

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

ISSN 0764-8197

Le 1^{er} magazine de jeux de rôle

TEST

Vampire

DOSSIER

Sur la piste des Vampires

REPORTAGE

En Roumanie

SCENAR VAMPIRE

Requiem

SCENAR AD&D

Tabuck

SCENAR STORMBRINGER

Noces de sang

SCENAR CTHULHU

Le reflet du Vampire

PAVE AD&D

Au secours de Scallid (suite)

CHRONIQUES VAMPIRIQUES

29

AVRIL-MAI
JUIN 1993

Trimestriel

SPECIAL VAMPIRE

M2085 - 29 - 30,00 F - RD



N°29

4

EDITORIAL

5

NOUVEAUTES JEUX DE ROLE ET DE PLATEAU

Les dernières nouveautés :
Les Maîtres Mondes, Nephilim,
Nightmare Agency, ...

8

TEST DE JEUX DE ROLE

Jeu Vampire
Chronique d'un Vampire
annoncé

10

ECHOS

Actualités, manifs,
événements, ...

12

KIOSK

Promos, ventes
par correspondance
et abonnements

14

SUR LA PISTE DES VAMPIRES

Dossier

20

SUR LES TRACES DE DRACULA

Reportage en Roumanie
de notre envoyé spécial



REQUIEM

Scénar Vampire

Scénario conçu pour un groupe de
trois à cinq vampires, qui n'ont
que peu de connaissances de la
Camarilla et de ses ennemis.
Ils vont être projetés au milieu
d'une intrigue qu'ils ne compren-
nent pas, confrontés
à leurs pires angoisses et aux
affres de l'immortalité.

22

TUBUCK

Scénar AD&D

Module s'adressant à un groupe
de trois ou quatre aventuriers de
niveau trois. Il n'impose aucune
restriction particulière dans le
choix des personnages (classe,
alignement, race...).

28

NOCES DE SANG

Scénar Stormbringer

Scénario s'adressant à environ
cinq joueurs expérimentés. Il peut
se jouer avec vos propres person-
nages, ceux proposés étant alors
relégués au rang de pnjs.
L'intrigue se fonde sur les rapports
entre les personnages et sur la sus-
picion qui doit s'installer.

36

LE REFLET DU VAMPIRE

Scénar Cthulhu

Histoire classique de Vampires
avec un mystère, les carpates et
un vieux château... enfin histoire
pas si classique que ça... venez y
faire un petit tour !

44

AU SECOURS DE SCALLD

Suite Pavé AD&D du N° 28

52

CHRONIQUES VAMPIRIQUES

Le Vampire de Dusseldorf,
Le Vampire de Milan,
L'ami Vlad.

58

Sauriez-vous nous pardonner ce retard de parution ? oui..., non..., soyez charitables... Les vampires nous ont occasionné beaucoup de tracas. Ils sont venus tourmenter, les nuits de mars, tous nos rédacteurs à tour de rôle afin d'empêcher la publication de ce spécial, considéré comme une ultime provocation.

Les vampires sont parmi nous, nous les avons rencontrés. Détrompez-vous ! Ils ne sont pas le fruit de l'imagination débridée des moines et des poètes. Ils ne sont pas don Juan gominé, calamistré, séducteurs de belles. Ils n'ont pas des lèvres épaisses, des dents blanches et scintillantes, un poil rude et abondant, des ongles recourbés à la façon de serre, des yeux bleus, profonds et métalliques. Ils ne se réfugient pas le jour dans des cercueils capitonnés et dans d'obscures chapelles de châteaux abandonnés.

Ils sont "madame-monsieur tout le monde". Ils sont là près de vous, dans votre environnement habituel. Ils peuplent nos villes, nos villages, nos campagnes. Vous les côtoyez tous les jours, au travail, à la fac, à l'école, parmi vos amis et vos proches, peut-être...

Halte ! Evitez les "plans parano", le stress inutile, les suspicions abusives. Munissez-vous d'une bonne gousse d'ail traditionnelle dans la poche revolver et n'oubliez pas de la renouveler quotidiennement.

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE

est une publication trimestrielle
éditée par IPC COMMUNICATION

Siège social

34, avenue des Champs-Élysées - 75008 Paris
TEL. (1) 42.56.59.00 - Fax (1) 42.56.59.10

Réalisation - Rédaction - Abonnements
S.A.R.L. TRILOGIK - TEL. (1) 47.31.01.55

IPC COMMUNICATION

est une S.A. au capital de 550 000 F
R.C.S. PARIS : B 384 957 510

ISSN 0764-8197

Dépot légal à parution

Commission paritaire : 68410

Directeur de la Publication :
Jean-Marc Berger

Rédacteur en Chef :
Eric Minsky

Rédacteur en Chef-Adjoint :
Henri Flottes de Pouzols

Secrétariat de Rédaction :
Corinne Monguillon

Directeur Artistique :
Christian Guisiano

ont collaboré :
Jérôme Martineau, Gaël Bernicot,
Pascal Sociat, Philippe Bélan

Couverture :
Frank Fesquet

Illustrateurs :
Frank Fesquet, Adrien
Boettger Magnier, Renaud Bec

Distribution :
N.M.P.P.

Publicité :
IPC COMMUNICATION,
Tél. 42.56.59.00

Impression :
Imprimerie Landais,
28 rue Ballon, 93160 Noisy-Le-Grand

COMMUNIQUE

Les lecteurs communs de Casus Belli et Chroniques d'Outre-Monde ont dû être surpris de lire dans la rubrique "Nouveautés" de Chroniques d'Outre-Monde N° 28, de la page 10 à la page 19, des présentations et des tests de jeux dont les textes étaient identiques, ou presque, à ceux de Casus Belli N°71 et 72 parus antérieurement. Il y a eu copie : c'est vrai et c'est véritablement scandaleux ! Chroniques d'Outre-Monde s'est fait abuser par une rédactrice et un rédacteur malhonnêtes, qui avaient en charge la rubrique "Nouveautés" de Chroniques d'Outre-Monde N° 28. Ces "deux escrocs rédacteurs" n'ont pas effectué leur travail de journaliste auprès des éditeurs de jeux, ils ont préféré recopier des articles de notre confrère Casus Belli. Nous avons donc licencié pour faute professionnelle grave les deux coupables, que vous ne retrouverez plus dans la liste des collaborateurs des prochains numéros de Chroniques d'Outre-Monde. Jamais Chroniques d'Outre-Monde n'avait subi un tel acte crapuleux, et jamais plus Chroniques d'Outre-Monde n'en subira un nouveau : c'est promis, c'est juré ! Nous prions nos lecteurs communs de nous excuser pour cet incident malheureux, et nous avons le plaisir d'annoncer la nomination de Henri Flottes de Pouzols, déjà apprécié par nos fidèles et anciens lecteurs, à la direction de la rubrique "Nouveautés" de nos prochains numéros et au poste de Rédacteur-en-Chef adjoint de Chroniques d'Outre-Monde.

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, photographies et illustrations 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.

VOUS ETES...

CREATEURS ET CONCEPTEURS
DE JEUX?

OUI!

Nous pouvons vous éditer en télématique.

Si vous avez conçu un jeu sur micro, si votre création est originale, si vous avez des idées pour des animations de jeux télématiques, écrivez-nous sans tarder (lettre et c.v.). Nous étudierons toutes les propositions avec le plus grand soin.

Ecrire à :
IPC Communication
Jean-Marc Berger
34, avenue des Champs-Élysées
75008 PARIS

LES MAÎTRES MONDES

Ivan Strobino

Edition l'Arkalance

**Système de règles pour jeu de rôle
médiéval fantastique**

Présenté sous la forme d'un livret de 55 pages en papier glacé, les Maîtres Monde propose aux maîtres de jeux un système de règles simples à mettre en pratique, claires et concises pouvant s'adapter à quasiment n'importe quel univers médiéval fantastique. Le principe est de fournir une structure aux maîtres ayant créé leur monde, et qui ne savent pas sur quel système s'appuyer, ou à ceux qui trouvent les règles de leur jeu préféré trop compliquées, mais qui désire en conserver le contexte. L'accent est mis particulièrement sur le rôle playing, de la façon de tirer le personnage (le hasard a une place très réduite et les choix se font essentiellement selon les traits de caractère que vous voulez donner à votre personnage), au déroulement du jeu : les joueurs sont en effet privés de leur feuille de personnage, ne conservant devant eux que ce qui concerne l'apparence, les possessions et l'histoire de leur alter égo.

Une feuille de gestion est mise à la disposition du maître de jeu, qui regroupe l'aspect technique jusqu'à six personnages. C'est au maître de s'occuper de toutes les questions techniques, les joueurs pouvant ainsi se concentrer sur l'incarnation de leur personnage. Une excellente idée à mon avis, reste à savoir si elle ne va pas en frustrer certains. Un scénario d'initiation permet de se familiariser aux règles. Les Maîtres Monde relèvent d'une bonne initiative, on peut cependant s'interroger sur le risque encouru par l'absence de contexte à l'heure où les jeux mettent l'accent sur la richesse du monde présenté. Absence qui devrait bientôt être comblée, l'Arkalance préparant la sortie d'un monde médiéval fantastique. A suivre....

NOUVEAUTES

J D R - J D P

SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT

Module pour Warhammer

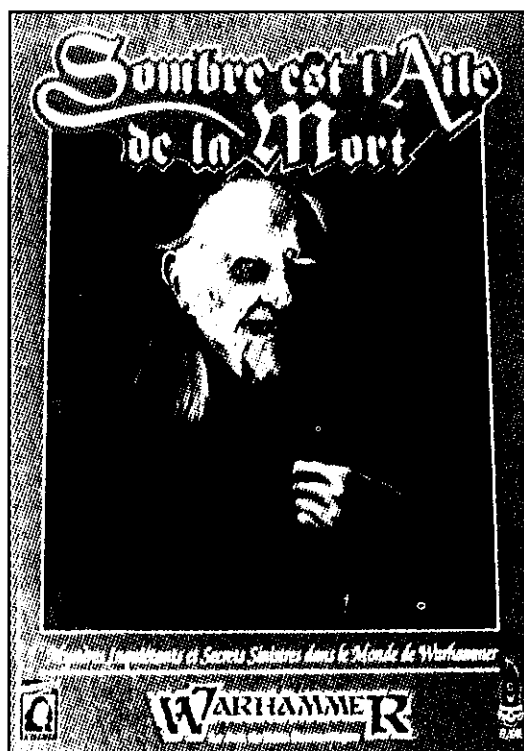
Avec ce nouveau supplément, Games Workshop continue dans la formule entamée par "Le Premier Compagnon". La présentation est toujours aussi "clean" et le livre est agréable à lire. Games Workshop et l'édition française restent constants dans cette qualité. Des suggestions sont proposées au début pour faire débarquer vos personnages à partir des campagnes existantes.

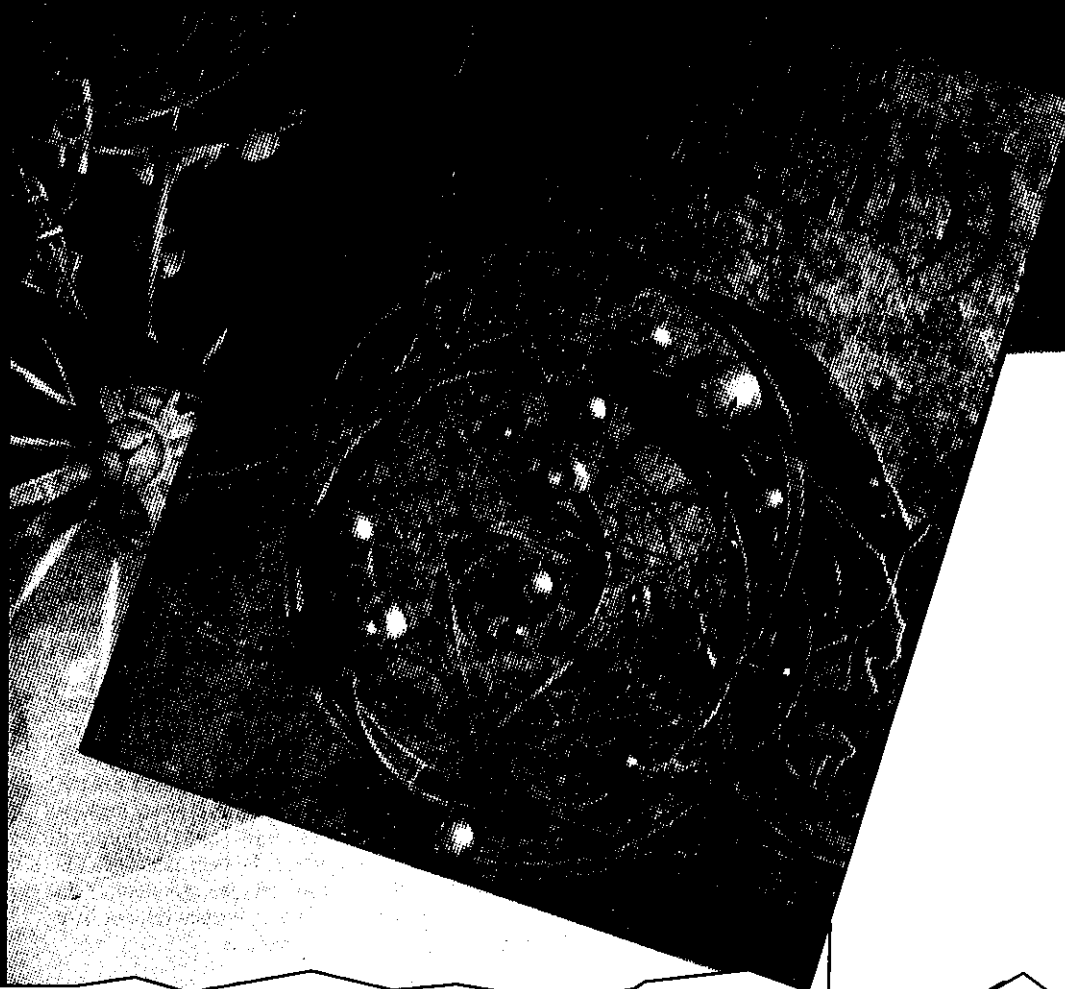
Ce supplément n'apporte cependant pas de nouvelles carrières ou de nouvelles règles, mais propose un petit univers avec son monde "pépère", dans lequel le maître peut puiser tout ce qui l'intéresse pour faire ses aventures. Vous trouverez la présentation d'un petit village, Kreutzhofen, ainsi que tout sur ses habitants, leurs petites histoires, leurs secrets, et la description des lieux. Mais franchement rien de réellement passionnant ni d'original. Le descriptif a le mérite d'être com-

plet et prêt à l'utilisation. Les aventures proposées s'intègrent parfaitement à celui-ci. Mais je vous conseille de sérieusement "corser" les aventures qui manquent à mon avis de punch. N'hésitez pas à utiliser les "emplacements facultatifs" qui sont très bien et très amusants, et constitue le point fort du supplément.

Vous trouverez également des ébauches d'aventures, si vous êtes vraiment en panne d'inspiration, mais il est préférable de combiner l'ensemble des scénarios et des "emplacement facultatifs" (à ne franchement pas rater), pour faire une campagne.

A noter que pour les mordus des nouvelles et romans Warhammer, vous pouvez retrouver des personnages issus de Wolf Riders, Drachenfels, Red Thirst et Ignorant Armies. En bref, promenez vos personnages aux confins de l'Empire, histoire de leur faire changer d'air.





PRESENTATION :

Entre vos mains, un gros livre souple à la couverture superbe, abondamment illustré, que ce soit par des dessins, photos noir et blanc, ou une symbiose des deux du plus bel effet.

LE THEME :

Les joueurs incarnent des créatures immortelles issues des cinq énergies majeures, le feu, l'air, la terre, l'eau et la lune. Ces créatures éthérées tirent leur force des plexus magiques et des conjonctions des astres. Incorporelles, ceux-ci doivent s'incarner dans des êtres humains pour obtenir l'énergie qui leur manque, le Ka Soleil, et progresser vers "l'Agartha", sorte d'illumination suprême. Les néphilims sont les créateurs de la magie et savent utiliser les forces occultes, ce qui leur donne de grands pouvoirs. Un point noir vient cependant pimenter le tableau : les sociétés secrètes. Ces dernières, conscientes de l'existence des néphilims et de la puissance qu'ils représentent, veulent leur existence à leur destruction ; ou cherchent à les asservir dans le but de les utiliser pour obtenir le pouvoir.

NIGHTMARE AGENCY

Descartes

Qui dans sa vie de "roler Cthulien" n'a pas endossé le pardessus bien imbibé de bourbon d'un détective ? Mais quel est celui qui ait réellement monté sa propre agence ?

Le petit dernier de Descartes remédie à cette lacune. Au cours de ses 190 pages, "Chuck", "Dusty Lord", Agatha Jones (aucun lien de parenté avec l'autre) et "Patrick de Saint Yves", des personnages prêtirés au "background" haut en couleur et parfois corsé (jouer un noir ou une femme ce n'est pas évident surtout aux Etats-Unis en 1930), seront amenés à se rencontrer ainsi que 200 autres PNJ pour résoudre une douzaine d'énigmes les confrontant à la pègre vicieuse, aux milliardaires retords, aux maires corrompus, aux policiers véreux, aux moustiques du Honduras... et aux cauchemars du Mythe. Il ne manque que le raton-laveur.

Pour mener à bien leurs missions les apprentis détectives disposent d'une quantité impressionnante d'interlocuteurs divers et parfois avariés, de coupures de journaux, de rapports de police, de lettres, photos et autres documents : citons en vrac une publicité pour une maison de repos (le dernier), un rapport d'autopsie, une fiche psychiatrique (pas la mienne), mais toujours pas de raton-laveur. Tout commence à Boston en 1927, par la rencontre fortuite de nos quatre protagonistes ; ce premier scénario met d'entrée de jeu l'accent sur l'interprétation des personnages et les joueurs pourront résoudre facilement cette intrigue assez simple mais qui donnera du fil à retordre au Gardien, car comme aucun ne se connaît, ils risquent fort de se tirer dans les pattes. Les 3 scénarii suivants confronteront l'agence, encore à ses balbutiements, à l'horreur pure du Mythe et cela

permettra, s'ils réussissent, de donner une certaine publicité à l'agence. Ensuite (s'ils sont toujours là, mais de toute manière, les auteurs ont prévu des roues de secours) ils plongeront dans l'ambiance glauque que l'on retrouve dans les romans des films noirs du début du siècle et dont s'inspire librement ce livret en nous faisant partager le rêve d'un certain Isaac Aaron Morgenduft, écrivain de son état. de larges extraits sont d'ailleurs insérés pour faire ressortir l'ambiance de cette période troublée. En résumé, Nightmare Agency est un livret très vivant qui se dévore comme un roman policier et dont la richesse et le souci d'authenticité en font certainement un modèle du genre. gageons que les Nightmare II et III seront de cette qualité. Joueurs ! Offrez ce livret à votre Gardien préféré, vous ne serez pas déçus. Gardien ! Faites comme moi, offrez-vous un raton-laveur.

CREATION DU PERSONNAGE :

Comme c'est la tendance dans les jeux actuels, le hasard n'intervient que très peu, et le joueur a une grande latitude pour déterminer les traits de son personnage. Cette création se fait en plusieurs phases :

1) Le choix des incarnations passées

les personnages sont des créatures immortelles ayant déjà connu plusieurs incarnations, il convient donc de les

NEPHILIM

Jeu de rôle occulte dans la France contemporaine
Frédéric Veil et Fabrice Lamidey

Editions Multisim

déterminer: le joueur choisit le nombre de fois qu'il a déjà "vécu" entre deux phases de transe, sachant que plus il s'est incarné, plus son potentiel magique s'affaiblit. Il s'agit ensuite de choisir à quelle époque le néphilim s'est incarné, et dans quel être humain, ceci déterminant les compétences acquises et les formes de magie qui ont pu être développées. Un grand choix est offert, depuis une prêtresse égyptienne jusqu'à un détective londonien du dix neuvième siècle, en passant par un marchand sous Néron ou un mousquetaire du Roy. Ces époques sont assez bien décrites, développant le contexte, les sociétés secrètes actives à l'époque, les familles de Néphilim....

2) Le KA

Le Ka représente l'influence des éléments majeurs sur le personnage, et par là son potentiel à utiliser les diverses magies élémentaires. Le niveau moyen est égal à 20 moins le nombre d'incarnations déjà effectuées. Le choix des éléments dominants aura une influence sur les caractéristiques du simulacre (être humain recevant le néphilim).

3) L'expérience occulte

Elle détermine les capacités magiques du personnage.

4) Les Métamorphes

C'est à mon avis l'un des aspects les plus novateurs du jeu. Le joueur va choisir un métamorphe en fonction de son Ka élément dominant, Sylphe, djinn, elfe, serpent, ondine,... et décrire son personnage par un portrait chinois (si j'étais..., je serais...). Ceci va déterminer leur caractère, et influencer sur leur apparence : en effet au fur et à mesure que le néphilim se rapproche de l'aggartha et devient plus puissant, le physique de son simulacre va se transformer pour se rapprocher de son métamorphe ; ainsi un satyre aura des pieds fourchus, une pilosité développée, des cornes naissantes, ce qui le rend d'autant moins discret aux yeux des humains et des sociétés secrètes. La tentative de dissimulation est de plus sanctionnée en terme d'expérience.

5) Le simulacre

Il s'agit de choisir dans quel être humain le néphilim va s'incarner. Choisir de préférence un simulacre n'ayant pas une vie sociale trop développée pour être tranquille, et une volonté suffisamment basse pour en garder le contrôle. Des archétypes sont proposés mais les joueurs sont libres d'en créer d'autres.

LES REGLES :

On se retrouve ici en terrain connu puisque les éditions Multisim ont obtenu le droit d'utiliser le système Chao-

sium, qui allie cohérence et jouabilité. Une table universelle de résolution permet de régler quasiment toutes les situations avec seulement un dé 100, de nombreux exemples servant de références. Bref un système bien huilé qui fonctionne parfaitement.

LA MAGIE :

Point fort du jeu, le système de magie est l'un des plus beaux jamais créés ! S'appuyant sur de nombreuses références littéraires, elle se décompose en trois sciences : la sorcellerie, utilisation brute des forces occultes, la Kabbale ou science des invocations et l'alchimie, stade ultime de la maîtrise. Les sortilèges proposés sont extrêmement originaux et très bien détaillés, tant dans leurs effets que dans le rituel à accomplir pour les lancer. Leurs noms sont de plus très poétiques et imagés. Mais je n'en dis pas plus, à vous de le découvrir.

LE MONDE :

Le jeu se déroule en théorie dans la France des années 90, que tout le monde est censé connaître. Les auteurs ont cependant tenu à proposer des lieux pouvant être possesseurs de secrets occultes, afin d'aider les maîtres de jeu à offrir une ambiance vraiment mystérieuse au travers de la réalité quotidienne. Un historique des grandes sociétés secrètes vient compléter le tableau, décrivant la situation actuelle, la hiérarchie fondée sur les arcanes mineurs du tarot, les majeurs étant propriété des néphilims. Un excellent scénario d'introduction permet de se plonger rapidement dans cet univers extraordinaire.

CONCLUSION :

Ce jeu s'adresse à des joueurs expérimentés, plus soucieux d'incarner un personnage extraordinaire que d'accumuler des actions héroïques. En ce sens il se rapproche assez de Vampire, à une exception de taille : l'absence de tout mani-chisme dans Néphilim ; les pjs n'ayant rien d'humain, toute notion de bien ou de mal leur est étrangère, de même que la valeur qu'on peut attacher à la vie. Qu'est-ce que la mort quand on est immortel ? Les humains sont pour eux ce que sont les animaux pour nous. Il faut un certain temps pour s'adapter à cette nouvelle échelle de valeur. On peut néanmoins regretter que le cadre du jeu soit pour l'instant limité à l'occident chrétien, mais les auteurs laissent entendre que cela va évoluer. De nombreuses extensions sont en effet au programme : l'écran et un scénario très intéressant, les veilleurs sont déjà parus, et nous espérons pour bientôt des suppléments détaillant les organisations néphilim, les sociétés secrètes et une extension géographique de l'univers. Les seules réserves que je peux émettre à l'égard de Néphilim sont la difficulté pour un maître de jeu au départ de créer un scénario, et de faire ressortir l'ambiance de ce monde occulte sans que cela tourne au délire. Le choix du monde contemporain en est peut-être responsable. A mon sens une époque allant de la renaissance à la fin du dix neuvième siècle aurait été préférable, mais rien n'empêche les maîtres de jeux documentés de faire jouer à l'époque qui leur convient. Il reste que Néphilim est un jeu de rôle profondément original, novateur et avec un potentiel très riche qui sera je l'espère exploité.

NE MANQUEZ PAS NOTRE PROCHAINE PARUTION
LE N°30 - SORTIE LE 21 JUIN 1993

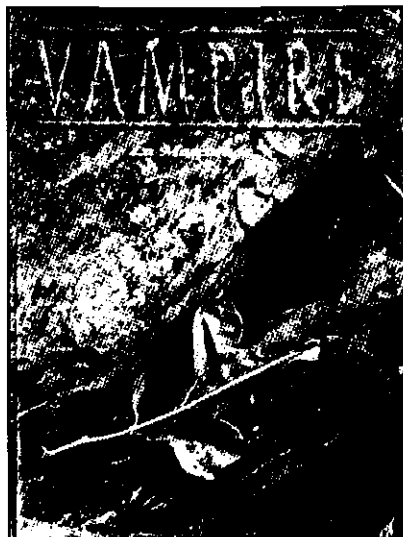
CHRONIQUE D' UN VAMPIRE

VAMPIRE est un jeu de rôle édité par White Wolf et traduit par Hexagonal.

CHAPITRE PREMIER : LE MYTHE

Des jours que je me traîne, incapable de toute action réfléchie, aveuglé par cette soif qui me tenaille au plus profond de moi-même. Insatiable cette soif m'obsède, mais... laquelle ? Soudain un bruit, quelqu'un derrière la porte ! Mon corps s'agite, et la rage apparaît, sans que je puisse la réfréner. Cette présence là derrière l'excite. Je ne peux relâcher cette main, ma main qui s'apprête à ouvrir ; et c'est alors que j'aperçois cette fille, cette femme que j'aime. Au moment où je hurle son nom la bête me submerge...

Noir..., sentiment de bien-être physique..., enfin rassasié. Peu à peu mes yeux s'habituent à la pénombre, où suis-je ? Du sang ! Du sang partout sur moi. C'est alors que mon esprit se met en marche et que je réalise l'effroyable réalité de ce mythe ; car ils, non, car nous existons...



CHAPITRE SECOND : DOULOUREUSE REALITE

Imaginez notre siècle en plus sombre, plus violent, plus gothique où l'homme n'est plus qu'une proie et le prédateur le vampire...

Vous voici dans le monde **Gothic-punk** de Vampire.

Message : à tous ceux qui espèrent jouer un jour à Vampire ne lisez surtout pas le jeu et évitez même de poursuivre cet article car vous perdriez toute la saveur de ce jeu qui repose sur les mystères et les secrets qui entourent la famille des immortels.

CHAPITRE TROIS : LA BÊTE

Derrière une couverture prometteuse se cachent 271 pages d'intense "role-playing", tout dans la présentation et l'écriture du jeu est fait pour créer une sorte d'intimité entre le lecteur et l'auteur. Ce recueil débute et s'achève sur une lettre donnant ainsi l'impression que Vampire est en fait le grimoire d'un immortel qui souhaiterait gagner le pardon de l'Humanité.

Techniquement la présentation de Vampire est superbe, tous les points importants du jeu sont reportés dans la marge. Le texte, très clair, est émaillé de nombreuses citations allant de William Shakespeare à Motorhead en passant par les Watchmen. Les illustrations, elles par contre, ne sont pas à la hauteur, si certaines sont assez belles, de nombreuses sont réellement hideuses.

CHAPITRE QUATRE : ALCHIMIE

Création de personnage

Vampire est avant tout un jeu d'ambiance, il se définit lui-même comme "un jeu d'horreur individuel basé sur l'art du conteur" (comprenez maître du jeu). C'est en cela que le jeu est réellement novateur car le conteur doit non seulement diriger la chronique (le scénario) mais il doit aussi incarner le côté sombre des Vampires (les joueurs), et refléter leurs propres peurs.

Les règles ont été conçues dans ce sens, afin de favoriser au maximum le "role-playing".

La création d'un personnage résulte entièrement de la concertation entre le conteur et le joueur lors d'une courte chronique, comment et pourquoi l'être



ANNONCE

humain a-t-il subi l'étreinte (passage à l'état de Vampire). Le premier choix du joueur (ou du conteur) se portera sur le clan du personnage ce qui l'influencera à la fois dans son comportement et dans ses disciplines (les pouvoirs spéciaux des Vampires); il peut appartenir :

- **Au clan Brujah** : rebelles et contestataires opposés aux institutions en place
- **Au clan Gangrel** : les seuls vampires à être restés proches de la nature, souvent solitaires.
- **Au clan Malkavian** : tous fous, mais qu'ils soient nihilistes ou facétieux ce sont peut être les seuls à réellement comprendre le monde qui les entourent.
- **Au clan Nosferatu** : les moins humains en apparence, ils sont hideux mais loin d'être dénués d'humanité et d'intelligence.
- **Au clan Toréador** : les artistes de la famille des Vampires, passionnés et presque débauchés
- **Au clan Tremere** : les mystiques, les seuls Vampires à pouvoir utiliser les arcanes de la magie.
- **Au clan Ventrue** : ce sont eux qui dirigent la Camarilla (la famille des Vampires).

Le joueur déterminera ensuite les archétypes de son personnage : sa nature (psychologique) qui sera sa véritable personnalité et son attitude : le masque derrière lequel il se réfugiera. Ces archétypes (qui peuvent être par exemple la brute, le chevalier, le fanatique, l'enfant, le visionnaire, le déviant, le bouffon etc) et le clan seront à la base du background du personnage et le joueur pourra alors déterminer ses traits.

Les traits regroupent les attributs (physiques, sociaux et mentaux), les capacités (les talents, les compétences et les connaissances), les différents avantages du vampire ainsi que les trois traits spéciaux que sont l'humanité, ce qui distingue le Vampire de la bête, la volonté, qui permet au personnage de réfréner ses instincts de prédateur et la réserve de sang qui indique la quantité de sang présente dans l'organisme, sachant que chaque jour il doit consommer un point de sang, nécessaire à sa survie. Les avantages des Vampires proviennent à la fois des pouvoirs spéciaux, que ce soit la domination, la métamorphose, la dissimulation..., et de l'historique du personnage. Il peut avoir des alliés, un mentor, être connu et influent auprès de différentes personnalités de la société des mortels, disposer de servants ou d'un "troupeau" de calices, personnes de qui se nourrit le Vampire. Finalement afin de

parfaire le portrait psychologique du personnage on définira trois vertus : la conscience, la maîtrise de soi et le courage, qui serviront aussi lorsqu'il tentera de résister à la frénésie.

Le joueur repartit alors, selon un barème précis, le nombre de points qu'il souhaite avoir dans chaque trait, sachant que deux points sont équivalents à une caractéristique ou une compétence moyenne, et qu'un cinq correspond à un trait sublime.

Le côté technique de la création du personnage est d'emblée mis à l'écart, laissant le joueur et le conteur libre de réaliser un être vivant et non une feuille de papier.

Deux mots sur les règles de bases...

Le système de jeu a été lui aussi allégé un maximum, afin de favoriser au mieux le role-playing. Deux mots sur les règles de base : lorsque le personnage tente une action réellement difficile ou essentielle pour l'intrigue de la chronique, il doit jeter autant de D10 qu'il a de points dans la somme de l'attribut et de la capacité concernée. Le conteur évalue alors la difficulté de l'action entre "un" (enfantin) et "neuf" (terriblement dur). Plus le joueur obtient de succès (résultat du dé supérieur au niveau de difficulté, sachant que chaque "un" annule un succès) mieux son action sera réussie. Simple non ?

Et vingt pages de règles optionnelles

Mais, quelques pages après, les règles commencent à s'étoffer. L'un des plus gros défaut de ce jeu est, en effet, sa volonté à toujours vouloir répertorier chaque action de la vie "quotidienne" et de l'adapter à un modèle déjà préconçu. Même si cela est en contradiction avec le but de Vampire, à savoir permettre à chaque personne de jouer un rôle, avec un minimum de contraintes techniques, c'est l'impression que donne la lecture de ce passage. Vous voulez faire obéir un punk endurci, aucun problème, faites un jet sous Force + Commandement, vous voulez empêcher le moteur d'exploser et ainsi tenter d'arracher le conduit de vapeur de la chambre de compression, aucun problème etc. On se noie dans ces règles (heureusement) optionnelles, qui essayent de "standardiser" tous les événements de la vie, et on perd alors l'élément primordial de tout jeu de rôle : la spontanéité.

CHAPITRE CINQ : LES IMMORTELS

Les Vampires, arrivons enfin à ce que vos joueurs vont incarner. Loin de nous cette image du Dracula de Bram Stroker,

les prédateurs d'aujourd'hui se sont adaptés au monde moderne, et si certains (les plus vieux) restent attachés au passé, les nouvelles générations ne veulent plus de leurs traditions ancestrales. Depuis l'Inquisition du XIIIème siècle, pendant laquelle leur race faillit être exterminée, les sept clans se regroupèrent sous le nom de la Camarilla afin de protéger leur existence et de préserver la Mascarade, pour que les humains continuent de les ignorer, autrement qu'en légende.

Selon la légende tous les Vampires descendraient de Caïn, le frère meurtrier condamné par Dieux à la vie éternelle. Les joueurs ne sont que de lointains descendants, ils sont généralement de la treizième génération, et plus le sang est dilué moins la créature est puissante. Le Jyhad est une guerre que se livrent depuis la nuit des temps ceux de la troisième génération, les antédiluviens, où les autres Vampires ne sont que des pions dans leurs mains.

Les adversaires et les opposants à la Camarilla sont légions, que ce soit le Sabbat, des Vampires adeptes du culte de la mort, qui contrôlent une grande partie de l'Amérique du Nord, les Lupins (les Loups-garous) qui règnent sur les campagnes et toutes les étendues sauvages, certains Mages qui ne peuvent tolérer leur existence, et bien sûr le soleil et le feu qui eux seuls peuvent apporter la mort ultime. Mais le pire ennemi de tout Vampire c'est lui-même, la bête qui sommeille en lui et qui peut à tout moment le faire entrer en frénésie et ainsi détruire l'infime part d'humanité qui lui restait. Car, le but de tous Vampires c'est de préserver la parcelle d'humanité qui reste en lui, et d'atteindre Golconda le moment où il pourra choisir entre mourir en humain ou poursuivre sa vie d'immortel en ayant le parfait contrôle de ses instincts et de ses émotions.

CHAPITRE SIX : CONCLUSION

Atmosphère, tel est le maître mot de ce jeu, et le début de chronique présenté à la fin du livre le rend bien, les interactions, superficielles et passionnées, entre les différents personnages s'inscrivent parfaitement dans les décors à la fois somptueux et délabrés de la petite ville de Gary, que les joueurs devront tenter de protéger des visions expansionnistes du Prince de Chicago.

Vampire ravira tous les amateurs de jeu de rôles lassés de jouer les "bourrins", et qui souhaiteraient jouer un être certainement plus humain que de nombreux hommes. ■

ECHOS

MARS

■ Shadowrun 2è édition - Jeux Descartes :

Traduction sous la forme d'un gros livre, issu du Dragon, premier scénario, et l'écran du jeu, le tout pour la fin du mois. Stellar inquisitoris - Idéojou : sorti début du mois.

■ Heaven and hell - INS/MV - Idéojou :

sourcebook sur l'Enfer et le Paradis.

■ Ravenloft - ADD2 - TSR :

Von rich-ten's guide to the Lich, déjà paru.

■ Forgotten Realms - ADD - TSR :

Ruins of Myth Drannor, sourcebook sur une ancienne cité mythique.

■ PHBR9 - ADD2 - TSR :

Complete book of gnomes and Halflings, déjà en vente.

■ Dragonlance - TSR :

Dragonlance and other worlds calendar.

■ TSR :

Vous pourrez bientôt acheter, j'ai bien dit acheter (!) le nouveau catalogue TSR avec couverture cartonnée et tout et tout ! Mais jusqu'où iront ils ?

■ Arabian Nights - GURPS :

Steve Jackson.

■ JRTM - Hexagonal :

Les Créatures des Terres du Milieu, un bestiaire.

■ Ars Magica - White Wolf :

the Hidden Pass, supplément sur les Shamans.

■ Wargames :

Eurogames nous gâte et sort pour la fin du mois quatre wargames sur le front de l'Est en 1941, Moskva, Kursk (le jeu du championnat de France), kharkov, et rostow qui n'est autre qu'une extension de kharkov (nouveaux pions, nouvelles règles).

■ Hors série n°7 de Casus Belli :

consacré aux jeux de stratégie, wargames jeux de plateau et "classiques".

AVRIL

■ Formule Dé - Ludodélire :

sortie du Grand Prix de Belgique.

■ Bloodlust - Idéojou :

Les bijoux de Paule, le cinquième sourcebook en titre.

■ Gurps - idéojou :

sortie à la fin du mois de Gurps Conan.

■ Tatou n°12 - Oriflam :

est prévu pour le courant du mois.

■ Blue Man - Oriflam :

Wargame de combat aérien de la première Guerre mondiale, très tactique puisque chaque joueur pilote un avion et peut faire progresser son "as", sortira traduit sous le nom des Ailes de la Gloire.

■ Battletech 3è édition - Jeux Descartes :

peau neuve pour une nouvelle boîte avec enfin des décors en dur.

■ L'Appel de Cthulhu 5è édition - Jeux Descartes :

eh oui... encore une ; celle ci devrait regrouper tous les éléments pour jouer de 1870 à l'an 2000.

■ DC Heroes - Mayfair :

Who's Who n°2, l'équivalent des Marvel Universe ; le 3 sortira en juin.

■ Role Aid - Mayfair :

To Hell and Back Again, sourcebook sur les enfers. Denizen of Verekena, fiches de démons descendant dans la Hiérarchie, supplément au sourcebook Démons.

■ Gurps - Steve Jackson :

Martial arts adventuring, scénario.

■ Silent Death - ICE :

Knight Brood, supplément incluant de nouveaux vaisseaux et nouvelles règles sur les extra-terrestres.

■ Dragon Magazine 11 - Hexagonal :

un numéro "spécial poisson".

■ Vampires - Hexagonal :

Les liens du sang, deuxième scénario pour cet excellent jeu.

■ Ars Magica - White Wolf :

Pax D I, un pendant du Maleficium sur la connaissance divine et la force de la lumière.

■ Vampire - White Wolf :

Clan Book n°2, les Gangrels.

■ WereWolf - White Wolf :

Ways of the Wolf, un sourcebook sur le comportement des loups et les grandes étendues désertiques. Book of the Wyrms, un sourcebook sur les créatures maléfiques.

■ Over the Edge - Atlas Game :

Welcome to the sylvan pines.

■ Dream Park - Talsorian :

Fending agents of Falkenstein.

■ DD Basic - TSR :

Créatures catalogue pour les niveaux Challenger.

■ ADD2 - TSR :

Deck of magical items : Swampflight, un scénario.

■ Darksun - TSR :

Black flames flip book, un module.

■ Greyhawk - ADD - TSR :

luz, the evil sourcebook.

MAI

■ Barbe Noire - Jeux Descartes :

traduction du jeu de plateau Black Bear sur le monde des pirates.

■ Warhammer - Jeux Descartes :

Château Drakenfels, un supplément dans la lignée des précédents.

■ Stellar Inquisitoris - Idéojou :

Strichnine 4, la description d'un système solaire.

■ Hawkmoon - Oriflam :

Les portes du paradis, 3 scénarios plus une mini campagne se déroulant en France.

■ Cyberpunk - Oriflam :

Les enfants de la nuit, supplément décrivant un monde alternatif où le fantastique a pignon sur rue ; des extensions sur ce monde devraient suivre.

■ JRTM - Hexagonal :

Les assassins de Dol Amroth, scénario.

■ Ars Magica - White Wolf :

Tribunals of Hermes tome 1, Iberia ; le suivant devrait être consacré à Rome.

■ Werewolf - White Wolf :

The Walkenburg foundation, un sourcebook décrivant une organisation qui recueille les jeunes louveteaux garous et qui inclue 5 scénarios.

■ Vampire - White Wolf :

Anarch cook book, un guide de survie pour échapper aux Jihad et au système des princes des ténèbres.

■ Over the edge - Atlas Game :

the Player survival guide.

■ Runequest - Avalon Hill :

Shadows of the Borderlands.

■ Tales of the floating vagabond - Avalon Hill :

Where is George ?

■ Dark Conspiracy - GDW :

knightsider ; module.

■ Champions - GDW :

Dark champions, sourcebook sur les vilains. Champion present 2, scénario.

■ Rifts - Palladium :

World book 3, england.

■ Toon - Steve Jackson :

Toon Tales, 3 univers et 11 aventures !

■ **Cyberpunk - Talsorian** : *Maximum Metal*, scénario.

■ **Basic D&D - TSR** : *Rage of the Rakasta*, scénario.

■ **ADD2 - TSR** : PHBR10, *The Humanoids. Dragon mountain, une campagne. Al Qadim : dozen and one adventure.*

■ **Forgotten Realms - ADD - TSR** : *The Shining South*, un sourcebook pour rêver.

■ **Ravenloft - ADD2 - TSR** : *Roots of Evil*.

JUIN (sous réserve)

■ **Méga 3 - Casus Belli.**

■ **Shadowrun - Jeux Descartes** : Seattle, une description de la ville.

■ **Dragon Magazine 12 - Hexagonal** : Dossier spécial dragons.

■ **Werewolf - White Wolf** : *Under a blood red moon*, un supplément décrivant les loups garous de Chicago, et qui fait la liaison entre Vampire et Werewolf : les vampires garous, ça existe !

■ **Darksun - TSR** : *The Ivory triangle*, sourcebook.

■ **Forgotten realms - ADD - TSR** : *Jungle of Chult*, scénario.

■ **ADD2 - TSR** : *Collector cards part 2.*

■ **Ravenloft - ADD2 - TSR** : *The Created*, scénario.

■ **Greyhawk - ADD - TSR** : *City of skulls*, module.

■ **Spell Jammer - ADD - TSR** : *Space lairs*, un catalogue des créatures de l'espace.

MANIFS

Du 17 au 25 Juillet à Blainville sur mer : BAM 93, le festival maritime de la BD, auquel vient s'ajouter les "Voyages au coeur des bulles" programmes de scénarii adapté aux systèmes Chaosium et ADD, exécuté par l'association Les Serviteurs du Dé et les auteurs de : Barbe Rouge, Rork, Chroniques de la Lune Noire, La Quête de l'Olseu du Temps, etc, et bien d'autres manifestations, expositions et tables rondes, une convention à ne pas manquer. Pour tout renseignement, contacter A Edde Toriel, Villa La Roseaie, Tourville/Sienne, 50200 Coutanges.

27 et 28 février à Paris (Mairie du 15è) :

Ville championnat de France de Diplomacy.

Le championnat de France est revenu à Paris cette année pour donner lieu à la plus grande manifestation jamais organisée autour de ce jeu : près de deux cents participants ! Un succès inespéré pour la FFJDS, qui après une légère panique justifiée par tant d'affluence, a su gérer cette convention et assurer son déroulement dans de bonnes conditions ; l'informatisation de l'appariement et du classement, malgré quelques détails à perfectionner, a permis de respecter les horaires prévus. Des joueurs de haut niveau se sont affrontés pour le titre et c'est finalement Clément Merville qui l'a emporté pour la deuxième fois, confirmant ainsi son statut de grand Joueur devant Thierry Seguin et Tony Ribeiro Da Silva, ancien champion de France également. Cependant, on est en droit de se demander si la qualité était au rendez-vous au même titre que la quantité : le développement extrêmement rapide du jeu en est peut être responsable. On a pu en effet constater un certain esprit de clan à mon avis contraire à l'esprit du jeu : il convient de rappeler que le but est de négocier afin de gagner la partie, et pourquoi pas le championnat, et non de détruire

EVENEMENTS

les têtes de série dans le but unique de marquer des points au classement élo. A ce titre, le comportement de certains joueurs qui renoncent à une victoire assurée sous prétexte qu'ils ne sont plus dans la course pour faire gagner leur petit copain mieux classé qu'eux est absolument inadmissible ! Je pense que l'absence d'une table finale en est partiellement responsable, sans compter l'intérêt qu'elle offre sur le plan spectacle et du plaisir pour les meilleurs de s'affronter entre eux avec la certitude que le gagnant sera réellement le meilleur, et par la même le tenant du titre. Espérons que ces jeunes joueurs acquerront rapidement la maturité nécessaire pour faire abstraction du relationnel le temps de la partie et redonner au jeu ses lettres de noblesse, qui ont été à mon avis quelque peu ternies lors de ce tournoi. Certaines incompréhensions en ce qui concerne le programme d'appariement et le système de classement ont également terni le prestige de cette grande compétition, particulièrement lorsqu'un organisateur s'est vu remettre un prix pour une partie jouée, justifiant par des coefficients d'itération qu'une victoire à 19 centres (obtenue paraît-il dans des conditions douteuses) vaut plus de points qu'une victoire à 27 centres (obtenue cela dit, dans des conditions non moins douteuses) ! Ce genre de magouilles n'a à mon avis pas sa place dans une manifestation de si haut niveau et risque de donner une fausse idée à la centaine de joueurs pour qui c'était probablement la première compétition. Pour finir sur une note positive, notons que le hobby se développe au sein de la gente féminine et que celle-ci commence à se hisser dans le haut du classement : attention les louves arrivent et elles ont les dents plus longues que bien des vieux mâles solitaires. Je n'ai pas pu participer à cette convention, il reste que ce succès me donne envie de replonger.

Master's de jeux d'histoire :

Parallèlement au championnat de France, s'est déroulé dans une ambiance beaucoup plus feutrée,

le Master's de jeux d'histoire au rez de chaussée de la Mairie du XVè. Ce tournoi qui se déroule traditionnellement à Tarbes, voit s'affronter en quatre rondes les sept meilleurs joueurs du championnat de France antique médiéval, ainsi que le meilleur débutant révélé par le Défi des Bigerionnes. Une organisation et un arbitrage sans faille, agrémentée de nombreuses tables d'initiations, ont fait de ce tournoi à l'échelle certes plus réduite que le championnat de France une manifestation de grande qualité. La victoire fut obtenue pour la deuxième fois consécutive par Jean-Michel Arnoult, pour l'occasion, général d'une armée Arabe Conquête. Longue vie au Master's et rendez-vous l'année prochaine je l'espère à Tarbes !

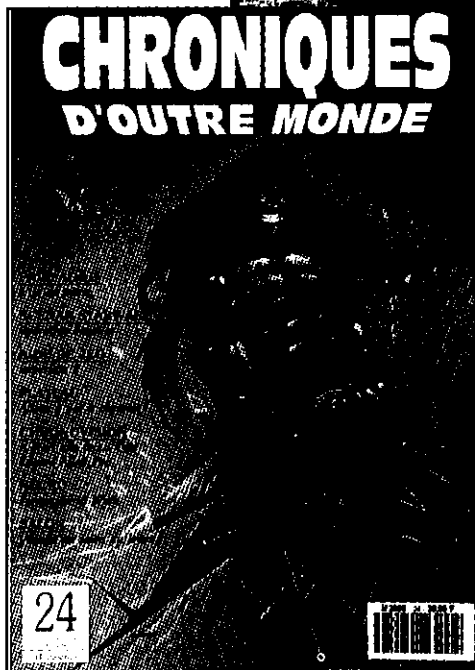
6 et 7 mars : Antika 93

Le désormais traditionnel tournoi de jeux d'histoire de Bordeaux, organisé par les Centurions du Sud Ouest, s'est déroulé dans une ambiance très conviviale à la MJC de Gradignan. Le succès remporté, plus de trente deux participants s'affrontant sur la règle Kadesh, a permis aux organisateurs de séparer les joueurs en deux poules, l'une antique, l'autre médiévale, augmentant ainsi les chances des participants de rencontrer leurs adversaires historiques. Autre particularité extrêmement intéressante, un vrai repas était offert par les organisateurs entre les rondes du matin et de l'après-midi ; je sais il n'y a pas que la bouffe mas les sandwiches basta ! L'absence de certains kadors a permis à nombre de seconds couteaux d'aiguiser leurs lames, même si le tournoi a été gagné par les têtes de série toulousaine, Alain Turpin et ses panzer division hitlites en antique, Marcel Gabrielli et sa chamellerie de choc en médiéval. A l'issue de ces quatre rondes, un corps d'armée a récompensé tous les participants, concluant cette manifestation avec brio (avec qui ?).

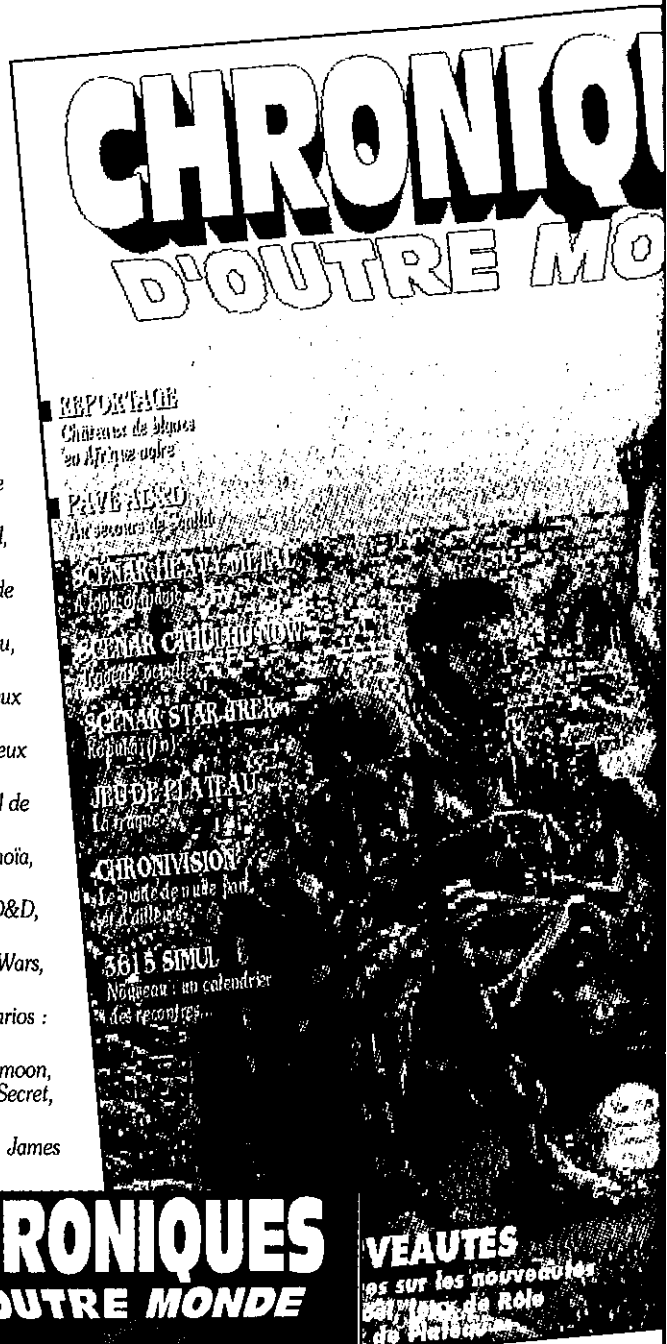
SOMMAIRES DES CHRONIQUES DISPONIBLES

Chaque ancienne parution est vendue au prix de 30 F (15 F pour nos abonnés)

- 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, RuneQuest, Trauma.
- N° 8 **SCENARIOS** : Multijeu : 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 **COURSIEURS 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° 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 Cthulhu, 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. Article : Soyez gardien des Arcanes terreurs.
- N° 21 **OPERATION DANS LE GOLF** : scénarios : Magna véritas, Others suns. Module pour Marvel Super Heroes. Article : Les jeux par correspondance. Les dernières nouveautés...
- N° 22 **NON-ANNIVERSAIRE LOVECRAFT** : scénarios : AD&D1, Oeil Noir, l'Appel de Cthulhu. Aide de jeu : Costumes de ville. Article : Lovecraft. Nécro : The Revised Recon. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...
- N° 23 **SPECIAL GORE** : scénarios : AD&D, Trauma, Paranoïa, l'Appel de Cthulhu. Humeurs très gores. Article : Le jeu de rôle en pédagogie médicale. Nécro : Star Trek Phenomenon. Expo : le retour des dinosaures. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...
- N° 24 **SPECIAL JEUX DE PLATEAU** : présentation de 20 jeux de plateau. Scénarios AD&D, Starwars. Aide de jeu : Impérium 2. Salon du Jouet. Chronivision : Edgar Allan Poe. Légendes : Le jeu follet. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...
- N° 27 **SPECIAL MAGIE ET SORCELLERIE** : dossier ouvert : "magie et sorcellerie" avec bibliographie, filmographie, et illustration : "le temple de Set". Scénarios Cthulhu, AD&D, Star Trek. Chronivision : "anthropologie des joueurs". Chroniques actuelles, rétros, anciennes.
- N° 28 **SPECIAL AFRIQUE** : Reportage : "Châteaux de blancs en Afrique noire, Jeu de plateau central : "La Traque", Chronivision : "Le Guide de Nulle Part et d'Ailleurs", Chroniques meurtrières, Pavé AD&D en 2 parties, Scénar Heavy Métal, Scénar Cthulhu Now, Scénar Star Trek (suite) et nos echos habituels et nouveautés...



Les N° 15, 16, 17,
25 et 26
sont épuisés.





ABONNEMENT 1 AN / 4 NUMEROS

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

CONDITIONS DE REGLEMENT

A toute commande, joignez votre règlement
soit par chèque bancaire, chèque postal ou
mandat à l'ordre de **IPC COMMUNICATION**

CONDITIONS DE COMMANDE

Votre commande peut être rédigée sur lettre
manuscrite, indiquez très lisiblement votre
adresse, **signez** votre commande, joignez
votre règlement et **obligatoirement** les
timbres correspondant aux frais d'expédition.

Adressez votre commande à :

IPC COMMUNICATION
Chroniques d'Outre Monde
Service commandes
34, avenue des Champs-Élysées
75008 PARIS

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS...

toutes réclamations...
concernant vos abonnements téléphonez au :
(1) 47.31.01.55
ou vos commandes, téléphonez au :
(1) 42.56.59.00

FRAIS D'EXPEDITION

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

1 revue	15 F
2 ou 3 revues.....	20 F
4 ou 6 revues	27 F
7 ou 9 revues.....	32 F
10 ou 16 revues	59 F
17 ou 20 revues	64 F

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je désire m'abonner à Chroniques d'Outre
Monde pour 4 numéros. Je joins mon règlement
de 100 F à votre ordre sous forme de

NOM

PRENOM

ADRESSE N°

RUE

CODE POSTAL.....

VILLE.....

Date.1993

Signature

BON DE COMMANDE

Je commande les articles suivants (cochez la
case correspondante), et je joins mon règle-
ment de F

sous forme de.....

avec F de 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° 18 - ☐ N° 19
- ☐ N° 20 - ☐ N° 21 - ☐ N° 22 - ☐ N° 23
- ☐ N° 24 - ☐ N° 27 - ☐ N° 28 - ☐ N° 29

Nombre de revues :

Mon adresse :

NOM

PRENOM

ADRESSE N°

RUE.....

CODE POSTAL.....VILLE.....

Date.1993

Signature

Sur la piste



Vampires, vous avez dit vampires ! Par les temps qui courent, cette exclamation de surprise n'a plus de raison d'être. Les vampires sont à la mode.



Cycliquement, depuis que les légendes et la littérature ont rendu ces créatures mythiques célèbres, le phénomène se reproduit. Sans doute, se reproduira-t-il à l'infini. Tant que nous aimerons avoir peur, Dracula et les autres resteront une recette payante.

Mais qui sont ces amateurs de sang frais ? Comment le mythe naquit-il et comment a-t-il évolué pour nous inspirer, comme à nos ancêtres ces si délicieux frissons ?

Bram Stoker est de nouveau sur le devant des rayonnages des libraires et partout on nous parle de celui dont il a fait le plus célèbre des vampires, je veux parler de Dracula. Amateurs de JdR, le vampire est pour nous une créature familière. Avec quelques rares autres, il est présent, ou peut l'être, dans la plupart de nos jeux. En effet, quelle autre créature peut être combattue dans un univers fantastique, dans un monde de science fiction, dans l'Angleterre victorienne, au Far West ou encore dans le Paris des années 90 ? Oui, nous le connaissons bien ce vampire que nos aventuriers écharpent comme le plus vulgaire des monstres. Que nos émissaires l'immergent dans l'eau courante, que nos investigateurs lui plantent un pieu dans le palpitant ou que nos messagers galactiques lui collent de l'ail sous le nez, c'est toujours le même brave petit vampire, doué d'une force surhumaine, assoiffé de sang et amateur de jeunes vierges. Pourtant, dans la plupart de nos divertissements, il n'est qu'une pâle copie de lui-même, un ersatz de vampire. Quelques caractéristiques floues et l'affaire est dans le

sac. Après tout, la star est supposée être assez connue pour que les créateurs rarement inspirés de nos soirées ludiques prennent la peine de nous en donner une description détaillée. Si vous n'êtes pas content aller donc relire Dracula et les vaches seront bien gardées. Pourtant, ces vampires méritent d'être un peu mieux connus si je puis dire.

D'OU VIENT LE VAMPIRE ?

Si vous posez la question à votre concierge, en la tirant de la lecture du dernier BHL, elle vous répondra certainement que le vampire est né de l'imagination fertile de notre ami Bram, elle n'est d'ailleurs pas la seule à le croire, ce malgré les tonnes de papier gâché ces derniers temps sur le sujet (j'admets que nous ne faisons pas exception à la règle ce qui vous évitera de le hurler en nous jetant la pierre, tombale bien sûr). En désespoir de cause, vous pouvez toujours



des vampires

poser la question qui vous brûle les lèvres à votre professeur préféré. Si vous parvenez à le tirer des pages de Playboy ou de celles non moins sulfureuses de Mode et Travaux, le (ou la) respectable érudit vous répondra comme la préposée à vos poubelles, à moins qu'il (ou elle) ne se lance dans un discours compliqué sur une terrible maladie (peut-être disparue) qui poussait les gens à boire du sang et d'où viendrait la légende - parce que c'est une légende des vampires. En fait, en réalité et inversement, il semble bien que personne ne parait savoir comment naquit le premier des vampires. Tout cela, me direz vous, n'a pas grande importance et vous avez sans doute raison quoique la biographie des célébrités est toujours riche d'enseignement pour qui s'y intéresse. Alors, tentons d'y voir un peu plus clair (de lune).

MAIS D'OU VIENT LE VAMPIRE ?

N'en déplaie aux spécialistes du genre qui placent la naissance de cet agréable buveur de sang dans l'oeuvre de Bram Stoker, le vampire n'est pas né quand naissait Dracula. Il est beaucoup plus vieux ce qui ne surprendra personne. La littérature porte sa trace dès que les hommes ont commencé à écrire des histoires pour distraire leurs contemporains. On le trouve sous diverses formes dans les plus vieilles légendes et il semble bien que les conteurs égyptiens, qui usaient leurs sandales à l'ombre des palmiers bientôt remplacés par les pyramides, avaient déjà le vampire dans leur bestiaire fantastique. On le trouve présent dans toutes les cultures bien que son nom varie de même que ses pouvoirs. Ce qui reste commun c'est le sang dont il est friand et sans lequel il s'étirole. Tous les cher-

cheurs ont couru sur les traces qu'il ne laisse pas, les plus grands génies se sont penchés sur son histoire tel Rousseau (si, c'est bien celui auquel vous pensez) ou encore Platon. Partout il a terrorisé des générations successives de marmots amateurs de cauchemars. Mais personne ne veut nous avouer d'où il peut bien venir le bougre ! C'est bien gênant car après tout, nous sortons tous de quelque part enfin, pour être plus académique, tout ce qui vit et même ce qui "mort-vit" naît un jour d'une suite de processus plus ou moins simples et plus ou moins bien connus mais qui ont au moins le mérite d'exister. Mais pour le vampire peau de balle ! Un beau jour, il est arrivé avec sa cape d'obsédé de la sortie des écoles et a commencé à nous mordre la carotide. Faut pas chercher à comprendre, c'est comme ça, circulez y'à rien à voir. Frustrant non ?

BON SANG, D'OU PEUT BIEN VENIR LE VAMPIRE ?

Sur la trace de ce cauchemar du dentiste, et puisque rien ne doit rebuter le chercheur, je suis allé, avec mon costume du dimanche, interroger le curé de ma paroisse. Là, c'est certain, il y a toujours une réponse à tout. Effectivement, la réponse m'attendait entre les soutanes et le vin de messe, simple comme toutes celles qui ont trait aux grands mystères, comme quoi la religion ça a du bon ! Remarquez, le curé m'a regardé d'un drôle d'air quand je lui ai expliqué ce que j'attendais de lui ; il m'a reniflé en spécialiste des relents de souffre mais comme mon eau de toilette ne venait pas d'En Bas, il a daigné

m'allumer, non pardon, m'éclairer de ses lumières. Et bien le vampire mes frères c'est tout simple, c'est l'oeuvre de Satan. Il n'est pas nécessaire d'aller plus loin, il en est pour lui comme de toutes les catastrophes qui nous tombent sur le coin de la figure, c'est le diable qui l'a voulu, juste histoire de nous donner une petite idée de ce qui nous attend si nous ne sommes pas sages. Je vois certains d'entre vous qui commencent à ricaner, trouvant l'explication trop simpliste. Pourtant, la peste soit sur les impies, je ne vois pas ce qui pourrait la mettre en doute. Le vampire est, comme les garous, les fantômes, les zombis, les goules, ma belle mère et spiderman une créature du diable. D'ailleurs, si ce n'était pas le cas, comment comprendre pourquoi ces buveurs d'hémoglobine fuient devant la croix et ne manifestent pas un goût immodéré pour l'eau bénite ? Bien sur, il reste des points obscurs comme le rapport de l'ail avec l'église (si quelqu'un à une idée qu'il n'hésite pas à nous en faire part) ou le fait que le vampire n'aime pas non plus l'étoile de David ni le Croissant de Mahomet. Mais bon, l'ail c'est un problème d'épicerie et tous les vrais catholiques savent parfaitement que les autres ne peuvent dire la vérité. Sur que pour emmerder le pape, les vampires ont fait semblant d'avoir peur des rabbins, après tout c'est une créature du diable, si, si.

QUAND MEME, LE VAMPIRE, IL VIENT D'OU ?

Désireux, malgré tout d'approfondir mes recherches, j'ai quitté l'église l'esprit en paix pour entrer à la bibliothèque. Sur un rayon-

nage bien poussiéreux, entre les oeuvres immortelles de Guy des Cars et celles non moins exceptionnelles de Jean Lartéguy, j'ai déniché un épais traité vampirique. Après m'être déchiré quelques muscles pour porter le monstre jusqu'à une table, j'y ai trouvé une foule de renseignements sur l'origine de l'ami nocturne qui nous occupe depuis quelques lignes. Je ne vous livrerai que celle qui m'a semblé la plus réaliste passant sous silence une collection phénoménale d'inepties. La clé de la naissance des vampires tiendrait en un mot, ou plus exactement en deux : "inconscient collectif". Boum, splacht, le pavé est dans la mare ! Les vampires sont venus tout droit du néant enfin, plus précisément de ce qui nous tient lieu de néant. Eh oui, personne ne leur a donné la vie, ils ne sont que le fruit de notre imagination débridée et malade, un produit de nos songes, ils n'ont jamais existé, ils ne sont que légende, pure invention ! Je ne m'en suis pas encore remis. Je me doutais bien que Stoker, Raupach, Chetwynd-Hayes, Vadim, Polanski et les autres en avaient quelque peu rajouté mais pas à ce point là ! Tout cela est bien triste, ce fut un peu comme lorsque j'ai compris que le Père Noël n'existait pas. Mais, il fallait se rendre à l'évidence, c'était écrit noir sur blanc dans un ouvrage des plus sérieux : le vampire n'existe pas ! Il n'y a pas à chercher midi à quatorze heures, les vampires ne viennent de nulle part, ils ne sont jamais nés de quelque volonté démoniaque, ni de la morsure d'un ancêtre commun perdu dans un sinistre château de Transylvanie. Les religions n'ont fait que récupérer les vieux mythes pour en tirer partie et nous laisser dans l'ignorance des rêves de nos pères.

OU L'ESPOIR RENAÎT

Sur la piste des vampires, il ne faut jamais baisser les bras et accepter une explication comme définitive. Les vampires ne sont qu'une légende peut-être, mais malgré le sérieux des écrits qui l'affirment, d'autres théories sont également présentes. Des théories qui n'offrent pas de preuve de ce qu'elles avancent mais qui nous prouvent, sans que le doute ne puisse jamais s'installer, que nos chauves souris préférées ne sont qu'un mythe ? L'une de ces séduisantes théories est inscrite dans l'oeuvre de l'écrivain américain Ann Rice. Comme beaucoup d'autres, cette charmante personne qui a la chance d'être mariée à un poète, race en voie de disparition, nous conte la merveilleuse histoire de la naissance du premier des vampires. Et, tenez-vous bien, il n'est pas question de mort ! Ce n'est pas un por-



teur de crocs acérés, sortit de notre imagination qui transmet le virus en tuant ceux dont il voulait faire ses fils et ses filles, non, c'est un démon qui est responsable de tout et il n'a pas véritablement tué qui que ce soit. Dans l'histoire du vampire Lestat, Ann Rice nous apprend que les vampires sont liés, ou plutôt sont à l'origine du fameux mythe d'Isis et d'Osiris. Que ceux qui n'en ont jamais entendu parler aillent au coin pendant trente mille ans ! Alors, en toute simplicité, nos petits camarades vampires sont les descendants d'un roi et d'une reine de l'ancienne Égypte. A cette lointaine époque (trois ou quatre mille ans avant que Jésus fasse des siennes) les démons vivaient plus proches des hommes et des femmes bien sûr. Ces gentils démons s'ennuyaient ferme en voyant comme les humains s'amusaient avec leur corps et les enviaient à n'en plus pouvoir se regarder. L'un de ces démons, facétieux et plus entreprenant que les autres décida, un beau jour, ou un laid, l'histoire ne le dit pas, de s'approprier un corps pour s'amuser lui aussi. Comme il devait être un peu snob, il choisit celui d'un roi. De cette possession est né le tout premier vampire. Créature de la nuit, incapable de se nourrir et de se reproduire, il appréciait le sang qui lui permettait d'exister. La suite, tout le monde la connaît avec ses variantes et il n'est pas nécessaire de s'y étendre surtout si l'on ne sait pas avec qui.

ET APRES ?

Une fois quelque peu éclaircies les origines de nos chers vampires et constaté que si l'on ne sait pas si ils sont réels ou non, le chercheur qui se respecte peut tuer les dimanches en regardant comment ils ont



Cartry : Collage
(Extrait de Pilote, N° 739)

évolué au long de l'histoire. Tout d'abord, à l'exception de quelques contes qui proposent au vampire de se nourrir d'autre chose que de sang (seul le lecteur majeur et munit d'un préservatif est autorisé à deviner de quoi il s'agit), il y a une constante dans tous les récits qui mettent en scène notre vedette : il se nourrit de sang, de bon sang bien rouge et bien riche qu'il se procure en mordant sa victime là où l'on sait. Par contre pour le reste de ses activités quotidiennes la diversité est la règle. Si, généralement, il n'aime pas quitter son cercueil de jour, le vampire est doté de manies très diverses. Pour certains, il peut se transformer à volonté en chauve souris, moi je le préfère se transformant en loup, c'est plus noble, mais à chacun ses fantasmes. Il est aussi souvent supposé avoir de terribles pouvoirs à sa disposition, il peut faire se lever des tempêtes, il peut se rendre invisible et, par contre, ne peut entrer chez vous que si vous avez eu l'imprudence de

DRACULA



ture de la nuit. Ce mariage d'amour entre les vampires et la caméra remonte aux origines de la seconde (l'inverse aurait un petit côté sulfureux mais la théorie serait difficilement soutenable). Pour la petite histoire n'hésitons pas à faire montre d'un rien de chauvinisme en nous souvenant que le premier "film de vampire" est, sans doute, "Le Manoir du Diable" réalisé en 1896 par Georges Méliès, et oui ! Par la suite, l'on assistera à une débauche de pellicule jusqu'au merveilleux Nosfératu de Murnau qui donne ses lettres de noblesse au vampire vedette de cinéma. Ce qui sera ensuite filmé, bien ou mal, n'égale jamais ce chef d'œuvre. Ce, malgré le talent d'acteurs légendaires tels que Peter Cushing,

Christopher Lee ou encore Bela Lugosi qui seront les plus célèbres dents de l'écran. Dans leurs caveaux, les véritables buveurs de sang ont dû, et doivent encore, bien rire de l'image que le cinéma a donné d'eux. Dans le grand fourre-tout du septième art, tout est permis, le pire surtout et l'on assistera à des visions franchement désopilantes des vampires. Non contents de hanter les sombres forêts de Transylvanie, les enfants et petits enfants de Dracula combattent les extraterrestres, les nazis et, pourquoi pas la pollution. Nos amis au dentier hyper-développé se font même les porte-paroles des opprimés, nous montrent en technicolor les fantômes de la décadence des classes supérieures (comme dans "Les Prédateurs" d'après le roman de Whitley Strieber), ou tentent de nous délivrer un message on ne peut plus candide à propos des dangers du SIDA. En fait, au même titre que la littérature, le cinéma ne nous apprend pas grand chose sur les vampires, si ce n'est l'extraordinaire fascination qu'ils exercent sur les hommes.

l'inviter à le faire. En fait, il est capable de tout faire tant qu'il suce le sang pour continuer à vivre. Au cours des années et des siècles, le vampire a eu de multiples visages, de Dracula à Nosfératu, c'est cependant au cinéma qu'il nous a dévoilé, le plus souvent, ses charmantes canines.

SUR LES TOILES

Des adaptations plus ou moins fidèles de l'œuvre de Bram Stoker aux séries B qui n'ont plus grand chose à voir avec le célèbre comte, le vampire est l'une des sources d'inspiration préférées des cinéastes. Au cinéma, et c'est le moins que l'on puisse dire, le vampire est mis à toutes les sauces. Il sert toutes les causes et soutient tous les messages et, de temps en temps, arrive encore tout simplement à nous faire peur. Les plus grands réalisateurs se sont laissés séduire par le sujet et de nombreuses stars ont accepté de se mettre dans la peau de la plus fameuse créa-

Il est difficile de suivre la piste des vampires, sans parler plus longuement du plus célèbre d'entre-eux, Dracula. Après tout, le mythe et ses descendants sont en grande partie issus de ce personnage baroque né de l'imagination de Bram Stoker. De l'imagination ? L'on peut se poser la question, deux théories, qui n'en font peut-être qu'une, se croisent pour tenter de clarifier ce qui a bien pu donner à l'écrivain la moelle de son récit. Bram aurait-il rencontré un vampire, le comte Dracula en personne, ou a-t-il pioché dans l'histoire son inspiration ? Cette angoissante question nous amène, tout naturellement à nous pencher sur l'existence du charmant Vlad Dracul. Nombreux sont ceux qui, en effet, affirment que ce personnage historique a fortement inspiré Stoker. Il faut dire qu'il y a de quoi, car si l'ami Vlad ne fut pas un vampire (du moins de son vivant) se changeant en chauve-souris et suçant le sang de ses victimes, ses exploits lui valurent une réputation hors du commun. Cet agréable et facétieux personnage vécu au quinzième siècle en Roumanie. La Roumanie, même les plus ignorants le savent, compte au nombre de ses provinces, la belle région de Transylvanie, d'où l'habitude d'associer à ce pays la légende des vampires. Il est peu probable, en restant sérieux, que Vlad l'Empaleur fut un vampire, ce qui est certain, c'est qu'il fut l'un des plus grands tueurs de l'histoire. C'était un spécialiste des loisirs sanglants et des trouvailles ayant pour but de faire convenablement souffrir ses semblables. On lui doit la mort violente de plus d'une centaine de milliers de personnes, ce qui aurait de quoi faire rêver le plus sanguinaire des vampires. De là à lui conférer des pouvoirs vampiriques, de faire de lui un immortel, il n'y avait qu'un pas que Stoker n'hésita pas à franchir, surtout que les braves roumains sont persuadés que, lorsqu'ils en auront déjà besoin, Dracula, qui combattit les turcs, reviendra les sauver. Mais, laterrifiante histoire du voïévode roumain explique-t-elle, à elle seule, la vision du vampire telle que Bram Stoker nous la légua ? L'on sait qu'après la rédaction de "L'Hôte de Dracula", Stoker qui était membre d'une société secrète, reconnu avoir été fortement inspiré par Vlad Dracul ou Dracula. Cependant, on peut se demander comment le seigneur Roumain devint l'étrange mort vivant que nous connaissons. De cette question, naquit de nombreuses légendes nourries par des amateurs d'horreur et d'occultisme qui virent dans le livre de Stoker une histoire à peine romancée. Pour eux, l'écrivain, qui était aussi journa-

liste, s'est uniquement servit de la vie de Vlad Dracul pour masquer une inspiration qui ne devait rien à l'histoire officielle de la Roumanie. Nous laisserons le lecteur seul juge de l'intérêt de ces affirmations, non sans lui conseiller de relire Dracula et d'aller faire un petit tour en Transylvanie pour y visiter la château du terrible empaleur.

ET SI NOUS PARLIONS TZIGANE ?

Si il existe un peuple associé aux vampires, il s'agit bien des tziganes. De tous temps, persécutés, ils durent aussi supporter d'être souvent tenus responsables des méfaits supposés des vampires. Pourtant, l'histoire n'a pas oublié que loin d'être des amis de Vlad, pour ne citer que lui, ils eurent à souffrir encore plus que les autres roumains de sa cruauté. Pourchassés, soupçonnés d'être des sorciers, d'avoir commerce avec Satan, n'oubliez surtout pas d'en inclure quelques-uns dans vos scénarios vampiriques. Ils renforceront l'ambiance surtout si vous les choisissez louches et inquiétants. Et n'oubliez pas, que si l'on en croit la légende, ils sont les seuls à ne pas craindre les vampires dont ils peuvent être les alliés vivants. Maintenant, si vous ne croyez pas à toutes ces foutaises qui fleurissent un racisme bon teint, les bohémiens pourront certainement vous apprendre des choses bien passionnantes sur les vampires. Vous savez ce qu'est un tzigane ? Si oui, il vous sera facile d'en trouver. Si non, contentez vous d'acheter le journal de Tintin. Une fois vos bohémiens découverts, approchez vous tranquillement (ils ne sont pas agressifs et non !) et tentez de leur faire dire ce qu'ils savent. Avec un peu de chance, vos nouveaux amis vous fourniront quelques tuyaux sur leur culture et sur le Mulo. Ce Mulo, celui qui est mort, est le vampire des tziganes et il ne serait pas étonnant qu'il soit à l'origine de bien des histoires de vampires. Je ne vous en dirais pas plus, allez à leur rencontre, faites un petit effort et rencontrez ceux qui sont censés pouvoir commander aux vampires, vous ne le regretterez pas.

OU IL EST QUESTION DE SEXE

Si pour certains auteurs, le vampire ne peut avoir de relations sexuelles, après tout il faut bien qu'il y ait des inconvénients à l'immortalité, la coloration érotique (voire



Jean Rollin : "Hotesses des Ténèbres". Extrait du film "Requiem pour un Vampire". France, 1972.

plus) n'est jamais tout à fait absente des histoires de vampires. Ça fait vendre et en plus, cela donne plus de réalisme. Tout d'abord, attention à vos jeunes camarades de jeu, les vampires peuvent avoir un goût particulier pour les vierges, si possibles jeunes et jolies. Dans certains cas ils sont même censés ne se nourrir que du sang en provenance des gorges virginales. En ce qui me concerne, je me suis toujours posé la question de savoir ce que le sang d'une vierge peut bien avoir de plus que celui de celles qui ne le sont plus. Sans doute pourrait-on y voir une funeste référence aux fables du catholicisme. Peu importe, ces références sont nombreuses (par exemple le nouveau vampire qui, selon la croyance ne devient mort-vivant que trois jours après la morsure et la mort) et elles ne font pas partie de notre propos. Tout simplement, il semble que le vampire n'est que le reflet du fantasme (ou des fantasmes) des écrivains qui le mettent en scène. Mais le vampire n'est pas toujours aussi limité, souvent, il montre un intérêt tout à fait humain pour les belles et jeunes créatures du sexe opposé au sien. Après tout, il reste bien humain sous de multiples aspects. De plus, et comme justement, il est proche de nous, il est aussi quelques fois

habité de nos goûts. D'ailleurs, pourquoi le vampire, vivant avant d'être mort, n'aurait-il pas conservé la plupart de nos habitudes. Alors, que vous soyez la plus laide des femmes, la plus jolie des vierges, un mannequin à faire rêver la planète, ou encore un adonis, un playboy, ou au contraire le bon monsieur tout le monde, que vous ayez l'âge biberon ou que vous soyez centenaire, soyez prudent, le vampire peut avoir envie de votre sang, il est moins xénophobe et plus curieux que l'on pourrait avoir tendance à vous le faire croire. Enfin ne laissez jamais un jeune et beau petit garçon à portée des dents d'un vampire, c'est souvent la nourriture qu'il aime le plus.

IMMORTALITÉ

Ce rêve hors de notre portée est une réalité pour les vampires, c'est d'ailleurs leur caractéristique la plus intéressante. Le fait de se nourrir de sang ne présente qu'un intérêt secondaire pour nous qui nous gavons, sauf le vendredi, de belle viande bien rouge. Ce qui différencie le vampire de nos agréables petites personnes c'est véritablement le fait

qu'il a la vie devant lui pour observer l'évolution de son cheptel. Alors bien sûr, il y a de quoi se poser des questions car, en dehors de la chasse, à quoi les vampires peuvent-ils bien occuper leur éternité. Rassurez-vous, si vous avez un personnage vampirisé, il ne verra pas le temps passer. Les romans, les nouvelles, les films, sans parler des bandes dessinées, proposent de nombreuses activités à même de meubler les siècles. Avant tout, les vampires sont souvent des érudits qui passent leurs nuits solitaires à lire. Une activité peu dangereuse pour leur environnement et qui peut nous les rendre plus sympathiques. Imaginons-les confortablement installés dans de profonds fauteuils, en train de se repaître des meilleures histoires que nous leur avons consacré. Pensons, sans sourire, qu'au moment où nous sommes penchés sur ces pages, quelque part, dans une crypte mousseuse, une créature séculaire laisse son esprit errer dans le même univers. Il n'y a là rien d'impossible. Avec un peu de chance, lorsque le vampire viendra vous chercher, peut-être vous admettra-t-il dans la famille si vous avez les mêmes passions littéraires, à moins que vous soyez capable de lui faire découvrir de nouvelles lectures.

pire pour la beauté dans les autres facettes de son caractère : Il est rare qu'il vive dans une bicoque délabrée et qu'il orne ses murs de croûtes. Il est amateur d'art et se plaît à écouter de la musique de qualité. Les plus fines sculptures émeuvent son âme et il souhaite toujours donner l'immortalité aux plus beaux et aux plus belles d'entre-nous. Là encore, on retrouve les fantasmes de luxe des auteurs qui le font vivre avec leurs mots ou leurs caméras. Avec le vampire, il est tellement facile de somatiser nos petites misères, tout lui est permis et il fait si bien les choses. D'ailleurs, il est intelligent et appartenait souvent aux meilleurs milieux avant de se transformer. Qui imaginerait un vampire idiot, illettré et appartenant au bas peuple. Remarquez bien que cela doit rassurer bon nombre d'entre-vous, eh oui, vous ne risquez pas grand chose à vous promener la nuit, le vampire ne voudra certainement pas de vous. Du moins, nous ne sommes pas nombreux à risquer (ou à pouvoir rêver) de devenir un nosferat, par contre nous sommes tous du gibier en puissance, car lorsque la fin se fait sentir...

pires. Je veux parler du Christ. Chez quelques auteurs, on trouve d'étonnantes tentatives de rapprochement. La communion par le sang, le sang toujours le sang, ou encore la lance perçant le côté du crucifié pouvant figurer le pieux à enfoncer dans le cœur du vampire pour en venir définitivement à bout. Rien de bien sérieux mais quand même ! Et puis, les quelques illuminés qui soutiennent que Jésus était un vampire furent relayés par des hommes dont l'intellect ne peut être mis en doute (quoique !), comme le bon vieux Sigmund par exemple qui affirmait entre deux divans que la scène était un banquet de vampires assoiffés. Alors, si vous aimez jouer les vampires méfiez-vous des prêtres de toutes les religions, ils ne portent pas les vampires dans leur cœur. Reconnaissons qu'ils ont toujours eu pour habitude de refuser aux autres le droit de dire des inepties.

L'HEURE DU DINER

Tandis que je vous abreuve de vampires, la pendule sonne rappelant l'heure du dîner. Il va donc falloir que nous nous quittions bientôt. J'espère ne rien vous avoir dévoilé d'important



"La bonne soupe" (extrait du film "Nazarin" de Luis Buñuel, 1959)

ESTHÉTISME ET VAMPIRE

Un autre point sur lequel le vampire peut attirer l'attention, c'est son goût pour tout ce qui est beau. Il est vrai que parfois, il se laisse abuser et qu'il lui arrive de planter ses crocs n'importe où mais cela est rare et peut s'expliquer par une absence momentanée de gibier. L'on retrouve l'attrait du vam-

ICONOCLASTES

Le vampire ne peut être autre chose qu'un sujet sulfureux, il n'est donc pas surprenant que ceux qui s'y sont intéressés ont osé effectuer certains rapprochements à la moralité quelquefois douteuse. Désireux de suivre toutes les pistes que le vampire nous propose, nous n'hésiterons pas, malgré les risques d'excommunication, à évoquer l'un des plus surprenants parallèles faits à partir des vam-

et même de secondaire, sur ce que furent, sont et seront les vampires. Il est des matières où la découverte doit se faire intimement, sans guide, pour que le plaisir soit total. Contentez-vous de savoir que personne, sauf les intéressés, ne sache véritablement ce qu'est un vampire, ce qu'il pense, ce qu'il aime, ce qu'il déteste et comment il agit. Tout ce qui précède n'est qu'une tentative pour vous embrouiller, pour vous interdire de trouver la piste. On ne cherche jamais les vampires, ce sont eux qui cherchent et... qui trouvent ! ■

Si la sortie du film *Dracula* a remis le thème des vampires à la mode, celui-ci n'a jamais été oublié des Roumains, qui ont su en exploiter le potentiel touristique : la maison où est né Vlad Tepes, le château de Bran, les circuits touristiques "spécial vampires" et autres entrées potentielles de devises.

SUR LES TRACES DE DRACULA

Henri Flottes de Pouzols

Je passerai sur l'histoire du personnage qui a inspiré le roman tant elle a été rabâchée par les magazines cinématographiques, précisant juste que le portrait que ceux-ci vous vendent comme étant celui du fameux empaleur n'est autre que celui de son père, Vlad Dracul, baron de l'ordre germanique du dragon que les Roumains ont à l'époque assimilé au diable. Il reste que les Carpathes, frontière naturelle entre la Wallachie et la Transylvanie (Vlad Tepes était d'ailleurs Valaque) offrent un charme réel aux occidentaux que nous sommes, férus d'atmosphère fantastique et d'exotisme.

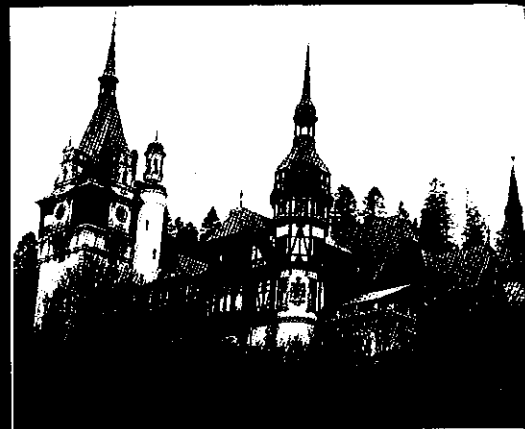
Ce que je vous propose donc est un petit voyage dans l'espace et le temps, tant il est vrai que l'on a l'impression de se retrouver dans une Europe d'après guerre, où les routes sont encore fréquentées par les charrettes à cheval, et où on peut allier sports



Résidence d'été de Ceaucescu

d'hiver au plus bas prix à un jeu de rôle grandeur nature permanent. Les amateurs de jeux d'ambiance s'y régaleront.

La Roumanie est un pays à la portée de toutes les bourses : le salaire moyen d'un Roumain avoisine actuellement les 250 francs par mois et un étudiant peu fortuné a les possibilités de vivre comme un pacha : passer une semaine comme le ferait votre personnage préféré de l'Appel de Cthulhu, c'est possible.



Résidence royale d'été

Arrivé à Bucarest, ne vous attardez pas et prenez le train pour Sinaia : après une heure et demi de transport précaire (les locomotives ne sont plus à vapeur mais c'est tout juste...) vous arriverez dans ce qui fut dans les années trente la plus grande station touristique d'Europe, dotée du plus grand casino du monde, et

qui reste aujourd'hui le Mégève ou l'Avoriaz roumain. Cette station a su conserver le charme de cette époque, et est dotée d'une richesse architecturale à couper le souffle, contrairement aux autres stations construites spécialement pour les touristes étrangers et qui n'ont rien à envier en laideur à notre béton français. Là n'hésitez pas ! Etablissez votre base d'excursions dans l'un des meilleurs hôtels de

la ville, genre palace : si la nourriture est aussi mauvaise que dans les autres, vous évoluerez dans un cadre grandiose et irez, comme le ferait votre dilettante préféré, prendre votre brandy au fumoir après votre promenade ou investigation quotidienne. De plus, comme 90 % des hôtels sont encore possession de l'état vous ne paierez guère plus cher que dans un bûi bûi infâme. L'aventure peut alors commencer : vous découvrez qu'il y a pénurie d'eau et devez réussir votre jet d'argumenter pour pouvoir faire votre toilette à des heures décentes (jet à renouveler chaque jour avec un malus de 5% cumulatifs. Les amateurs de contacts



Château de Dracula

avec les autochtones pourront également progresser dans leur compétence. Marchandage : les prix sont à peu près 5 fois plus élevés pour l'étranger que pour les Roumains mais tout se négocie ! Le langage n'est pas une barrière, presque tous parlent anglais ou français. Ne vous étonnez pas non plus si les prix ont changé du jour au lendemain, c'est seulement l'inflation qui galope !

Notez que les vrais aventuriers pourront trouver à se loger chez l'habitant, et pour ceux qui ne supportent pas d'être entourés par trop de personnel ou qui veulent se faire des nuits jeux de rôle intensive, je conseille la location d'une villa : la station regorge d'immenses bâtisses superbes style 1900 que vous pouvez obtenir pour le tiers d'un studio dans une station française : le confort intérieur ne suivra pas forcément mais cela ne fera qu'accroître l'ambiance.

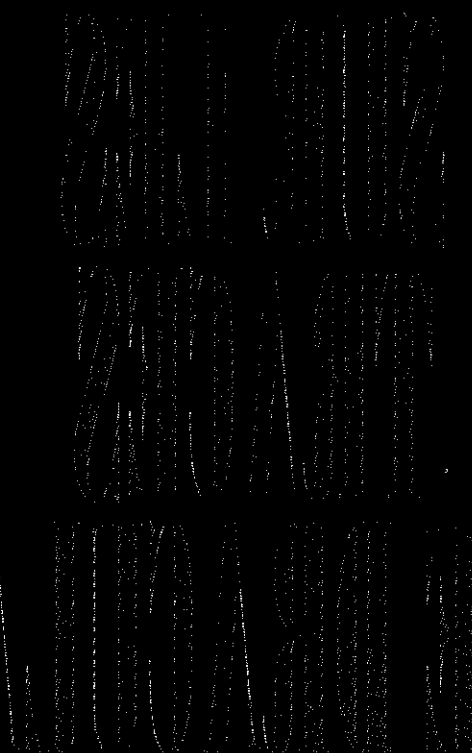
Le soir, allez flamber au casino ! C'est vraiment l'un des cadres les plus beaux et notre forte monnaie nous permet de jouer aux riches avec seulement quelques dizaines de francs. Ce dernier devrait rouvrir ses portes cet été.

Avant de passer au tourisme pur, une dernière chose : les Roumains sont pauvres et arnaqueurs par nécessité, mais ils ont le contact facile et sont très généreux une fois que vous avez sympathisé. Enfin rappelez-vous que le normal chez nous est exceptionnel chez eux ; ne soyez pas trop cartésien au risque de voir votre santé mentale chuter dangereusement.

LES EXCURSIONS

■ Le château de Dracula

Visite que l'on vous proposera à coup sûr pour un prix exorbitant, le château de Bran



■ Le Château de Peles

Beaucoup plus intéressant et moins onéreux, la visite du château royal : construit au 19ème siècle par le roi Carol 1er dans le style germanique, il fait penser à un château Louis II de Bavière aux dimensions humaines. Outre une architecture superbe et un intérieur entièrement décoré de boiseries, tableaux et tapisseries magnifiques (on met les patins), il offre une salle d'armes tout à fait intéressante, avec une collection digne de celle de la Tour de Londres !

A voir absolument. En sortant, promenez-vous dans le parc, vous apercevrez la résidence d'été que Ceaucescu a fait construire en surplomb du château dans le plus pur style méditerranéen, le contraste est détonnant.

■ Le monastère de Sinaia

S'il est une chose dans laquelle ces pays restent riches, ce sont bien les monastères. Passons sur le côté religieux, encore qu'une messe orthodoxe soit un assez joli spectacle, ces endroits présentent plusieurs avantages : outre leur architecture souvent magnifique, ils ont le mérite d'être authentiques et le fait qu'on essaiera pas de vous arnaquer, ce qui fait quelques minutes de vacances (là je suis méchant). Les moines sont en général accueillants et bon vivant et il est parfois possible d'y séjourner quelques jours. A Sinaia, demandez le père Iréné qui parle couramment français : vous aurez peut-être la chance de goûter à l'une des spécialités nationales : le thé monastique ou tuica, alcool de prune d'une soixantaine de degrés. Bon courage au petit déjeuner !

Joueurs, aventuriers en Herbe, inconscients de tout poil, profitez en avant que ça change ! Avec un peu de chance, vous pourrez être les seuls touristes étrangers dans la station qui fut à l'époque de vos personnages d'ADC la plus à la mode.



Villa

n'offre d'intérêt que pour ceux qui sont férus d'histoire médiévale. Bâti au 13ème siècle, il constituait un point stratégique majeure, défendant l'accès à la vallée de Brasov, deuxième ville de Roumanie. Si son aspect extérieur est imposant, l'intérieur n'offre que peu d'intérêt : rénové au 19ème siècle pour être la résidence d'été de la reine, il n'a rien de la sombre bâtisse angoissante qu'on est

REQUIEM

Jérôme MARTINEAU

Ce scénario est conçu pour un groupe de trois à cinq vampires, qui n'ont que peu de connaissances de la Camarilla et de ses ennemis. Ils vont être projetés au milieu d'une intrigue qu'ils ne comprennent pas, confrontés à leurs pires angoisses et aux affres de l'immortalité.



Paris, ville somptueuse et mystérieuse, ville de tous les contrastes et de tous les extrêmes : des sommets d'une blancheur immaculée aux gouffres de la plus totale noirceur. De cette longue journée d'hiver il ne reste qu'un peu de neige noirâtre dans les rues, quelques passants se hâtant de rejoindre leur famille, et trônant sur les plus hauts toits des immeubles et des églises, quelques flocons resplendissants que l'homme ne souillera jamais. Voici la scène, il ne manque plus que les acteurs.

ACTE I : PETITE MUSIQUE DE NUIT

Premier sang

Prenez vos joueurs un à un et décrivez leur Paris en exagérant les côtés les plus sombres de la ville, au besoin en la modifiant afin de créer une atmosphère envoûtante et presque mystique. Enfin racontez comment s'est déroulée leur présentation au Prince François Villon, étaient-ils accompagnés par leur père, ou ignoraient-ils tout des traditions de la famille (dans ce cas ils ont peut-être été entraînés de force devant le Prince et obligés de boire son sang) ? Tout ceci pour leur donner un avant-goût de la jungle parisienne.

Chaque personnage va donc se retrouver seul, dehors, au milieu d'une nuit glacée, arpentant sans relâche une quelconque ruelle, à se remémorer des souvenirs d'une vie humaine. C'est alors qu'ils entendront une petite mélodie déli-

cate mais terriblement angoissante, semblant surgir de nul-part. Intrigués ils chercheront certainement à savoir d'où elle provient, ce qui les mènera, chacun, dans une impasse sordide où ils découvriront un corps gisant dans la neige sale. Au même moment surgira des hauteurs un rire moqueur, haineux, insupportable. Le personnage remarquera alors peut-être une ombre s'enfuyant sur les toits à une vitesse inimaginable, et peu à peu le rire se dissipera. En examinant le corps ils s'apercevront qu'il s'agit du cadavre de leur père (ou si celui-ci n'a pas réalisé leur éducation d'un quelconque vampire qu'ils auraient remarqué lors de leur présentation au Prince) et qu'il a été totalement vidé de son sang.

Accusation

Quoique les joueurs fassent, qu'ils soient allés trouver le Prince afin de lui conter les événements de la nuit ou qu'ils aient décidés de dissimuler leur découverte, ils seront de



EM



toutes façons tous convoqués, de gré ou de force, le lendemain devant François Villon et sa cour. Il s'adressera alors à eux dans ces termes : "Si jeunes et déjà pervertis, votre soif était-elle à ce point insatiable qu'il ait

fallut la mort de votre père pour la satisfaire ? Etes-vous

des diables cherchant à déclencher la Géhenne ? D'autres avant vous ont essayé et ont péri. La main noire s'est-elle abat-

tue sur vous ? Et si c'est le cas nous allons devoir vous éliminer."

A ces mots, un murmure angoissé commence à se répandre parmi l'assistance. Laissez vos joueurs essayer de se disculper, mais, étant donné l'ampleur de leur crime, faites les sentir combien l'assistance leur est hostile, et décrivez François Villon impassible et résolu, comme si sa décision était déjà prise. Au moment où le Prince commence à perdre patience et où vos joueurs vous donnent l'impression de courir droit à l'échafaud, la même petite mélodie que celle que les personnages ont déjà entendue retentit dans la salle. Soudain l'un des conseillers du Prince s'effondre, livide, et un rire monstrueux se met à résonner alors que l'une des fenêtres du palais vole en éclat. Pendant que la panique gagne l'assemblée, François Villon ne quitte pas les personnages des yeux, et ces derniers ont intérêt à le convaincre qu'ils ne sont pas complices de ce dernier meurtre s'ils ne veulent pas se retrouver emmurés vivants pour l'éternité. Le Prince sera d'autant moins suspicieux si l'un des joueurs a tenté de l'avertir dès que la musique s'est faite entendre.

Selon leur prestation les joueurs seront soit libres et devront alors essayer de prouver leur innocence, soit, ce qui est plus probable, ils seront assignés à résidence pendant toute la durée de l'enquête, ou s'ils ont été réellement mauvais, abandonnez les à leur triste sort en leur faisant sentir que l'on n'outrepasse pas impunément les lois édictées par la Camarilla ...

ACTE II CRESCENDO

Evasion...

Les personnages, à moins qu'ils n'aient réellement réussi à impressionner le Prince, se retrouveront prisonniers dans les sous-sols de la Conciergerie. Et s'ils veulent vraiment se tirer de cette affaire lavés de tous soupçons, ils ont intérêt à ce que cette enquête soit menée par eux, et non pas par un vampire ambitieux pour qui l'arrestation de membres du Sabbat pourrait entraîner une promotion sociale. Le Prince a bien conscience de ce fait et c'est pourquoi la surveillance des personnages a été quelque peu relâchée, afin qu'ils aient réellement une chance de prouver leur innocence. Le seul problème est que seul le Prince et quelques proches sont au courant, et si vos joueurs s'échappent, ils seront considérés par tous les vampires de la capitale comme des renégats...

Note : c'est la première fois que les personnages se retrouvent ensemble, ils doivent profiter de ce court moment de répit pour faire connaissance et décider de faire face ensemble dans l'adversité. Si vos joueurs décident de ne pas s'enfuir, pensant que cette relâche de la sécurité est en fait un piège du Prince, (ce qui après tout n'est pas si bête) envoyez leur, de plus en plus souvent, divers enquêteurs, plus ou moins officiels, qui ont soi-disant, des preuves de leur culpabilité (certaines sont carrément grossières). Continuez jusqu'à ce que les personnages craquent et décident de s'enfuir. Lors de leur évasion ne soyez pas trop dur avec eux, les quatre goules affectées à leur surveillance ne sont ni très qualifiées, ni très motivées.

S'ils s'obstinent à vouloir rester enfermés et que vous vous sentez d'humeur bienveillante, vous pouvez leur envoyer l'un des proches du Prince, attré par la bêtise des personnages, qui leur expliquera, désabusé, la précarité de leur situation s'ils persistent bêtement à vouloir se laisser passer la corde au cou.

Wich way ?

Par où commencer ? C'est sans doute la question que vont se poser vos joueurs. Ils peuvent essayer de soutirer des informations à un autre vampire bien que cela soit extrêmement risqué, étant donné le fait qu'ils ont été déclarés hors-la-loi. Néanmoins une utilisation judicieuse de la discipline domination peut leur

permettre d'apprendre certaines informations :

- de nouveaux meurtres ont été commis visant des vampires de plus en plus puissants, le Prince lui-même craindrait pour sa vie,
- tous les vampires sont tenus d'apporter leur aide au Prince, et ce dernier a décidé de réunir un conclave afin de prévenir la famille du danger qui menace la camarilla,
- la présence du Sabbat aurait été ressen-

tie à l'intérieur de Paris, et déjà certains vampires seraient passés sous leur contrôle,

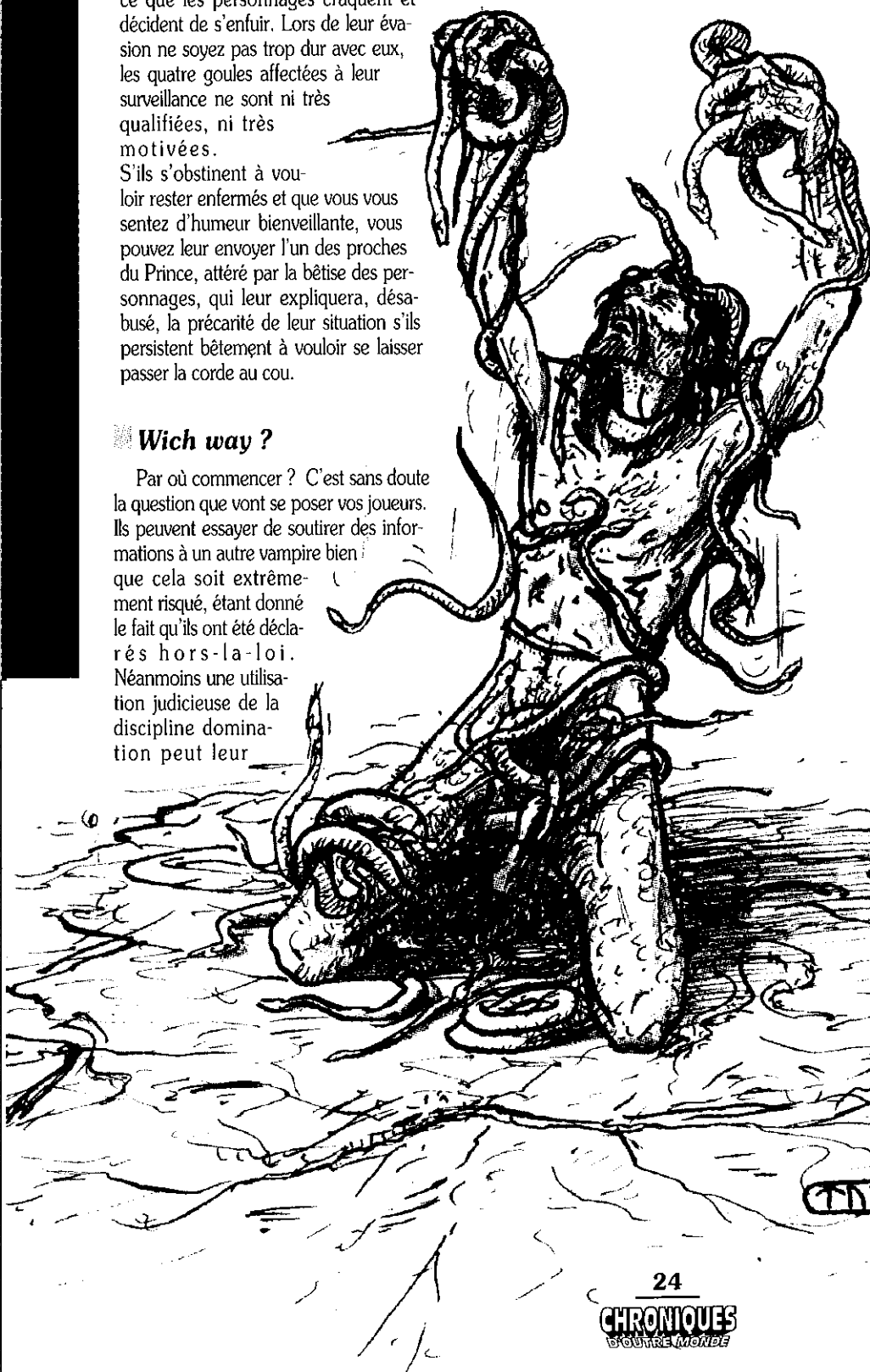
• lors de chaque meurtre la même mélodie se fait entendre toujours suivi de ce rire que personne ne peut oublier,

• les rumeurs les plus folles circulent, il paraîtrait même que l'assassin soit un antédiluvien et que la Géhenne aurait commencé...

La presse, elle, fournira des informations bien plus intéressantes, en effet l'un des derniers meurtres a été commis à l'Opéra Garnier en plein milieu d'une représentation du "Lac des Cygnes" à laquelle assistait l'un des plus vieux amis du Prince et membre important de la haute société parisienne. Les informations disponibles sont les suivantes :

Extrait du Figaro du 28 Janvier 1993

"Hier soir, lors d'une représentation du Lac des Cygnes à l'Opéra Garnier a eu lieu le plus fantastique et dramatique kidnapping de tous les temps. En effet, au plein milieu du balai, l'orchestre s'est tu faisant place à une petite mélodie, inconnue de tous, lorsque tout d'un coup une ombre gigantesque (c'est tout du moins ce qu'affirme les différents spectateurs) est apparue au dessus de M.Lamay, haut fonctionnaire d'état. Cette apparition se volatilisa, aux dires des personnes présentes, dans un grand "éclat de rire", personne ne sut alors où était passé M.Lamay. Les seuls indices dont dispose actuellement la Police sont les corps des deux ouvriers retrouvés dans les sous-sols de l'Opéra."



• Extrait du Parisien
du 30 Janvier 1993

"La Police a retrouvé hier dans les catacombes les corps de plusieurs adolescents qui avaient disparus les jours derniers. Selon l'Inspecteur Moinier du Commissariat du Vème arrondissement de Paris, les corps auraient été atrocement mutilés et déchiquetés lors de ce qui paraît être pour le moment une cérémonie satanique..."

• Extrait de Libération
du 31 Janvier 1993

"Plusieurs cimetières ont été profanés la nuit dernière à Paris dont celui du Père Lachaise et celui de Montparnasse. La Police n'a pour le moment émise aucune hypothèse. Espérons qu'elle agira avec plus de discernement et de réflexion que lors de l'affaire de Carpentras pour inculper les véritables responsables. L'Eglise n'a quant à elle émise encore aucune déclaration à ce sujet."

Quelque soit la piste choisie, les personnages devront faire preuve d'une discrétion absolue, ils devront en effet éviter de se faire repérer à la fois par la Police, par les autres vampires (qu'ils soient de la Camarilla ou pire du Sabbat) et aussi, mais cela ils l'ignorent, par les membres de l'Inquisition qui commencent à penser qu'il y a quelque chose de pas catholique derrière tout ça.

Ballade au clair d'égoût

Pénétrer à l'intérieur du palais Garnier ne devrait pas poser trop de problèmes à un petit groupe de vampire. Par contre l'accès aux sous-sols et à la crypte est sévèrement gardé par les forces de Police. Beaucoup de diplomatie et de baratin (sachez tout de même qu'aucun journaliste n'est admis à pénétrer à l'Opéra, direction le poste pour les petits malins qui auraient eut cette idée...) ainsi que l'utilisation de certaines disciplines, comme la domination ou la dissimulation devrait permettre aux joueurs d'accéder au lac souterrain puis aux égouts sans trop de difficultés, à moins bien sûr que vous n'en ayez décidé autrement... S'il n'y a pas de Nosferatu parmi eux, le petit groupe risque de se perdre très rapidement. Insistez lourdement sur le fait qu'ils sont en terrain inconnu et hostile, rendez l'atmosphère oppressante et angoissante, partout des rats, une odeur pestilentielle, les insondables profondeurs de cette eau stagnante et toutes ces ombres blafardes, images déformées par une lumière incertaine. Vous devez faire peur à vos joueurs, leur faire regretter d'avoir pénétré ce domaine qui n'est pas le leur. Faites durer



cette scène jusqu'à ce qu'ils soient à bout de nerfs, au besoin en leur faisant faire quelques jets en vigilance si vous pensez que cela peut encore renforcer le suspense. C'est alors qu'ils entendront des bruits de pas, lents et mesurés, suivis d'un flot de paroles incompréhensibles, peu à peu ces échos se précisent. Au détour d'un tunnel la voix apparaît, une forme humanoïde grotesque, un petit être corpulent noyé dans une immense cape noire répétant sans cesse :

- " Mille fois mort mais pourtant toujours debout,
- A ses pieds gît son aimée,
- La vie, seule, elle regagnera,
- Si de sa malédiction,
- Il s'est enfin vengé . "

Ivanoë, tel est le nom de ce Nosferatu, aujourd'hui fou, et ce depuis très longtemps. Si les personnages ne tentent rien contre lui il continuera sa route comme s'il ne s'était rien passé, par contre s'ils essayent de l'agresser, il disparaîtra aussitôt utilisant au mieux sa discipline de dissimulation et sa connaissance des égouts, les semant en un rien de temps. Mais s'ils se montrent compréhensifs vis-à-vis de sa personne et lui tendent une main secourable, il leur sourira et prononcera uniquement : " Victor Hugo ". Puis il reprendra son chemin, récitant, le cœur plus léger peut-être, son éternel poème. Peu à peu les personnages vont trouver leur voie à ces méandres, qui les mènera de ces profondeurs humides aux couloirs secs, à l'air irrespirable des catacombes.

Black sabbath

Les catacombes seront tout aussi hostiles aux joueurs, si ce n'est plus que les égouts. Les couloirs sont étroits, sans recoin pour se dissimuler, la lumière blafarde ne révèle rien des pièges que pourraient cacher de tels souterrains, et partout, les murs suent le mal et la mort. Au loin de faibles échos se font entendre, une musique saccadée et malsaine. Au fur et à mesure qu'ils se rapprochent des gémissements mêlés à des psalmodies impies se font entendre. Au bout d'un couloir qui se transforme en boyau, les personnages débouchent en surplomb d'une vaste salle. En son centre et au milieu d'un pentacle se tient un homme agenouillé, couvert de serpents, tout autour, à intervalles réguliers, la terre semble remuer comme si une personne ensevelie essayait désespérément de sortir. Adossés à la paroi des hommes et des femmes regardent ce spectacle un sourire accroché à leurs lèvres. Si les personnages ont bien pris soin d'être discrets, ils devraient peut-être s'en sortir sans trop de difficultés, si cela peut les rendre encore plus nerveux faites leur faire quelques jets pour savoir s'ils ne font rien tomber de leur promontoire (un peu de sable ou quelques roches) ce qui permettrait à certains membres du Sabbat de les repérer. Avec de la chance et après une folle course à travers les catacombes, qu'ils connaissent moins bien que leurs poursuivants, ils arriveront, peut-être, à regagner la surface et la sécurité. Par contre s'ils se sont faits surprendre par les adeptes du Sabbat, cela risque de mal se passer pour eux. Après un long monologue sur la toute puissance de la Main Noire, ils auront le choix entre se convertir ou mourir. Faites tout pour rendre ce moment atroce pour les joueurs, ce doit être le pire supplice de toute leur jeune "vie" de vampire. Ceux qui choisiraient de se convertir se transformeraient alors en une bête au service du Sabbat (n'oubliez pas alors de leur communiquer l'adresse de votre psychiatre), les autres seront enfermés séparément dans des sortes de fosses dépourvues de toute lumière. Chaque jour on viendra les tenter, leur faisant miroiter la puissance que leur apporterait la Main Noire. Laissez les croupir longtemps, et ne laissez leur la possibilité de s'échapper que s'ils sont réellement ingénieux et désespérés.

D'autre part c'est le moment idéal pour les confronter à leur propre bête, laissez la frénésie s'insinuer entre eux, tentant de leur faire accepter le marché du Sabbat. Puis quand vous estimerez qu'ils ont assez souffert,

faites sonner "la cavalerie". La lutte contre cette secte étant l'une des priorités de la Camarilla, il est normal qu'un Prince s'y adonne lorsque sa ville est menacée. Les personnages, n'auront au début, aucune idée de ce qui se passera, ils entendront des cris, des coups de feu, puis le silence. Complètement coupés de la réalité, ils ne réaliseront même pas qu'ils sont délivrés. Ce passage doit être éprouvant pour le personnage, il peut même en résulter une perte d'humanité et/ou un gain de volonté selon l'interprétation du joueur.

Home (?) again

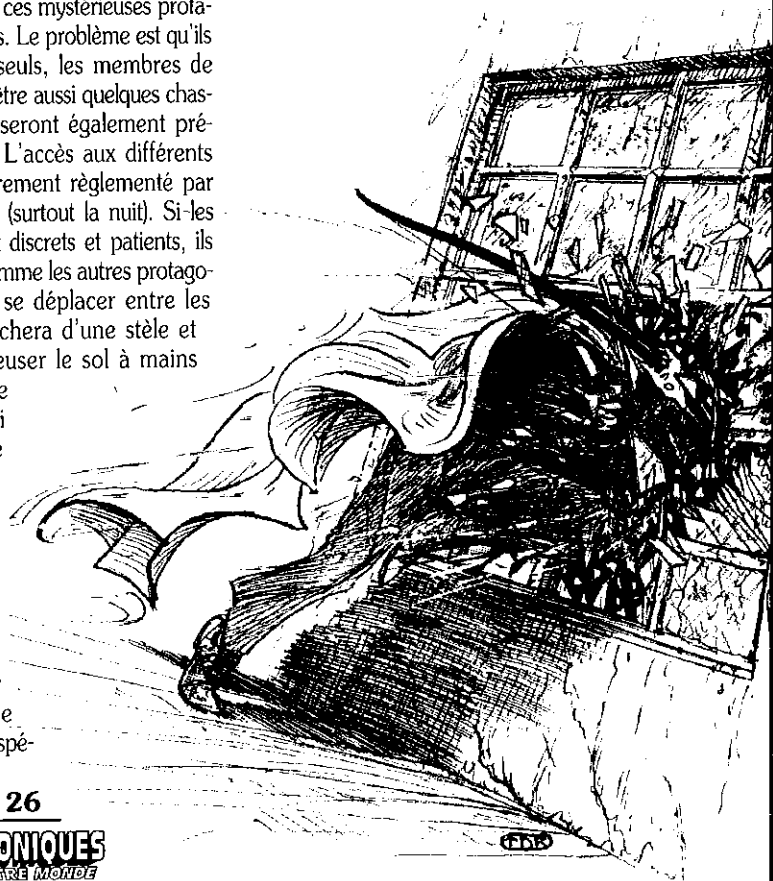
Les personnages se réveilleront plusieurs jours plus tard dans une chambre luxueusement décorée. Peu après leur réveil ils seront convoqués par le Prince, qui les félicitera pour leur courage et leur ténacité à défendre la Camarilla, puis il les invitera à demeurer quelques jours dans son palais du Louvre, le temps que l'enquête à leur sujet s'achève. Mais cette prison dorée ne devrait pas trop retenir les personnages qui ont leur enquête à terminer. Faites leur savoir, par l'entremise des serviteurs du Prince, que tous ces crimes ont continué lors de leur emprisonnement et décrivez l'atmosphère de peur et de suspicion qui règne à travers tout le palais, surtout envers vos joueurs...

Tomb of Esmeralda

Il ne reste plus aux personnages qu'à enquêter au sujet de ces mystérieuses profanations de cimetières. Le problème est qu'ils ne seront pas les seuls, les membres de l'Inquisition et peut-être aussi quelques chasseurs de vampires seront également présents cette nuit là. L'accès aux différents cimetières est sévèrement réglementé par les forces de Police (surtout la nuit). Si les joueurs se montrent discrets et patients, ils apercevront (tout comme les autres protagonistes) une ombre se déplacer entre les tombes. Il s'approchera d'une stèle et commencera à creuser le sol à mains nues, à une vitesse impressionnante. Si les personnages se sont faits remarquer, l'Inquisition leur laissera l'initiative sinon elle interviendra dès que la créature aura déterré le corps. Le seul nom gravé sur la tombe profanée est "Esmeralda", espé-

rons que vos joueurs le remarqueront, du moins si leurs poursuivants leur en laissent le temps. En effet, au premier geste tous les membres de l'Inquisition se jetteront sur eux, et l'ombre, alertée par tout ce bruit s'enfuira emportant avec elle le corps qu'elle vient d'exhumer. Les personnages peuvent néanmoins tenter de la suivre jusqu'à un mausolée d'où ils pourront gagner, une nouvelle fois, les sous-sols parisiens, c'est d'ailleurs le seul moyen d'échapper à l'Inquisition, qui a fait fermer toutes les autres issues du cimetière.

Faites alors resurgir les plus grandes peurs des vampires, rappelez leur cette inquisition qui avait failli décimer leur race, ces bûchers, la chaleur et le feu des torches derrière eux. Cette fuite doit être éprouvante, physiquement et mentalement, mais permettez leur de s'échapper. Une fois qu'ils se penseront sortis d'affaire, au détour d'un tunnel mettez les nez à nez avec Sullivan Dane (le chasseur de vampires décrit dans le jeu), une flaque d'essence à ses pieds et une torche dans la main droite. Adossé au mur, il parlera en anglais aux personnages et leur expliquera calmement pourquoi il doit les détruire. Derrière eux l'Inquisition se rapproche. Faites leur ressentir la peur du feu et laissez la bête monter en eux. Choisiront-ils de se laisser submerger par la frénésie ou tenteront-ils de la contrôler ? Quoiqu'ils fassent la confrontation avec Sullivan est inévitable (s'ils ne veulent pas finir leur vie entre les mains des inquisiteurs).





Une fois chez eux, les joueurs penseront peut-être à faire le lien entre les maigres indices (s'ils les ont trouvés) dont ils disposent, à savoir les noms de Victor Hugo et d'Esmeralda. Ils décideront alors peut-être de se rendre à l'église Notre Dame de Paris. Dans le cas contraire, ils devront s'attendre à être attaqués.

En effet, un être de grande taille, habillé d'une longue robe noire et armé d'un arc, pénétrera discrètement chez eux. Si son attentat échoue il s'enfuiera avec une agilité surprenante et il entraînera les personnages (si ces derniers parviennent à garder leur équilibre...) sur les toits de Paris, jusqu'aux tours de Notre-Dame.

Une fois dans l'enceinte de l'antique cathédrale, ils seront assaillis par une multitude de cadavres vêtus de capes noires et blanches, qui leur barreront le chemin jusqu'à une petite cour enneigée. Les joueurs apercevront alors, une vingtaine de mètres plus bas, une jeune femme très belle, vêtue de blanc, allongée sur un autel couvert d'une neige immaculée. Debout à ses côtés se tient un être difforme et grotesque, vêtu d'un long manteau noir

dont émane une grande puissance. A ses pieds gisent une multitude de corps, et tout autour de lui se dressent de grandes formes sombres armées d'arcs et de flèches blanches. Cette course effrénée à travers Notre-Dame devra être périlleuse et laisser les personnages à bout de souffle, assistant impuissants à la scène finale.

En contrebas, l'homme en pleur entonnera plusieurs chants mystiques, puis il sortira des replis de sa robe une coupe remplie de sang, et s'entaille le poignet afin d'achever de la remplir. Il portera ensuite le calice aux lèvres de sa bien-aimée. Après un moment de silence, durant lequel toute la capitale s'est tue, laissant la lune et les personnages seuls spectateurs de cette étrange cérémonie... Puis un cri, de joie ou de tristesse, s'élèvera, résonnant à travers toute la ville, au moment où tous les corps disparaîtront, ne laissant au centre de cette cour enneigée qu'une cape noire et une coupe d'albâtre, d'une blancheur resplendissante.

Les joueurs ne devraient pas toutefois pouvoir intervenir pendant cette scène, et toute action d'éclat de leur part, visant à interrompre la cérémonie, devra être durement sanctionnée par une pluie de flèches... Mais n'oubliez pas que vous êtes seul maître à bord, et si cette fin ne vous convient pas, libre à vous de la modifier.

Enfin libre ?

Offrir la coupe et la robe au Prince devrait permettre aux joueurs de se disculper, ils devront tout de même rester tranquilles quelques mois s'ils veulent se faire oublier et essayer de comprendre ce qui s'est passé...

LA VERITE

La vérité..., c'est à vous de la faire. Cet homme aurait-il put être ce Quasimodo que nous décrit Victor Hugo, à la recherche depuis des siècles, du secret qui lui permettrait de faire revivre son Esmeralda. A-t-il sacrifié sa vie pour son aimé, a-t-il réussi ou misérablement échoué ? Enfin, il a peut-être réussi à atteindre Golconda, seul ou avec elle...

Vous êtes seul Juge, et la vérité vous appartient seul...■

NB : Tout le côté technique a volontairement été mis à l'écart, adaptez la puissance des différentes factions selon celle des personnages afin de vous laisser toute liberté quand à la façon dont vous jouerez ce scénario.

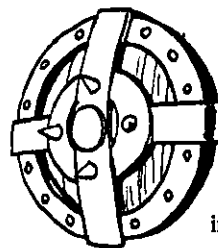
ACTE III APOCALYPSE

Après cette dernière épreuve, les personnages se rendront certainement à leur refuge. Rendez ce retour désagréable, comme s'ils étaient suivis, épiés, faites leur faire (secrètement bien sûr) quelques jets en vigilance, mais ils ne remarqueront rien de tangible, seulement des impressions incertaines.

LE BOTCK

Ce module s'adresse à un groupe de trois ou quatre aventuriers de niveau trois. Il n'impose aucune restriction particulière dans le choix des personnages (classe, alignement, race...).

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®



n laissera au MJ le soin de décider ce qui a amené les aventuriers dans la petite auberge du Lion Rouge. Ce qui importe, c'est qu'ils y sont depuis quelques heures, se demandant quel esprit malin les a poussé à s'enfermer dans ce petit relais minable. La cuisine est aussi maigre que l'unique serveuse et le vin fait plutôt penser à du vinaigre. C'est environ au moment où les aventuriers commenceront à se demander si ils ne vont pas mettre le feu à cet endroit sordide que la porte s'ouvre pour laisser entrer un homme vêtu comme un seigneur. Sans accorder un regard à la souillon, l'homme se dirigera immédiatement vers les aventuriers avec un avenant sourire aux lèvres. Une fois installé à la table des aventuriers (sans y avoir été invité), l'homme commandera du vin et se présentera comme étant Krild, messager du puissant duc Maaleck, dont l'autorité s'étend sur toute la région. Il se trouve que le duc est à la recherche d'un petit groupe d'hommes décidés pour remplir une mission facile et bien payée.

LA MISSION

Depuis la nuit des temps, les habitants du petit village de Botck (situé à environ deux jours de marche à l'Est du Lion Rouge), se rendent en pèlerinage au château du duc pour y apporter une précieuse relique dont leur village est dépositaire. Cette relique est une dent qui est censée avoir appartenu à un dieu (Dunatis, toute la région est de religion celtique) et, une fois l'an, cette relique est la pièce maîtresse des grandes fêtes religieuses qui ont lieu à Maaleck. Hors, cette année, les pèlerins de Botck ne se sont pas présentés au château. Le duc s'est, bien sur, inquiété et a envoyé des gardes à Botck pour voir ce qui pouvait bien s'y passer. Ces derniers sont revenus en racontant qu'ils avaient trouvé le village désert comme si tous ses habitants l'avaient abandonné d'un seul coup. La guerre menaçant toujours aux frontières, le duc n'a pas cru sage de laisser

des troupes à Botck pour y enquêter sur la disparition des habitants. Il cherche donc à recruter des mercenaires pour se charger de cette tâche. Le messager va donc proposer aux aventuriers de se rendre au village et de chercher à découvrir ce qui a bien pu s'y passer. Cela fait, ils seront reçus au château pour faire leur rapport au duc. S'ils parviennent à retrouver la trace des villageois ou au moins à comprendre ce qui leur est arrivé, les aventuriers recevront chacun leur poids en or. L'affaire est urgente et, si ils acceptent la mission, les aventuriers devront partir sur l'heure.

BOTCK

Le voyage jusqu'au village se passera sans problème, à moins que le MJ en décide autrement. Les aventuriers découvriront un petit village d'une trentaine de maisons regroupées autour d'un modeste temple de bois et entouré par une palissade. La porte de l'enceinte est ouverte et il n'y a personne de visible. En entrant dans le village, les aventuriers constateront que le rapport fait par les gardes du duc était on ne peut plus précis : il est manifeste que les habitants ont quitté leurs domiciles précipitamment, sans rien emporter avec eux. Il est impossible de se faire une idée de ce qui peut ainsi les avoir fait fuir, il n'y a aucune trace de lutte, pas de cadavres, pas d'incendie. Ce n'est qu'après les avoir laissé fouiller les maisons (impression de départ précipité) que le MJ attirera l'attention des aventuriers sur la présence d'une énorme dalle de pierre munie d'un anneau située au milieu du temple. Autour de la dalle, quelques traces de sang séché à peine visibles représentent le seul indice dont disposeront les aventuriers.

LA DALLE

Pour la soulever, il faudra une force minimum de 45 en tirant sur l'anneau. Sous la dalle, les aventuriers découvriront un escalier à vis. Cet escalier s'enfonce d'une dizaine de mètres dans le sol et aboutit dans une vaste salle souterraine où des torches allumées sont fixées dans les murs. Dans la salle, les aventuriers verront une estrade de bois sur laquelle est installée une immense créature.



Elle doit mesurer dans les six à huit mètres de haut et présente un corps humanoïde mais de couleur rouge vif. Par contre, le visage n'a rien d'humain. Sur le dessus du crâne, deux grandes cornes dorées se dressent, les oreilles sont pointues et la peau est curieusement parcheminée. Les yeux de la créature sont fermés et au nombre de trois. Le nez qui ferait penser à un mufle de taureau surmonte une gueule immense garnie de longs crocs acérés. La créature se tient assise sur une sorte de lourd trône de bois sculpté. Il n'y a rien d'autre dans la salle. Les aventuriers ne devraient pas mettre trop de temps pour trouver une trappe cachée sur l'estrade derrière la créature qu'il faudra donc approcher pour voir de plus près. Cette approche de la créature, qui ne bouge pas d'un pouce, devrait leur permettre de voir qu'elle n'est en fait qu'une sorte d'automate de conception parfaite mais pour l'instant inanimé. Il ne présente aucun danger mais est quand même très inquiétant. S'il le désire, le MJ pourra faire peur à ses joueurs en corsant la description de l'automate. Sous l'estrade (la trappe s'ouvre sans difficulté), les aventuriers découvriront une petite pièce basse de plafond qui renferme le mécanisme de commande de l'automate. Tout cela est incroyablement complexe, ce que voient les aventuriers c'est une jungle de poulies, de rouages, de câbles, etc... Ils pourront, si le cœur leur en dit, s'amuser à faire fonctionner l'automate mais cela n'aura pas un grand intérêt, du moins

dans le cadre de la recherche qu'ils sont censés mener. Sans doute, s'intéresseront-ils rapidement à la petite porte visible au fond de la pièce. Cette porte est fermée à clé. Si les aventuriers ne parviennent pas à en crocheter la serrure, elle ne sera pas bien dure à défoncer. Derrière la porte se trouve un étroit couloir sombre qui semble ne pas avoir de fin.

UN TRES LONG COULOIR

Le couloir qui descend en pente douce est long d'environ huit cent mètres. Il y règne une forte odeur de renfermé. Il n'y a aucun éclairage. Dans ce couloir, les aventuriers seront attaqués par un Taer (MM2 page 117) que le MJ placera à sa convenance. Si les aventuriers pensent à regarder, ils découvriront sur le sol du couloir de nombreuses marques de sang maculant la terre. Le couloir finit par aboutir devant une lourde porte de bois renforcé de plaques de métal.

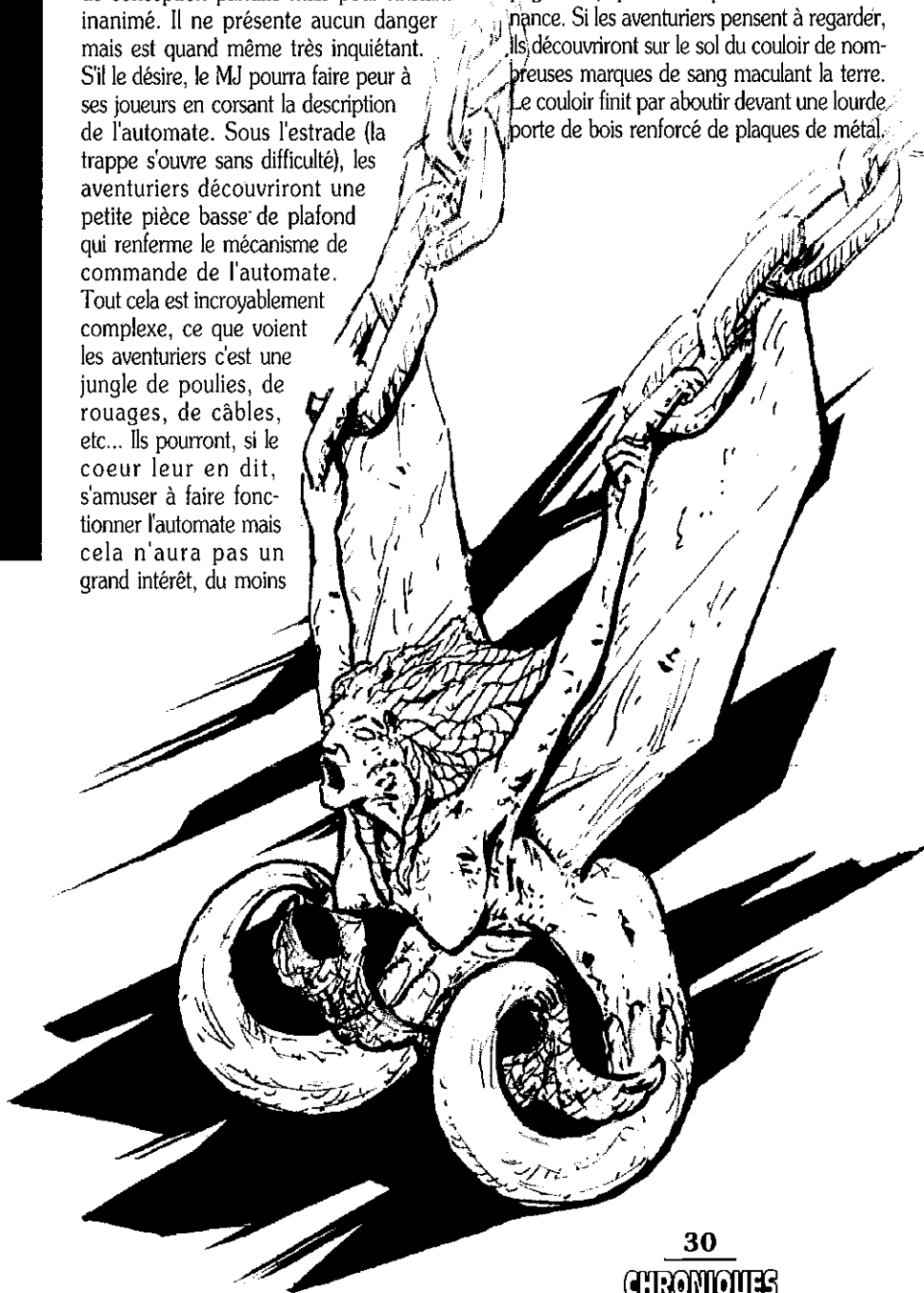
La serrure de la porte est fermée à clé. Cette serrure est relativement complexe et le voleur qui tentera de la crocheter subira un malus de 10% à son crochétage. De plus, elle est piégée à l'aide d'un petit dard empoisonné qui jaillit dès que l'on tente de la forcer. Le poison entraîne la mort en 2-24 heures si le jet de protection est manqué. Le poison est d'origine végétale et ses effets dissipables par un contrepoison adapté. Si les aventuriers ne parviennent pas à crocheter la serrure, il ne leur restera pas d'autre solution que de tenter de défoncer la porte. Elle est très résistante et, s'ils finissent par y parvenir, cela fera beaucoup de bruit et leur prendra pas mal de temps. Derrière la porte, les aventuriers découvriront un autre couloir dans lequel cinq portes sont visibles. A l'autre bout de ce couloir il y a un escalier qui monte. Il n'y a aucun bruit, une odeur fade assez désagréable et des torches allumées fixées dans les murs à l'aide d'anneaux de cuivre. Contrairement au précédent, ce couloir est dallé. Il n'y a pas la moindre trace sur le sol légèrement poussiéreux.

LES PORTES

Elles sont toutes en bois et toutes fermées à clé. Leur serrures sont de complexité normale et elles ne sont pas particulièrement résistantes. Aucune serrure n'est piégée. Par contre, dès que les aventuriers s'approcheront de la première porte, un groupe de rats géants apparaîtra dans le bas de l'escalier. Ces petites bêtes se jetteront de toute leur vitesse sur les aventuriers. Le MJ placera de 2 à 20 rats géants (rats géants : MM1 page 81 version US). Une fois qu'ils se seront débarrassés des rats (à moins que ce ne soit le contraire), les aventuriers pourront se préoccuper des portes.

Pièce 1

Derrière la porte, les aventuriers vont découvrir un salon richement meublé mais avec un mobilier de petite taille comme si il avait été conçu pour un enfant. Les murs de pierre sont recouverts de boiseries où des tableaux montrant des natures mortes sont accrochés. Le sol est en partie recouvert d'épais tapis de laine colorée où le mobilier de bois précieux est disposé. Il y a une table basse encadrée de quatre fauteuils et une armoire dont le bois est incrusté de fines mosaïques d'ivoire. L'armoire est fermée à clé. Dans l'armoire, les aventuriers verront une unique étagère placée vers le centre. Sous l'étagère, dans le bas de l'armoire, est rangé un matériel de peintre : chevalet, pin-



ceaux, peinture... De par sa taille, le chevalet conviendrait parfaitement à un enfant d'une douzaine d'années. Sur l'étagère, il y a deux sacs de cuir, une harpe de petite taille en ivoire incrustée de petites fleurs d'or (c'est un splendide instrument de grande valeur), un coffret de cuivre et un écrin en os. Dans les sacs de cuir, il y a, en tout, dix sept pierres précieuses pour une valeur totale de 850 pièces d'or. Dans le coffret de cuivre, il y a cinq fioles d'argent chacune contenant une dose d'une potion à choisir par le MJ. Ces fioles ont la particularité d'être magiques. Lorsqu'elles ont été une fois remplies par n'importe quel type de potion, elles se remplissent à nouveau de la même potion une heure après que cette dernière ait été bue. Dans l'écrin en os, se trouve un anneau en or. C'est un objet magique de grande puissance puisqu'il suffit de le passer au doigt d'un mort (depuis moins de 24 heures) pour obtenir le même effet que si l'on avait utilisé un sort de résurrection. L'anneau ne peut cependant pas fonctionner plus de deux fois pour une même personne. Une fois tous ces objets passés dans les sacs des aventuriers, il ne restera plus à ces derniers qu'à ressortir dans le couloir. C'est en voulant le faire, à moins qu'ils ne soient méfiants, qu'un piège magique se déclenchera sur celui qui passera la porte en premier. Le piège consiste en un rayon d'affaiblissement (procéder comme pour le sort), il ne fonctionne qu'une fois, du moins sous cette forme car lors du second passage de la porte, c'est un rayon identique à un double projectile magique qui frappera l'imprudent. A partir du troisième passage, il n'y aura plus de piège (mais attention, si les aventuriers ne l'ont pas désamorcé, il fonctionnera de la même façon au bout de dix heures).



■ Pièce 2

La porte est fermée à clé. Dès que les aventuriers, d'une façon ou d'une autre, l'auront ouverte, ils se trouveront nez à nez avec un Solifugid (Huge MM2 page 112) qui ne semble pas être là pour leur souhaiter la bienvenue. Une fois qu'ils auront réglé le problème posé par cette agréable bestiole, les aventuriers (si il en reste) pourront fouiller la pièce. C'est une cuisine de bonnes dimensions, éclairée par des lampes à huile fixées aux murs et très propre. Il y a, vers le centre, une table de bois ciré avec quatre tabourets (l'ensemble d'une taille convenant plus à un enfant qu'à un adulte). Les aventuriers verront aussi un coffre (il contient une grande quantité de vaisselle de porcelaine - tout cela ayant une grande valeur mais étant encombrant et fragile), un lourd bac de pierre qui n'est pas autre chose qu'un évier et une armoire. Cette armoire est fermée à clé. Attention, la serrure est piégée, si le mécanisme n'est pas découvert par les aventuriers, celui qui tentera de crocheter la serrure devra, dès qu'il y touchera, faire un jet de protection qui lui permettra, peut-être, d'éviter de recevoir dans les chevilles une lame de faux dissimulée sous l'armoire (dom : 2-16 et possibilité d'avoir les deux pieds coupés si le MJ est un tantinet sadique). Dans l'armoire, il y a de nombreux ustensiles de cuisine et un très beau coffret de bois précieux (taille d'un coffret à cigares). Le coffret est magique. A l'intérieur, sur un capitonnage de soie se trouve une assiette en or massif. Notons au passage qu'il est impossible de désolidariser l'assiette de son capitonnage. Il suffit de poser dans l'assiette n'importe lequel des ingrédients d'une recette de cuisine pour qu'instantanément le plat désiré apparaisse dans l'assiette. Ce restaurant portatif peut fonctionner jusqu'à quatre fois par 24 heures. La recette est parfaitement réussie donnant une cuisine digne des plus grands chefs. Une fois le plat dégusté, l'heureux possesseur n'a plus qu'à passer un peu d'eau sur l'assiette et à refermer le coffret.

■ Pièce 3

La porte est fermée à clef. Une fois la porte ouverte, les aventuriers feront une intéressante rencontre avec un Stone Guardian (MM2 page 115) qui ne semble pas disposé à les laisser entrer, mais qui ne sera pas agressif si ce n'est pas ce qu'ils ten-

tent de faire. Pour découvrir la pièce, il n'y a pas d'autre solution que de combattre. Ceci fait, les aventuriers pourront visiter une agréable salle de bains de marbre rose. Ils y trouveront un bassin circulaire profond d'environ trente cinq centimètres, un coffre de bois où sont rangés des carrés de soie et une étagère sur laquelle sont posés un petit coffret d'ivoire et des bocaux de verre contenant des sels de bain. Dans le coffret, il y a un médaillon de quartz rose attaché à une chaîne d'or. Le médaillon est magique, puisque celui ou celle qui le portera n'aura plus jamais besoin de se laver pour être propre et que ses habits ne pourront jamais se salir. De plus, un délicat parfum de rose accompagnera partout le porteur du médaillon. Le médaillon est indestructible sauf par des moyens magiques.

■ Pièce 4

La porte de bois est équipée d'une grosse serrure fermée à clef. Elle est protégée magiquement. Dès que l'on y touche, un rayon vient frapper l'imprudent. Si le jet de protection est manqué, pétrification durant 1 à 12 heures. Le piège ne fonctionne qu'une fois, ensuite il n'y a plus qu'à crocheter la serrure.

La pièce est faiblement éclairée par deux candélabres dont les bougies sont allumées. Dès l'entrée, les aventuriers devront combattre l'énorme tigre à dents sabre qui les attend (MM1 page 94, version US). Si les aventuriers triomphent du tigre, ils pourront découvrir la pièce. Le sol est recouvert d'épais tapis de laine noire, les murs sont couverts de boiseries sur lesquelles sont accrochés des tableaux de très bonne facture qui tous représentent la même chose : des levers de soleil. Contre un mur, les aventuriers pourront voir une grande armoire de bois laqué noir. Dans cette armoire, se trouve rangée une multitude d'habits très luxueux, tous conviennent à un enfant d'une douzaine d'années, ils sont de soie, de velours, rehaussés de dentelles, de perles, de pierres précieuses. Il y a également dans la pièce, vers le centre, un curieux sarcophage de pierre noire. Il mesure environ 1,30m de long et présente une hauteur de un mètre. Le couvercle du sarcophage est gravé de nombreuses runes totalement incompréhensibles. Ce couvercle sera très dur à ouvrir du simple fait de son poids (environ cinq à six cent kilos). L'intérieur du sarcophage est capitonné de soie rouge d'une splendide qualité. Il est totalement vide, avec juste quelques grammes de terre noire, grasse, sur le fond. Une odeur indéfinissable s'en échappe.



■ Pièce 5

La porte de bois est fermée à clé et sa serrure est piégée. Le piège consiste en une petite pointe de métal qui sera vivement propulsée dès que la serrure sera touchée. La pointe est recouverte d'une sorte de gel gluant qui n'est autre que du poison. Si la victime rate son jet de protection, elle tombe dans un profond coma durant 1-6 heures. Pour chaque heure de coma, la victime souffrira, de plus, une perte de constitution de 1-4 points (si la constitution est tombée à 0, la victime meurt). Si le jet de protection est réussi, la victime du piège ne ressentira qu'une sensation de faiblesse passagère (perte temporaire de 1-4 points de force durant 1-4 heures). Une fois que ce piège mécanique se sera déclenché, la serrure reste protégée par un second piège, magique cette fois. La victime est atteinte par un rayon de lumière aveuglante. Les effets de ce rayon seront les suivants : aveuglement durant 1-12 heures, paralysie d'une moitié du corps (au choix du MJ) durant 2-8 heures, perte de la parole durant 1-4

heures. Tout cela, bien sûr, si le JP est manqué. Le piège ne peut fonctionner qu'une fois chaque 24 heures.

Dès leur entrée dans la pièce, après crochetage de la serrure, les aventuriers auront à combattre un jaguar (MM1 page 56 version US). Une fois ce petit problème réglé, les aventuriers pourront découvrir une vaste pièce éclairée par des lampes à huile fixées aux murs. C'est, à n'en pas douter, un laboratoire. Le sol est de terre battue, les murs et le plafond sont recouverts d'épaisses dalles de pierres sombres. Vers le centre de la pièce se trouve une longue table de pierre sur laquelle est disposé un alambic très complexe. Une étagère est fixée sur l'un des murs, elle supporte une multitude de fioles, de pipettes, certaines vides d'autres emplies de liquides multicolores (ce ne sont que des composants chimiques). Il y a également une imposante cheminée (avec réserve de bois) et une armoire de bois dans la pièce. L'armoire est fermée à clé (serrure très complexe avec un malus de 15 % au crochetage du voleur mais non piégée). A l'intérieur, les aventuriers pourront trouver un gros livre manifestement très ancien. C'est un livre de sorts du premier au sixième niveau. Ce

livre est piégé : perte de la vue si JP manqué lors de la première tentative de lecture. En plus du livre, il y a aussi dans l'armoire un long coffret de bois dans lequel est rangé un mince bâton d'ivoire incrusté d'or et de petites émeraudes. Ce bâton qui mesure environ 35 centimètres de long est magique. Il permet de lancer de petites pointes de métal à une distance maximum de 15 mètres. Ces pointes sont explosives et, en cas de hit réussi, feront 2-12 points de dommages (1/2 dom si JP réussit) plus 1-6 points de dommages résiduels au cours des deux minutes qui suivront les premiers dommages. Il sera possible d'utiliser ce bâton 150 fois avec une limite de 10 fois par jour. Dans l'armoire, se trouve aussi un coffret d'ivoire dans lequel sont rangées, sur un capiton de velours noir, huit fioles de platine bouchées par des bouchons de cristal. La première contient une dose de soins mineurs, la seconde une dose de soins majeurs, la troisième une dose de contre poison. Les cinq autres fioles sont vides mais elles sont magiques, permettant, une seule fois, d'y faire apparaître n'importe quelle

potion. Les aventuriers trouveront encore dans l'armoire un petit écrin de velours noir. A l'intérieur est rangé un bel anneau d'or. C'est un anneau magique à deux fonctions : 50 charges d'invisibilité (1/2 heure par charge) et 50 charges de vol (1/2 heure par charge et hauteur maximum 150 mètres). Les deux fonctions sont cumulables ou utilisables séparément l'une de l'autre. Une fois toutes ces petites choses découvertes, les aventuriers pourront passer à autre chose.

L'ESCALIER

Au bout du couloir, il y a donc un escalier qui monte. C'est un escalier de bois qui est éclairé par des torches fixées aux murs. En montant cet escalier, les aventuriers constateront qu'il s'est élevé d'une dizaine de mètres (donc d'une hauteur égale à celle descendue dans l'escalier sous la dalle) avant de conduire à une porte. C'est une large et haute porte faite d'une matière brillante totalement inconnue des aventuriers. De couleur verte elle semble onduler doucement. Au toucher, elle est tiède et souple. Un magicien devrait reconnaître une porte dimensionnelle. Pour passer, il suffit de passer à travers (elle ne s'ouvre pas). Le passage s'accompagne de désagréables picotements et d'une brusque sensation de désincarnation.

DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA PORTE

Les aventuriers, une fois la porte passée se retrouvent dans une sombre et profonde forêt. Il n'y a aucun bruit, il fait nuit noire et très froid. Derrière les aventuriers la porte se dresse, bleu de ce côté (aucun problème pour revenir dans l'escalier). Devant les aventuriers, il y a un étroit sentier bordé d'arbres très serrés qui tourne rapidement devenant invisible. A moins qu'ils ne désirent retourner d'où ils viennent, les aventuriers n'ont d'autre choix que de suivre le chemin (il n'est pas possible de passer entre les arbres). Ils couvriront une distance d'environ trois kilomètres avant d'arriver au but. Mais avant cela, le MJ fera tirer trois JP à chacun des aventuriers (un par kilomètre). A chaque JP manqué, l'aventurier est assailli par ses pires frayeurs. Il va devoir vivre un effroyable cauchemar éveillé (au MJ qui connaît bien ses personnages de trouver des images susceptibles de créer la peur). Ces rêves épouvantables auront pour conséquence de faire perdre à leur victime de 1-4 points de

sagesse durant 1-4 jours. Enfin, après cette dure progression, les aventuriers arriveront au bout du chemin.

AU BOUT DU CHEMIN

Le chemin se termine à l'entrée d'une vaste clairière éclairée par un clair de lune quelque peu inquiétant. La clairière est cernée d'arbres aux troncs noirs, aux feuilles larges et également noires. Les arbres sont aussi serrés que le long du chemin. Vers le centre de la clairière les aventuriers découvriront une petite maison, sorte de cabane de bois avec un toit de chaume. Il y a une porte à la cabane mais aucune fenêtre. De la cheminée visible sur le toit s'échappe une épaisse fumée très sombre. Aucune créature n'est visible dans la clairière. La porte de la cabane s'ouvrira sans difficulté, elle n'est pas fermée à clé mais elle grincera horriblement à l'ouverture. Dès que la porte sera ouverte, un orage violent éclatera dans la clairière. Des éclairs brillants frapperont le sol en soulevant des nuages de terre, le tonnerre roulera et une pluie très forte ne tardera pas à tomber, trempant les aventuriers s'ils ne se sont pas précipités à l'intérieur.

DANS LA MAISON

Une fois la porte franchie, les aventuriers se retrouveront dans une toute petite pièce sans éclairage. C'est un hall vide de mobilier dans lequel deux portes de bois sont visibles : l'une verte, l'autre rouge. Ces deux portes sont fermées à clé. Le sol de la pièce est en terre battue, recouvert d'un tapis de laine épaisse taché de sang. Ce sang ne doit pas avoir plus de quelques jours. En examinant les portes, un voleur se rendra compte que leurs serrures sont très complexes (il subira un malus de 20% à son crochetage). De plus, les serrures sont piégées magiquement. Tout aventurier qui manque son jet de protection, se retrouve téléporté de l'autre côté de la porte dimensionnelle. Ce n'est pas bien grave en soi, mais il faudra refaire tout le chemin aux rêves. Le piège de téléporta-



tion ne concerne que les serrures, une fois ces dernières ouvertes, il ne se passera rien de spécial à l'ouverture des battants. Par contre le passage dans les pièces est également soumis à des jets de protection (un jet pour chacun des aventuriers tentant d'entrer dans les pièces). Le piège qui guette les aventuriers est proche de celui équipant les serrures. Les aventuriers qui manqueront leur JP se verront téléportés dans la pièce des souterrains où se trouve l'automate, ils auront donc tout le chemin à refaire.

Pièce 1 de la cabane (porte verte)

Dès l'entrée dans cette pièce totalement sombre, les aventuriers qui n'auront pas été téléportés seront attaqués par un lynx géant (MM1 page 64 version US). Cette charmante petite bête détruite, à moins que ce soit elle qui vienne à bout des aventuriers, la pièce s'éclairera brutalement, illuminée par des centaines de cierges fixés aux murs par des pointes de métal. Cet éclairage manifestement magique (les

cierges ne peuvent pas s'éteindre sauf par un sort magique) pourra surprendre les aventuriers et les inquiéter un peu (au MJ de décider des effets éventuels de cette inquiétude), mais il a l'avantage de leur permettre de bien voir la pièce. C'est manifestement une chambre d'enfant, propre mais très ancienne, au mobilier usé. Il y a là, un petit lit de bois, deux chaises basses, un coffre et une armoire. Dans le coffre, les aventuriers pourront trouver de nombreux jouets d'enfant. Ces jouets sont en bois et manifestement très anciens (plusieurs siècles à l'évidence). Dans l'armoire, il y a des habits identiques à ceux trouvés dans celle de la pièce 4 des souterrains. Cependant, ils tombent en poussière dès que quelqu'un y touche comme s'ils étaient très anciens. Par contre, les perles et les pierres précieuses qui décorent les vêtements seront tout à fait récupérables. Il n'y a pas d'autre issue dans la pièce que la porte par laquelle les aventuriers y sont entrés.

Pièce 2 de la cabane (porte rouge)

La pièce est sombre, sans aucun éclairage. Elle est totalement vide, pas le moindre meuble. Par contre, le sol en terre battue est gorgé de sang à tel point qu'il en est spongieux. A chaque pas à l'intérieur de la pièce, les pieds des aventuriers seront éclaboussés de sang. En face de la porte par laquelle les aventuriers sont entrés, se trouve une autre porte cette fois de couleur bleue. Il suffira de traverser la pièce pour arriver à cette porte, mais cette traversée ne sera pas très facile car vers le centre de la pièce, 1-12 zombies affamés jailliront du sol pour tenter de croquer les aventuriers. Si ces derniers ne servent pas de repas aux zombies, ils arriveront à la porte. Elle possède une curieuse serrure rectangulaire qui est, sans aucun doute, très complexe (le voleur subira un malus de 30% à son crochetage). Si les aventuriers ne parviennent pas à crocheter cette serrure, il ne leur restera plus qu'à forcer la porte. Il n'y a pas de piège mais elle est très solide (résistance égale à 250 points de vie avant de céder). Dès que cette porte

sera ouverte, les aventuriers seront attaqués par un scorpion (MM1 page 107 version US) qui vient de la pièce contiguë. Une fois la confrontation avec le gros insecte réglée, les aventuriers pourront avancer et entrer dans la pièce suivante.

■ Pièce 3 de la cabane

La pièce est éclairée par de nombreux cierges fixés aux murs par des crochets d'argent. Les murs sont recouverts d'épaisses tentures de soie noire. Sur le sol sont disposés des tapis de laine noire et violette. Vers le centre de la pièce, les aventuriers découvriront un grand lit de bois précieux recouvert d'un drap de soie noire sur lequel reposent deux squelettes. Ces squelettes sont vêtus de riches habits. Les habits permettent de deviner sans peine que, du temps de leur vivant, les deux personnages gisant ici étaient un homme et une femme. Les squelettes sont installés avec les mains croisées sur leurs poitrines. En s'en approchant, s'ils ont les connaissances nécessaires, les aventuriers pourront constater qu'il y a au moins dix siècles que ces gens sont morts. Les os portent des marques de substances délicatement parfumées qui ont dû les empêcher de tomber en poussière. Les squelettes sont tout à fait inoffensifs. Il n'y a rien de particulier à découvrir dans la pièce si ce n'est une porte secrète placée derrière la tête du lit. Pour trouver cette porte, il faudra tirer le lit vers le centre de la pièce. Cela fait, les aventuriers devront déchirer la tenture pour voir un mur de pierres grises où une petite manette est visible. Il suffit de pousser sur la manette pour ouvrir la porte secrète. Cette porte donne dans la dernière pièce de la cabane. C'est là que les aventuriers vont faire connaissance avec Tubuck.

■ L'antre de Tubuck

La pièce que les aventuriers vont découvrir derrière la porte est éclairée par des lampes à huile fixées sur les murs recouverts de boiserie de bois sombre. Les aventuriers découvriront un salon agréablement meublé de canapés et de fauteuils de bois précieux recouverts de soieries. Le mobilier est de petite taille, convenant plus à un enfant. Assis sur l'un des fauteuils, il y a un enfant d'une douzaine d'années vêtu comme un petit prince d'un costume de velours noir orné de perles brillantes et de dentelles. Il porte également de hautes bottes rouges. Des bagues sont visibles à chacun de ses doigts et de nombreuses chaînes d'or entourent son cou. Le visage de l'enfant présente des traits fins, d'une grande beauté, ses yeux sont d'un bleu limpide et de longs cheveux

blancs couvrent ses épaules. Seul son teint semble anormal, il est, en effet, d'une incroyable pâleur. A l'entrée des aventuriers, l'enfant regardera en souriant les aventuriers, cela leur permettra de découvrir qu'il a des dents très pointues... Comme celles d'un vampire. C'est d'ailleurs le cas, Tubuck est un vampire, un vampire enfant mais un vampire quand même! Après son sourire aimable, il poussera un hurlement rauque et se jettera sur les aventuriers avec, à l'évidence, l'envie de leur sucer le sang.

Les caractéristiques de Tubuck sont les suivantes :

- **Classe d'armure** : -1.
- **Points de vie** : 58 (8-8+).
- **Attaque** : 5-10.
- **Attaque spéciale** :
comme tous les vampires "classiques".
- **Résistance magique** : voir le MM1.
- **Intelligence** : exceptionnelle.
- **Alignement** : chaotique mauvais.
- **Taille** : petit/moyen.
- **Points d'expérience** :
à calculer selon les règles.

Tubuck peut utiliser quelques pouvoirs magiques sorts et objets que le MJ aura soin de choisir pour le rendre très dangereux mais pas trop puissant malgré tout. Pour détruire définitivement Tubuck il suffit de procéder comme avec n'importe quel vampire, sauf en ce qui concerne la lumière du soleil qu'il supporte très bien du fait de son très grand âge.

ET MAINTENANT ?

Les aventuriers ont détruit Tubuck, du moins on peut l'espérer. Ils ont donc de quoi faire un rapport au duc Maaleck. Par contre, ils n'ont aucune idée de ce qu'a pu devenir la population de Botck. A moins qu'ils n'aient deviné que la seule trace restant des habitants est le sang dans lequel ils ont pataugé avant de rencontrer Tubuck. A moins que le MJ en décide autrement, ils n'auront plus qu'à se rendre au château du duc pour lui conter ce qu'ils ont découvert et toucher leur récompense. Ce voyage devrait se faire sans problème et le duc ne fera pas de difficulté pour payer. Il demandera cependant aux

aventuriers si ils n'ont pas trouvé trace de la relique sacrée de Botck. La réponse forcément négative des aventuriers le contrariera mais pas au point de ne pas respecter ses engagements. Une fois leur salaire touché, les aventuriers pourront, si ils le désirent passer quelque temps à Maaleck qui est une cité de bonne importance où ils pourront trouver tous les plaisirs et services qu'ils peuvent attendre. Précisons, à toute fin utile que la justice du duc est très sévère pour ceux qui ne respectent pas les lois de son duché. En guise de conclusion, voyons maintenant quelle fut l'histoire du petit Tubuck.

L'HISTOIRE DE TUBUCK

L'histoire à laquelle les aventuriers devraient mettre fin en tuant Tubuck prend sa source bien avant leur naissance. Tout a commencé il y a environ un millénaire. A cette lointaine époque, Tubuck était un charmant petit garçon de douze ans qui vivait paisiblement avec ses parents aux environs immédiats d'un village prospère qui ne s'appelait pas encore Botck. Tout allait alors pour le mieux dans le meilleur des mondes. Mais cette vie agréable allait, un beau jour sombrer dans le malheur. Un soir, un curieux voyageur arriva dans l'auberge que tenaient les parents de Tubuck. Il était très grand et très maigre, vêtu de splendides habits noirs qui faisaient ressortir la pâleur de son teint. Dès son arrivée, l'homme commanda le meilleur repas que l'auberge pouvait lui servir et réserva une chambre, précisant qu'il faudrait absolument le réveiller avant l'aube. Durant la soirée, il se montra très aimable, surtout avec Tubuck qui avait assuré une partie du service. Il ne quittait pas des yeux le petit garçon, lui contant de belles histoires, lui offrant une superbe bague en or. Lorsque l'homme monta dans sa chambre, Tubuck ne put faire autrement que de l'y suivre malgré l'interdiction de ses parents qui avaient flairé quelque chose de louche chez ce voyageur trop riche et trop aimable. Dans la chambre, l'inconnu se montra d'une exquise gentillesse avec l'enfant lui faisant d'autres cadeaux de prix et lui contant d'autres passionnantes histoires. Puis, il donna son nom à l'enfant, un nom étrange à la consonance étrangère, un nom que Tubuck n'oublierait jamais bien qu'il resterait pour toujours incapable de le prononcer. En parlant, l'étranger avait passé un bras autour des épaules de Tubuck. L'enfant se sentit peu à peu envahi d'une douce torpeur. Le lendemain, alors que l'étranger était parti, bien avant le lever du soleil, en

direction des bois profonds situés non loin de l'auberge. Tubuck se réveilla très faible. A son cou, deux petites marques sanglantes étaient visibles. Pourtant, comme si il savait que tel était son destin, l'enfant ne s'inquiéta pas et ne prévint pas ses parents. Les nuits qui suivirent, il se rendit en secret dans la forêt retrouver l'inconnu. Chaque matin, il se réveillait plus faible que la veille. Bientôt, malgré les soins attentifs de ses parents il mourut. Cette mort fut comme un rêve coloré. Et, trois jours plus tard, Tubuck ressortit de son tombeau, fuyant désormais les vivants qu'il ne côtoyait que pour se nourrir. Durant quelques années, il erra dans les bois, saignant plus souvent des animaux que des humains mais parvenant malgré tout à se maintenir en vie. Il était souvent rongé par la soif mais résistait à l'envie de se diriger vers le village. Il en connaissait tous les habitants et ne voulait pas leur faire le moindre mal. Il vécut alors comme un sauvage se contentant de rongeurs et de voyageurs isolés. Puis, un beau jour, une importante troupe de pèlerins se présenta à la porte du village. Ils demandèrent le droit d'établir, pour quelques temps un campement à proximité du village. Permission qui leur fut accordée de bonne grâce. Ces pèlerins n'étaient pas pourtant les paisibles voyageurs qu'ils affirmaient être. En effet, à peine quelques jours après leur installation, ils s'attaquèrent au villageois pour leur prendre leurs biens et s'installer à leur place. Malgré une résistance héroïque, les braves villageois furent tués jusqu'au dernier. Les pèlerins s'installèrent à leur place, débaptisant le village pour lui donner un nom qui leur convenait plus. Les parents de Tubuck s'étaient tenus à l'écart du massacre comme le leur permettait la situation de leur auberge. Mais cette dernière était trop belle, trop riche, pour ne pas attirer l'envie des assassins. Ces derniers ne résistèrent pas longtemps et bientôt, Tubuck, qui parfois, s'approchait, invisible de l'auberge, découvrit ses parents égorgés. Les meurtriers étaient déjà partis pour chercher des brouettes avec lesquelles ils transporteraient dans les bois les cadavres de leurs victimes innocentes. Le massacre de ses parents suivant de peu celui des villageois plongea Tubuck dans une profonde affliction. puis aussi dans la folie. La nuit suivante, se servant de ses pouvoirs, de sa force colossale, il se rua sur le village et massacra la plus grande partie des nouveaux habitants. Gorgé de sang il fit le serment de faire de même une fois par siècle, à la date anniversaire de la mort de ses parents. Il construisit de ses mains le repaire que les aventuriers ont visité et y installa ses parents dans une chambre funéraire perpétuelle.



Durant les siècles, il parcourut le monde, amassant de grandes richesses et augmentant ses terribles pouvoirs. Mais tous les cent ans, il revint à Botck. A chaque fois, il tua un grand nombre d'habitants pour assouvir sa vengeance, faisant en sorte que le nombre des victimes ne pousse pas les survivants à abandonner leur village. Alors que les aventuriers entrent en scène, il y a mille ans que les parents de Tubuck ont été tués. Le petit vampire, lassé de siècles de vengeance a décidé d'y mettre fin. La nuit de l'anniversaire il a donc magiquement attiré les habi-

tant dans son repaire où il les a maintenu terrorisés par son automate, le temps pour lui de les tuer les uns après les autres. Cela fait, il s'apprêtait à quitter son repaire peuplé de monstres placés là pour sa protection, lorsque les aventuriers sont arrivés pour contrarier ses projets. Précisons enfin pour la petite histoire que Tubuck a détruit la précieuse dent relique qui n'était, sans doute, pas issue d'une mâchoire divine. Depuis la nuit des temps, les habitants de Botck ont toujours été des imposteurs ■

Ce scénario, testé lors du tournoi Games E. S. C. P s'adresse à environ cinq joueurs expérimentés. Vous pouvez le jouer avec vos propres personnages, ceux proposés étant alors relégués au rang de pnjs mais cela demande au MJ une gestion beaucoup plus délicate. L'intrigue se fonde en effet sur les rapports entre les personnages et sur la suspicion qui doit s'installer. Deux introductions seront proposées selon les personnages que vous souhaitez jouer, mais s'il s'agit de votre propre groupe, il est souhaitable que celui ci soit assez soudé et ne contienne pas de sorcier dépassant le rang 1.

Henri Flottes de Pouzols

Ce scénario requiert la possession du supplément DEMONS ET MAGIE.



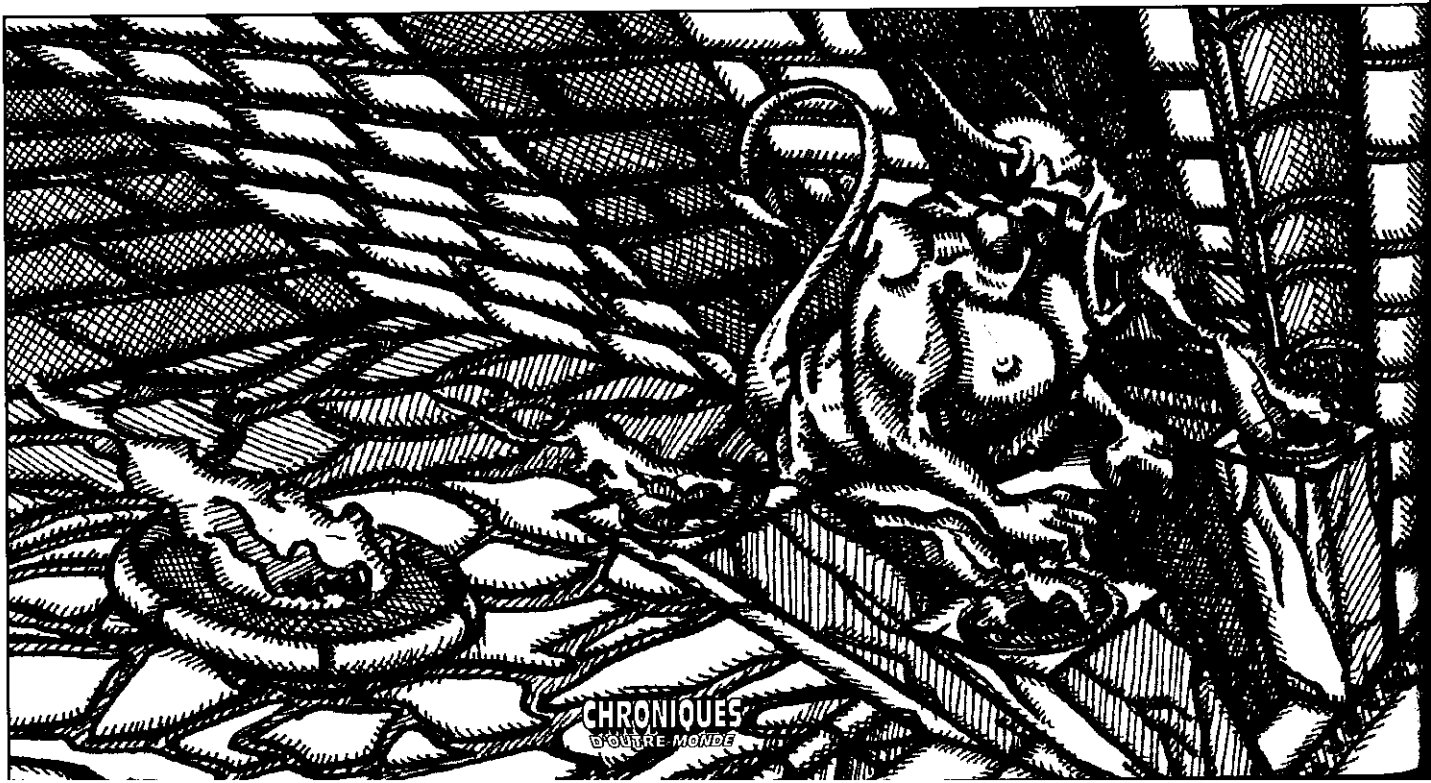
Depuis plus de 2 siècles, une alliance traditionnelle liait les nations d'Argimiliar et de Pikarayd. Toutes les cérémonies se déroulaient sous les auspices de Mabelrode le Sans Visage, dieu tutélaire de ces deux nations, et des mariages entre les familles royales ont largement contribué à renforcer cette alliance.

Or depuis le sac d'Ymrryr par les seigneurs de la mer et le Loup Blanc, l'échiquier est quelque peu bouleversé : la nation grandissante qui est en train de remplacer Mélniboné sur le plan commercial n'est autre que l'Ile des Cités Pourpres, pays adorateur de la loi. Pragmatique, le roi Hozel d'Argimiliar a

cherché à se faire une alliée de cette puissance, et y est parvenu, scellant cette affaire par un mariage, le sien, avec la fille du roi Kargan, de 25 ans plus jeune (Hozel est veuf).

Mais la condition sine qua none imposée par Kargan était que le mariage eut lieu non pas sous la bénédiction de Mabelrode mais d'Arkyn, dieu de la loi, et qu'un temple de ce dieu fut bâti à Cadsandria, capitale d'Argimiliar. Hozel accepta sans rechigner, ce qui n'était pas du goût du roi Kolthak de Pikarayd qui voit dans cette alliance une menace pour son pays, profondément voué au chaos.

Note : ceci est arrivé aux oreilles du théocrate de Pan Tang, qui fit alors signer au roi Kolthak un traité d'entraide mutuelle, et fomenta avec certains conseillers un plan machiavélique que nous verrons plus loin.



LES DE

Une semaine avant les noces, les navires des Cités Pourpres ont accosté à Cadsandria avec à leurs bords la princesse Eliane et son père le roi Kargan, ainsi que Morul, grand prêtre d'Arkyn et son assistante Ailine, confidente de la princesse et future responsable du temple à Cadsandria.

La cérémonie fut grandiose, malgré la tension visible qui régnait entre le roi Hozel et son fils Horic, âgé de 19 ans ; leurs disputes fréquentes ont empiré depuis l'arrivée de la princesse Eliane. Néanmoins tout se passa bien, Pikarayd ayant même envoyé une ambassade chargée de féliciter les jeunes époux. Aussi est-ce avec stupeur que l'on découvrit au lendemain de la nuit de noces le roi Hozel atrocement déchiqueté, de même que les oenuques de la chambre nuptiale. Quant à la princesse Eliane, elle avait bel et bien disparu.

Si vous jouez les personnages prévus pour le scénario, l'action débute aussitôt après la

macabre découverte : l'intendant et le prince Horic réunissent aussitôt le conseil de crise et les pjs se retrouvent dans la salle du conseil à 9 heures. L'intendant, selon les lois du pays, est désormais régent jusqu'à la majorité du prince Horic qui aura lieu le jour de ses 20 ans, dans 2 mois exactement.

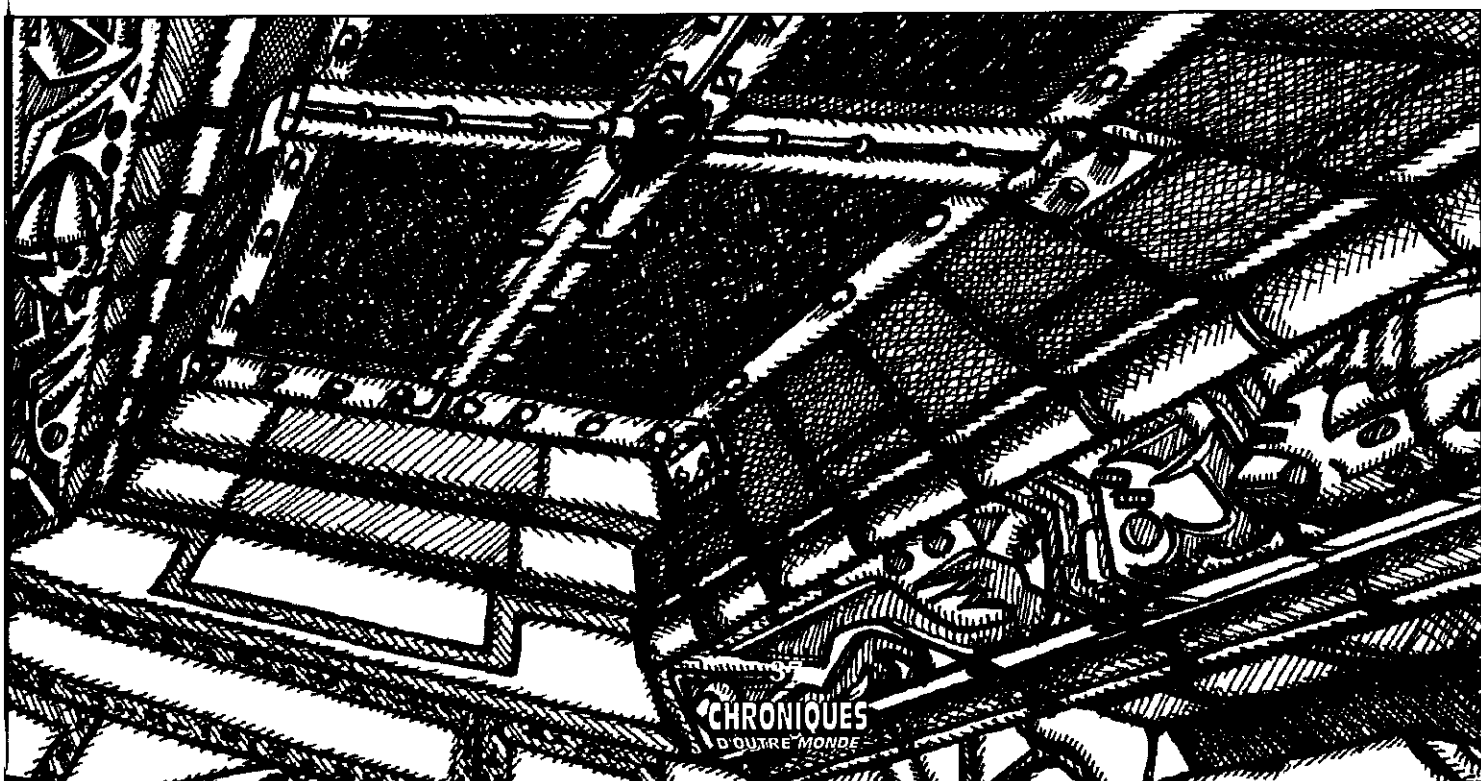
Si les joueurs préfèrent incarner leurs propres personnages, ceux-ci sont à Cadsandria pour assister à l'événement qui ne manque pas de drainer foule de marchands de tous les horizons ; ils ont pu par exemple escorter une caravane provenant de la lointaine Filkhar (il est nécessaire que le groupe soit relativement homogène). Alors que vos personnages déambulent dans les rues dépensant leur solde, le plus âgé (ou un assassin si le groupe en contient un) reconnaît au coin d'une ruelle un de ses vieux amis, Méfeldor.

Ancien aventurier peu scrupuleux, celui-ci est désormais responsable de la sécurité de la

famille royale et se promenait incognito dans la ville. Je vous laisse le soin d'imaginer les retrouvailles dans une auberge, mais elles ne manqueront pas d'être chaleureuses.

Après le drame, Méfeldor reprendra contact avec les pjs pour leur demander de l'aider à résoudre l'énigme : sa confiance dans les occupants du château est en effet limitée et des inconnus attireront d'autant moins la méfiance qu'ils seront employés à des tâches subalternes. Selon leurs compétences, Méfeldor les fera embaucher dans les cuisines, aux écuries, dans les gardes ou service de chambre. Ils auront alors tout loisir de collecter des renseignements sans attirer la méfiance. Les personnages seront engagés dans l'heure qui suit le conseil de crise.

La récompense est bien sûr importante s'ils réussissent.





CE QUI S'EST PASSE OU LE PLAN DU THEOCRATE

Contrairement à ce que pensent ses conseillers, Kolthak de Pikarayd estime que l'alliance avec Pan Tang est certes une sécurité, mais ne suffit pas à provoquer une guerre : il faut donc préserver à tout prix l'alliance qui unit Pikarayd à Argimiliar.

Kolthak dépêche donc comme ambassadeur le duc Horgal de Dorel avec pour but de préserver la paix en discréditant si possible les Cités Pourpres. Sautant sur l'occasion, le Théocrate, par l'intermédiaire des conseillers belliqueux de Kolthak, attache à Horgal une escorte d'hommes à sa solde et remplace son vieux conseiller Malchior par un sorcier ayant pris en tout point son apparence après l'avoir possédé et s'être approprié sa mémoire.

Une fois dans la place, Malchior ne perd pas de temps et repère aussitôt l'ancienne salle de magie du château ; la veille du mariage il capture une jeune servante, Nélia, qu'il sacrifie pour invoquer un démon très puissant, Xiolgor, qui possède à la fois les dons d'un démon de possession et de combat. Xiolgor investit alors le corps de l'intendant, ce qui lui donne ses entrées partout.

Durant la nuit de noces, Xiolgor s'introduit dans la chambre nuptiale après avoir "neutralisé" les gardes. Il supprime alors le roi et enlève la princesse Eliane.

Dans le même temps, Malchior ouvrait un portail dans la salle de magie, ce qui permit de téléporter la princesse au cœur de la forteresse impie. Xiolgor se téléporte ensuite dans la chambre du grand prêtre Morul afin d'éliminer le seul qui représente un danger pour lui. Ce que n'avait pas prévu Malchior, c'est que c'était aussi un sorcier, doté d'une certaine résistance à la possession, ce qui permit au grand prêtre de le reconnaître et de tracer avec son sang la première lettre de son nom sur le sol avant de mourir (m comme, Malchior mais aussi Morul, Mefeldor... zut !).

LA PROPHETIE

De nombreuses légendes courent sur la Forteresse Impie, île où sont formés prêtres et guerriers de Pan Tang et de Pikarayd. L'une d'elles est qu'une déesse du Chaos, Ééquor, y résiderait en personne et commanderait à la formation des prêtres : ceci est faux !

La prophétie dit que lorsque les sphères seront en conjonction, une vierge de sang royal sera sacrifiée à Ééquor et qu'alors la déesse s'y incarnera et pourra exercer son pouvoir sur les jeunes royaumes.

C'est le sort qui attend Eliane ; en effet la présence d'Ééquor sur ce plan devrait conférer au théocrate une telle puissance qu'il pourra alors envisager la conquête du Monde (folie des grandeurs quand tu nous tiens !).

DEBUT DE L'AVENTURE ET CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS

● 9 h 00 : réunion dans la salle du conseil : sont présents le prince Horic, portant désormais l'épée royale, l'intendant Méran, le précepteur Ariamir, le responsable de la sécurité Mefeldor, l'ambassadeur Horgal, le roi Kargan et la prêtresse Ailine.

Le grand prêtre Morul manque à l'appel.

Le prince Horic semblera curieusement très affecté par la mort de son père, au grand étonnement de tous (c'est en fait la disparition d'Eliane qui le chagrine plus particulièrement). Quant à Kargan, il sera au bord de l'hystérie : sa fille était ce qu'il avait de plus précieux et il est prêt à déclencher la guerre. Inutile de préciser que l'ambiance est très tendue.

● 9 h 30 : un officier vient trouver Mefeldor pour lui annoncer que l'on a trouvé le grand prêtre déshabillé dans sa chambre. Si les

joueurs fouillent la pièce, ils ne pourront repérer que le "m" tracé sur le sol avec le sang du prêtre.

(c'est alors que Mefeldor décide de faire appel aux pjs dans le cas où ceux-ci jouent leurs propres personnages).

● 10 h 15 : l'intendant suggère au prince Horic d'aller consulter YSGAROTH, le démon de connaissance qui fut lié par le trisaïeul d'Horic, et qui se trouve dans la salle des bijoux royaux.

La pièce est octogonale, sans fenêtre. Les sols et murs sont de marbre. La porte est gardée et lourdement blindée. Au centre de la pièce se trouve un piédestal sur lequel reposent la couronne et le sceptre royaux, car en Argimiliar, tout roi doit pour être sacré posséder ses attributs le jour de son couronnement ; le roi en était paré le jour de son mariage, les bijoux n'étant portés que pour les grandes occasions.

Ariamir sortira alors une clé qu'il enclenchera au centre du pilier, révélant une cache d'où il sortira un vieux manuscrit fait de peau humaine. Lorsqu'il l'ouvrira, un nuage fétide et noir s'en échappera, prenant une forme vaguement reptilienne. A la première question, Ysgaroth, après quelques instants, poussera un hurlement avant de s'évanouir dans les airs ; le livre prendra alors feu entre les mains d'Ariamir. Xiolgor possède en effet un pacte de garde très puissant contre les démons de connaissance, pacte qui s'étend même aux vertus. Il sera donc impossible d'apprendre quoi que ce soit par ce moyen, Ariamir l'a bien compris, et ce tant que Xiolgor sera présent sur ce plan.

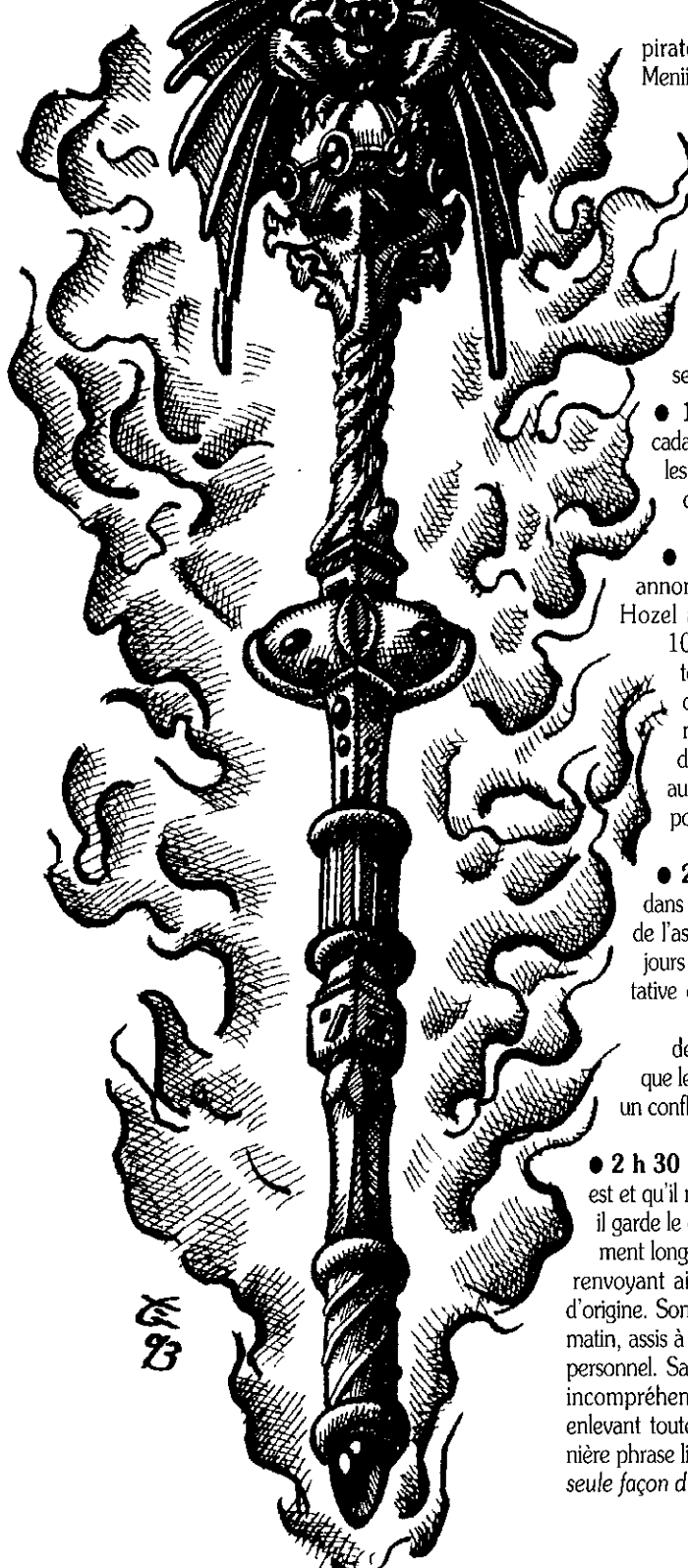
Quant au démon de connaissance, Ysgaroth sont cuites...

● 12 h 00 : repas on ne peut plus tendu entre les protagonistes de cette tragédie.

"Si les joueurs incarnent les pjs proposés pour ce scénario, il est conseillé de faire jouer ce repas afin que les liens puissent s'affirmer entre eux ; c'est un bon exercice de rôle playing."

● 14 h 00 : un messager des Cités Pourpres arrive au palais annoncer que des

SCÉNAR



pirates vilmiriens font voile vers Menii, capitale des Cités Pourpres. Kargan embarque aussitôt avec ses hommes, laissant seule la prêtresse Ailine.

● **16 h 00** : disparition du sceptre royal, les gardes sont retrouvés endormis. Malchior s'est emparé du sceptre qu'il a dissimulé dans la chambre de la prêtresse Ailine afin de semer la confusion.

● **17 h 00** : on retrouve le cadavre de la jeune servante dans les doutes, le cœur lui a été arraché.

● **20 h 00** : souper ; on annonce que les obsèques du roi Hozel auront lieu le lendemain à 10h00, dans la crypte du château, après un cortège funèbre qui fera le tour du château pour montrer le roi au peuple une dernière fois (les embaumeurs auront fait un travail remarquable pour le rendre présentable).

● **2 h 00** : Xiolgor se téléporte dans la chambre du prince et essaie de l'assassiner. Néanmoins lutte toujours contre la possession et la tentative échouera. Après deux rounds de combat, le démon est forcé de s'enfuir. Horic doit réaliser que le démon est comme en proie à un conflit interne.

● **2 h 30** : comprenant enfin ce qu'il en est et qu'il n'a aucun moyen de se libérer, il garde le contrôle de lui-même suffisamment longtemps pour s'ouvrir les veines, renvoyant ainsi le démon dans son plan d'origine. Son corps sera découvert au petit matin, assis à son bureau devant son journal personnel. Sa prose des derniers jours sera incompréhensible, ses trous de mémoire enlevant toute cohérence au récit. La dernière phrase lisible est : "Il me tient, c'est la seule façon d'en finir."

Dès lors, les joueurs pourront faire appel à des démons ou des vertus de connaissance sans risque. Il s'agit donc pour Malchior qui a senti la disparition du démon, de déguerpir avant d'être repéré.

● **5 h 00** : Malchior s'empare d'une autre servante et se rend de nouveau à la salle de magie, exterminant tout ce qui essaie de l'en empêcher (faites en sorte que les pjs ne soient pas sur son chemin si vous voulez les conserver vivants jusqu'à l'action principale, cette partie doit surtout être constituée d'enquête).

● **7 h 00** : un tremblement de terre envahit le palais. Ce vrombissement vient de la salle de magie. Malchior vient d'ouvrir un portail et s'apprête à rejoindre la forteresse impie. Si les joueurs essaient de l'en empêcher, il invitera son maître Horgal à "les rejoindre" pour le grand dessein, avant de disparaître laissant derrière lui le corps de la servante, le cœur arraché.

● **7 h 30** : l'escorte d'Horgal quitte le palais et fuit vers Pitkarayd, non sans avoir massacré au passage deux gardes qui tentaient de les arrêter. Le théocrate souhaite ainsi forcer Argimiliar à la guerre, convaincu de sa supériorité. Il pense qu'Horgal ne pourra plus sauver la paix et sera exécuté après tous ces événements.

● **10 h 00** : obsèques du roi Hozel ; celles-ci se déroulent sans incident et prennent fin à 13h.

● **MINUIT** : sacrifice de la princesse Eliane à la forteresse impie et incarnation de la déesse Équor sur les jeunes royaumes.

Les pjs sont bien sûr libres d'agir comme bon leur semble entre ces événements qui ne sont qu'un fil conducteur. L'essentiel est qu'ils parviennent à empêcher le dernier de se réaliser. Mais n'oubliez pas qu'ils sont dans un palais royal et qu'ils se doivent de respecter un certain protocole. Il est indispensable pour l'ambiance que sans pour autant se sentir trop limités dans leurs actions, les joueurs soient, au moins durant les premières 24 heures, dépassés par les événements.

LE LIEU DU DRAME

Un plan n'est pas nécessaire, nous laissons au mj le soin d'imaginer le palais selon sa fantaisie, ainsi que l'endroit où sont logés les pjs. En fait, seules trois pièces ont une réelle importance : toutes trois sont bâties sur le même modèle, à savoir un octogone de 10 m de diamètre et sont situées exactement l'une au dessus de l'autre.

La salle du conseil : rien de particulier.

La salle des bijoux : voir description plus haut ; la seule ouverture de cette pièce est la porte.

La salle de magie : l'existence n'en est plus connue que de l'intendant, qui se gardera bien de la révéler et du vieux précepteur Ariamir. Un passage secret dans les caves permet d'y accéder. Les murs de cette pièce sont couverts d'étagères remplies d'ouvrages ésotériques. Si les joueurs cherchent dans ce sens, ils pourront trouver au bout d'une heure de recherche un manuscrit relatant la prophétie. Une étoile à huit branches est gravée au centre de la pièce, ainsi qu'un triangle. L'autel au centre de l'octograme est maculé de sang ; de plus des herbes ont récemment été brûlées dans les braseros. Les joueurs pourront aussi noter que bien qu'Ariamir n'ait pas utilisé la pièce depuis plus de cinq ans, des bougies sont à moitié consumées sur les candélabres.

En ce qui concerne les autres pièces, ce sont celles d'un palais royal classique et luxueux, chaque hôte ayant sa propre suite.

Il est probable que lorsque les joueurs auront compris ce qui se trame, ils chercheront à se rendre à la forteresse impie : s'ils emploient des moyens classiques, ils arriveront trop tard. La seule solution est qu'Ailine ouvre un portail, d'après les indications d'Horgal, pour transporter les joueurs (elle n'a pas le pouvoir de transporter plus de huit personnages) sur la place principale en face du temple principal, où d'après Horgal, devrait avoir lieu le sacrifice.

Huit heures sont nécessaires à la création de ce portail, qui restera ouvert une heure. En bateau, il faut compter au moins trois jours pour atteindre les rivages de l'île.

LA FORTERESSE

1) La place principale : les joueurs arriveront sur la grand-place en face du

temple, décoré de statues qui hurlent ; les joueurs doivent alors tirer un jet sous la santé mentale, à l'exception d'Horgal. Jet réussi, perte d'un point de san, sinon perte de 1d10 points.

Les joueurs auront alors trois rounds pour bénéficier de la surprise et forcer l'entrée protégée par quatre gardes, après quoi huit autres arriveront, puis huit autres quinze rounds plus tard.

2) L'entrée du temple : entièrement de marbre, cet immense hall de prière est décoré de fresques représentant la déesse Ééquor régnant sur l'île.

3) Sacristie : des vêtements de prêtres sont rangés ; les joueurs ayant l'idée de se déguiser pourront bénéficier d'un round de surprise en entrant dans l'antichambre.

4) Salle de magie élémentaire : semblable à la salle de magie du palais, c'est là que les jeunes prêtres font leur apprentissage. Au fond de la pièce un escalier en colimaçon grimpe sur une hauteur de 20 mètres.

5) Antichambre : cette petite pièce de quatre mètres de côté donne sur la salle d'invocation et est gardée par deux soldats. La porte donnant sur la salle d'invocation est protégée par un démon gardien et ne s'ouvrira que si l'on donne le mot de passe : Ééquor. Pour ceux qui ne trouveraient pas, les caractéristiques du démon/porte sont : con 50 pou 16 tai 20.

6) La salle de haute magie : au centre, un pentacle sur lequel est attaché la princesse Eliane, au fond de la pièce, une immense statue d'Ééquor. Deux prêtres sont en train de l'invoquer (l'incantation a commencé à Midi pour s'achever normalement à Minuit par le sacrifice d'Eliane). La princesse est totalement droguée et ne fera rien pour tenter de s'échapper.

Malchior est également présent et essaiera de tuer ou de retenir les pjs pendant que les prêtres poursuivront l'invocation. Ceux-ci ne s'arrêteront que lorsque Malchior sera tué. A ce stade, l'invocation a une base de 90% de chance de réussir moins 30% par prêtre qui stoppe ses incantations (ceci sous réserve que la princesse soit bien exécutée à l'heure prévue).

Si les pjs parviennent à délivrer la princesse, la prophétie ne pourra plus être réalisée avant deux siècles. Néanmoins la tour sera cernée et il leur faut repartir. Le meilleur moyen est de faire appel aux talents d'Ailine si celle-ci est parmi le groupe sinon... Aux joueurs d'improviser.

S'ils arrivent à s'en sortir, ils apprendront



quelques jours plus tard que Kargan a écrasé les pirates vilmiriens et ce scénario pourra finir en happy end, avec un mariage plus sincère.

Quelque que soit l'issue, elle aura pour effet de modifier la géopolitique des jeunes royaumes et peut constituer le départ d'une campagne de vaste envergure (croisade ou espionnage au service de sa majesté. . .).

LES PNJS :

Kargan

le roi est on ne peut plus honnête, mais désespéré par la disparition de sa fille. Il soupçonne tout le monde et bien que pacifique, il n'hésitera pas à déclarer la guerre s'il découvre qu'il s'agit d'un complot. Il sera particulièrement intransigeant et susceptible jusqu'à son départ.

: Intendant du palais, est un disciple de Mabélrode, aussi voit-il d'un mauvais oeil cette union, mais il est d'une fidélité à toute épreuve. . . sauf que possédé depuis deux jours, il essaie désespérément de reprendre le contrôle de lui même, et ne se souvient pas des actions effectuées sous l'emprise de Xiolgor. Il ne cherchera pas à abuser de son pouvoir de régent et laissera à Horic une grande autonomie. Il méprise quelque peu Ariamir qu'il considère comme un vieux fou mais a beaucoup de respect pour Mefeldor. A sa mort le pays sera laissé sans dirigeant et tout reposera alors sur les épaules du jeune roi Horic.

Lorsqu'il est sous l'emprise de Xiolgor, il a l'apparence d'un humanoïde haut de 2m50, avec une peau verte écailleuse, une gueule de hyène et des mains aux griffes longues et acérées.

Caractéristiques :

F24 C19 T20 I14 P15 D16. Armure : 6 points d'écaille. Points de vie : 27.

Attaques : 2 griffes att 60% par 40% dom 1d8. Gueule att 70% dom 1d6.

Pouvoirs : téléportation ; une fois tous les trois rounds, Xiolgor peut se téléporter sur de petites distances.

Sommeil : toutes les créatures voyant le Démon doivent remporter un combat Pou/ Pou ou bien tomber dans un sommeil magique pendant 1d6 heures ; du fait d'un pacte très ancien, la famille royale d'Argimiliar n'est pas affectée par ce pouvoir, ce qui explique l'état horrible dans lequel on a retrouvé le roi Hozel, qui a essayé de se défendre.

Malchior

ce vieux serviteur est en fait un sorcier de Pan Tang qui a pris les souvenirs et l'apparence du sénéchal du duc Horgal. Il se montrera prévenant envers son maître, lui demandant de mener son enquête pour lui parmi les domestiques, ce qui le laissera libre d'agir et de faire courir de faux bruits. Il veillera à être discret et s'enfuira dès que Xiolgor sera neutralisé. A part Horgal, les autres joueurs ne devraient avoir aucun contact avec ce sinistre personnage, du moins jusqu'à l'ultime rencontre.

Caractéristiques :

F10 C12 T15 I20 P21 D11 CH13. Points de vie 13. Armure : non.

Arme : dague démon att 60% dom 1d4+2+2d6. Pouvoir : peur, à vue avec un pou de 12.

Malchior, outre le contrôle de Xiolgor, possède un élémentaire de feu lié à un anneau et deux élémentaires de terre liés à son collier de jade.

Les gardes du château

ils sont totalement voués à Mefeldor et font leur travail consciencieusement ; ils sont simplement dépassés par les événements.

Les soldats de la forteresse impie :

caractéristiques

F14 C13 T13 I10 P11 D12 CH9. Points de vie 14. Armure : demi plaque, 1d8-1.

Arme : lance à 2 mains att 55% par 55% dom 1d10+1+1d6.

Ces gardes sont totalement fanatiques.

Les deux prêtres :

grand prêtre : sorcier rang 4 F9 C12 T11 I24 P21 D13 CH17. Points de vie 12.

Armure : robe démon con 45, tai 11 pou15 Ch 16.

Arme : épée courte att 70% par 70% dom 1d6+1.

Le grand prêtre possède un élan de 40 et un élémentaire de l'air qu'il utilisera pour porter un message d'appel (les gardes n'ont en effet pas le droit de pénétrer dans le temple) ou pour dévier des projectiles.

Acolyte : sorcier rang 2 F13 C14 T12 I18 P18 D15 CH15. Points de vie 14.

Armure : non.

Arme : dague att 50% par 50% dom 1d4+2+1d6.

L'acolyte possède un élémentaire d'eau lié à un pendentif en cristal. Totalement dévoué, il donnera sa vie pour sauver le grand prêtre.

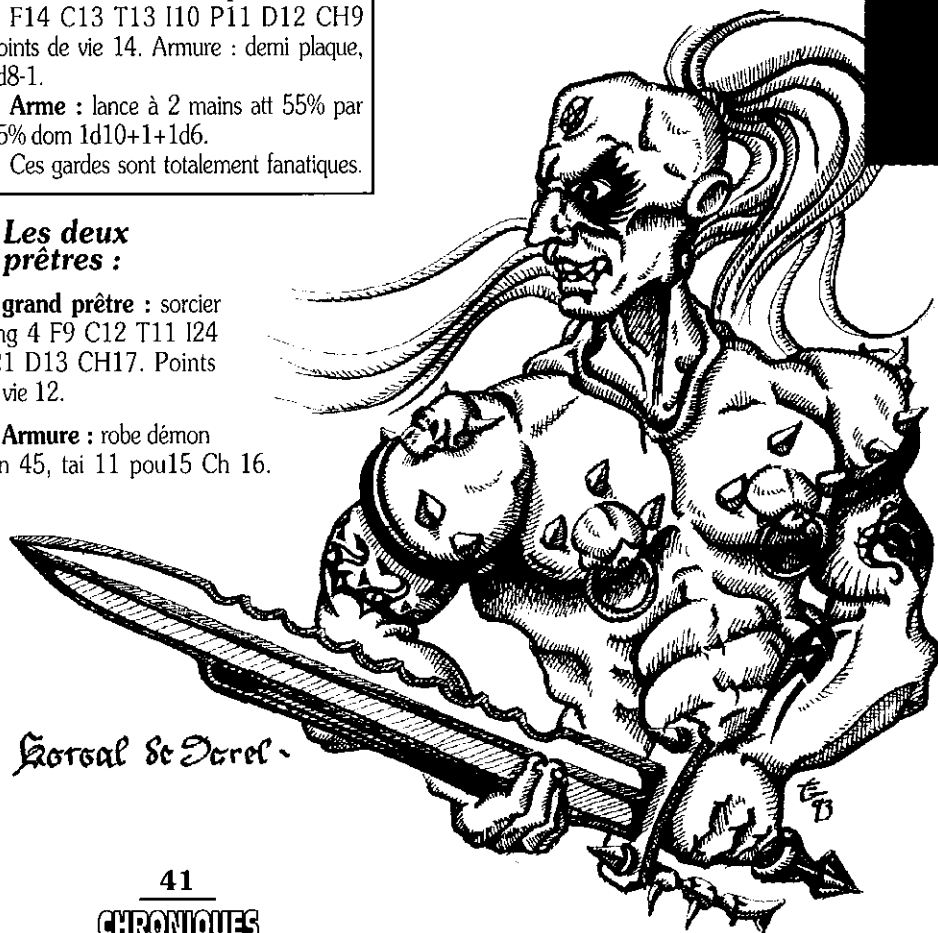
Eéquor

si jamais celle ci se matérialise, faites retirer des personnages à vos joueurs et entamez une épopée d'envergure cosmique, à moins que vous ne préfériez changer de joueurs.

LES PERSONNAGES JOUEURS :

HORGAL DE DOREL

Horgal, duc de Pikarayd, est de souche tout ce qu'il y a de plus noble et de surcroît



Horgal de Dorel.

un farouche guerrier. Comme tous les nobles de son pays, il a fait son éducation à la forteresse impie, où il se destinait à la prêtrise, mais ayant appris que la déesse Eëquor n'habitait pas la forteresse comme on le raconte, il renonça à cette voie et considère tous les prêtres comme des charlatans.

Il est cependant un adepte fêru du culte de Mabélrode, et est persuadé que le chaos est le seul moyen de faire évoluer les jeunes royaumes, même si la violence gratuite est à proscrire. Malgré son apparence, Horgal est un excellent diplomate et c'est pourquoi à l'annonce du mariage, le roi Kolthak l'a choisi pour représenter son pays et conserver à tout prix l'alliance qui unissait Argimiliar et Pikarayd. Horgal est conscient de la gravité de la situation, aussi fera-t-il tout pour préserver la paix et prouver l'innocence de son pays, ou dissimuler une éventuelle ingérence si tel est le cas.

Récemment, un traité d'entraide mutuelle a été passé entre Pikarayd et Pan Tang, et tout conflit ne pourrait qu'entraîner une guerre totale, trop coûteuse selon lui et pour laquelle son pays n'est pas prêt.

Prétentieux et hautain envers les roturiers, il sait toutefois rengainer sa morgue lorsque les circonstances l'exigent, mais a du mal à dissimuler son mépris envers tout ce qui concerne la loi.

Horgal a fait le voyage à cheval avec une escorte de 4 hommes, accompagné de son vieux serviteur le sénéchal Malchior.

Caractéristiques :

40 ans, cheveux et yeux noirs, haut de 2m pour 125 kg, Horgal est une force de la nature.

F22 C17 T17 I13 P11 D9 CH14. Points de vie 22. SAN 50 Armure : le cas échéant une plaque complète (1d10+2).

Combat : épée à 2 mains att 92% par 85% dom 2d8+1d6. hache de bataille att60% par55% dom 1d8+2+1d6.

Compétences : cartographie 62, mémoriser 82, naviguer 42, lire/parler Mabden 60, écouter 30, crédit 60, éloquence 65, persuader 55, éviter 60, équitation 80.

Bonus : connaissance 32, perception 1, communication 5, agilité 0, manipulation 4, discrétion -3.

AILINE

Ailine est une jeune prêtresse talentueuse d'Arkyn, le dieu de la nature dans l'église de la loi. Douce et d'un naturel calme, elle consacre sa vie aux études depuis l'âge de 16 ans, âge auquel elle est entrée au collège



d'Arkyn. Ses excellents états de service ont fait qu'elle a été désignée par le grand prêtre Morul pour le seconder lors de la cérémonie du mariage, et qu'elle a été chargée de faire construire le premier temple de la loi à Cadsandria, ainsi que d'initier le roi d'Argimiliar à ce culte. Elle a donc fait ses bagages mais est un peu anxieuse à l'idée de se déraciner.

Sa consolation était de vivre auprès de la reine Eliane, dont elle est l'amie et la confidente. Elle est donc grandement affectée par sa disparition et n'épargnera rien pour la retrouver. Ailine est non violente et n'emploiera la force que pour défendre ceux qu'elle aime. Elle est dégoûtée par ce qui émane du chaos et sera donc très mal à l'aise en présence d'Horgal, le duc de Pikarayd. Elle est angoissée de voir le trône confié au jeune prince Horic qu'elle trouve trop influençable et se méfie du régent qu'elle sent hostile aux cités pourpres.

Caractéristiques :

28 ans, cheveux noirs yeux bleus taille 1m65 poids 50 kg. Son élan est de 15.

F11 C14 T12 I16 P16 D13 CH15 Points de vie 14 San 80 Armure : non.

Combat : dague att 50% par 40% dom 1d4+2.

Compétences : premiers soins 70, mémoriser 40, musique 25, connaissance des plantes 60, langage commun 97, bas Melnibonéen 75, haut Melnibonéen 55, écouter 40, chercher 15, crédit 40, éloquence 40, persuader 50, chanter 55, nager 50.

Bonus : connaissance 17, perception 8, communication 11, agilité 5, manipulation 9, discrétion 5.

Magie : invoquer un élémentaire de l'eau : 60, une vertu de transport 80, toutes les autres vertus à 32%.

Ailine possède, liée à une bague, un élémentaire de l'eau.

ARIAMIR

Ariamir est un érudit, un vieux conseiller que le roi a relégué au rôle de précepteur du prince Horic. Il lui a appris l'art de la rhétorique, les langues vivantes, mais n'a jamais réussi à l'initier à l'art de la magie, même la plus élémentaire. Beaucoup le considèrent comme un vieux fou et il a tendance à encourager cette opinion en se faisant pas-



ser pour plus vieux qu'il n'est, ce qui lui permet d'endormir toute méfiance à son égard. Ancien serviteur du Chaos, il s'en est vite détourné pour se consacrer à la philosophie. C'est par accident qu'il a déniché un vieux grimoire et s'est initié à la magie runique (voir supplément Démon et Magie) qu'il n'utilise que rarement étant donné la fatigue qu'elle entraîne. Il considère d'un oeil goguenard les luttes Loi/Chaos qui sont pour lui des enfantillages : les hommes ne sont les jouets des dieux que tant qu'ils croient en eux. Les éléments, eux, sont tangibles et constants. C'est pourquoi il entretient de bonnes relations avec Lassa, sans pour autant la révéler comme une déesse. Ariamir voit d'un mauvais oeil la régence de, qui selon lui, l'a évincé du pouvoir et du poste qu'il aurait dû occuper. Il voue une réelle affection au prince Horic qu'il considère un peu comme son petit fils.

Caractéristiques :

65 ans, cheveux blancs, yeux gris ; taille 1m80, poids 65kg.

F7 C10 T13 I21 P17 D10 CH13. Points de vie 11, armure : non San 70.

Combat : dague att 50% par 40% dom 1d4+2.

Compétences : premiers soins 100, musique 80, connaissance des plantes 98, commun, haut et bas Melnibonéen 100%, crédit 45, persuader 50, chanter 75.

Bonus : connaissance 58, perception 14, communication 15, agilité 2, manipulation 12, discrétion 8.

Magie : invocation d'élémentaires/ eau - air 90, feu 21, terre 42, plus une maîtrise totale de la magie runique.

Ariamir possède trois élémentaires de l'air liés à son torque, ainsi qu'une gemme contenant 8 points de pouvoir qui sert de focus à l'utilisation de sa magie runique.

**HORIC**

Horic est le prince héritier d'Argimiliar, fils du roi Hozel. Jeune et impétueux, il reçut du vieil Ariamir l'éducation qui sied à un prince ; Horic estime beaucoup son vieux précepteur, bien qu'il le juge dépassé par l'époque et quelque peu sénile. Néanmoins ses conseils se sont toujours avérés d'une étonnante sagesse. Il apprit également le maniement des armes de Mefeldor, ancien assassin qui, ayant sauvé la vie de son père, est devenu responsable de la sécurité intérieure du pays et du contre espionnage, fonction exceptionnelle pour une personne de si basse origine, mais qui n'a jamais été contestée par personne étant donnée son efficacité. Mefeldor est devenu petit à petit le confident du prince.

Horic voyait d'un mauvais oeil le remariage de son père qu'il jugeait trop vieux pour cela et avec qui il avait des relations

très tendues. Mais surtout, il était tombé amoureux fou de la princesse Eliane des Cités Pourpres, et l'idée de l'avoir pour belle mère lui était insupportable. Aussi fut-il très affecté par sa disparition, plus que par la mort de son père qu'il n'a pas encore tout à fait réalisé. Le voila donc futur roi d'Argimiliar, sous la régence du chambellan, ceci jusqu'à sa majorité le jour de ses 20 ans, ainsi que le veut la loi d'Argimiliar. Il est conscient de la responsabilité qui pèse sur ses épaules et fera tout pour retrouver sa bien aimée et éviter ainsi une guerre meurtrière.

La tension est actuellement à son comble entre les Cités Pourpres, Argimiliar et Pikarayd, pays qui voyait d'un très mauvais oeil cette alliance. L'ambassadeur Horgal est d'ailleurs venu assister aux noces, et considère comme intolérable les soupçons qui pèsent sur sa nation. Le prince Horic doit présider ce matin le conseil d'urgence.

Caractéristiques :

19 ans, cheveux châtain, yeux noisette. Taille 1m92, poids 100kg.

F15 C14 T16 I13 P10 D12 CH16. Points de vie 18. San 50. Armure : au choix.

Combat : épée att 50 par 45 dom 1d8+1+1d6 grand bouclier att20 par 55 dom 2d6 lance att 25 par 20 dom 2d6+1.

Compétences : cartographie 35, mémoriser 30, naviguer 50, commun 70, bas Melnibonéen 20, Mabden 30, crédit 95, éloquence 60, équilibre 55, éviter 35, équitation 65, nager 30.

Bonus : connaissance 2, perception 1, communication 5, agilité 0, manipulation 4, discrétion -3.

Horic possède désormais l'épée royale, une épée magique qui ne peut être portée que par les rois d'Argimiliar. Elle confère à



l'utilisateur un bonus de 10% en attaque et en parade, ainsi qu'un bonus de 2d6 aux dommages.

Caractéristiques : F20 C60 T2 I5 P12 D40 CH25.

MEFELDOR

Mefeldor était un assassin accompli, jusqu'au jour où il sauva la vie du roi Hozel, lors d'une chasse où il s'était infiltré pour mener à bien une mission. Celui ci l'embaucha alors comme garde du corps, puis lui confia un poste dans le contre espionnage, dont il occupa bientôt la tête. Lorsque Horic, fils du roi Hozel, eut atteint l'âge de douze ans, il devint son maître d'arme et se lia d'amitié avec lui. Il a fait vœu de veiller sur le prince et de le protéger de son impulsivité. Mefeldor juge l'enseigne du vieil Ariamir désuet et trop théorique, mais respecte son grand savoir et a une grande amitié pour lui. Mefeldor est le seul à connaître le secret du prince et comprend son désarroi, malgré la tension qui régnait entre le père et le fils : Horic était tombé fou amoureux de la princesse Eliane, et a fait serment devant lui de la retrouver et de l'épouser.

Mefeldor aime à raconter qu'il a perdu son oeil en combattant un dragon, chose que bien peu croient mais qui est cependant vraie. Il réussit à s'enfuir et emporta comme trophée une écaille, dont il fit faire une dague. C'était il y a dix ans et une prophétie lui révéla que son destin était de retrouver le dragon et de le tuer ; mais Mefeldor ne croit pas aux prophéties. . . Mefeldor est le seul (à part les gardes) à véhiculer dans le palais en ames et en armure.

Caractéristiques :

32 ans, cheveux roux, oeil bleu (borgne). Taille 1m68, poids 65 kg

F14 C16 T11 I14 P17 D18 CH09. Points de vie 16, armure de cuir 1d6-1. San 80.

Combat : dague att 105 par 65 dom 1d4+2+1d6/ épée att 95 par93 dom 1d8+1+1d6/ arc att 65 dom 1d8+1+1d4.

Compétences : commun, écouter 92, chercher 50, voir 25, éloquence 25, persuader 50, éviter 70, équitation 85, jongler 50, faire un piège 45, embuscade 60, se cacher 65, mouvement silencieux 80.

Bonus : connaissance 11, perception 7, communication 7, agilité 13, manipulation 15, discrétion 8.

Sa dague, Dent de Dragon comme il l'appelle, est incassable et son tranchant est si aiguisé qu'elle confère un bonus aux dommages de 2 points.

Le reflet du van

Gaël Bernicot



es personnages de l'Appel de Cthulhu sont souvent des personnages tournés vers l'étrange et l'occulte, aussi n'ont-ils pas pu résister à l'envie de pimenter leur voyage en Europe centrale par une traversée des Carpates.

Nous sommes en avril 1925, cela fait 6 jours que les personnages voyagent en diligence parmi les paysages à la beauté fantastique des Carpates ; allant ainsi de fermes en auberges ils ont découvert un pays à l'écart du progrès. Tout ici rappelle les siècles passés, que ce soient les antiques églises ou les vieilles citadelles brûlées lors des invasions turques. Pendant leur périple les personnages ont appris des rudiments de roumain qui leur permettent de communiquer avec la population.

Il est 15 heures et la région se fait de plus en plus montagneuse, heureusement les personnages pourront ce soir se reposer dans une vraie ville : le petit bourg de Siéva. Du moins était-ce ce qui était prévu...

PRIS AU PIEGE

Soudain vers 17 h 30 la température se met à baisser ; le jour décline et la diligence chemine à flanc de montagne. A 18 heures tombent les premiers flocons de neige, si cette singularité a pu amuser les joueurs à ce moment là, il n'en est plus de même une demi heure plus tard lorsque la diligence se trouve prise dans une terrifiante tempête de neige. On n'y voit pas à deux mètres et chaque rafale manque de précipiter la diligence dans le vide.

Enfin, la voiture arrive au col ; au travers de la tourmente luisent faiblement les lumières d'un hameau, le cocher hurle de soulagement et se dirige vers le tout petit village de Sibiu.



Ce scénario est une histoire classique de vampire avec un mystère, les Carpates et un vieux château. Classique ? ... enfin c'est ce que croient les joueurs.

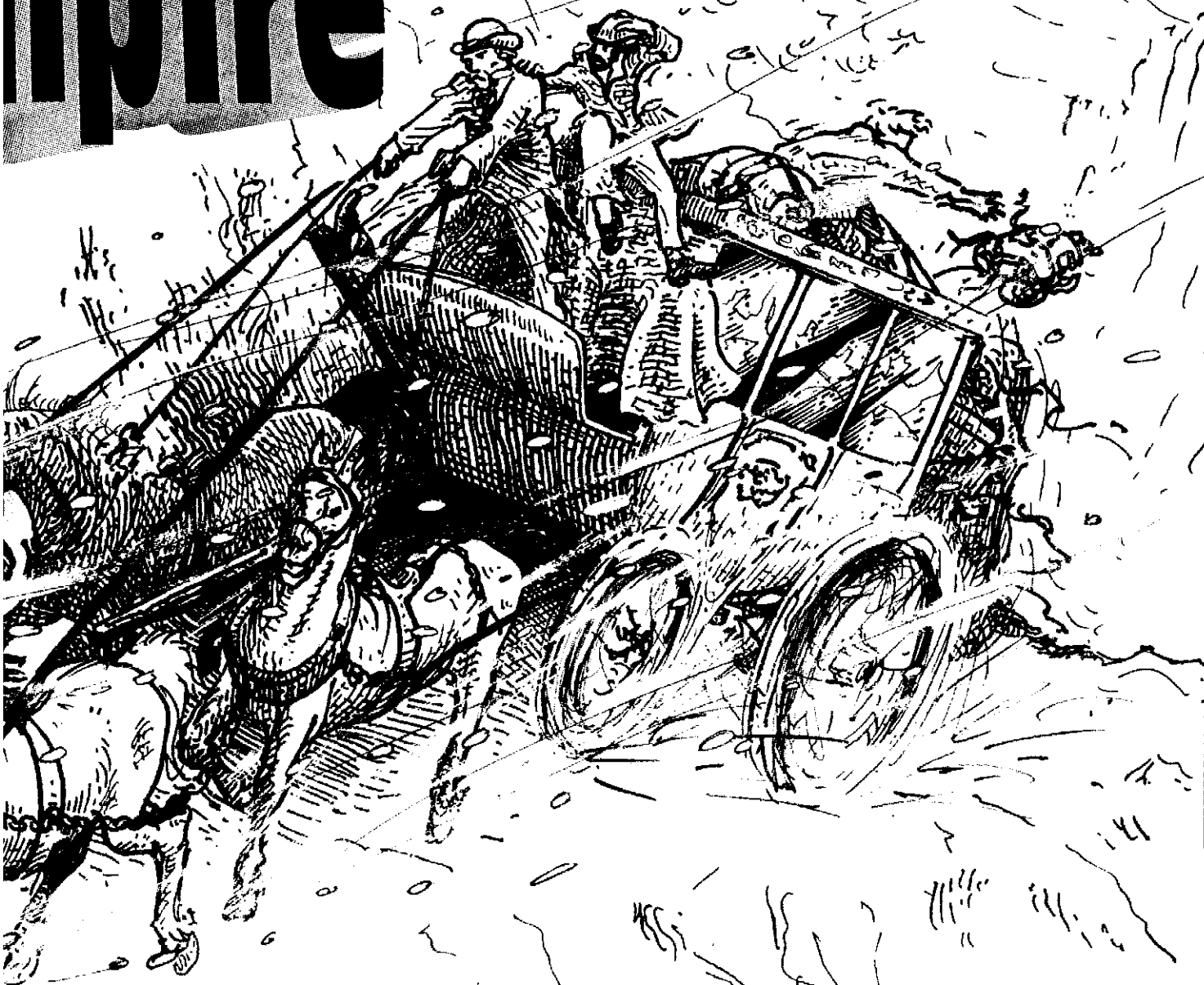


SIBIU

L'auberge

Les P.J. arrivent à l'auberge. L'ambiance est lourde, très lourde, les 12 paysans qui boivent sous le plafond bas sont tous très inquiets. La petite salle est faiblement éclairée par quelques lampes à pétrole et un feu de tourbe se consume lentement. Ici personne n'est aimable mais l'aubergiste offrira des chambres. On pourra péniblement soutirer les informations suivantes après un jeu de rôle qui devra rendre l'ambiance oppressante.

mpire



- C'est la tempête qui angoisse à ce point les habitants, ce phénomène se reproduit tous les ans depuis sept ans. D'avril à juin, la vallée est totalement isolée du monde, les cols bloqués. Les personnages sont pris au piège. L'agriculture locale est ruinée et les temps sont durs pour le village.

- Les paysans attribuent la cause de leur malheur à "ce maudit manoir du diable".

Il sera difficile de leur en faire dire plus, ils se méfient des étrangers.

Dans le village

Sibi est un hameau d'environ 250 âmes. Outre l'auberge on y trouve un petit magasin

où on peut acheter de la nourriture et quelques outils à des prix exorbitants. Pas d'armes. Une église se dresse également sur la place du village. Les P.J. pourront "visiter" Sibi dans la tempête avec cet éclairage fantastique des temps de neige.

Si les hommes sont presque tous à l'auberge, les femmes se trouvent pour leur part calfeutrées dans leurs maisons. Elles sont tendues et seront heureuses de bavarder.

On peut apprendre :

- Les mêmes informations qu'à l'auberge. Le manoir les terrifie réellement et elles raconteront de nombreuses histoires de

revenants. Cette bâtisse se trouve au fond de la forêt et plus personne n'ose y aller.

- Elles affirment qu'on a déjà entrevu une étrange forme ailée dans le village.

- Mais le pire de tout, ce qui crée une telle tension, ce sont les deux disparitions de l'année dernière ; deux hommes grands et forts dont on n'a jamais retrouvé trace. "La mère Sgereva vous en dira plus".

Elles conseillent à leurs hôtes de faire le signe de croix dès qu'il y a du danger, ou mieux, de porter des crucifix. L'ail protège aussi contre certains revenants. Enfin, ils pourront toujours trouver asile chez le pope.

SCENAR

Chez la mère Sgéréva

C'est une vieille femme aimable et bienveillante, mais on pourra ressentir qu'elle a beaucoup souffert car ses yeux sont tristes. Après avoir offert du vin ou du lait de chèvre aux personnages, elle sera prête à discuter.

- Elle donnera les mêmes informations que les autres femmes mais si on lui parle des disparitions elle expliquera que tout a commencé lorsqu'un moine qui avait fait une halte au hameau a disparu dans la forêt. C'était il y a sept ans et dix jours après la disparition, la tempête frappait pour la première fois la vallée.

- Les deux autres disparus sont ses fils, partis chercher du bois, ils ne sont jamais revenus, on a juste trouvé leurs outils et quelques traces de sang. Heureusement qu'il lui reste sa fille !

- Elle est persuadée que le coupable est un revenant de la pire espèce : un vampire. Elle raconte comment elle a parfois vu passer sa grande forme noire et ailée. *"Pour se protéger il faut de l'ail et un crucifix. Pour le tuer prenez un pieu et plantez-le dans le cœur du monstre avec un maillet"*. Et puis tout le monde sait que le dernier maître du manoir, tué à la guerre en 1615, était un terrible assassin, sadique et cruel...

Le pape Stefanescu

Dans l'église on trouvera le pape, un fringant vieillard de 95 ans. Ce personnage au port droit, presque athlétique, est un sage qui vit en harmonie avec la nature ; il irradie une aura de paix presque tangible. Il sera heureux de rencontrer les personnages et ceux-ci pourront apprécier sa culture fabuleuse (il parle plusieurs langues).

Cet homme de Foi a d'étranges pouvoirs : il arrête les hémorragies par apposition des mains, il peut calmer n'importe quel forcené par sa seule présence et il a une certaine empathie avec les animaux.

La discussion avec ce fabuleux personnage devra être un bon moment de jeu de rôle. De plus on pourra apprendre :

- Tout va mal dans le village et les choses les plus malsaines se produisent, il y a deux

ans des tombes ont été profanées et des ossements volés. Près des tombes il a trouvé d'étranges traces de sabot (en fait des traces de pince de Mi-Go).

- Une chose volante survole parfois la région pendant les mois de tempête, or cette créature il ne l'a jamais *"ressentie"* comme il pourrait le faire avec n'importe quel être vivant.

- Peut-être les personnages arriveront-ils à lui faire dire le fond de sa pensée : les histoires de vampires sont des fadaises, le dernier comte était en réalité un saint homme. Non, pour lui il s'agit de quelque chose de bien pire, quelque chose qui dépasse l'entendement humain (il pense au mythe de Cthulhu mais il le connaît mal, toutefois, il entrevoit sa puissance).

- La partie Nord du transept de l'église a été fermée pour ranger les documents administratifs du village qui de générations en générations ont été tenus par les religieux. Outre le registre des naissances, des mariages et des morts on trouve une ancienne étude géologique (1898) qui indique un fort gisement de minerais iodés sous le manoir. Si on interroge le pape au sujet de ce document il explique qu'il a été dressé par un savant un peu excentrique qui avait passé quelques mois de repos à Sibiu.

- Dans la bibliothèque du presbytère, on trouve de nombreux livres de théologie, de philosophie, d'astronomie, etc. Parmi ces ouvrages écrits dans de nombreuses langues, on peut dénicher un *"manuscrit Pnakotique"*, toutefois le pape refusera de prêter le volume.

LA CHOSE FRAPPE

Le lendemain, peut-être avant l'aube, à la fin d'une nuit tendue et agitée, les personnages sont réveillés par un hurlement qui leur glace le sang : mélange de détresse, de douleur et de terreur humaine. Quelques instants plus



36 15 MALIN

JOUEZ ET GAGNEZ !

tard, le village est en émoi, on cherche qui a hurlé alors que le jour tente vainement de percer la pénombre ouatée de la tempête. Peu après, on découvre une grande trace de sang dans la neige. Autour, la neige a été bouleversée. On peut voir très distinctement la trace de pas arrivant "au lieu du drame" mais aucune trace n'en repart (le malheureux a été emporté dans les airs). Une sorte de traînée rouge se détache de la grande tâche ensanglantée, mais après quelques mètres ce ne sont plus que quelques gouttes de sang qui souillent la neige et la piste finit par s'évanouir. Toutefois la traînée ensanglantée pointe tel un doigt funeste en direction du manoir. En cherchant bien, près de la tâche vermillon, on peut trouver un crucifix tordu.

Le disparu est le jeune Piotr Lotsku, il avait quinze ans et était sorti faire pipi.

VERS LE CHATEAU

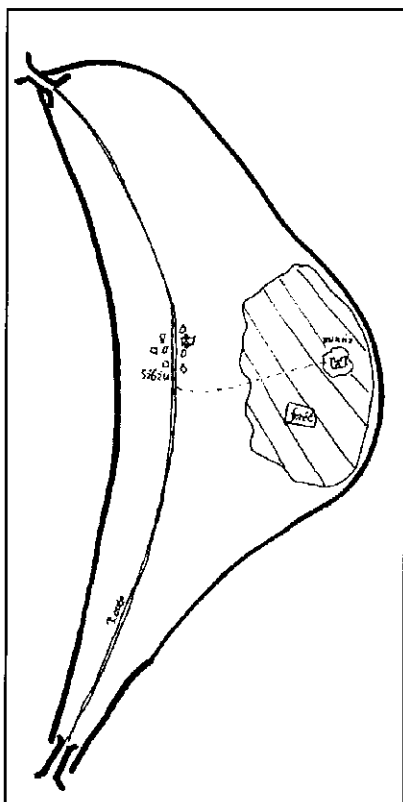
Les personnages, bloqués dans la vallée et oppressés par l'ambiance finiront par décider d'aller voir le manoir. Ils entreprendront alors une longue marche dans la tempête, sous la sombre fûtée d'une sinistre forêt de pins noirs. Après deux heures de

marche sur un chemin défoncé et inutilisé depuis des décennies, ils arrivent à une imposante grille en fer forgé. Le chemin est barré par un haut portail portant les armes des comtes locaux, un aigle tricéphale, ainsi que quelques croix. Le portail est fermé par un énorme cadenas rouillé.

Après avoir passé le portail, les personnages progressent quelques temps avant que quelque chose de mou tombe à leur pieds et

s'enfonce dans la neige. Aussitôt elle devient rouge : c'est la tête de Piotr qui les fixe de ses yeux vitreux et exorbités (1/1D6 SAN). Un jet d'écouter peut donner l'impression au personnage qui réussit le mieux son test, d'entendre un sinistre battement d'ailes.

Quelques minutes plus tard les personnages voient devant eux une sombre forme ailée, cette fois le battement d'aile est évident.

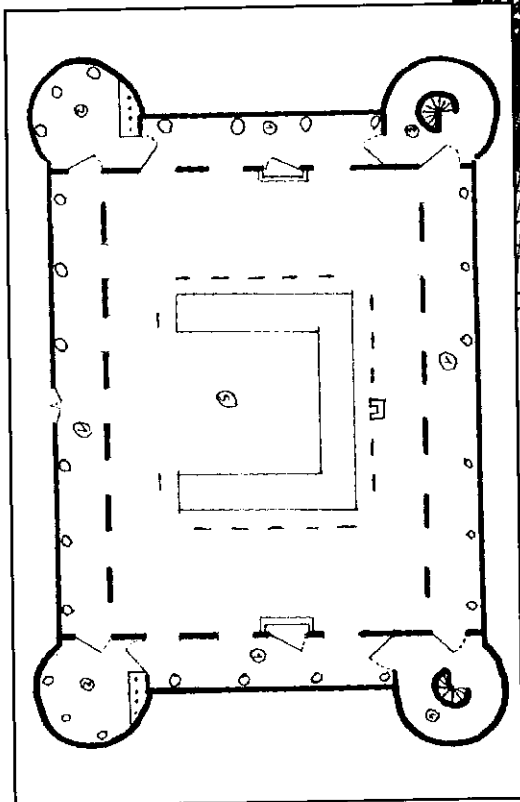


LE MANOIR

Il est temps d'éclaircir les choses pour le M.J. Si la thèse de l'existence du vampire semble crever les yeux, un lecteur sagace aura pu noter quelques incohérences : la chose agit le jour (la chute de la tête et la rencontre sur le chemin), il y a des croix un peu partout, le crucifix n'a pas protégé la dernière victime et enfin il n'y pas de fondement historique à l'histoire d'un possible comte-vampire. Que se passe-t-il alors ? Le vampire est-il d'une espèce mutante ? Et bien non ! Nos joueurs n'ont pas du tout affaire à un vampire mais à une bande de Mi-Go qui veulent écarter les gêneurs, afin d'exploiter tranquillement leur mine de iodore. Quant au mystérieux moine disparu, c'est le serviteur des fungi.

Il est conseillé au M.J. d'insister sur l'ambiance étouffante d'un bout à l'autre du scénario pour que la visite du manoir qui est une exploration mystérieuse et angoissante ne tourne pas à la donjonnerie burlesque.

De l'extérieur, le manoir est une grande bâtisse noire qui semble vous écraser de sa masse dès que vous en approchez. C'est une forteresse du XIVème siècle rénover trois cents ans plus tard mais maintenant complètement délabrée et à l'aspect peu engageant. Toutes les fenêtres sont condamnées



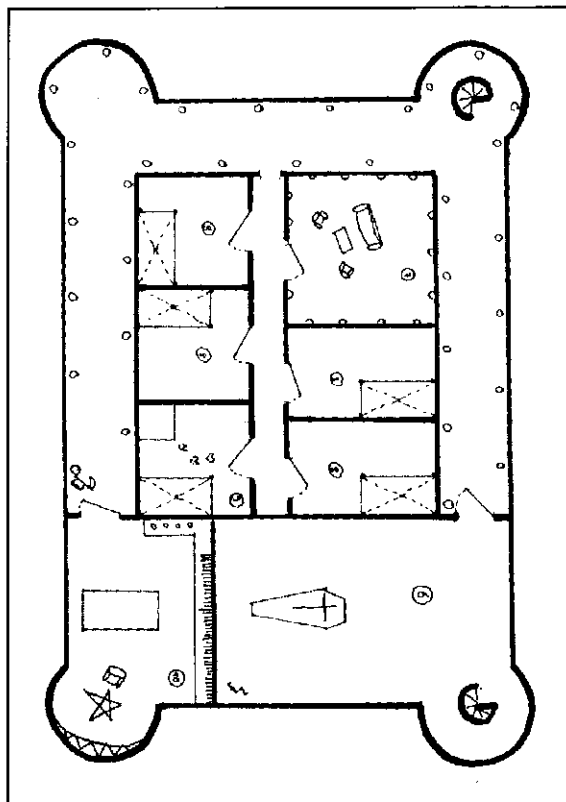
par des planches qui les obstruent totalement. La grande porte d'entrée s'ouvre d'un coup d'épaule, bien entendu, elle grince affreusement.

A l'intérieur, ce sont les épaisses ténèbres ; là, règnent la poussière et les toiles d'araignées. Les murs de pierre sombre ruissellent d'humidité et l'atmosphère est glaciale.

La galerie

Elle fait le tour de la grande

salle qu'elle surplombe légèrement. Contre les murs se tiennent des armures portant des hallebardes. Lorsque l'on marche dans la galerie il arrive qu'insidieusement, une arme se décroche et tombe sur un des personnages. Si l'infortuné n'évite pas l'arme, il perd 1D6 points de vie. Ce phénomène n'est pas tout à fait fortuit, et peut se répéter de temps en temps. Si on ouvre le heaume d'une armure, on tombe nez à cavité nasale avec un crâne dont le front est marqué d'un pentacle. Ces squelettes viennent tous du cimetière et ont été volés il y a deux ans.



Salle d'arme

On y trouve trois armures ainsi qu'un râtelier avec 2 haches et deux épées à deux mains. Les murs sont couverts de tapisseries en lambeaux représentant diverses scènes de carnages héroïques. Lorsque l'on entre dans la pièce, une des armures se met à bouger et attaque avec une épée à deux mains. C'est un squelette animé par la science Mi-Go.

Escalier vers l'étage supérieur, pas de problème

Escalier vers l'étage supérieur avec problème :

Au moment où les personnages entreprennent de gravir les marches, ils entendent un bruissement étrange et de petits couinements. Soudain, 300 gros rats noirs dévalent l'escalier (0/1D3 San ; -1d2 P.V.).

La grande salle

C'est une grande salle de festin avec une vieille table en U poussiéreuse. Au milieu se trouve un grand fauteuil, si un des personnages s'assoit dessus retentiront alors les bruits d'une grande fête : rires, chants, discussions et bruits de vaisselles. Le vestige sonore de cette fête d'une époque révolue retentissant dans la solitude glacée de la salle est terrifiant (0/1d2 SAN).

Si on fouille le siège, (sur un TOC/2) on trouve le moyen de décrocher le coussin et on découvre une machine étrange. L'engin, de fabrication Mi-Go, ne ressemble à rien de connu ; son métal verdâtre est extra-terrestre. L'alimentation en énergie se fait à partir du froid de la salle.

La chambre mortuaire

Cette pièce est entièrement tendue de soie noire et un cercueil se tient juste au centre. Le cercueil, vide, aura pour effet d'attirer l'attention et ainsi de ne pas faire repérer le "zombie" qui se trouve dans le coin de la pièce. Ce zombie est armé d'une faucille. C'est une production de la technologie Mi-Go, il s'agit du corps d'un des deux hommes disparus dont le cerveau a été enlevé et remplacé par une machine. Si les personnages examinent de près le zombie après l'avoir détruit, peut-être verront-ils les petites électrodes qui émergent sur les tempes.

Salle de chasse

A la différence du reste du manoir où règne la poussière, cette pièce est parfaitement propre. Elle serait tout à fait accueillante pour l'investigateur angoissé si les trophées accrochés aux murs n'étaient pas des trophées humains (1/1D4 SAN). Sous les têtes empaillées sont accrochées de vieilles armes à feu aujourd'hui inutilisables.

Chambre sans intérêt

On y trouve un vieux lit à baldaquins.

Chambre menant à la mine

Cette chambre est semblable aux précédentes si ce n'est que l'on y trouve, en plus du lit, une étrange armoire métallique. Cette armoire est fermée à clé. Un T.O.C. révèle au sol des traces de terre qui ont la forme de pinces, de plus il n'y a presque pas de poussière dans la pièce.

L'armoire est l'accès à la mine, il suffit d'y entrer et de fermer la porte pour que lorsqu'on l'ouvre à nouveau, on soit dans la mine.

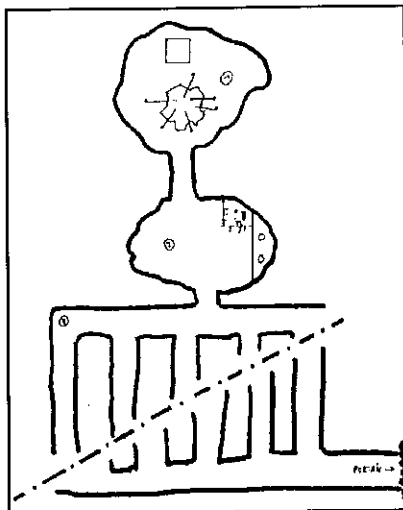


Le bureau du moine

La porte est gardée par le cadavre animé du second disparu, il est armé d'une faux, et se cache derrière une armure.

Quand les personnages rentrent dans cette pièce, ils voient un bureau et un grand fauteuil qui leur tourne le dos et regarde vers un étrange vitrail. Du fauteuil montent quelques vers, le vitrail se met alors à luire, s'animant et révélant une vingtaine de Mi-Go travaillant dans les plaines battues par les vents glacés de Pluton. Puis le vitrail devient plus flou et une scène similaire apparaît mais cette fois, sur la Lune. Enfin apparaît une image des fungi travaillant dans la mine juste sous le manoir. A ce moment une voix s'élève du fauteuil :

SCENAR



"Mes amis travaillent bien !". 1D2/1D8 SAN sont perdus à cause du spectacle. Le fauteuil pivote alors. Dans ce fauteuil les personnages peuvent voir un homme, enfin ... ce qu'il en reste. Le moine est maintenu en vie végétative grâce à toute une machinerie complexe, en maints endroits l'os est à nu et de nombreux tuyaux partent en tous sens de ce monstre. Le moine est étroitement sanglé au fauteuil qui le maintient en vie et au travers du réseaux de tuyaux et de fils qui sortent de sa poitrine ouverte, on peut voir le cœur qui bat à un rythme anormal et frénétique. Le spectacle de la masse de métal et de chairs à vif qu'est devenu cet homme fait perdre (1D2/1D8 SAN). La surprise tord d'abord sa face grimaçante et décharnée mais le moine dégainé prestement un Cal 38 et tire.

Sur le moine on trouvera une clé notée "mine" qui ouvre l'armoire en métal donnant accès à la mine. Sur les étagères on trouve 6 doses de breuvage de l'espace et, parmi une bibliothèque occulte très étendue, "Unausprechlichen Kulen", "Le livre d'Eibon" et "les écrits de Ponape". Dans le tiroir du bureau : trois chargeurs pleins pour un Cal 38.

LA MINE

Machine à tempête

Cette caverne contient "l'armoire" d'arrivée qui fonctionne de façon identique pour remonter au manoir. De plus on trouve une énorme machine qui vibre et siffle de façon étrange et qui émet des rayons multicolores. Il s'agit de la machine à tempête qui maintient le climat dans la

vallée ; il suffit de l'endommager pour que le temps revienne à la normale.

Boîtes à cerveau

Dans cette caverne, on découvre une machine qui prend tout un côté de la pièce et une table sur laquelle se trouvent deux cylindres de métal bleuté. Un des cylindre est relié à la machine par 7 fils. En fait, ces boîtes contiennent les cerveaux des deux disparus ; bien sûr les deux malheureux sont devenus fous mais l'un d'eux est resté branché à la machine qui lui donne les sens et la parole. Régulièrement la pièce est emplie de la plainte lugubre et métallique du fou (0/1D4 SAN).

Les galeries

Dans les galeries travaillent 6 Mi-Go qui extraient du minerai et remplissent des

bennes à lévitation magnétique. Ces bennes sont ensuite transportées directement par un portail permanent dans une usine de Yuggoth (Pluton).

SUR YUGGOTH

Si les investigateurs visitent les galeries ils finiront par trouver un étrange couloir dont les parois sont lumineuses et vaporeuses. Au fond du passage on peut voir un carré plus sombre : une issue. Ce couloir mystérieux est en fait un portail vers Pluton et donne sur une "usine" des Mi-Go.

Si les personnages s'engagent dans le portail ils souffriront vite du froid qui ne cesse d'augmenter au fur et à mesure



qu'ils progressent. Il leur faudra cinq minutes pour arriver au bout du tunnel mais leurs montres indiqueront, elles, que cela fait plus de six heures qu'ils marchent. Si les personnages sortent du portail sans avoir bu le breuvage de l'espace, ils sont tués sur le coup par le froid et l'absence d'atmosphère de Yuggoth. Sinon, ce qui n'est guère plus réjouissant, ils pourront contempler une gigantesque installation de fabrication où travaillent plus de 500 Mi-Go (1D10/2D20 SAN). Si à ce moment, comme c'est le plus probable, les personnages deviennent fous, vous pouvez choisir, s'ils ont bien joué, de leur permettre de s'échapper complètement hystériques par le portail. S'ils ont détruit la machine à tempête, le pope se trouve alors dans le manoir et pourra les sauver in-extremis des 33 Fungi qui les poursuivent. Si les joueurs ont été mauvais ou que la tempête hurle toujours dehors, alors massacrez-les.

Si les personnages détruisent la machine sans se faire tuer, il pourront assister au spectacle de la vallée riante sous un grand soleil. Les hommes du village, galvanisés, brûlent alors le château. Le pope, qui a tout compris, place ensuite de nombreux signes des anciens dans les ruines fumantes. Ce spectacle rassurant pour la race humaine fait gagner 1D20 points de SAN aux investigateurs.

QUELQUES CHIFFRES

Pope Stéfanescu : FOR 07 DEX 18 INT 17 CON 09 APP 16 POU 18 TAI 06 EDU 20 AGE 95 Depct 7m/r PV 08. Il peut arrêter les hémorragies, calmer les fous et communiquer par empathie avec les animaux. Il parle roumain, anglais, allemand et italien. Mythe de cthulhu 5%.

Le Moine : FOR 03 DEX 13 INT 14 CON 02 APP 15 POU 16 TAI 14 EDU 15 AGE 68 Depct 0m/r PV 08. Cal 38 55% Mythe de Cthulhu 80%.

Pour les squelettes voir page 135 des règles, pour les cadavres animés (considérés comme zombis) voir page 136. ■



AU SECOURS

Sans doute vous souvenez-vous d'avoir laissé vos aventuriers à Scalld, à la veille de leur grand départ pour la brousse. Il leur reste, avant de partir, une douzaine d'heures dans la capitale coloniale. Souhaitons qu'ils les mettent à profit...

  Lorsque la nuit se fera sombre et tranquille, l'espion viendra chercher les aventuriers pour une sortie en secret de la cité. Par une porte dérobée, dont les gardes ont été mis dans la confidence, le petit groupe passera hors des murs et de leur rassurante protection. Leur ayant intimé de faire le moins de bruit possible, Gerdwind entraîne les personnages vers le Sud. La route sera longue, d'environ deux jours et les intrépides voyageurs devront à la fois prendre garde aux dangers de la nature hostile qu'ils auront à traverser, et à celui représenté par les fréquentes patrouilles des tribus de Macacoho.

ées Officielles de
Dragons®

(le la page 45 du numéro 28)

PAVE
D'OUTRE MONDE

5 DE SCALD



Note MJ : Le MJ trouvera en annexes les caractéristiques de quelques types de guerriers noirs. Pour ce qui est des fauves, reptiles et autres animaux que les aventuriers pourront avoir à affronter, l'on en trouvera les caractéristiques dans les différents manuels de jeu (MM1, MM2 etc...). Précisons que, faute de place, ces rencontres ne sont pas proposées dans ce texte, au MJ de les improviser. Qu'il soit sans pitié, il n'y a aucune honte à finir dans l'estomac du roi des animaux ou sous la patte d'un noble éléphant. Pour ce qui est des patrouilles de guerriers, notons qu'elles ne pourront avoir lieu que de jour avec un pourcentage de risque de 25% toutes les deux heures. Ce pourcentage passant à 50% dans les quatre dernières heures de progression. Il est enfin évident que dès qu'ils seront en vue du camp du sorcier, les personnages auront à éviter un nombre beaucoup plus important de sentinelles, de jour comme de nuit.

Heureusement, les aventuriers pourront rapidement constater que leur guide connaît parfaitement la brousse et que, si le besoin s'en fait sentir, il ne recule pas devant le combat. Il leur permettra d'éviter bien des embûches mais, présentera un inconvénient majeur : s'il venait à être tué, les aventuriers n'auraient pas beaucoup de chance de retrouver leur chemin vers Scalld, s'ils s'en sont éloignés de plus d'une journée de marche.

PETITE PROMENADE DANS LA BROUSSE

Groupés derrière leur guide, les aventuriers avancent donc prudemment en direction du campement du Sorcier Macacoho. Au lever du jour, s'ils n'ont pas fait de rencontre fatale, il pourront faire une courte halte avant de repartir. Mais, cette fois sous une chaleur écrasante (au maître de juger, mais il semble peu probable qu'ils puissent endurer de lourdes armures de métal). Ils avanceront lentement et devront, sans doute, se reposer fréquemment. Le terrain qu'ils traversent se compose de hauts buissons d'épineux qui gênent la visibilité et privègient les mauvaises surprises. A l'issue de la première journée de marche, les aventuriers arriveront au bas de petites collines boisées. D'après Gerdwind, le campement principal de Macacoho se trouve de l'autre côté des collines. Après quelques heures de sommeil (il sera prudent de prévoir des tours de garde), il faudra repartir et marcher toute



la nuit pour arriver au sommet des hauteurs. De là, les aventuriers pourront voir, au loin, sur une vaste plaine, un immense campement fait d'une multitude de huttes de peau et de bois, ceintes d'une palissade moyennement haute. Le campement est le théâtre d'une intense activité, mais les personnages en sont encore trop loin pour avoir une vue précise. La dernière journée du voyage devrait permettre d'atteindre les limites du camp, si tant est que les aventuriers redoublent de vigilance. La descente et surtout la progression en terrain découvert qui suivra présentant, l'on s'en doute, des risques accrus. A la moindre alerte, des centaines de guerriers se mettront en action et il est fort peu probable que les personnages puissent leur échapper. Si c'est le cas, leur fin sera peu glorieuse. Ceux qui seront capturés vivants seront enterrés dans des fourmières, ou écorchés vifs selon l'humeur du moment. Les aventuriers, aidés par leur guide, devront donc faire montre de trésors

d'ingéniosité pour parvenir, sains et saufs, à la palissade. Rien ne les oblige, bien sûr, à tenter cette délicate approche de jour. La palissade est faite de rondins de bois, assez profondément enfoncés dans le sol. Sa hauteur ne dépasse pas 2 mètres et elle ne sera pas bien difficile à escalader. De plus, pour aider un peu les aventuriers, nous admettons que les parages intérieurs de la palissade sont peu fréquentés.

LE CAMPEMENT DU SORCIER

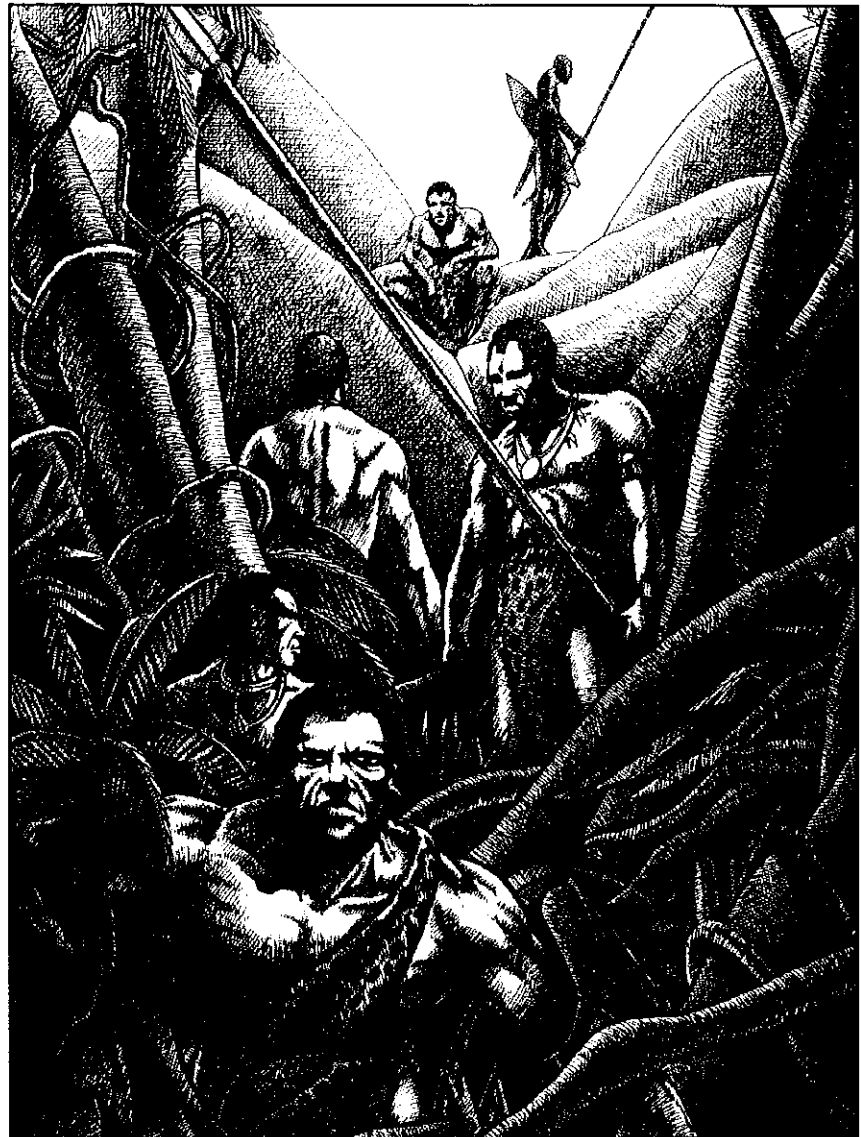
Les aventuriers se trouvent maintenant à l'intérieur du camp de Macacoho, du moins, le souhaitons-nous. Il est important qu'ils comprennent rapidement que tout ce qu'ils ont vécu précédemment n'était rien à côté des risques qu'ils vont devoir désormais courir. Tout d'abord, ils n'ont aucun moyen de

situer la case du sorcier. Elle ne porte aucun signe distinctif. Donc, bien qu'ils aient pu se faire une bonne idée du camp du haut des collines, ils ne sont pas beaucoup plus avancés. Ensuite, ils sont littéralement dans la gueule du loup. Même si la nuit, le camp est plus tranquille que le jour, il reste toujours de bien encombrantes patrouilles. De plus, les guerriers ne sont pas seuls dans le camp, il y a avec eux leurs épouses et leurs enfants ainsi que de nombreux animaux. Tout ce petit monde additionné doit représenter environ 50 000 chances de se faire remarquer. Les femmes et les enfants ont des voix perçantes et les chiens, bovins et ovins manifesteront très bruyamment leur surprise de sentir "l'odeur des blancs" à laquelle ils ne sont pas habitués.

En un mot, les aventuriers sont aussi repérables qu'une mouche dans un bol de lait, ou presque. Ne doutons cependant pas de leurs capacités intellectuelles qui devraient les rendre à même de trouver une solution pour repérer le gîte de Macacoho. L'une d'elle sera de parvenir à capturer, discrètement, un habitant du camp et à le faire parler. Cela présentera des risques et l'inconvénient que seuls 5 % des noirs parlent le commun. Remarquez, on peut toujours se comprendre lorsqu'on le veut vraiment. Il y a d'autres solutions qui s'imposeront, d'elles-mêmes, en fonction du déroulement du jeu, laissons au MJ et à ses joueurs le plaisir de les découvrir. Cela fait, il ne leur restera plus qu'à traverser tout le camp pour se rendre vers le centre où se trouve la demeure du sorcier, ce qui pourra s'avérer assez amusant. Quoi qu'il en soit, si nos braves aventuriers sont encore de ce monde, voyons un peu ce qu'il vont pouvoir faire de beau dans la grande tente de peau du puissant Macacoho.

CHEZ MACACOH

Avant de faire entrer, s'ils y parviennent, les aventuriers dans la case, le MJ fera un tirage secret et aléatoire (de préférence) pour déterminer si le sorcier est chez lui au moment où l'action sera entreprise. De façon générale, Macacoho ne quitte pas sa tente la nuit -il la passe en prières et en incantations-, par contre, de jour, il n'y a que 15% de chances qu'il y soit. Dans ce cas, si le sort ne les favorise pas, les personnages devront faire preuve de patience, à moins qu'ils aient l'inconscience de le chercher ailleurs dans le campement. La tente délimite un vaste espace peu éclairé et presque toujours (85% de chances) envahi d'une fumée acre. L'intérieur est gardé en perma-



nence par Youndé, le garde du corps personnel et ami du sorcier. Avant d'envisager autre chose, si Macacoho n'est pas présent, il faudra obligatoirement le combattre. Si ils sortent vainqueurs de ce combat, ils pourront, ensuite, faire ce qu'ils avaient prévu. Encore faudra-t-il qu'ils aient la chance que les bruits du combat n'attirent personne. Par contre, si le sorcier est présent dans la tente au moment où les aventuriers y entrent, les choses pourront se passer très différemment.

Entretien avec un sorcier

Il est possible, nous avons vu dans quelles conditions, que Macacoho soit dans sa hutte, lorsque les aventuriers y pénétreront. A moins que ces derniers ne se ruent aveuglément sur lui, il retiendra Youndé et ques-

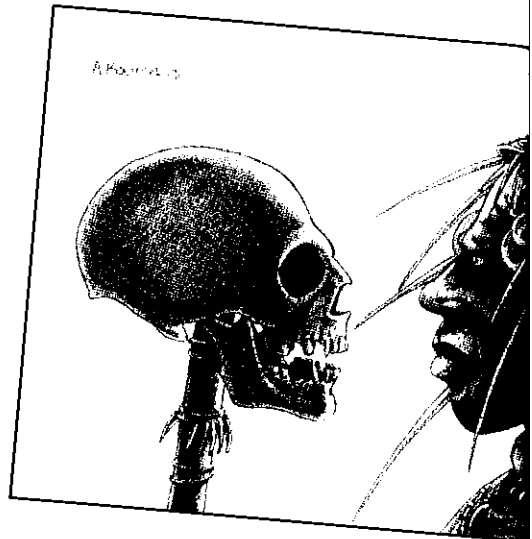
tionnera, aimablement ses visiteurs sur le but de leur venue. Ne pas tenter de remplir tout de suite et sans réfléchir leur mission, pourra être très instructif pour les aventuriers. Le sorcier ne montre aucune agressivité et est prêt à pardonner l'intrusion, si les personnages se montrent dans les mêmes dispositions. Il les invitera à prendre place sur des coussins disposés, sur le sol, vers le centre de la tente. Il est loin, très loin d'être idiot et a parfaitement deviné la mission qui a amené les aventuriers dans son camp. Il évitera cependant la moindre allusion et dirigera l'éventuelle conversation sur un autre sujet : la cohabitation des deux peuples dans la région. Macacoho est un homme profondément pacifique. Seul le massacre de ses frères et les nombreuses injustices supportées, jusque là, par son peuple, l'ont poussé à la guerre. Une guerre qu'il conduit sans haine et avec le désir d'épargner le plus de vies possible. Ce sont les colons de Scald et

3615 MALIN

des autres cités qui l'ont poussé à cette extrémité. Il rappellera, à ce propos, ses tentatives de médiations et l'accueil qu'elles reçurent. Il sait que cette fois, son armée a atteint une telle puissance que rien ni personne ne pourra l'arrêter, mais il est, cependant, encore ouvert à la négociation. Macacoho se dit prêt à rencontrer le gouverneur et à trouver un terrain d'entente avec lui. Avant de poursuivre cette intéressante collaboration, il propose aux personnages de faire le tour de son campement. Cette visite, si elle a lieu, se déroulera devant la plupart des habitants, les guerriers et leurs familles. Elle permettra aux aventuriers de constater la véracité des dires du sorcier. Son armée est, sans aucun doute, imbattable. Du moins pas par les forces qu'ils ont eut le temps de voir à Scalld. Si Macacoho donne l'ordre de l'attaque, la ville ne résistera même pas une journée. Lorsque la visite sera terminée, les aventuriers seront invités à revenir dans la tente pour prendre un repas et continuer la conversation. Bien sûr, à tout moment, les aventuriers pourront prendre le risque de tuer le sorcier. Pour ce faire, il faudra certainement combattre Youndé qui ne quitte pas son maître des yeux et, peut-être, se battre contre le sorcier lui-même. Il faudra aussi tenir compte des guerriers du camp qui ne les laisseront pas s'échapper comme ça. Enfin, si les aventu-

riers réussissent à tuer Macacoho, ils auront rempli leur mission. Si ils sont encore là pour le constater, ils verront que, très peu de temps après la mort de leur chef, les tribus rompent leur cohésion, retournant sur leurs terres respectives. Seule la présence de Macacoho les maintenait unies. Mais le choix des aventuriers sera peut être différent, retournons donc dans la tente. Des femmes ont servi une collation copieuse et savoureuse, que les aventuriers pourront arroser de lait ou d'un alcool céréalié très fort. Rapidement, le sorcier précisera l'offre qu'il a décidé de faire aux chefs de Scalld. Il est disposé à ne pas recourir aux armes et à autoriser les colons à continuer leur vie comme par le passé. Mais à une seule exception près : l'arrêt définitif de l'esclavage. Non seulement il exige qu'il lui soit assuré que la traite cessera, mais aussi que les noirs employés dans la cité y auront les mêmes droits que les blancs. En contre partie, il signera une paix définitive et ne verra pas d'inconvénient à la reconstruction des cités détruites. Voilà, ses propositions sont simples et précises. Il n'en démordra pas. Si elles sont refusées ce sera la guerre et la destruction de Scalld, entraînant la fin de toute présence des hommes de Hiarff sur les Terres Noires. Les personnages se retrouvent donc émissaires de Macacoho. Une dernière fois, ils auront le choix : soit tenter

de le tuer, nous avons déjà évoqué les risques, soit repartir vers Scalld pour porter son message au gouverneur. Dans ce second cas, une escorte leur sera fournie pour leur éviter les mauvaises rencontres.



Les Aventuriers peuvent aussi refuser de servir de messagers et ne pas tenter, non plus de tuer le sorcier. En ce cas, ils pourront librement regagner Scalld, également avec une escorte. Mais Macacoho considérera leur refus comme un rejet de ses propositions.

DE RETOUR A SCALLD

Si les aventuriers ont l'escorte du sorcier, le voyage se passera sans grandes difficultés.

ANNEXES A LA SECONDE PARTIE

- **Les guerriers noirs** : guerriers 1 à 6ème niveau. AL : N et CN. Au MJ de tirer les autres caractéristiques. Ils sont armés de javelots, d'arcs longs et d'une sorte de grande machette (idem épée longue). Leur classe d'armure (avec leur grand bouclier) ne peut pas être inférieure à 8 (dextérité minimum de 16). Notons que l'armée réunie par le sorcier compte environ 10 000 guerriers.

- **Les chefs guerriers** : guerriers 7 à 9ème niveau. Ce sont les meilleurs guerriers du sorcier, ses chefs de guerre. Ils sont au nombre d'une centaine environ et commandent des détachements plus ou moins importants. Leur alignement est neutre et ils sont armés comme leurs hommes mais ont en plus l'usage de flèches empoisonnées (mort si jet de protection raté).

- **Youndé** : guerrier niveau 9. AL : NB.

CA : 6. PdV : 80. Dom : 1-8 + 2 (hache magique). F.18/00, I.14, S.15, C.18, D.17, Ch.13. Youndé est un grand et puissant guerrier animé d'un profond attachement et d'une totale loyauté pour Macacoho, pour qui il donnera sa vie sans aucune hésitation. Au campement, sa tâche consiste à garder la tente du sorcier et à veiller sur les rares heures de sommeil que ce dernier s'accorde. Hors du camp, il ne quitte pas une seconde son maître.

- **Macacoho le sorcier** : magicien niveau 12 / Clerc niveau 10. AL : NB. CA : -5 (protection magique en permanence) PdV : 55. Dom : aucune habilité de combat classique. F : 7, I : 19, S : 18, C : 14, D : 16, Ch : 16. Macacoho est un homme de grande taille, très maigre, aux cheveux blancs. Il semble en permanence très fatigué, ce qui ne l'empêchera pas, en cas de nécessité, de combattre. Dans ce cas, il

utilise exclusivement la puissance de sa magie. Les sorts à sa disposition seront choisis par le MJ sur la base des deux niveaux de la bi-classe du sorcier. Le MJ peut prévoir aussi de le doter de quelques objets magiques de bonne puissance. Le plus important pour jouer ce PNJ est de ne jamais oublier son extraordinaire intelligence.

- **L'espion Gerdwind** : voleur niveau 6. AL : CN. CA : 2. PdV : 31. F : 15, I : 12, S : 10, C : 14, D : 17, Ch : 11. Gerdwind est un homme d'environ trente ans, relativement sympathique et très efficace. Il est équipé d'une armure de cuir très pratique et peu chaude. Il combat aussi bien avec une épée longue qu'à l'arc (composite) et sait, si nécessaire, manier la dague à la perfection. Si il le désire, le MJ pourra le doter de quelques objets magiques compatibles avec son niveau et sa classe.

Si par contre, ils sont seuls, ils devront compter, en plus des embûches rencontrées à l'aller, sur le fait qu'ils seront certainement poursuivis par les guerriers fous de rage après l'assassinat de leur chef. S'ils sont porteurs du message du sorcier, il leur faudra de la diplomatie pour convaincre le gouverneur qu'il n'y a pas d'autre choix que d'accepter les très honorables conditions proposées par Macacoho. Cela ne devrait pas être très diffi-

cile, le gouverneur étant lassé de la guerre et conscient de l'infériorité catastrophique de ses troupes. Il se contentera de protester par principe, mais il est, en fait, soulagé. Une fois la paix signée entre Macacoho et lui, les aventuriers seront fêtés comme les sauveurs de la colonie et toucheront le double de la récompense promise, à leur retour à Hiiarff. Si ils ont tué le sorcier et s'ils ont réussi à regagner Scald, le gouverneur les félicitera et s'empressera de les renvoyer chez le roi Roölf. Cette victoire et la débâcle qui s'en

suivra chez les troupes du sorcier seront, certainement, d'assez courte durée et le gouverneur en est conscient ; d'autre part, il souhaite s'attribuer tout le profit de ce succès, malgré tout non négligeable. Enfin, si les personnages ont refusé de transmettre le message de Macacoho et que, de plus, il n'ont pas pu l'éliminer, le gouverneur les rendra responsables de la ruine qui menace sa ville et ils seront jetés en prison. Le jour de l'attaque, ils seront sortis de leur geôle et placés en première ligne. ■



LE VAMPIRE DE DUSSELDORF

Dans l'Allemagne de la montée du nazisme, durant deux ans, de 1928 à 1930, un terrifiant criminel, un monstre sans pitié va semer la terreur dans la ville de Dusseldorf. Il se nomme Peter Kurten et l'Histoire en gardera mémoire sous le nom de "Vampire de Dusseldorf". Tout commence en juillet 1928... Peter Kurten, ancien fantassin des tranchées, marié sans enfants et camionneur de son état, écoute avec intérêt l'un des discours enflammés du docteur Goebbels dans un cinéma de Dusseldorf, le Corso. Il fait très lourd et lorsque Peter quitte le cinéma, il est au comble de l'excitation. L'appel du sang, du meurtre, un appel qu'il connaît depuis son adolescence a retenti en lui. Il marche sans but dans la ville, prenant par hasard la direction du fleuve. Là, tout est calme dans les maisons cosues entourées de jardinets bien entretenus. C'est vers une de ces maisons que Peter va se diriger. Sans faire de bruit, il va s'approcher d'une fenêtre ouverte. Dans la chambre qu'il découvre, dort un jeune garçon. Le vampire enjambe alors

calmement la fenêtre et entre dans la pièce. Quelques instants plus tard, tenant fermement la lame de son couteau enfoncée dans la poitrine de sa victime, il boit avec avidité le sang qui s'échappe de la bouche sur laquelle il a collé ses lèvres. Rassasié, Peter Kurten s'en va et rentre chez lui se coucher, très satisfait de sa soirée. Les macabres exploits de Peter Kurten inspirèrent le célèbre cinéaste Fritz Lang pour son film *M le Maudit*. Il fut l'un des plus terribles criminels de la première moitié du vingtième siècle. Animé d'une incroyable frénésie érotique, il s'attaqua, de préférence, à des jeunes femmes et même à des fillettes qu'il tuait avant de les violer et de boire leur sang. Lorsqu'il fut arrêté en 1930, il se reconnut coupable de neuf crimes et d'une foule d'autres forfaits. Lors de son procès, son comportement diabolique subjuguait le public et les criminologues du monde entier. Peter Kurten fut condamné à mort le 22 avril 1931. Il écouta le verdict sans manifester la moindre émotion.

Il ne fut pas vraiment un criminel au sens où la loi l'entend, mais ses actes ont fait de lui l'inspirateur de Bram Stoker. C'est dire si, lorsque l'on parle de vampire, il est difficile de ne pas évoquer Vlad Dracul, Seigneur Transylvanien et plus tard roi de Roumanie, celui que tout le monde appelle Dracula peut être considéré comme l'un des plus grands

criminels de l'histoire, comme Hitler, Staline ou Mao, à moins que l'on préfère le comparer à de simples tueurs sadiques comme le furent Peter Kurten, Landru ou encore Harvey Galtman. Vlad Dracula naquit en 1413, à Sighisoara, et mourut en 1476. Indépendamment de la célébrité qu'il doit à Bram Stoker, il est édifiant de noter que ce "vampire" est

considéré en Roumanie comme un héros national "qui reviendra lorsque la Roumanie aura besoin de lui". On visite, à Tirgoviste, son château et son tombeau. Une statue le représentant accueille les visiteurs. Après tout, il n'est responsable de la mort que de quelques 100 000 personnes!

LE VAMPIRE DE MILAN

Beaucoup moins connu du grand public, Angelo Tonzi, fut aussi dans les années 1857-1859 une sorte de Vampire, un monstre buvant le sang de ses victimes. Le 8 avril 1857, des enfants jouant dans un terrain vague de Milan découvrirent le cadavre abominablement mutilé d'une jeune femme. Elle avait été égorgée, violée, ses cheveux avaient été arrachés de son crâne et le meurtrier s'était acharné, avec son couteau, sur ses organes sexuels. Lorsque les forces de l'ordre examinèrent le cadavre, elles constatèrent qu'en plus des sévices mentionnés, la victime avait été totalement vidée de son sang. C'est à peine si quelques gouttes avaient taché ses vêtements. Trois mois plus tard, un autre cadavre de femme fut découvert dans une cave de la ville. L'état de la victime ne laissait aucun doute

aux enquêteurs : il ne pouvait s'agir que du même meurtrier. Il faudra à la police de Milan presque deux ans, et cinq cadavres de jeunes femmes affreusement mutilés, pour mettre la main sur le coupable. Tonzi était infirmier dans un hôpital de la ville, il était célibataire et n'avait que peu d'amis. Cependant ceux qui le fréquentaient le décriront comme un garçon charmant, doux, tranquille et travailleur. L'on découvrit chez lui de nombreux flacons de sang, rangés comme des bouteilles de vin. Sur les bouches, Tonzi avait placé des étiquettes précisant la date à laquelle il avait prélevé le sang. Il expliqua qu'il souhaitait le faire vieillir pour le déguster dans de meilleures conditions. Tonzi fut condamné à mort et exécuté le 9 mars 1859.

L'AMI VLAD