancher conférant une note d'intimité et de chaleur supplémentaire aux boiseries réfléchissant la lumière douce des torchères. Pour ceux qui évoquent l'ancienneté théorique de la maison... (SAN : 1d3).Une trappe est dissimulée sous le tapis, elle donne accès à la cave.

3 - La cave
L'échelle conduisant à la cave n'est pas sûre, le bois s'effritant facilement, elle cède au poids d'un homme. La chute peut être dure si un test de dextérité est raté : 1d6 de dommage.
La pièce est sombre, froide et un peu humide. On peut y trouver un tonneau d'eau croupie, un peu de bois de chauffage pourri, et deux pelles et pioches apparemment abandonnées. Sous un tas de vieux torchons, on pourra aussi trouver une vieille truelle rouillée à coté de quelques briques et d'un sac de ciment vide. Un des murs est constitué de briques rouges alors que les autres sont en terre.

NOTE : si l'on étudie bien les objets, on s'apercevra que le matériel courant peut dater d'un siècle mis à part les briques et la truelle. A cause des éboulements, le mur de brique sonne plutôt plein. Une fois dégagé, il donne sur un très long corridor étroit et bas de plafond débouchant sur la crypte de la falaise.

4 - Antichambre vide

5 - Chambre inoccupée
Le style du lit, petit et étroit, laisse penser à la couche d'un domestique. Les draps sont propres et on peut même y sentir une odeur de lavande...

5 bis - Chambre de majordome
Elle est plus grande que la précédente et possède une grande armoire vide.

6 - Salle à manger
Les meubles datent visiblement de la fin XIX^{e}, mais leur état est neuf. Une grande table de bois massif occupe le centre de la pièce. Une jolie nappe de dentelle blanche donne un peu de fraîcheur à cette pièce aux murs nus un peu austère.

7 - Couloirs

8 - Salon
Cinq fauteuils du plus pur style anglais ornent le salon. Dans le coin, une grande cheminée semble attendre qu'on y installe le bois déposé dans une petite caisse à côté. Tous les instruments nécessaires pour entretenir le feu (tisonniers, pinces, etc.) sont soigneusement accrochés le long d'un rateliers fixé au mur. Au-dessus de la cheminée, entre un vieux moulin à café décoratif et une grosse pomme de pin, il y a une boîte de cigares ouverte.

NOTE : date des cigares... 1928! (SAN : 1)

9 - Cuisine
Il y a une grande table visiblement réservée aux repas des domestiques, entourée de chaises simples mais solides. Le long du mur, toute une batterie de casseroles est placée sur une étagère avec des quan-

long de la cheminée.

10 - Couloir principal
Sur le sol est gravé un signe inconnu (c'est celui de Northot). L'escalier est manifestement en bon état, il monte en colimaçon.



Premier étage

11 - Couloir
Il est orné de tableaux de maître, les amateurs pourront repérer un Fragonnard. Les scènes représentés sont typiques du style de vie libertin du XVIII[e] siècle. Les portes accédant aux chambres sont à serrures et les clefs sont dessus.

12 - Chambres
Les quatres chambres d'invités se ressemblent toutes : même propreté, même mobilier confortable (lit à baldaquin, table de chevet, armoire, secrétaire, fauteuil profond en cuir), même éclairage par lampe à pétrole (pleine).

13 - Latrines

14 - Salle de bains
Une grande baignoire-sabot trône au centre de la pièce. Dans un coin, deux lavabots sont munis de savons et de serviettes propres.

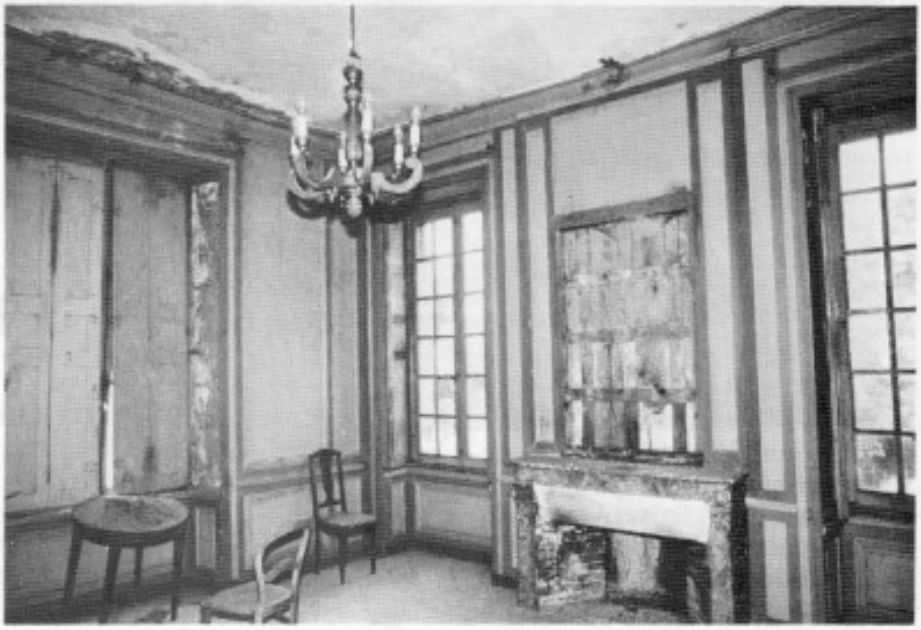
tités de condiments et d'épices. Dans l'armoire, on trouvera un service de vaisselle complet pour douze personnes avec de magnifiques verres en cristal et des plats en argent aux armes des Azanor. La cuisinière doit s'alimenter au bois. Une pile de bûche est d'ailleurs appuyée le

15 - Annexe
On y trouvera deux grands bacs ainsi qu'un système pour chauffer l'eau grâce au feu de la cheminée. Des peignoirs sont accrochés à une paterre.

16 - Salle d'occultisme
N'importe quel personnage ayant au moins 5 % en occultisme comprendra la nature de cette pièce. Par contre un jet d'occultisme est nécessaire pour comprendre que le cercle inscrit au centre de la pièce est de nature invocatrice et non protectrice. Une étude détaillée (2h) du cercle et de ses inscriptions et un nouveau jet réussi permettra au personnage de déterminer deux choses : son origine est maléfique tout comme ses effets, et son créateur est actuellement en train de l'observer! (SAN : 1d10+2/3). Ce sentiment deviendra évident pour tous s'il est révélé (SAN : 1d6+1/2).
Le long de la pièce, disposées sur chaque mur, des tentures représentent des scènes de chasse, mais aussi dans les détails, des choses moins bucoliques comme des écartèlements, des pendaisons, etc.

NOTE : quand un personnage est dans le cercle et qu'il regarde ces scènes d'horreur, il doit effectuer un jet de POUx3 pour résister à la magie du cercle. S'il échoue, il sentira la douleur de la victime sur lui-même et constatera ses effets réels sur lui! (cause 2d6 de dommages et SAN 1d10+2/3). S'il réussi, il comprendra seulement ce qu'il a risqué subir et il s'éjectera du cercle en sueur... (SAN : 1d6/1).
Dernier élément de la pièce : la cheminée. Elle est parfaitement identique aux autres, cependant, si le feu de la cuisine est allumé, la pierre restera toujours aussi froide.

NOTE : ceci s'explique par le fait qu'une dérivation de la fumée a été installé par John d'Azanor afin d'installer une cache secrète à l'insu de ses parents. Cette dérivation est visible si l'on se glisse dans la cheminée. L'intérieur porte les marques d'un sévère incendie, certaines pierres s'étant fendillées sous l'intensité de la chaleur. S'ils réussissent le jet approprié, les IV pourront découvrir la cache secrète dont l'accès est protégé par un signe des anciens, gravé sur une pierre pivotante. A l'intérieur on trouvera l'Ouvrage des Azanor et un parchemin craquelé où l'on peut lire :
« *Qui que vous soyez, sachez*



que la malédiction de l'Ouvrage pèse maintenant sur vous. Si vous essayez de le détruire, votre chair subira les mêmes attaques avec une intensité décuplée : mouillez-le et vous vous sentirez en noyade, approchez une flamme et vous sentirez la morsure d'un bûcher. Seule l'utilisation d'un signe des anciens peut atténuer ses effets, mais pour cela il vous faudra lire cet ouvrage maudit et alors peut-être que votre âme sera pervertie à jamais à la cause de Northot. Plus vous utiliserez ce livre et plus le lien qui vous reliera à lui augmentera. Alors un bon conseil, reposez-le ici et oubliez-le ; il en va de votre.Salut et de celui du monde. La sensation d'étouffement que vous sentirez en refermant la cache s'atténuera avec le temps. Que Dieu vous protège. John d'Azanor »

NOTE : le parchemin dit la stricte vérité. Ceux qui y croiront perdront 1 pt de SAN, les sceptiques perdront 1d6 quand ils seront convaincus de l'évidence des faits.

17 - Couloirs

18 - Terrasse
Il s'y trouve une table de jardin avec cinq chaises de métal. En été le lieu doit être agréable, mais en hiver il est balayé par les vents. C'est le seul endroit de la maison à partir duquel on peut déceler la « *maladie* » ayant rongé la forêt.

19 - Salle d'échec
Sur une petite table, en évidence, un jeu d'échec est déployé. Une position de mat est installée : le fou noir des noirs semble avoir été la dernière pièce déplacée pour faire perdre les blancs. La pièce est représentée par un faune jouant de la flûte grec, reproduction en miniature de la statue de la crypte. Les pions blancs pris par les noirs sont représentés par des mercenaires piquiers : ils ont les traits des compagnons de Nancy! (SAN 1d8/2)

20 - Bibliothèque et salle de lecture
Les livres les plus anciens sont écrits en français à la main et datent du XIV^{e} siècle, d'autres sont en latin, aucun en anglais. En parcourant les titres de la bibliothèque, le lecteur, s'il comprend la langue pourra être impréssionné : il s'agit-là de traités de démonologie et de tragédies grecques antiques essentiellement. Malheureusement, il n'y a aucun élément intéressant pour les personnages. Cependant, un jet critique en utilisation des bibliothèques permettra de trouver un poême citant les Azanor dans lequel ils semblent être les artisans du retour d'un prince des ténèbres nommé : Northot.



21 - Chambre des maîtres
Elle se distingue des autres par les deux tableaux qui se font face et qui sont d'un réalisme saisissant. Ce sont deux portraits, le premier représentant Charles d'Azanor, habillé d'un riche costume d'aristocrate français Louis-Philippe. Ses traits sont sévères et sa chevelure sombre est réhaussée par des yeux noirs dégageant une impression de malice. Le second représente Héléna Stauton-Azanor ; sans ses habits d'époque et sa longue chevelure blonde, on croirait voir le double de Nancy Warren! (SAN : 1) Son expression est encore plus malicieuse que celle de Charles et une certaine méchanceté peut s'y déceler.
(SAN : 1)
Les personnages possédant au moins 15 de POU sentiront un réel malaise devant ces portraits sauf Nancy Warren qui ne pourra s'empêcher de les trouver charmants, à tel point qu'elle prendra cette chambre comme la sienne.

NOTE : il s'agit-là d'une impression hypnotique très forte lancée par Charles. Pour s'en dégager, Nancy doit réussir un jet sous son POU par demie-heure! Ainsi est-elle obligée de passer la nuit ici. Si elle parvenait à résister, Charles dépenserait ses 40 pts de POU de réserve pour lui réimplanter définitivement la suggestion télépathique.
Si les tableaux sont déplacés, ils reviendront à leur place automatiquement dès qu'ils n'auront plus un regard porté sur eux, semblant surgir du néant pour ceux qui se trouveraient alors dans la pièce (SAN 1d10+1/1D6+1).
Si un personnage, autre que Nancy, se retrouve seul dans la pièce, il doit réussir un jet de POU sous peine de subir un phénomène fort désagréable : en fonction de son sexe, il se retrouvera dans un des deux portraits et aura la vision correspondante de la pièce vide. Incapable de parler, crier, bouger, il risque bien de perdre la raison! (SAN : 2d6+2/4). Dès qu'une personne porte son regard dans la pièce, elle verra l'autre personnage, qui aura réintégré le monde normal, frissonner... Le phénomène ne peut avoir lieu qu'une fois par

personnage et si l'un d'eux a résisté avec succès, on le considère comme immunisé.

OBJETS ÉTRANGES

L'ouvrage des Azanor

Titre : La Mélodie du Fou
+ au savoir : +15%
X de sortilèges : x4
Perte de SAN : -2d8
Sortilèges présents : repousser Nodens (appeler), appeler Northot, contacter Northot, le signe des Anciens.
L'ouvrage décrit avec précision l'histoire de Northot et sa lutte avec les autres dieux extérieurs, notamment ses deux ennemis mortels : Azathot et Nyarlathotep.
Le livre possède le pouvoir de se protéger en se liant à une créature qui lui est proche physiquement (voir message de John d'Azanor à ce sujet). Un jet de résistance sous le POU est possible. Il peut être retenté si la victime s'éloigne durant une semaine à plus de 100 miles avec un bonus de +10% par chaque 1000 miles supplémentaires les séparant. Une seule créature peut être affectée à la fois.
Le cuir utilisé pour la couverture est humain et l'encre, du sang de femme enceinte de son premier enfant sacrifié rituellement, pour le reste se reporter à l'illustration correspondante.
La lecture du livre peut prendre quatre à six heures, il révèle aussi que malgré sa nature destructrice Northot récompensera à son retour ses fidèles serviteurs (ce qui est la pire illusion des Azanor).

L'amulette
Ce Talisman de Shiva a le pouvoir de diminuer les pouvoirs des créatures du mythe utilisé sur son détenteur. De plus il donne la capacité de lire et comprendre toutes les langues. L'irradiation de sa protection porte à un mètre environ. Toute attaque de Charles coûte double contre son possesseur et diminue de moitié ses chances de succès. Nul ne connait l'origine de cet objet, mais elle risque d'être antérieure à l'apparition du genre humain... Le fait de porter pour la première fois ce Talisman permet de récupérer 1d10 de SAN éventuellemnt perdus.



Le testament de Charles d'Azanor
Il est détenu par Jason Halbwach dans la grande demeure familiale des quartiers cossus de Boston. C'est un parchemin de cuir humain sur lequel est rédigé avec du sang les dernières volonté du couple maléfique. Totalement indestructible (SAN : 1d6/1, pour ceux qui tenterait), il comporte un élément très étrange : il cite Nancy Warren comme ultime héritière... alors qu'il date de 1824 et identifié comme authentique! (SAN 1d6+1/2) Sinon il reprend les termes donnés par Jason Halbwach.



NORTHOT, LE DIEU OUBLIÉ

Northot est un Dieu Extérieur, son origine est aussi mystérieuse qu'Azathot ou Nodens. Son qualificatif est : Celui-Qui-Ne-Doit-Pas-Exister... Il réside dans un non-espace où le temps s'écoule de manière désordonnée. Sa présence dans un tel chaos est due à Nyarlathotep et Yog-Sothot sous la pression du Sultan des Démons : Azathot. En effet, Northot est totalement à l'opposé de ce dernier : il est lucide et clairvoyant, adore que les choses soient ordonnées au mieux. Son but est affolant : obtenir la stabilité et la permanence en toute chose, bref ; supprimer toutes formes de vie, la sienne comprise! Ce retour des êtres au non-être est sa motivation suprême et c'est ce qui fait de lui l'ennemi le plus dangereux du genre humain, mais aussi de toutes les créatures du mythe de Cthulhu. Ainsi, l'influence de Northot est-elle combattue par tous les autres dieux et leurs serviteurs, tous savent que s'Il revenait, il pourrait jouer de sa flûte d'anéantissement, seule capable de casser la mélodie entourant Azathot et d'engloutir le POU de tout être vivant.

Culte : très peu d'humains vénèrent Northot parce que celui-ci est avant tout difficile à contacter et que son adoration est dangereuse, ses prêtres pourchassés sans répis par tous les autres adeptes de la mythologie Chtulhuienne, spécialement ceux de Yog-Sothot et Nyarlathotep. Néanmoins,

contre des sacrifices de POU, il pourra conférer un peu de sa puissance à ses adeptes qui devront préparer son Grand Retour. Ainsi, peuvent-être créés à partir d'humains vampirisés, les infâmes serviteurs de Northot.

Le but de Northot est de réintégrer l'espace-temps ordinaire, pour cela il se liera souvent avec une race ou une famille jusqu'au jour où la conjonction aléatoire lui permettant de revenir apparaîtra à nouveau et pourra ouvrir une brêche.

Formes de Northot : il possède deux formes. La première est celle d'un faune de la mythologie grecque avec sa double flûte caractéristique. Sa fourrure change de couleur de seconde en seconde passant de l'orange vif au marron le plus classique, ses deux petites cornes luminescentes lui donnent vraiment un air diabolique renforcé par sa longue queue se terminant en pointe. Quant à ses yeux, ils sont indescriptibles tant la folie les habite. La seconde forme est celle qu'il prend lorsque la première est *« tuée »* : c'est un halo pulsant d'une couleur qui n'existe pas et qui émet un son strident et continu.

Caractéristiques :
Première forme : FOR 12 (*), CON 35, TAI 11, INT 99, POU 100, DEX 20, APP 15, HP 20.
(*) : 30 si on tente de le faire arrêter de jouer en lui arrachant sa flûte. Esquive : 80%.

Sous cette forme, Northot peut être atteint par toutes les formes d'attaque. Mais c'est la seule avec laquelle il est capable de jouer de sa flûte d'anéantissement. S'il le désire, il peut entamer l'air de l'appel du non-étant qu'il est le seul à connaître : c'est une vibration de la structure de l'espace-temps qui provoque un transfert vampirique du POU des créatures vivantes vers lui. Même si l'on ne possède pas de système auditif, on est pris dans cette vibration démoniaque, l'effet est simple : perte d'1d100 de SAN et gain inverse pour Northot. La résistance s'effectue POU contre POU, réussie la vampirisation n'est que d'1d10. Cependant, un nouveau test est nécessaire tous les trois rounds! Northot consomme 10 en POU pour chaque round de sa musique destructrice. Son rayon d'action est POU × POU en mètres. Si le POU ou les HP de Northot passent à 0, il entame alors sa seconde forme, celle de son retour vers le non-espace.
Seconde forme : INT 99, POU 100, reste : Non Applicable. Il ne peut rester que 2d6 rounds sous cette forme dans l'espace temps normal. Cette vision entraîne un choc mental pour tout humain : (SAN 1d100/1d10)! Le halo a un pouvoir hypnotique sur toute créature qui doit réussir un test de POU contre POU sous peine de se jeter à l'intérieur et d'être totalement vampirisée! Et ceci à chaque round!



Les infâmes serviteurs de Northot

Ce sont des nécro-animations créés en retour d'un sacrifice d'1d10 en POU en invoquant Northot. Elles ont une couleur gris cendré, dégagent une odeur pestilentielle et émettent lorsqu'elles se déplacent d'horribles craquements alors que des lambeaux de leur chair tombent par petits paquets sur le sol. Au fond de leur yeux on peut distinguer une lueur maléfique d'une couleur qui n'existe pas.

(SAN : 1d10+1/2)
FOR 3d6+25 (36),
CON 3d6 (11),
TAI 3d6 (11),
INT 2d6-1 (6),
POU 1d6 (3),
DEX 2d6 (7),
HP Var (11),
Déplacement en moyenne : 7.
Armes : poings décharnés 30% en attaque, 2d6 de dommages.
Esquive : DEXx2.
Dommages des armes à feu divisé par deux.
A chaque perte de 5 HP, un membre de la créature se détache et tombe à terre tandis qu'elle continue ses attaques (SAN 1d4/1).

CHARLES D'AZANOR

Cet esprit monstrueux possède de grands pouvoirs, mais ils sont limités par l'énergie vitale qu'il doit sacrifier pour les mettre en œuvre.

INT 18 POU 100 Réserve : 40 en POU.

Son but est de visiter Nancy Warren durant la nuit de samedi de préférence en prenant une forme humaine, si possible la réplique de son *« chevalier servant »* du moment. Même si celle-ci n'est pas d'accord, Charles sera prêt à la forcer afin de la posséder. Même le Talisman sera incapable d'empêcher cela, cependant il est nécessaire que Nancy dorme dans sa chambre. Tous les autres personnages sont considérés comme des gêneurs et Charles utilisera ses pouvoirs afin de les monter les uns contre les autres et s'en débarrasser.

Voici la liste non-exhaustive des pouvoirs de Charles, en tant que GA, vous pouvez vous inspirer de toutes les bonnes vieilles maisons hantées pour alimenter votre imagination.

Illusions : elles lui coûtent 10 pts par sens utilisé (sauf le toucher bien sûr) ; visuelle, sonore, olfactive. Mur se mettant à suinter du sang, pleurs

et gémissements, odeurs de pourriture, à vous d'imaginer et d'évaluer les pertes de SAN des IV pour cela. S'ils méprisent vos illusions, considérez que celles-ci ne les affectent plus. Durée d'une illusion 3D6 minutes.

des personnes. A vous de faire voler les couteaux, tirer les pistolets, jaillir des portes sortant de leurs gonds pour écraser, etc. Le pourcentage d'attaque

dure 1d6 rounds si elle affecte des biens, un seul si elle vise incendie limité, coup surgit du néant. Les dommages seront en général de l'ordre de 2d6+2, mais un jet de résistance sous



Manifestation physique n'engageant pas de dommages : elle coûte 20 pts, ce sont tous les déplacements d'objets, fermeture de portes, etc. Même durée que pour les illusions, les effets peuvent être multiples.

Manifestation physique pouvant entraîner des dommages : 20 pts par manifestation. Elle

est toujours égal à 70%, les dommages de 1 à 3d6, mais des esquives sont possibles.

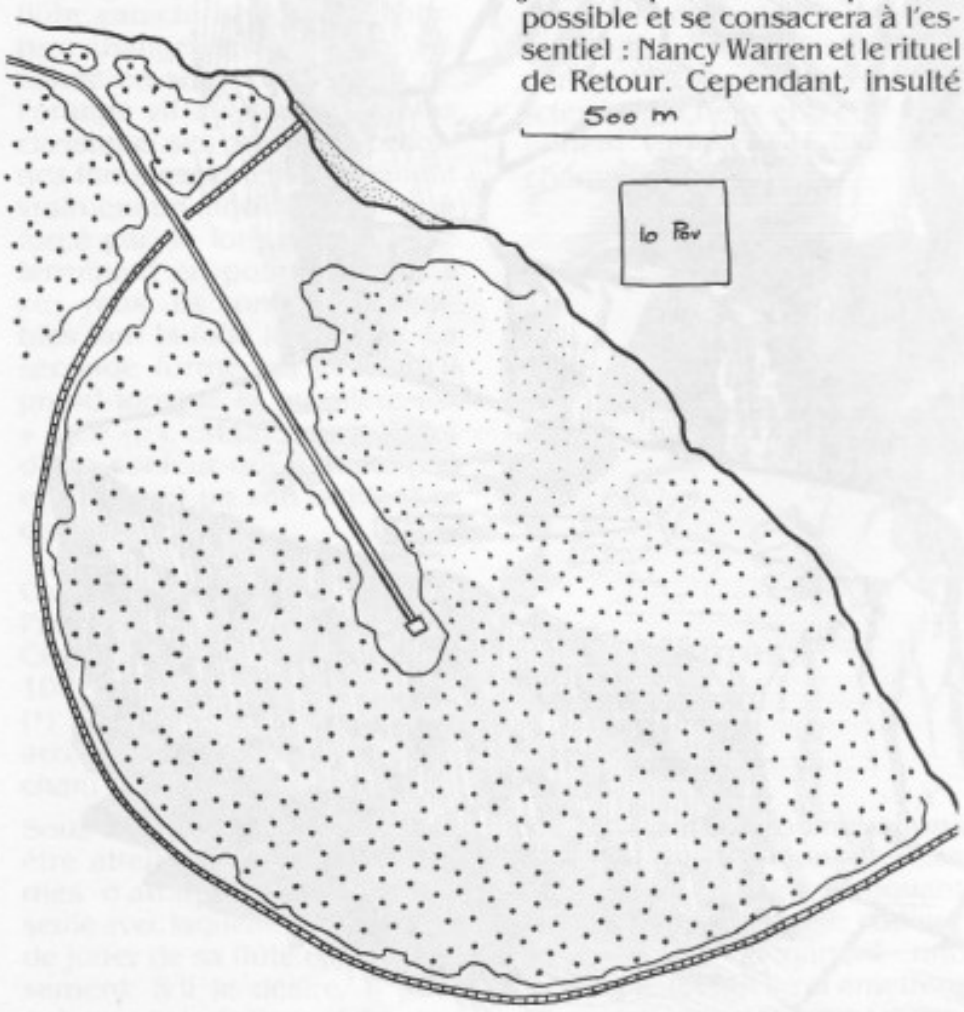
Manifestation surnatuelle pouvant entraîner des dommages : elle coûte 40 pts, mais peut affecter plusieurs personnages dans un rayon de cinq mètres : baisse de température,

le POU est possible. Bien entendu, pas d'esquive...

Hypnose : elle coûte 20 pts, ce pouvoir implante une suggestion hypnotique à un personnage qui pensera, s'il échoue un jet de résistance sous son POU, que l'idée transmise est totalement vraie. Cependant, si cette idée met directement

en cause sa vie, il possède un bonus de +POUx4 pour son test, si elle met la vie d'autrui en cause, bonus de POUx2. Vous pouvez adjoindre les modificateurs que vous pensez appropriés. Durée : 1d6 heures.

Charles régénère son POU en pompant l'énergie vitale des bois avoisinant : c'est lui qui est à l'origine de la destruction d'une partie de la forêt du domaine. Il lui reste 200 pts de POU ainsi en réserve. Cependant celui-ci lui prend 1d6 mns par dizaine de points de POU régénéré. Il pompe aussi le POU de toute créature mourant dans le domaine d'Azanor, personnage compris, sauf s'il possède le Talisman.



Comme il est à l'origine de la reconstruction de la maison, Charles peut à tout moment faire disparaître une partie ou la totalité des deux derniers étages. (SAN 1d6/1). Il possède aussi en réserve trois serviteurs infâmes de Northot constitués par une famille jadis trop curieuse : le père (13 hp), la mère (11 hp), la fille (6 hp) qui tient toujours son petit ourson (voir illustration). Notons pour terminer que Charles peut facilement tenter d'étouffer toute personne voulant sortir du domaine grâce à une ancienne malédiction : en utilisant 1 pt de POU, il peut faire perdre, sans probabilité d'échec, 1d6 Hp par suffocation, et ceci une fois par round. Pour tous les autres pouvoirs larges (illusions, etc.) la probabilité de succès correspond au nombre de pts de POU restant à Charles. En cas d'échec, il ne perd que la moitié du coût de son pouvoir. En tant que GA, vous pourrez être tenté d'utiliser trop rapidement ces pouvoirs, n'oubliez pas que Charles est un esprit retord qui jouera le plus économiquement possible et se consacrera à l'essentiel : Nancy Warren et le rituel de Retour. Cependant, insulté ou ridiculisé, il pourrait dépenser moins rationnellement son potentiel. C'est l'une des voies d'action des joueurs.

VOS PETITES ANNONCES SONT GRATUITES!
N'hésitez pas à nous les envoyer. Délai maximun de parution : 60 jours

LES ÉVÉNEMENTS CLEFS

Il y en a trois : la visite de Jason Halbwach que nous avons déjà décrite, l'enfantement de Nancy Warren et enfin, le rituel du Retour de Northot.

L'enfantement de Nancy Warren

Une fois possédée, Nancy Warren va être l'objet d'un phénomène surnaturel dans son sommeil. Peu à peu un enfant se développera en elle et sa naissance aura lieu dès le petit matin du dimanche. Elle sera réveillée par les cris du bambin émergeant de sa chair (SAN 2d10/2), celui-ci, avec une détermination frappante tranchera lui-même son cordon ombilical!

Quant aux autres joueurs, ils auront tous fait des cauchemars épouvantables durant la nuit (invasion d'insectes, monstres, etc.) et tous ces rêves se termineront par le cri du bambin. La créature se développera très vite sous les yeux sans doute ébahis des autres personnages (SAN 1d10/1). Seule Nancy ne sera pas choquée par cela. Au bout d'une minute, elle sera capable de parler (*« pas avoir bobo, moi gentille, veut aider »*, etc.) et au bout d'une heure son évolution sera stabilisée à l'âge de six ans. Ce sera alors une adorable petite fillette aux yeux noirs et à la voix cristalline.

En cas de tentative d'agression sur elle, elle peut générer un champ de force absorbant les dommages à raison d'1 pt de POU de Charles par hp, le pourcentage de réussite correspondant au POU de Charles. Si elle se prend des dommages, Nancy

LE RETOUR DE NORTHOT

Warren en prend le double, la fillette insistera en disant que *« lui faire mal, c'est aussi faire mal à sa maman qu'elle aime »* (sic). Elle possède aussi un pouvoir offensif en utilisant ceux de Charles, mais à demi-coût pour lui. Cependant elle évitera cela car à chaque fois Nancy a son POUx2 de sentir que sa fille n'est qu'un monstre incarnant l'esprit malsain de Charles d'Azanor. Elle pourra alors remarquer que les dommages qu'elle peut lui infliger si elle porte le Talisman ne lui sont pas retransmis.

L'objectif de la fillette est simple : elle veut amener sa *« maman »* dans la crypte via le promontoire de la falaise (10 en POU pour y accéder elle et sa mère par télékinèse) afin d'accomplir le rituel du Retour. Bien sûr, elle a comme objectif secondaire de prendre le Talisman pour elle afin que nul autre ne profite de ses pouvoirs protecteurs en convainquant sa mère des dangers de la *« méchante maison qui la menace »*. Objectif subsidiaire : tuer les autres ou les rendre fous.

Son comportement sera celui d'une petite fille modèle à qui il arrive des choses qu'elle ne comprend pas. Tout ce qu'elle sait, dit-elle, c'est qu'il faut aller dans la crypte afin que *« le mauvais esprit soit détruit »*. Bref, elle se présentera comme une voie de sortie pour les IV. Charles pourra même aller jusqu'à opérer des attaques mineures contre elle. Elle feindra l'ignorance en cas de questions trop précises des autres.



Le rituel du retour

Une fois arrivée avec sa mère, la petite lui demandera de se coucher sur l'autel et de se dénuder. Elle essayera de la persuader que, malgré les apparances, son action va détruire la vilaine statue et appeler un bon esprit, un certain Nodens qui la fera ensuite revivre. Si le sacrifice se réalise Northot est rappelé de son non-espace et la petite fille prendra la voix de Charles pour s'écrier : *« Maître, te voici parmi nous! Je suis ici pour continuer à te servir pour célébrer ta gloire et écraser tes ennemis! »* et lui de répliquer *« Et moi je suis ici pour te trahir! »*, il vampirisera alors automatiquement le reste du POU de Charles dont les yeux et le cri étonnés de la petite fille témoignera de sa totale surprise. Ensuite il pourra entâmer l'air du non-étant et enfin atteidre son éternel objectif : l'ordre absolu par la mort de tous. A vous de décrire les ondes de destruction se répandant peu à peu dans les univers connus et inconnus.

LES PERSONNAGES

Nancy Warren, 27 ans, doctorat en littérature anglaise.
FOR 7, INT 16, EDU 22, POU 18, DEX 12, TAI 09, CON 14, APP 17, hp 12, SAN 85 (-5 : mort de son père).
Elle consacre sa vie à étudier la bonne société Bostonienne de l'intérieur et a le projet d'en faire un livre. Sa vie sentimentale est chargée et changeante. Elle n'a pas connu sa mère et déteste qu'on lui parle de sa famille, ceci lui rappelant le manque d'affection de son père. En apparence superficielle, elle se demande comment elle va pouvoir diriger la fortune de son père. L'héritage mystérieux l'a intrigué et elle a décidé de s'entourer d'amis et de relations pour éclaircir ceci. Elle adore conduire sa Duisenberg expérimentale et se déplacera sans doute avec.

Compétences : usage biblio (75%), chanter (30), discussion (50), écouter (40), histoire (30), francais (45), conduite (68), photographie (25).
Son compte en banque est actuellement à 3 560$.

Le groupe des testeurs se composait en plus d'un chimiste de la société Warren, en fait anarchiste, un journaliste, une amie dilettante, un ancien militaire ayant fait 1918 et son *« chevalier-servant »*, sportif de bonne famille.

Je tiens à remercier Frédéric Apte pour notre création commune de Northot apparue à la premiére convention nationale du jeu de rôle alors au CNIT et où nous fûmes récompensés de nos efforts, ainsi que les deux groupes de testeurs composés par : Nancy Sénétaire, Gildas Sagot, Marc Laperlier, Gilles Thomas, Jérôme Theuerkauff puis Corinne Charnay, Eric Faijean, Sophie Lalanne et Nicolas Lepercq. La qualité de leur jeu est pour beaucoup dans l'écriture finale de ce scenario. A vous maintenant de le faire jouer!

BRUNO-ANDRE GIRAUDON



NOS ABONNÉS SONT GATÉS!
Depuis le n° 21, nos abonnés peuvent acheter à moitié prix tous les articles hors promo dans nos pages CHRONIKIOSK (anciens numéros et jeux)

COSTUME DE VILLE



En ville, une armure peut s'avérer quelquefois peu pratique et souvent trop voyante. Aussi, il peut arriver que nos Aventuriers soient obligés par les circonstances, de laisser leurs parures guerrières au vestiaire. C'est pourquoi, soucieux de leur élégance, de leur confort et de leurs besoins, nous avons consulté les tailleurs du monde connus pour pouvoir proposer, ici, quelques tenues adaptées à la vie citadine.

Les tarifs donnés le sont pour le jeu AD&D©, les joueurs utilisant d'autres systèmes en feront aisément, si nécessaire, la conversion. Les prix sont, de plus, donnés à titre indicatif et pourront varier selon les désirs du DM et les scénarios. Il est peu probable, que les Aventuriers trouvent l'ensemble des tenues proposées ici dans les villages et les villes de moindre importance,



au DM de juger. Il est aussi peu vraisemblable que les Aventuriers trouvent tout ce qu'ils désirent à leur taille, le *« prêt-à-porter »* étant d'invention récente. En fonction de l'habileté du tailleur, de son personnel et du travail en cours, le DM estimera le temps durant lequel le Client devra patienter avant de prendre livraison de sa commande. Enfin, n'oublions pas, qu'*« à défaut d'être les meilleurs, il est toujours possible d'être les plus beaux »*.

Vêtements féminins

BANDIER (corsage court)	toile ou coton	:	2 PA
BANDIER	soie ou velours	:	5 PA
BLIAUD (corselet et jupe)	courant	:	3 PA
BLIAUD	luxe	:	7 PA
BLOUSE	toile ou coton	:	2 PA
BLOUSE	peau	:	4 PA
BLOUSE	velours ou soie	:	6 PA
BOTTES DE VILLE	cuir ouvragé	:	3PO
CEINTURE	cuir ouvragé	:	10 PA
CHAMARRE (robe longue)	cotonade	:	6 PA
CHAMARRE	soie ou velours	:	12 PA
CHAPEAU		:	7 PA
CHAUSSES (bas)		:	1 PA
CHAUSSURES FINES	cuir	:	5 PO
COTTE (jupe)	toile ou coton	:	4 PA
COTTE	laine	:	6 PA
COTTE	soie ou velours	:	10 PA
ETOLE	fourrure	:	25 PO
GANTS	laine	:	3 PA
GANTS	peau	:	5 PA
MANCHON	fourrure	:	15 PO
MANTEAU	laine	:	1 PO
MANTEAU	peau	:	3 PO
MANTEAU	fourrure	:	55 PO
MANTEL (grande cape)	laine	:	2 PO
MANTEL	peau ou velours	:	5 PO
MANTEL	fourrure	:	75 PO
MITAINES	laine	:	8 PC
MITAINES	peau	:	1 PA
PELISSON (gilet fourré)	courant	:	5 PA
PELISSON	luxe	:	9 PA
POULAINES	cuir et feutre	:	1 PO
SARMAT (bonnet)		:	1 PA

Vêtements masculins

AMUSSE (bonnet)		:	1 PA
BARDOCUCULLE (manteau à capuchon)	simple	:	2 PO
BARDOCUCULLE	luxe	:	5 PO
BLOUSES	coton ou toile	:	2 PA
BLOUSES	velours ou soie	:	4 PA
BOTTES DE VILLE	cuir ouvragé	:	4 PO
BRAIES (pantalon)	toile ou coton	:	5 PA
BRAIES	peau	:	10 PA
CAPE	toile ou laine	:	1 PO
CAPE	soie ou velours	:	4 PO
CAPE	fourrure et peau	:	50 PO
CARACALLA (veste longue)	toile	:	2 PO
CARACALLA	soie ou velours	:	4 PO
CHAPEAU		:	7 PA
CHAUSSES		:	1 PA
CHAUSSURES FINES	cuir ouvragé	:	5 PO
CEINTURE	cuir ouvragé	:	12 PA
GANTS	laine	:	5 PA
GANTS	peau	:	7 PA
HAUT DE CHAUSSE	toile	:	3 PO
HAUT DE CHAUSSE	peau	:	7 PO
JUSTAUCORPS	laine ou toile	:	2 PA
JUSTAUCORPS	soie ou velours	:	5 PA
MANTEAU	laine	:	2 PO
MANTEAU	peau	:	5 PO
MANTEAU	fourrure	:	60 PO
MANTEL	laine	:	3 PO
MANTEL	peau	:	7 PO
MANTEL	fourrure	:	85 PO
MITAINES	laine	:	10 PC
MITAINES	peau	:	2 PA
PELISSON	peau retournée	:	15 PA
POULAINE		:	2 PO

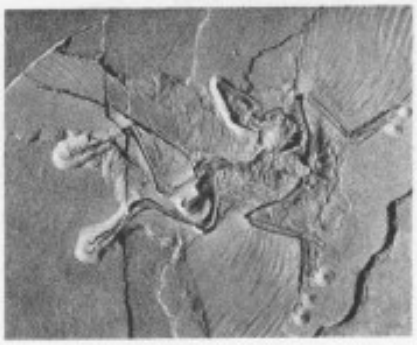
LAURENT DEPRUNEAUX

LES HERITIERS DE DARWIN

L'évolution en mutation
Editions Le Seuil
Marcel Blanc

Voici un livre qui devrait nous permettre de mieux comprendre l'évolution et ses différents courants. Marcel Blanc, biologiste et écrivain scientifique, nous entraîne dans une agréable promenade à la découverte des théories de l'évolution. Copernic et Galilée modifièrent notre vision du monde, la terre n'est pas le centre du monde, nous tournons autour du soleil. Galilée devra se rétracter car certaines obédiences n'aiment pas les vérités. Le monde fut créé par Dieu, un point s'est tout. Il le fit en sept jours et y installa toutes les créatures de la terre sous la forme qu'elles occupent à l'heure actuelle. Et voici qu'un certain Monsieur Darwin vient bousculer tout cela en osant nous dire que l'homme descend du singe, mon Dieu! Aujourd'hui la théorie de Darwin est enfin acceptée dans ces grandes lignes. Il reste à répondre à certaines questions, mais pour en arriver là, que de débats. Marcel Blanc nous retrace dans son livre, l'histoire du Darwinisme et de ces avatars modernes, néo-Darwinisme et ultra-Darwinisme. C'est aussi un bilan des débats actuels sur sa révision annoncée comme nécessaire par le généticien M. Kimura ou le paléontologue Stephen J.Gould, afin de remédier à certain de ses défauts. Comment les seules insuffisances de la théorie darwinienne peuvent-elles de nos jours rendre les débats si houleux? C'est sans doute qu'aujourd'hui la théorie de l'évolution n'est plus le fait de certains spécialistes, mais implique de nombreuses branches de professionnels comme les biologistes, paléontologues

Marcel Blanc
Les héritiers de Darwin
L'évolution en mutation



Seuil

et généticiens. C'est aussi l'apparition ces temps derniers de la sociobiologie qui tente de tout expliquer par l'évolution, des violeurs aux poètes, pour ne rien exagérer.

Un ouvrage clair et précis ou les faits scientifiques rejoignent la plume de l'écrivain. Un voyage à ne pas manquer afin de mieux comprendre pourquoi nous descendons du singe.

LES REMPARTS D'ECUMES

N°1 Les Yeux Clos
BD - Editions Delcourt
Texte de Turf
Dessins de Joel Mouclier

Dans une cité bien étrange, dressée au dessus de l'océan, où l'on exploite la chair du Lamantin, vit une bien charmante jeune fille. Lamantine partage sa vie entre son père, vieux savant égoïste et Evariste un jeune biologiste amoureux d'elle. Mais voilà, ses rêves sont peuplés d'êtres étranges qui ressemblent aux sirènes dont le chant l'appelle pour venir les délivrer des filets dressés par les gens de la cité. Est-ce la chair des lamantins qui pourrit et ronge l'esprit de Lamantine tout comme elle détruit la chair de son père. Evariste pourrait la sauver si elle acceptait de voir mourir les lamantins, mais voilà, elle refuse de voir disparaître ces animaux de rêve, ces sirènes du large. Evariste aime trop Lamantine pour ne rien lui refuser même au risque de la perdre à jamais, car l'océan l'appelle de plus en plus. Et puis il y a la cité dominée par de grandes machineries en bois, des passerelles jetées par dessus la mer et des trolleys cablés survolant la ville, lui donnant une atmosphère d'univers imaginaire, inaccessible et aérien.

Turf et Mouclier sont tous deux issus de l'école d'Angoulême, qui nous laisse présager de la venue de jeunes dessinateurs talentueux ne manquant pas d'imagination. Messieurs les vieux dinosaures, attention, car vos lauriers gagnés en un temps où vous aussi, vous aviez des idées risquent de faner.

LA 27 LETTRE

BD - Collection Aire Libre
Editions Dupuis
Will et Desberg

« Vous me direz, une prostituée, ça ne compte pas. Une pute décatie par l'érosion masculine, c'est sans la moindre importance. Mais qui mieux qu'une prostituée peut juger de la misère morale des hommes. Qui mieux qu'une bonne femme offrant ses fesses peut prendre la température d'une nation. » Voici que dans ce paysage qui n'est pas sibyllin, nous sommes dans les années trente, apparait un vilain petit homme et ses croix gammées, un vilain petit homme qui se croit investi des espoirs d'une nation. Dans cette ambiance de Sodome et Gomorrhe, chacun espérait que le bonheur

descendrait du ciel comme la pluie. *« La seule chose qui nous soit descendue du ciel, c'est Fred Capitole! »* Ce gamin de dix ans qui débarque un beau jour dans ce bordel ou errent comme des éphémères ces putes décaties, à l'âme si sensible, ces filles de joie, porteuses du bonheur pour certains vieux messieurs décatis. Voilà que débarque ce morceau de rien, cet espoir d'homme. Et les voilà qui deviennent mères, les voilà qui se prostituent pour lui offrir la meilleure éducation, car Fred Capitole qu'elles n'ont pas enfanté, leur a dérobé une partie de leur vie. *« Rien qu'à le tenir dans nos bras, on aurait pu dire la grande cruauté du monde qui tourne sans attendre personne. »* De cette époque là, j'ai compris qu'une putain, c'est une sentinelle laissée en arrière pour les traînards! Mais voilà, même Fred et ces mamans bien au chaud dans leurs rêves et leurs espoirs d'un demain meilleur ne peuvent échapper à la tourmente extérieure. Au bruit des bottes sur le macadam, au chant de mort, au cri de haine et à la faucheuse qui emporte tout sur son passage. Car elle sait qu'elle a trouvé un bon chasseur dans le petit nabot à moustache. *« Et le lendemain vous redescendez dans les rues et vous ne savez plus lire car il y a une nouvelle lettre d'alphabet. Ca n'a l'air de rien, mais une nouvelle lettre dans d'anciens mots, ça vous change tout le sens de la vie. »*

Que dire, voici un nouvel album de la collection Aire Libre avec toujours autant de qualité et d'innovation. Enfin la bande dessinée est devenue adulte, on peut compter dans ses rangs des poètes de mots et de pinceaux, comme Will et Desberg. L'album qui m'aura sans doute le plus marqué cette année.

KARPATH Nos 3 et 4

Howard Phillips Lovecraft

Voici un fanzine qui revendique à peine un an d'existence et qui a décidé de fêter à sa manière le centenaire de la naissance du maître, par deux numéros spéciaux.

En effet, Karpath habituellement consacré aux jeux de rôles et plus particulièrement à l'univers fantastique, s'est livré à un regard nouveau sur Lovecraft. Le risque était grand de sombrer dans la béatitude, les remarques de bon ton et les banalités habituelles, que pouvait-il ajouter de nouveau et de pertinent à l'exégèse Lovecraftienne. Le pari était de laisser la parole aux experts afin qu'ils puissent s'exprimer sans contrainte sur l'homme et son œuvre. Dans le premier volume sont regroupées des études de fond qui nous éclairent sur différents aspects de l'écriture, l'inspiration et les visions de l'univers fantastique chez Lovecraft. En ce début des années 90, qu'en est-il de la continuité de Lovecraft, qu'en est-il des débats autour de son œuvre, comment est-elle perçue par les nouvelles générations de fans? Avec le deuxième volume, l'équipe de Karpath tente d'y apporter une réponse, que chaque passionné de Lovecraft pourra prolonger.



Un ouvrage indispensable à toute bonne bibliothèque Lovecraftienne.

LA FORET DES MYTHIMAGES

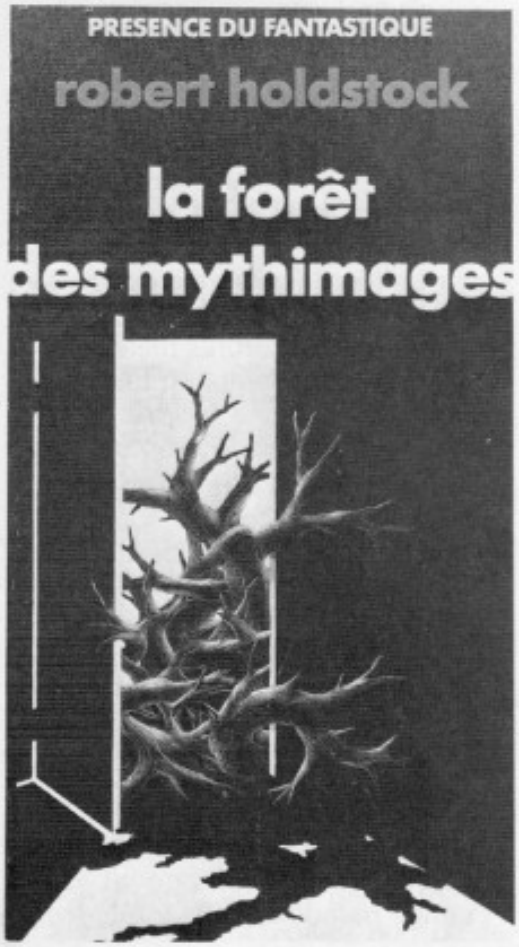
Présence du Fantastique
Editions Denoël
Robert Holdstock

Au pays des mythimages tout est possible, Christian et son père le savent bien. Qui est Guiwenneth? Un mythago, une femme de chair et de sang ou un mythe ressuscité? Guiwenneth est à la fois jaillie de l'esprit de Christian et de la forêt elle-même. Guiwenneth est à la fois le ruisseau clair qui court dans les bois, l'humus du sol et les arbres millénaires qui se souviennent. Elle ne peut échapper à la forêt ; hors de celle-ci, elle n'est plus rien. Christian qui l'aime comme un fou, comme tous ceux qui la cotoient, n'hésite pas à pénétrer au cœur de la forêt de Ryhope pour la retrouver. Et son frère Steve assistera impuissant à sa métamorphose, peu à peu il le verra devenir mythe et forêt pour retrouver sa bien aimée. Il ne reste plus à Steve que le journal de son père pour tenter de comprendre le mythago et l'étrange paradoxe de la forêt.

Tenter de comprendre pourquoi celle-ci prend peu à peu possession de la maison ou il vit en lisière des bois. D'abord ombre puis de plus en plus réel, il s'apercevra que le mythago nait de ses pensées et de la forêt elle-même, jusqu'au jour ou : *« ainsi sentait-elle donc... la terre. Oui. Mais ses propres sécrétions, l'odeur aigüe non déplaisante*



du sexe se confondaient avec le parfum de la terre ainsi qu'avec l'arome sale et âcre de la sueur ». Ainsi revient Guiwenneth, et Christian l'emportera au cœur des bois, dans ce pays des légendes celtiques ou lui aussi est devenu un mythe. A son tour, Steve fou d'amour poursuivra son frère pour retrouver son mythago, sa Guiwenneth. Mais la forêt ne lâche pas si facilement ceux qu'elle possède... Avec la forêt des mythimages, un monde nouveau vient de naître, basé sur les légendes celtiques.



Univers de connaissance, mais complètement remodelé par Robert Holdstock qui peut désormais figurer au panthéon des grands créateurs d'univers fantastique ; tout comme : Tolkien, Zelany, Herbert, Lovecraft, où... Comme la forêt des légendes, une fois ouvert, vous ne pourrez plus échapper à ce livre.

L'ANGE DES TENEBRES

Presse Pocket
Collection Terreur
John Farris

Angel ressuscita dans la tour la nuit du 22 octobre, date par ailleurs de son anniversaire. Avant que quiconque ou presque ne fut averti de son retour à la vie, Angel tua de nouveau. Pour l'ange des ténèbres, la femme est l'incarnation du mal. Et qui mieux que sa propre femme peut représenter l'idéal féminin et c'est bien ce que pense Angel. Ce fils d'un puissant chef de la mafia n'a plus qu'un but désormais, retrouver sa dulcinée pour lui poser la question fatidique : *« Est-ce que tu m'aimes? »* Mais ceux qui aiment Angel n'ont pas de chance car ils finissent tous par mourir. Anita se croit hors d'atteinte, bien barricadée dans une villa en Louisiane, mais malgré le système d'alarme le plus sophistiqué, elle craint la venue du démon, car elle sait que rien ne peut l'arrêter, Angel n'a plus rien d'humain, il est l'ange des ténèbres. Clay Tomlin est de retour au pays et voudrait bien finir ces jours à pêcher et admirer les couchers de soleil de feu et d'or sur le Bayou. Clay pense qu'enfin la chance lui sourit ...

John Farris auteur du fils de la nuit, scénariste de Brian de Palma, nous montre qu'il a désormais sa place parmi les grands du fantastique aux côtés de Dean R, Koontz, Stephen King...

PATRICK VANLANGHENHOVEN

suite et
fin de la
P.53

SOURCE DE VIE

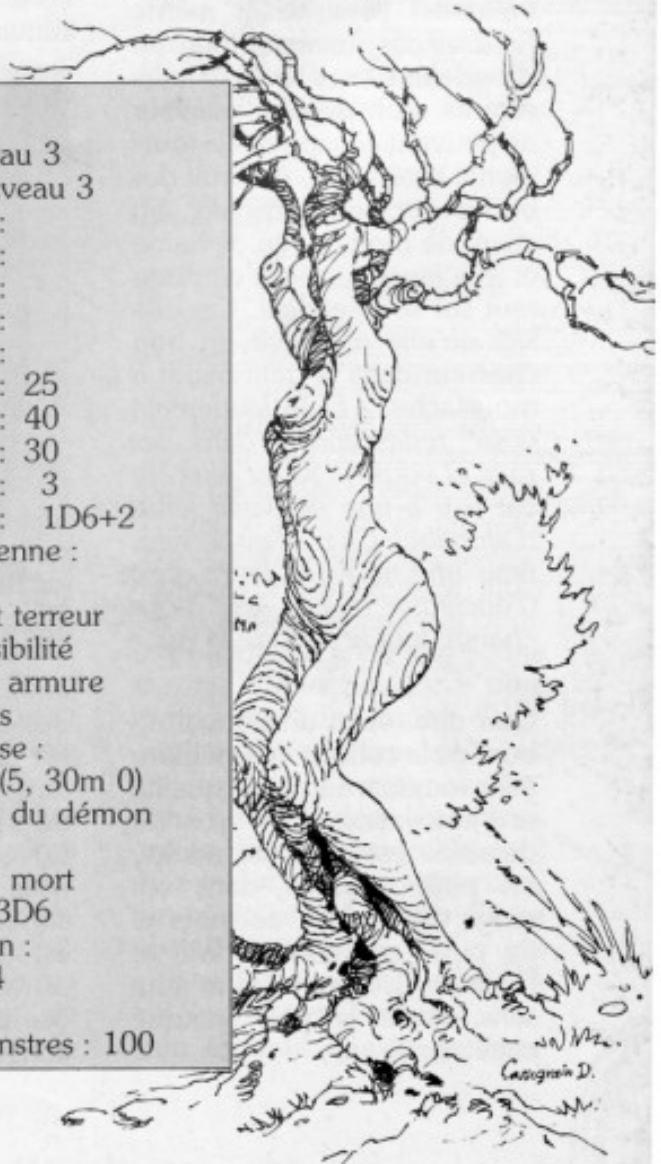
Arakina :
Prétresse niveau 3
Magicienne niveau 3

FOR	:
COU	:
INT	:
CHA	:
ADR	:
EV	: 25
EA	: 40
Tarma	: 30
PR	: 3
PI	: 1D6+2

Sorts : magicienne :
- Méduser
- Horreur et terreur
- Vaniter visibilité
- Protection armure
- Fulminictus

Sorts : prétresse :
- Obscurité (5, 30m 0)
- Invocation du démon 20 P
- Souffle de mort 10, 30m, 3D6
- Malédiction : 5, 30m, -4

Classe de monstres : 100





INCARNEZ **un reporter, un médecin, un pilote... pour traquer l'aventure aux quatre coins du monde.**

En vente chez l'éditeur au prix exceptionnel de 100 F (50 F pour les abonnés)

36 15

HORO

Votre avenir en direct

KIPPER