

jeux de  
RÔLE  
17

# CHRONIQUES

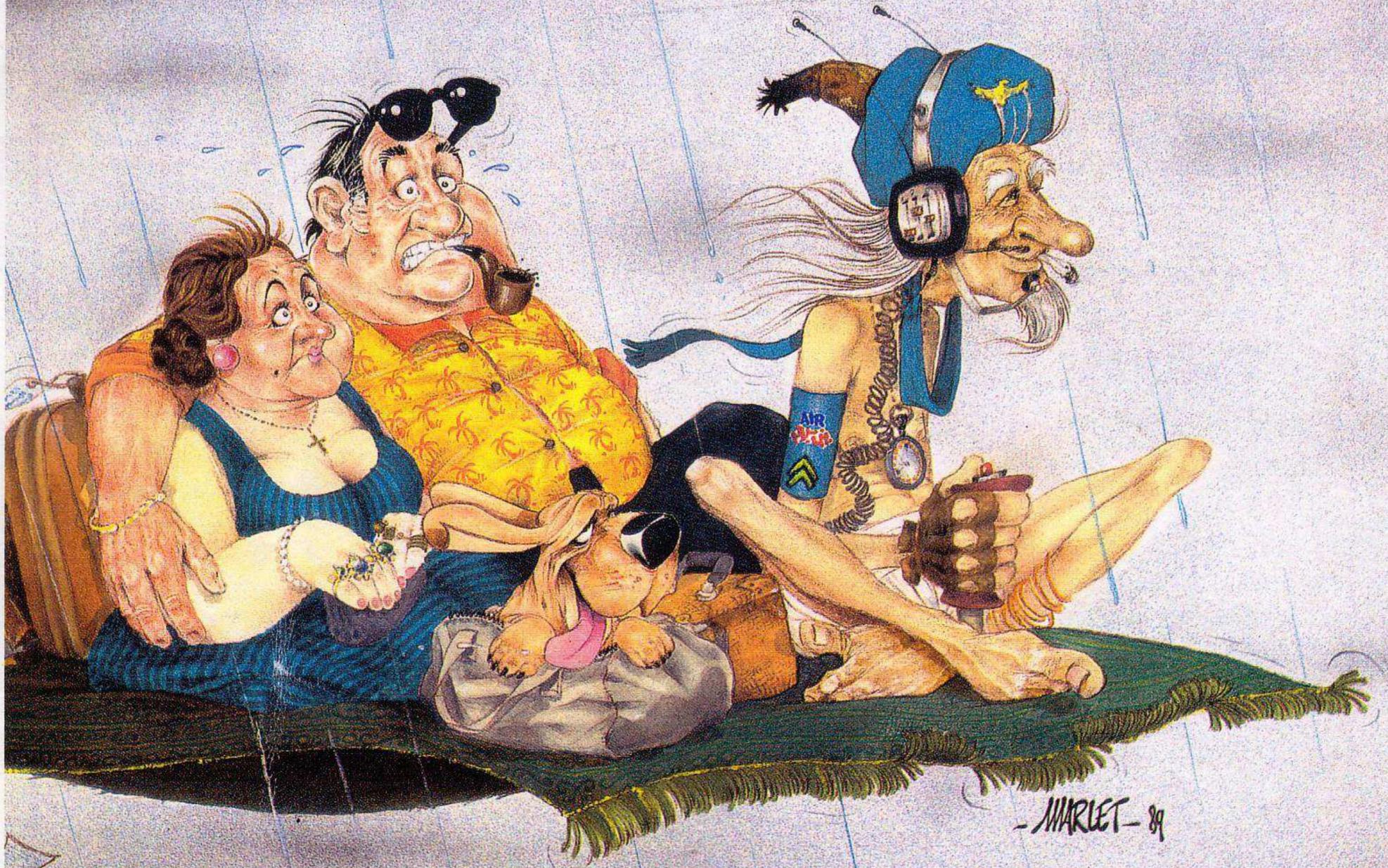
## D'OUTRE MONDE



Août  
septembre 89

Trimestriel

**SPECIAL FANTASTIQUE :**  
Scenar Cthulhu



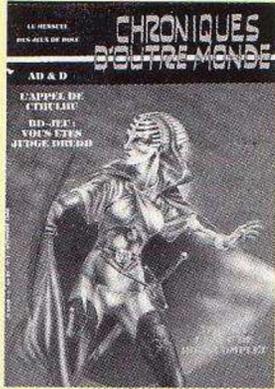
ISSN 0764 - 8197

M 2085 - 17 - 28,00 F



3792085028006 00170

# CHRONIQUES, le journal qui mord là où ça fait mal...



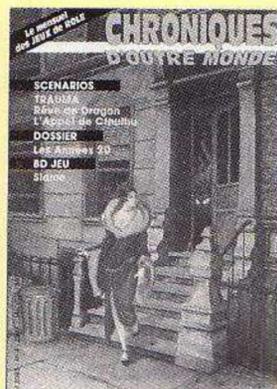
**N° 1 TRAUMA,**  
le jeu dont vous êtes  
la victime : les règles.  
Scénarios : AD&D,  
l'Appel de Cthulhu,  
Trauma. Article :  
Joueuses de rôle.



**N° 2 LE KERSH,**  
une aide de jeu pour  
AD&D. Scénarios :  
AD&D, l'Appel de  
Cthulhu, Trauma.  
Article : Plaisirs so-  
litaires.



**N° 3  
APOCALYPSE  
YESTERDAY,**  
dossier post. Scéna-  
rios : AD&D, Judge  
Dredd, Trauma. Ar-  
ticle : Match nul,  
zéro partout.



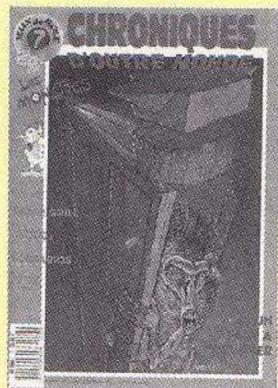
**N° 4  
LES ANNEES  
A 20 FACES,**  
dossier. Scénarios :  
Rêve de Dragon,  
l'Appel de Cthulhu,  
Trauma. Article : Le  
commerce des ar-  
mes.



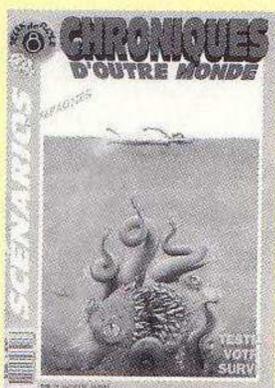
**N° 5 ALTHOR,**  
une ville du KERSH.  
Scénarios : AD&D,  
l'Appel de Cthulhu,  
Trauma. Article :  
Dangereux les Dra-  
gons.



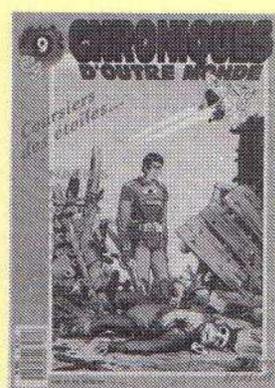
**N° 6 SPECIAL  
INITIATION,**  
tout ce que vous  
avez toujours voulu  
savoir sur les Jeux  
de Rôle... Scénarios :  
l'Oeil Noir, Trauma,  
un grandeur nature.



**N° 7 LES  
MONSTRES,** qui  
sont-ils ? comment  
les utiliser ? quel-  
ques monstres du ci-  
néma adaptés aux  
jeux de rôle. Scéna-  
rios : Paranoïa, Chill,  
RuneQuest, Trau-  
ma.



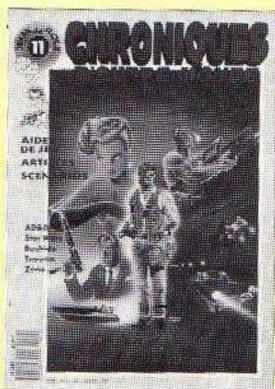
**N° 8  
SCENARIOS.**  
Multijeux : Super-  
Héros et SF. 2 cam-  
pagnes : AD&D et  
l'Appel de Cthulhu.  
Trauma, Rêve de  
Dragon. Article : les  
meilleurs jeux de  
plateau.



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



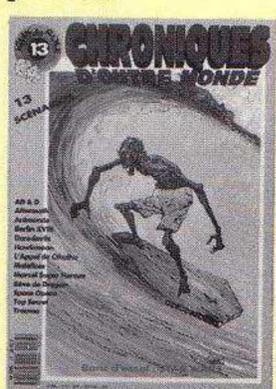
**N° 10 L'OUEST  
SAUVAGE,** pavé  
western avec adap-  
tation Trauma. Scé-  
narios : AD&D, Storm-  
bringer, Warham-  
mer Battle, Trauma-  
James Bond, Boot  
Hill-Trauma.



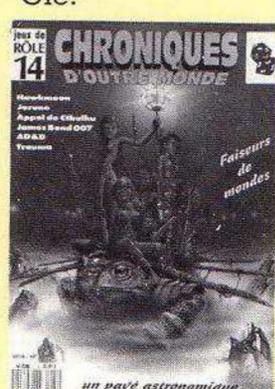
**N° 11 LE JdR  
ICI ET  
MAINTENANT,**  
des articles qui font  
le point. Scénarios :  
Star Wars, Bushido,  
AD&D, Trauma, Zone.



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



**N° 13  
SCENARIOS,**  
AD&D, Aftermath,  
Animonde, Berlin  
XVIII, Daredevils,  
Hawkmoon, l'Appel  
de Cthulhu, Maléfi-  
ces, Marvel, Rêve de  
Dragon, Space Ope-  
ra, Top Secret, Trau-  
ma



**N° 14 FAI-  
SEURS DE  
MONDES,** pla-  
nètes en kit. Scéna-  
rios L'Appel de  
Cthulhu, James Bond,  
AD&D, Trauma. Ar-  
ticles : Hawkmoon  
et Jorune.



**N° 15 UN  
PAVÉ QUI  
POUSSE...**  
Scénarios Star  
Wars, AD&D, Joru-  
ne, Trauma. Aides  
de jeu pour AD&D,  
l'Appel, contempo-  
raine. Chronique  
de Warhammer,

**Complétez  
votre  
ratelier !**

**Adressez le tout à :**

**Les anciens numéros sont disponibles au prix de :  
- 30 F par numéro. Joignez votre règlement à la commande  
sous forme de chèque bancaire, postal ou mandat libellé à  
l'ordre de Welcome Multimédia.**

**Pour les frais de port, vous devez également et impérative-  
ment joindre les timbres correspondant au nombre d'exem-  
plaires commandés, soit 7 F par numéros (par exemple 35 F  
en timbres pour 5 numéros).**

**WELCOME MULTIMEDIA  
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE  
Boîte Postale 70 - 93505 PANTIN Cedex**

# SOMMAIRE

## CHRONIQUES LITTÉRAIRES 2

De la lecture pour la fin de l'hiver

## CHATEAU BROUSSAC 8

Un scénario "terrible"

**Numéro 17**  
**Août - Septembre -**  
**Octobre**

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE  
PUBLICATION TRIMESTRIELLE  
ÉDITÉE PAR WELCOME MULTIMEDIA

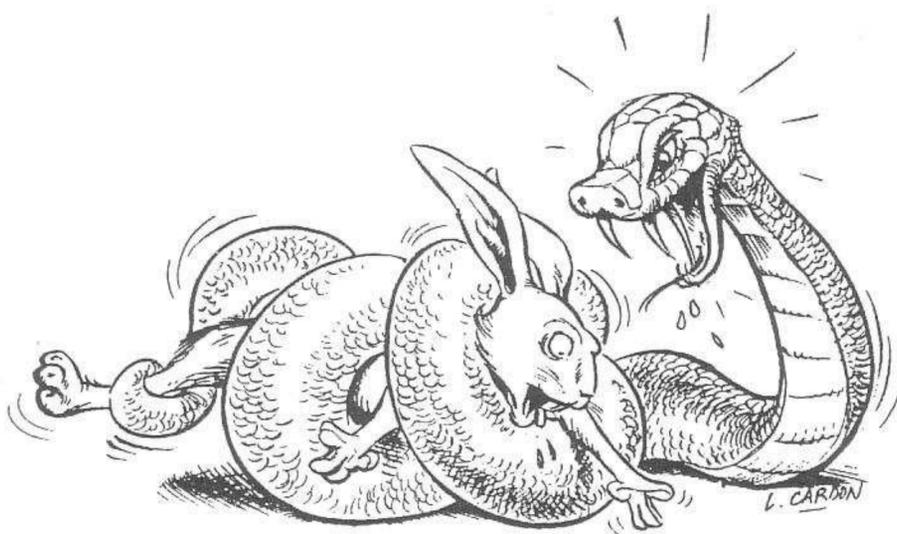
RÉDACTION-ADMINISTRATION  
ABONNEMENTS-SIÈGE SOCIAL  
215, AVENUE JEAN LOLIVE, 93500  
PANTIN  
TÉL. (1) 48 43 66 15

WELCOME MULTIMEDIA  
EST UNE SARL  
AU CAPITAL DE 50 000 F  
N° DE SIREN : 347.939.340  
ISSN 0764-8197  
DÉPOT LÉGAL A PARUTION  
COMMISSION PARITAIRE : 68410

DISTRIBUTION  
NMPP  
PUBLICITÉ  
TÉL. (1) 48 43 66 15

RÉDACTEUR EN CHEF  
Christophe HACHERDOL

IMPRIMERIE  
Imprimerie Durand  
LUISANT 28



## ÉDITO

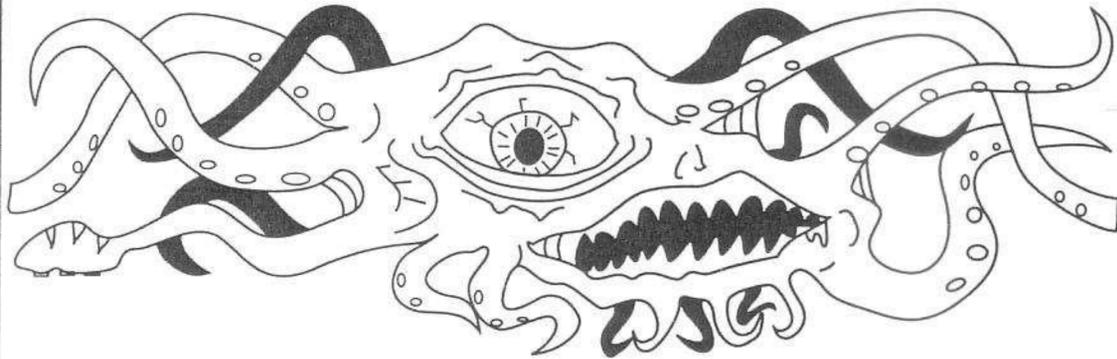
**N**os pages sont rares mais de qualité. Notre mascotte a risqué sa vie pour tester le scénario, il s'en est fallu d'un cheveu qu'elle ne succombe. Elle hésite encore entre la vie, la mort, et la folie. Face à cette angoisse existentielle insupportable, la seule réponse saine est la déprime la plus noire. Nous déprimons donc tous joyeusement, et comme de juste l'horizon semble déjà se dégager. Tenez, nous allons faire un geste pour que vous ne restiez pas sur une trop mauvaise impression, tous les abonnements seront prolongés de deux numéros...

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE est un magazine totalement indépendant. La rédaction n'est pas responsable des textes, photographies et illustrations qui engagent la seule responsabilité des auteurs. Les documents ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. Les indications de prix figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information sans aucun but publicitaire et n'engagent pas la rédaction. La reproduction totale ou partielle des textes et photographies publiées 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 mis à la disposition des membres d'un club, d'une association ou dans un même cercle familial sont considérés comme des reproductions.

© CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, Août - Septembre - Octobre 89. Trauma est un jeu édité par Aujourd'hui Communication. L'appel de Cthulhu est un jeu édité par Chaosium et Jeux Descartes.

# CHRONIQUES LITTÉRAIRES

## NOTRE REDACTEUR EN CHEF APRES SA DEPRESSION



## LISEZ-VOUS L'ANGLAIS ? NON... DOMMAGE !

Pourquoi tant de livres ou de cycles anglo-saxons excellents ne sont ils pas traduits en français ? Sans vouloir critiquer systématiquement les directeurs de collections, on finit par penser que : soit ils ne lisent pas les ouvrages qui paraissent à l'étranger, se fiant uniquement aux noms et aux chiffres de ventes préalables des auteurs sélectionnés (et encore même pas, car ils ne publient pas plus les best-sellers étrangers) ; soit ils n'ont qu'une vision limitée et partielle du genre. Peut-être que ce qui est bon pour les américains ne l'est pas pour les Français ? Peut-être que traduire un cycle est un risque que les éditeurs n'aiment pas prendre ? Pourtant, des cycles comme «le monde de Gor», de John Norman, sont traduits alors que, s'ils restent lisibles, ils n'ont rien de chefs-d'œuvres. Mieux vaut sans doute un cycle non traduit qu'un massacre tel celui des «Chroniques de Thomas Covenant». Tant pis pour les anglophobes et autres réfractaires à la langue de Shakespeare, nous allons vous parler de quelques ouvrages non

traduits qui méritent les honneurs.

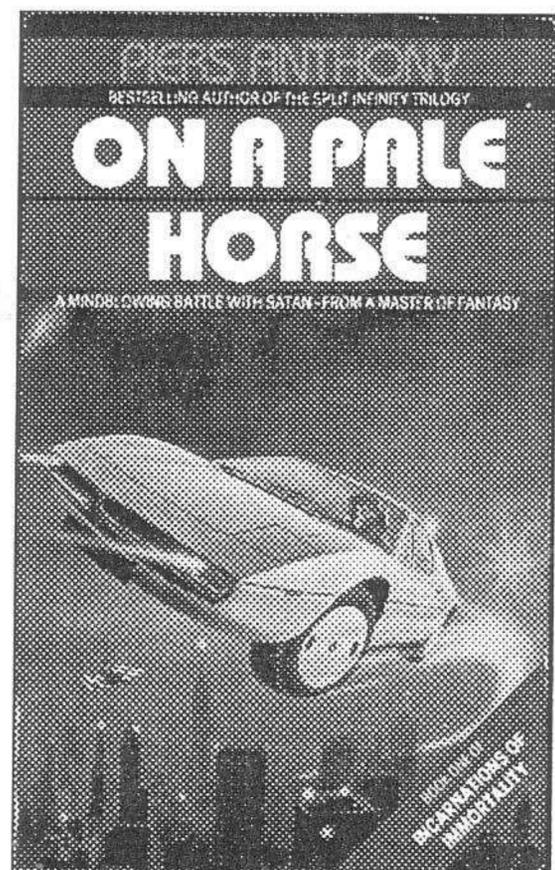
### INCARNATIONS DE L'IMMORTALITÉ

Commençons par une friandise : un Piers Anthony, le cycles des Incarnations de l'immortalité (rectification : Incarnations of immortality). Si vous ne connaissez pas Piers Anthony, le gentleman farmer de la SF, l'homme qui n'assiste jamais aux conventions, insensible aux modes, et en paix avec sa conscience, ce n'est pas parce qu'il n'est pas prolifique, au contraire. Mais il n'est pratiquement jamais traduit (c'est exagéré, trois titres : Omnivore, Orn et Ox ont été traduits au Club du Livre d'Anticipation, CLA pour les intimes ; il me semble qu'aucune de ses œuvres n'est disponible dans une collection poche française).

Le cycle des Incarnations de l'immortalité prend place dans un monde à la fois très proche de notre monde moderne - les structures sociales sont similaires, le niveau scientifique un peu supé-

rieur - mais aussi très mythique, car magie et science cohabitent et sont complémentaires.

Ouvrons une parenthèse : ce parti pris est exactement à l'opposé du choix de certains ouvrages où magie et science sont hostiles l'une envers l'autre. Je pense à quelques titres dont la lecture me paraît indispensable à toute personne souhaitant incarner un magicien avec un minimum de profondeur. Comme, par exemple, «L'enfant tombé de nulle-part», ou «Franc sorcier», de Roger Zelazny (collection SF Presse Pocket). Nous sommes d'ailleurs en train d'adapter librement le système de magie décrit dans ces deux livres pour en tirer un texte destiné au pavé sur l'interactivité de notre prochain numéro. Autre référence possible, certains livres de Tim Powers : «les voies d'Anubis» où la magie disparaît peu à peu avec le progrès de la science : ou «Sur des mers plus ignorées» où la magie est liée au sang et c'est la diffusion de fer métallique qui la fait disparaître peu à peu. L'intérêt de ces livres est qu'ils repla-



# CHRONIQUES LITTÉRAIRES

cent la magie par rapport à notre contexte moderne, et ne se contentent pas du classique «garanti 100% médiéval» fantastique. Mais revenons à Piers Anthony.

Donc dans le monde que décrit le cycle, on rencontre aussi bien des supersoniques, que des téléporteurs interplanétaires, mais aussi des tapis volants, des pierres d'amour, de mort, ou de richesse (ces dernières sont enchantées en grande série à Hongkong), des anneaux-serpents, ou encore des dragons, des lutins, des nymphes, des dryades, etc. Les relations entre magie et science sont plus qu'enchevêtrées. Parfois hostiles, les esprits naturels que sont les lutins et les dryades sont par exemples confrontés au problème de la pollution ou de la promotion immobilière ; parfois complémentaires, comme Mortis, l'étalon magique que chevauche la mort incarnée, qui se transforme sur demande en voiture de sport...

Dans cet univers étrange mais familier, la conception chrétienne occidentale de la lutte du bien et du mal, de l'éternel combat entre Dieu et Satan possède une réalité tangible... la position originale de l'auteur est que cette mythologie a une réalité tangible pour ceux qui y croient (mais pas pour les autres, un hindouiste, par exemple, n'ira ni au paradis ni en enfer, soit il atteindra le nirvana, soit il sera réincarné... un chien occidental ira au paradis des chiens, pas dans celui des humains). Les règles du jeu de la vie humaine sont simple : l'âme est tirée des limbes et est incarnée dans un corps terrestre, l'âme d'un enfant est entièrement blanche - c.a.d. tournée vers Dieu - à

chaque péché elle noircit un peu, ou s'éclaircit après un acte charitable ; quand un homme meurt son âme est expédiée soit en Enfer si le noir domine, soit au Paradis si c'est le blanc, les âmes en parfait équilibre serviront de personnel administratif pour le purgatoire, qui se charge de faire fonctionner ce système de classement des âmes. La vie n'est vue que comme une technique de rangement. Pour que chaque homme ait sa chance, Dieu et Satan ont passés un pacte de non-intervention : ils ne doivent pas influencer la vie des hommes. Dieu respecte sa part du contrat (il est honnête) mais Satan n'hésite pas à tricher (normal pour le Prince des menteurs, Lord of lies). La situation tournerait donc fatalement à l'avantage de Satan si lui et Dieu étaient seuls en cause... mais cinq autres incarnations veillent : Thanatos, incarnation de la mort ; Chronos le maître du temps ; Clotho-Lachesis-Atropos, les trois Parques tissant la destinée humaine ; Mars, Seigneur de la Guerre ; et enfin Gaïa, Dame Nature. Ce qui donne son charme au cycle, c'est

que ces entités sont immortelles mais pas éternelles ; quand l'une d'elle cesse son activité, un être humain prend sa place jusqu'à ce qu'à son tour celui-ci trouve un successeur.

Le cycle est réparti en cinq tomes - un tome par incarnation - et tous suivent à peu près le même plan : présentation du héros (ou de l'héroïne) avant qu'il devienne une incarnation, la situation le conduit à assumer un rôle, il découvre peu à peu en quoi consiste son travail, Satan cherche à profiter de l'inexpérience du novice, mais celui-ci comprend le plan du Diable (à la dernière seconde) et les contre grâce aux pouvoirs qu'il possède en tant qu'incarnation, simple mais efficace. Les cinq livres, 350 pages chacun environ : «Sur un cheval pâle» (On a pale horse), «Porteur d'un sablier» (Bearing an hourglass), «Un écheveau enchevêtré» (With a tangled skein), «Le pouvoir d'une épée rouge» (Wielding a red sword), et «Notre mère verte» (Being a green mother) - peuvent être lus indépendamment, mais se suivent à peu près (des personnages communs servent de fils directeurs). Ils sont édités (en anglais seulement) par Grafton en collection poche.



## WELCOME CHAOS

Autre chef-d'œuvre non traduit : Welcome Chaos. La meilleure approche actuelle du thème de l'immortalité. La grande qualité du livre, c'est qu'en partant de la réalité quotidienne, il entraîne le lecteur de plus en plus loin, dans les milieux scientifiques, dans l'espionnage, et dans les plans impénétrables d'un mystérieux groupe d'immortels :

# CHRONIQUES LITTÉRAIRES

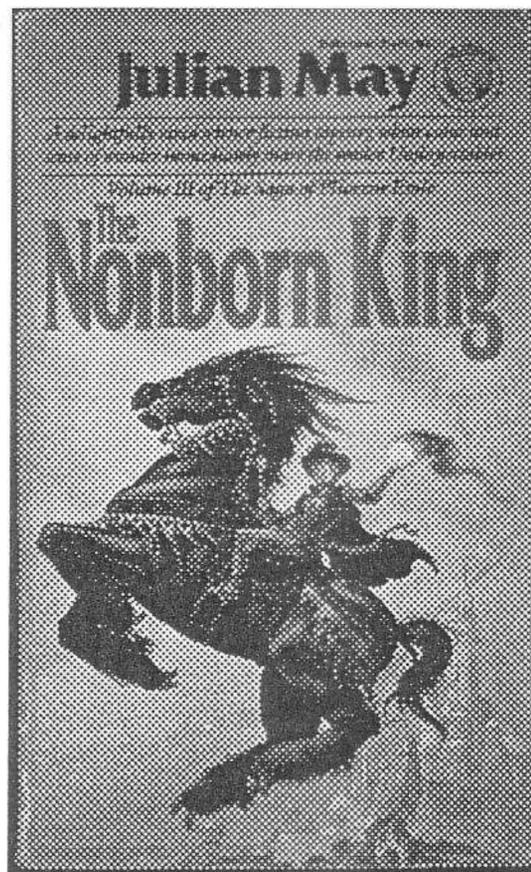
tous les hommes auront ils droit au don de vie?

## LA SAGA DES EXILÉS

Les privilégiés qui lisent l'anglais (ainsi que ceux qui veulent essayer de s'y mettre et ont du courage) et qui n'ont pas de préjugés contre les pouvoirs psychiques devraient essayer de lire du Julian May : la Saga des Exilés a la stature et le souffle épique du Seigneur des Anneaux, entre les deux mon coeur balance... le thème est simple (hum...) : au XXI<sup>e</sup> siècle les humains ont découvert leurs pouvoirs psychiques latents et se sont intégrés au Milieu Galactique (le conscient collectif des races ayant développé leurs pouvoirs spirituels) ; mais certains hommes sont inadaptés, (agressifs, aventureux, nostalgiques, ambitieux inassouvis, dépressifs...) le présent leur est insupportable. Heureusement, un dérivé de la technique hyperspatiale va leur permettre de retourner dans le passé (sans espoir de retour). Ce voyage dans le temps a des contraintes draconniennes, il ne peut fonctionner que dans la région de Lyon et fait nécessairement débarquer ses voyageurs au pliocène. En débarquant les héros se rendent compte que la terre n'est pas vierge, mais occupée par deux races extra-terrestres mutuellement hostiles elles-mêmes exilées d'une autre galaxie. Ces races possèdent, elles aussi, des pouvoirs psychiques, mais rendus actifs par un mécanisme contenu dans des colliers (des torques)... chaque humain est testé lors de son arrivée, s'il ne possède pas de pouvoirs, il devient esclave et on lui attribue un torque gris pour le contrôler, s'ils possède des pouvoirs on lui remet un torque

argenté qui les rend actifs mais permet de le contrôler ; les Tanus (la race qui fait cette sélection, leurs ennemis héréditaires sont les Firvulag) portent eux-même des torques dorés sans circuit de contrôle. Voici résumé en quelques mots le début du premier volume... ont va ensuite de rebondissement en rebondissement sans que l'histoire s'essouffle jamais.

L'analogie avec Tolkien n'est pas aussi déplacée qu'on pourrait le croire : cette chronique d'un lointain passé remonte au plus profond de nos légendes. Les deux races extra-terrestres apparaissent respectivement comme l'origine des Elfes et des Gnomes, les



pouvoirs psychiques ne sont rien plus que la magie, etc... à la fin du dernier tome les luttes entre protagonistes conduisent même au déluge. Les titres des quatre tomes de presque 500 pages chacun : The Many Coloured Land, The Golden Torc, The Nonborn King, et The Adversary. Un cinquième volume existe, il sert exclusivement de guide pour ne pas

se perdre dans les relations complexes entre personnages : The Pliocene Companion.

Si l'ambiance vous plaît, Julian May, devrait faire paraître un jour ou l'autre la Trilogie du Milieu Galactique, décrivant les difficiles problèmes d'intégration des hommes à l'esprit collectif de la galaxie. Cette trilogie n'est pas encore prête, à notre connaissance, mais son introduction, c'est à dire l'émergence des pouvoirs psychiques chez les humains avant la rencontre avec les extra-terrestres est déjà écrite, publiée sous le titre «Intervention».

## MISSION TERRE

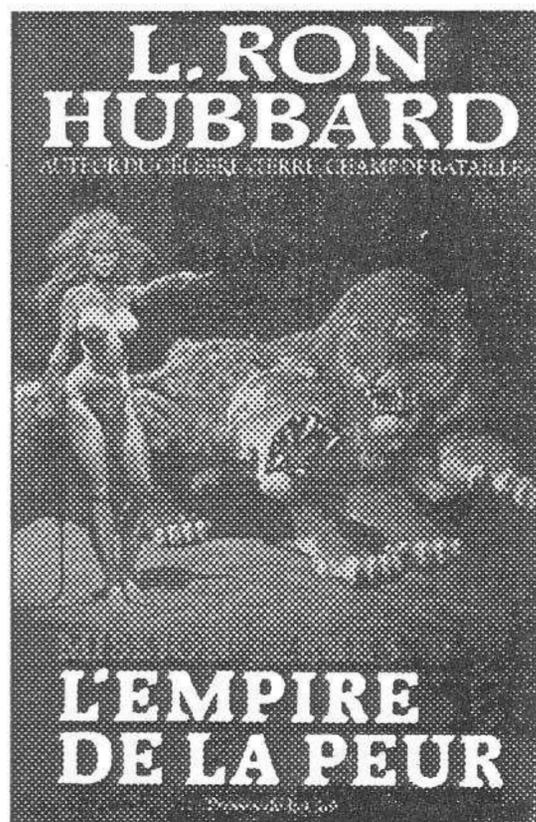
Continuons à parler de cycles, qui existent en Français cette fois, «Mission terre» est une décalogie (vous avez bien lu, dix tomes...) racontant satiriquement les aventures d'un extra-terrestre héroïque et extrêmement doué qui vient sauver la terre de sa propre destruction (en effet, elle n'apparaît sur le calendrier d'invasion galactique que dans cinq cent ans et au rythme où elle se pollue, elle n'a plus que quelques dizaines d'années à vivre...). L'auteur décrit et amplifie avec verve (et un grain de folie) tous les travers de notre société moderne. Recommander ce cycle risque de relancer le débat sur la moralité des auteurs, en effet, il est l'oeuvre de L.Ron Hubbard, également gourou fondateur de l'Eglise de Scientologie et des Centres de Dianétique. De mon point de vue, ses ouvrages ne cherchent pas particulièrement à transmettre une quelconque philosophie de la vie, ils sont plaisant et cela me suffit (la société moderne caricaturale décrite peut servir faci-

# CHRONIQUES LITTÉRAIRES

lement de cadre à des jeux, par exemple à Les Divisions de L'Ombres dont nous ferons la critique dans le numéro 18). Une considération qui me chagrine plus est qu'ils ne sont pour l'instant publiés qu'en grand format aux Presses de la Cité à un prix d'environ 120 Frs.

## TERRE, CHAMP DE BATAILLE

Un autre cycle du même auteur - Terre Champ de Bataille - est publié en Presses Pocket (égale-



ment Presses de la Cité...), il vaut à mon avis d'être lu, le personnage principal est un véritable héros, comme les aiment P.J. Farmer ou A.E. Van Vogt. La terre a été vaincue, colonisée par une race extra-terrestre impitoyable, un vaisseau a simplement survolé la planète et mortellement gazé tous les êtres vivants. Quelques groupes d'humains épars ont pourtant survécu, ceux qui ont eu la chance que le vent tourne, ceux qui vivaient dans certaines vallées éloignées sur certains hauts plateaux isolés. Après avoir nettoyé

la planète, les conquérants (les Psychlos) en commencent l'exploitation minière. Ils ne sont qu'une poignée, le directeur de la mine et quelques ouvriers et ingénieurs. Mais Terl, le directeur de la mine commet une erreur qui va être fatale à sa race, il capture un humain, Johnny, dans le but de lui faire clandestinement extraire de l'or pour son propre compte. Mais pour ce faire il faut d'abord que Terl instruisse «l'animal». Comment un homme seul, un simple chasseur d'ours et de daims, pourra-t-il s'opposer à la volonté d'un adversaire si terrifiant, prêt à détruire des mondes... Bien évidemment il y parviendra, on n'est pas un héros pour rien, mais la lutte sera longue. Trois volumes en collection Presse Pocket : «Les derniers hommes», «La reconquête» et «Le secret des psychlos».

## WEIRD TALES

Enfin, si vous avez aimé le scénario du présent numéro, vous apprécierez probablement le recueil des meilleurs histoires de Weird Tales réunies par Jacques Sadoul, c'est une source (presque) inépuisable d'idées pour des scénarios fantastiques. Quelques noms prestigieux particulièrement évocateurs suffiront à vous faire rêver : Lovecraft, Robert Howard, Edmond Hamilton, Abraham Merritt (si ce n'est pas déjà fait, à lire absolument, «la nef d'Isthar» et «les habitants du mirage», plaisir innéfantable garanti), etc. Sans Weird Tales, la littérature fantastique n'aurait pas l'aspect que nous lui connaissons, les profonds seraient restés le bec dans l'eau, les Fungi de Yuggoth n'auraient jamais traversé l'espace, etc. Sans Weird Tales, qui sait si Lovecraft aurait connu le succès que l'on sait.

L'auteur le plus apprécié et le plus prolifique de la revue était Seabury Quinn, dont vous avez dû admirer l'imagination débordante. Un peu trop délirante, d'ailleurs, au goût de Jacques Sadoul. Mais l'outré a son charme.

Je ne puis résister à la tentation de vous citer un court passage d'une nouvelle archi-classique de G.G. Pendarves, histoire de vous faire saliver :

*« Et puis j'aperçus les arbres ! Les arbres-démons, raides, grotesques, aux armures menaçantes, se dressant dans le jardin, presque noirs devant la route blanche.*

*Les sept hommes verts !*

*Sept... non... ils étaient huit à présent ! Je les comptais ! Ma voix se brisa dans un cri tandis que je recontais ces arbres effroyables !*

*Huit !*

*Et alors que je sanglotais ce mot fatal... huit... huit... huit... ! et le répétais inlassablement en proie à une abominable terreur, la porte étroite de l'auberge s'ouvrit lentement, et une silhouette en émergea en titubant, et chancela dans l'allée, vers moi. »*

Ce sera tout, si vous voulez en savoir plus, à vos risques et périls, tout est dans «Les meilleurs récits de Weird Tales» sélectionnés par Jacques Sadoul, aux éditions J'ai lu.

Christophe Grosjean

**36 15**  
**NEW\*COM**

# SCÉNAR

## L'APPEL de CTHULHU

### *La malédiction du château Broussac*

Vous n'avez que quelques heures devant vous, une soirée tout au plus ? Qu'à cela ne tienne, voici une petite histoire sans prétention. L'intrigue est des plus classiques, et c'est ce qui fait son charme.

Ce scénario est servilement inspiré d'une nouvelle du trop méconnu Sea-bury Quinn, auteur des plus authentiques de ces pulps des années 20 : 145 nouvelles publiées dans *Weird Tales*, qui dit mieux ?

L'action de cette délicieuse enquête se situe en France dans les années 20 (1923 fera l'affaire), près de Rouen.

**C**hâteau Broussac est une ancienne demeure, proche de Rouen, louée à de riches étrangers. Mais sa réputation est déplorable : les 6 précédents locataires n'ont-ils pas subi des accidents ? Les actuels habitants sont les Bixby ; leur fille semble depuis peu atteinte d'une étrange maladie, d'un état de langueur qui la laisse épuisée.

Le château est effectivement hanté, mais pas par un spectre conventionnel : l'esprit maléfique de Raimon de Broussac, seigneur débauché et cruel du XII<sup>e</sup> siècle, rode encore dans le parc et derrière les boiseries, sous la forme d'un énorme serpent doté de redoutables pouvoirs mentaux. Le démon reptile tient la malheureuse jeune fille dans ses rets lubriques, et

seule une lame bénie pourra mettre fin à ce cauchemar. Les investigateurs sauront-ils préserver la santé physique et mentale d'Adrienne, tout en se préservant eux-mêmes du courroux de l'ectoplasme ?

Le nombre de personnages est réduit au minimum fonctionnel, l'enquête sans détour inutiles, les éléments fantastiques traditionnels mais frappants et efficaces. La partie devrait être aussi brève pour les joueurs que l'affaire pour les personnages (en 2-3 jours au plus, elle devrait être réglée, pour le meilleur ou pour le pire !)

Pour toutes ces raisons, ce scénario me semble tout à fait convenir à des néophytes, point encore encombrés de lourdes références cthulhuesques. Mais il peut tout à fait déstabiliser des vétérans de l'épouvante, qui dans leurs luttes incessantes contre des menaces planétaires prennent trop vite des habitudes paranoïaques proches de l'hystérie.

Ce serait une erreur de faire jouer ce module à plus de 3 personnes, 2 paraissant être le nombre optimal ; et pourquoi pas un tête-à-tête joueur-



MJ ? La psychologie y gagnerait assurément.

#### **Introduction des PJs**

Le château de Broussac se dresse dans des anciens bois seigneuriaux des environs de Rouen. Certaines parties du château datent du XI<sup>e</sup> siècle, les plus récentes du début du XVIII<sup>e</sup>. La famille est de très ancienne noblesse, mais sa richesse et son importance n'ayant cessé de diminuer depuis la Révolution, les deux dernières générations ont dû se résoudre à louer le château à des étrangers fortunés.

Or, pendant l'année écoulée, le château de Broussac n'a pas eu moins de six locataires. Aucun locataire n'est demeuré plus de deux mois, et chaque location s'est achevée par une tragédie.

Le château, car ce genre d'histoire se répand, a acquis une réputation des plus douteuses, et il devient difficile de trouver des locataires. Maître Bergeret, notaire à Rouen, chargé d'affaires pour la famille Broussac, peut charger les investigateurs d'une visite auprès des actuels habitants du château, les Bixby, qui ont passé un bail de un an, pour s'assurer de leur satisfaction.

Ou bien les Bixby peuvent être des connaissances, ou de la famille lointaine, des personnages, et les inviter au château. Il est cependant suggéré qu'aucun des personnages ne soit trop intime de la famille américaine : l'enquête serait trop facile si ceux-ci avaient un libre accès aux moindres recoins du château, sans même demander de permission. Ce scénario peut aussi être une occasion pour les investigateurs de montrer leur bonne éducation !

Dès le début de l'aventure, des renseignements peuvent être obtenus : Voir panneau ci-contre.

#### **L'arrivée au château.**

Après les éventuelles démarches à Rouen, les investigateurs pourront louer une automobile, et gagner



## L'APPEL de C'THULHU

### ÉLÉMENTS POUVANT ETRE DONNÉS AVANT L'ARRIVÉE AU CHATEAU

**Lieu :** Bibliothèques, livres d'histoire.

**Moyen :** Bibliothèque (Français lu, écrit)

Le château de Broussac, dans les environs de Rouen (30 km au Sud-Est) est très ancien : certaines parties datent du XI<sup>e</sup>, d'autres de 200 ans ou moins. En 1676, le corps principal brûle. Reconstruction en 1724, seule demeure du château originel la tour médiévale. Le château est inoccupé de 1801 à 1854.

**Lieu :** Etude du notaire Bergeret (Rouen)

**Moyen :** Discussion ou Eloquence (Français parlé)

Les derniers des Broussac vivent dans le sud, sur la Côte d'Azur. Ils ont des ennuis financiers, car 5 locataires en 1 an se sont succédés à Broussac, et la mort ponctue ces allées et venues. La police doit pouvoir leur donner connaissance des rapports sur ces affaires.

**Lieu :** Commissariat de la ville de Rouen.

**Moyen :** Droit Français ou Eloquence (Français parlé)

Chaque locataire est resté 2 mois environ :

- Alvarez, éleveur argentin, en avril dernier, a loué le château, avec sa famille et ses serviteurs. Six semaines plus tard, il a disparu à l'issue d'une réception très arrosée. Introuvable le lendemain. Le surlendemain, un domestique trouve son corps dans la chapelle du château (partie XI<sup>e</sup>), au pied des escaliers, la tête brisée (sans doute dans la chute).

- Van Brundt, industriel hollandais, fortune pas très nette acquise pendant la Grande Guerre. Est parti se promener une nuit, dans le parc. Retrouvé sur l'emplacement des douves (comblées), son corps broyé et écrasé (même en supposant une chute du haut de la tour, ses blessures sont assez inexplicables).

- Simpson, propriétaire foncier anglais. Son fils infirme est tombé par une des fenêtres de l'étage.

- Biddle, banquier américain. Après une promenade nocturne dans le parc, sa femme est rentrée folle. Soignée à l'hôpital de la Pitié (Rouen), puis enfermée dans un asile de fous aux USA.

- Muset, banquier de Montréal. Crise cardiaque dans la bibliothèque.

**Lieu :** Hôpital de la Pitié. (Rouen)

**Moyen :** Discussion ou Eloquence (Français parlé)

Mme Biddle a été soignée 15 jours ici. Elle montrait tous les signes de l'hystérie et du désordre mental. Prétend voir des serpents partout, crie : «il veut m'embrasser». Transférée à l'asile Hawthorne (USA, Mass.).

ainsi Château Broussac. Les panneaux de bois qui indiquaient la direction du domaine étant pour la plupart brisés, pourris ou recouverts par la végétation, sans doute devront-ils demander leur chemin aux gens du coin, qui manifesteront une certaine surprise, teintée de superstitions et de xénophobie : «Broussac ? Sacrebleu, pour sûr qu'c'est par là-bas. Et qu'est-ce qu'vous avez donc à rendre visite à ces étrangers là du château ? M'est avis qu'y faut pas s'y attarder : on raconte tellement de choses... Quoi ? Ben des choses, comme j'vous dis, qu'y seraient pas catholiques...». On n'obtiendra aucun renseignement plus explicite des indigènes.

#### Le château et son parc

La bâtisse se dresse au cœur d'un parc de grands arbres touffus et sombres (chênes, peupliers mêlés à des sapins) à peine séparé de la forêt par un muret antique et croulant de pierres moussues, d'une hauteur de 1<sup>m</sup>20 environ.

Deux lions de pierre, usés et rongés par le temps, flanquent le portail d'entrée, qui ne ferme plus guère. Les allées sont en gravier, assez mal soignées par le garde du parc. Le bâtiment lui-même se partage nettement en deux, par les styles architecturaux : le corps principal, de style XVIII<sup>e</sup>, dont le crépi blanc, parcouru de fissures, tombe par plaques, se voit flanqué d'une haute tour ornée de gros moellons sombres, vestiges de l'ancienne place forte du XI<sup>e</sup> siècle. Bruissant le jour du chants des oiseaux et résonnant la nuit de l'appel de la hulotte, le parc n'est pas entretenu, les sous-bois sont des plus touffus : c'est à l'endroit le plus inextricable, empli de ronces, de fougères et d'orties, que l'on peut découvrir un petit arpent circonscrit par un muret couronné par des rosiers sauvages : la tombe de Raimon de Broussac.

# L'APPEL de CTHULHU



## L'intérieur du château

L'intérieur du château ne mérite pas de description précise, chaque MJ peut se représenter les vastes pièces aux plafonds tachés d'humidité, les tentures des murs et corridors, les lourdes portes de bois sculpté, les grandes cheminées que Mr Bixby s'évertue à maintenir en activité, les sanitaires désuets, les trophées de chasse et les sabres croisés suspendus aux murs, etc... En revanche deux lieux sont notables et utiles à enquête :

## La bibliothèque

Elle renferme plus de 8000 volumes de toutes les époques, du XV<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup>, et touche à tous les domaines. Ceux susceptibles d'intéresser les investigateurs concernent la famille Broussac et l'histoire locale. Ce sont de gros tomes reliés, craquants et poussiéreux, et surtout rédigés en latin monastique ou en ancien français.

Au sujet de la famille Broussac, il faut réussir simultanément un jet de Bibliothèque et un Lire Fran-

çais à -30% pour trouver l'une choisie au hasard des informations dans l'encadré.

Au sujet de l'intendance et de la vie locale, un jet de Bibliothèque et un Lire Français à -10% pour apprendre, en grappillant dans le bon livre, que de 1571 à 1800, une vingtaine de paysannes ont été trouvées mortes dans le bois de Broussac. Pour toutes, le corps était meurtri et elles portaient des rictus d'agonie.

En cherchant dans les affaires judiciaires, en réussissant un jet de Bibliothèque et un Lire Latin, on peut obtenir un des renseignements ci-dessous.

1/ 1201 - Lorsque vint le jour de l'exécution du terrible seigneur Raimon, une longue procession sortit de l'église où les fidèles s'étaient réunis afin de remercier le ciel que la terre fut enfin débarrassée de ce monstre.

François et Henri, les ignobles complices de Raimon de Broussac, s'étaient repentis de leurs forfaits. L'église leur accorda la grâce du lacet par le bourreau avant le bûcher. Le seigneur Raimon ne trahit nul repentir, mais avança vers le lieu de son châtiement avec un sourire diabolique sur son beau visage cruel.

Et tandis qu'il se dirigeait vers le bûcher, voilà que l'abbesse du couvent de Notre-Dame de Miséricorde, avec ses nonnes, toutes filles de haut lignage, sortirent afin de prier pour les âmes des condamnés, même pour celle de l'impénitent Raimon de Broussac. Lorsque le seigneur Raimon parvint à l'endroit où se tenaient l'abbesse et ses nonnes, il s'arrêta entre ses gardes et railla l'abbesse, disant :

«Alors, vieille sotte, cherche-tu les nonnettes qui te manquent ?» (Car ce misérable avait détourné trois novices du couvent de Notre-

## LA FAMILLE de BROUSSAC

Informations à recueillir dans les chroniques de la famille :

1/ 1188 - Sous Louis XII, puis Philippe Auguste, Raimon est seigneur de Broussac, «un homme auprès duquel le plus dissolu des empereurs romain passerait pour un enfant de cœur». Ce que ce seigneur voulait, il le prenait, et comme la plupart de ses désirs avaient trait aux épouses et filles de ses voisins, il passait le plus clair de son temps en meurtres, rapines et viols.

Raimon de Broussac était un grand et puissant seigneur : mais l'archevêque de Rouen et le pape Innocent III étaient plus puissants. Le pouvoir laïc hésitant à sévir, l'église fit expier à Raimon ses crimes et le mécréant excommunié périt sur le bûcher en 1201.

2/ 1206 - Alors qu'il récitait son bréviaire dans la chapelle, le chapelain aperçu un serpent vert et or, guère plus gros qu'une cordelière de moine, se glisser sur l'autel. Le serpent a attaqué le saint homme qui a eu grand mal à s'en débarrasser : c'est en frappant l'animal de sa lourde croix en métal qu'il a réussi à le faire fuir.

3/ 1221 - Un domestique apportant de l'huile à la lampe du sanctuaire a vu un serpent long comme un bras d'homme lové sur une des tombes. Le serpent a attaqué et le serviteur a fui.

4/ 1237 - Id avec femme de ménage descendue dans la chapelle.

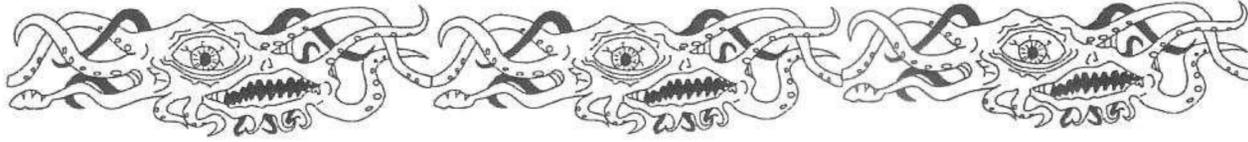
5/ 1260 - Id avec femme venue prier

6/ 1305 - Encore un serpent surpris qui attaque cette fois un paysan dans le parc.

7/ Témoignages semblables, mais chaque fois le serpent est plus grand, en 1367.

8/ Id en 1412.

9/ 1675 - Une jeune fille de la famille Broussac avait résolu de prendre le voile. Elle se rendait chaque jour pour prier dans la chapelle, mais malgré cette marque de piété, elle semblait peu à peu perdre sa vocation religieuse. Un matin, on l'a retrouvée morte dans la chapelle, et son visage portait non le rictus de l'agonie, mais le sourire lascif d'une femme éhontée.



# L'APPEL de CTHULHU

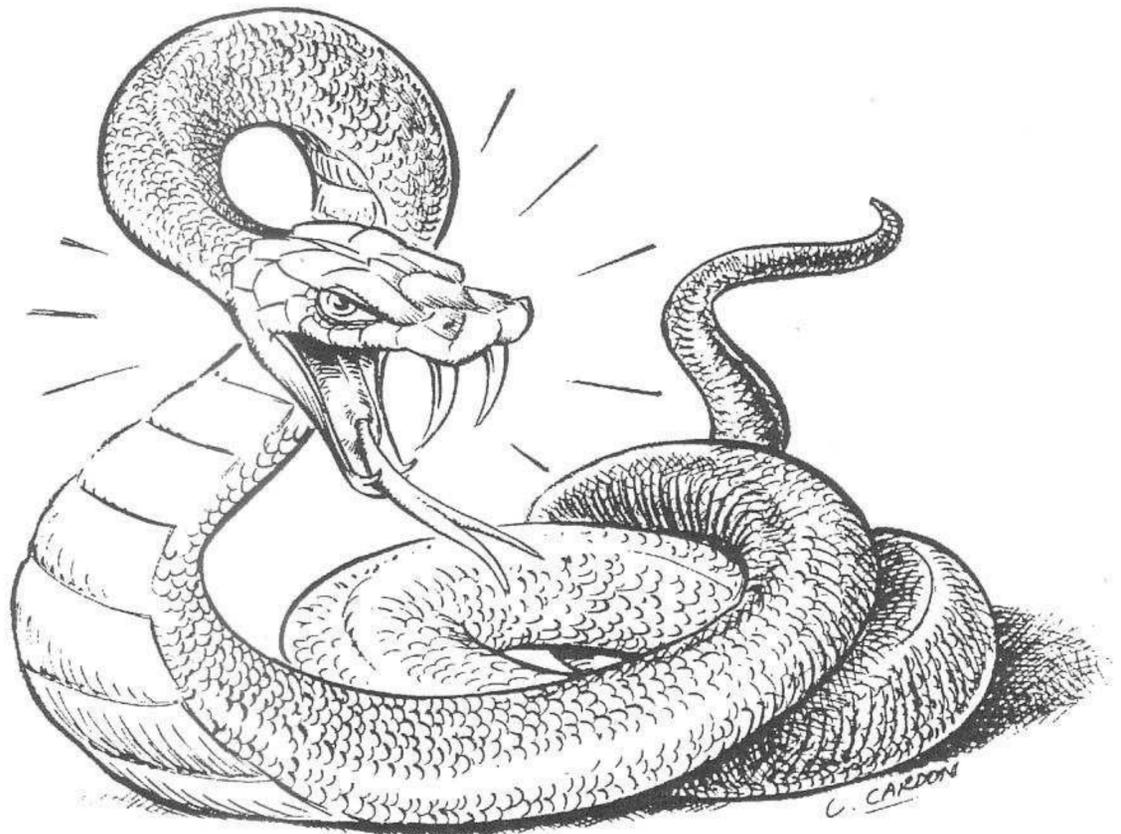
Dame de leurs vœux et le scandale avait été grand). Là-dessus la Dame Abbesse parla en ces termes à cet homme de vilénie : «Serpent tu es, Raimon de Broussac, serpent tu sera et serpent tu restera, jusqu'à ce qu'un homme bon et droit sépare à l'aide d'une lame bénie ton corps en autant de morceaux que l'année compte de semaines !» Moi, qui ait tout vu, tout entendu, jure sur la croix que lorsque les flammes enveloppèrent cet homme damné et que son corps infâme fut réduit en cendre, un petit serpent vert et or émergea du feu, vu par tous ceux présents ; Les hommes d'armes tentèrent vainement de le tuer ; le serpent fuit vers la forêt du château de Broussac»

2/ 1430 - Jeanne d'Arc, chef d'armée de Charles VII, sur la route de Compiègne où elle soutiendra un siège, est de passage à Broussac, et passe une nuit dans le château (alors limité aux murs du XI<sup>e</sup> siècle). Le chroniqueur mentionne les doutes qui assaillaient alors la pucelle d'Orléans, sous forme de prémonition de son destin funeste. Mais, avec l'aide de Dieu et de sa «sainte épée», l'héroïne repousse le «rongeurs serpens de la tentation» (La chronique date de 1460).

On remarque que après le passage de Jeanne d'Arc, le serpent ne se manifeste plus pendant 140 ans ! (on imagine que la pucelle l'a repoussé assez violemment, et qu'il lui fallut du temps pour se remettre «sur pied»). Ce trou n'apparaîtra par contraste que si les joueurs trouvent suffisamment d'autres témoignages de manifestations.

## La chapelle

Le petit sanctuaire était à profondeur d'oubliettes, sans fenêtres et sans moyen de ventilation apparent. Son plafond en voûte se compose d'une série d'arches équi-



latérales dont les tirants n'ont qu'un mètre quatre-vingt de haut et s'appuyent sur d'énormes blocs de pierre ornés de sculptures représentant d'affreuses têtes de griffons et de dragons. L'autel, assez bas, se trouve contre le mur d'en face. Son crucifix d'argent est noirci et érodé par le temps. Le long des murs bas sont alignés les sarcophages contenant les cercueils des Broussac morts depuis des siècles. Chaque sarcophage est fermé par une dalle de marbre portant le nom et le titre de son occupant. Un rideau de toiles d'araignée, presque aussi épais que du tissu, tombe de la voûte jusqu'au sol, intensifiant la tristesse fantomatique qui règne dans la chapelle comme une odeur âcre de vieil encens.

(Bien sûr aucune plaque ne porte le nom de Raimon de Broussac : excommunié, celui-ci n'a pas été enterré en terre consacrée, mais ses cendres ont été mises dans le bois).

Dans un coin du sanctuaire, une fissure large d'environ 15 cm, provoquée semble-t-il par l'effritement du ciment et le tassement des fondations fait tout ce qu'elle peut pour se faire oublier. C'est bien sûr

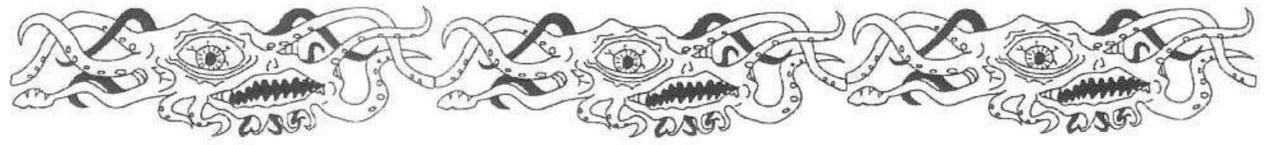
la voie qu'emprunte le serpent pour entrer dans le château. (Si celle-ci est obstruée, la créature sera contrainte de lancer, peut-être le lendemain ou le surlendemain, son sort de Grande Emprise sur Adrienne, pour la forcer soit à ouvrir le passage, soit à venir jusque dans le bois maléfique.

## Les gens du château

Mr Luke Bixby, propriétaire pétrolier de l'Oklahoma.

Mr Bixby est un homme grand et corpulent. Son visage rougeaud est envahi par une moustache tombante d'un noir lustré (comme le sont ses rares cheveux). Il s'habille avec la plus grande simplicité, et n'a encore pas grand chose du gentleman farmer : il paraît un peu perdu dans ce décor européen chargé d'une longue histoire dont il ne connaît rien, et comme embarrassé d'un luxe auquel il n'est pas encore habitué. Généralement cordial, il ne rechignera pas à raconter à ses hôtes, devant un verre de whisky, l'histoire de son ascension, dans un langage à la fois rustaud et sympathiquement direct : «Vous savez, on a pas tou-

# L'APPEL de CTHULHU



*jours été riches. Jusqu'à il y a trois ans, on était pauvres, pauvres comme Job ! Puis y se sont mis tous à trouver du pétrole tout autour de nos champs, et maman m'a bassiné pour que je fore un puits, moi aussi. Et voila t'y pas que du premier coup je trouve du pétrole ! ...»*

De la même façon, il donne aux investigateurs tous les éléments désirés sur sa fille Adrienne, et sur son étrange langueur (voir à Adrienne). Mr Bixby s'inquiète sincèrement pour la santé de sa fille, qu'il aime tendrement, mais avec maladresse et gêne, ne sachant jamais que faire ou dire pour la faire sourire. En présence d'Adrienne, ce colosse loquace se fait discret, presque muet, et danse d'un pied sur l'autre comme un gros ours pris en faute.

Il est à noter que Bixby ne manque pas de courage physique, mais si les investigateurs le laissent les suivre, il est à même de commettre des gaffes bénignes ou graves.

Madame Gladys Bixby est une femme forte, sur le plan physique comme au moral. Ses yeux pâles, son visage rondouillard, ses cheveux teints sont porteurs d'une fausse bonhomie : Mme Bixby est un tyran domestique, de l'espèce la plus discrète cependant. Si elle harcèle son mari, tarabuste les domestiques, admoneste sa fille, elle ne le fait que dans la stricte intimité, jamais devant les personnages. Elle n'accordera que très peu d'attention aux investigateurs, leur parlera rarement et ne leur dira pratiquement rien d'intéressant. Notons enfin que Mme Bixby n'a aucune culture, mais que ses ambitions de parvenue et son esprit «nouveau riche» sont démesurés.

## **Les gens de maison :**

Roxane Boutard, femme de chambre, 24 ans, blonde, un peu sim-

plette, souvent réprimandée par Mme Bixby, préposée à la garde d'Adrienne, mais en fait lui obéit toujours. La plus influençable des domestiques, elle peut par faiblesse faire courir les plus grand danger à sa jeune maîtresse hypnotisée.

Mme Hummington : femme de chambre et cuisinière des époux Bixby, 54 ans. Elle ne comprend pas un mot de français, mais elle a son franc parlé à propos de ses maîtres.

Joseph Mangonneaux : valet de pied, cuisinier, 47 ans. Attaché au château depuis les trois derniers locataires, il prend son travail très au sérieux, au point de sembler hautain. Pour lui, les bruits dans les murs sont aussi anciens que le château : *«des rats, monsieur, et impossible de s'en débarrasser : ils ne s'attaquent même pas aux réserves de nourriture, les pièges restent toujours vides, la mort-aux-rats ils n'y touchent pas, c'est à se demander ce qu'ils trouvent à manger !»*

## **Adrienne**

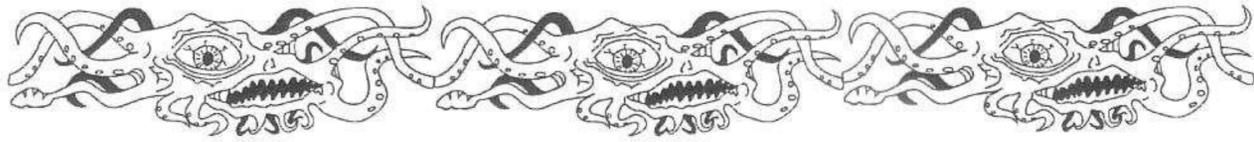
Adrienne Bixby est, doit être pour le maître de jeu, le personnage principal du scénario ; elle doit focaliser l'attention, attendrir, inquiéter, fasciner les joueurs. Sa psychologie, son comportement doivent être joués de façon crédible et convaincante, dans toute leur complexité. Pour commencer, Adrienne est une incontestable beauté. Blonde aux yeux violets, la fille de Bixby serait tout à fait ravissante si ses joues trop roses ne suggéraient pas quelque secrète affection (on pourrait songer à l'un des symptômes de la tuberculose ou de la chlorose) surtout si son cou trop frêle et ses bras trop maigres ne traduisaient pas son état d'extrême fatigue. Sa pâleur est excessive, sa peau se distingue à peine de la blancheur de sa chemise de nuit ou des draps du lit où elle passe l'essentiel de la

journée (c'est sans doute couchée que les investigateurs la verront pour la première fois).

Une première conversation permettra aux joueurs de se rendre compte de la gravité de la dépression de la jeune fille : au bout de trois phrases celle-ci éclate en sanglots, pour répéter : *«Je ne suis pas malade ! Tout ce que je demande, c'est qu'on me laisse tranquille ! Oh, allez-vous-en tous, laissez-moi en paix... etc»*. Si Mr Bixby est présent, il satisfera la demande de sa fille et demandera aux investigateurs de sortir de la chambre.

Aux USA, Adrienne était institutrice, et fiancée à un jeune avocat, Ray Keefer. Keefer, de l'avis de Bixby, est «un brave et bon gars», qui s'est battu pendant la guerre, a une bonne clientèle, et l'intention de se lancer dans la politique. Mais, quand les Bixby ont commencé à gagner des centaines de \$ par semaine, Mme Bixby a jugé que Ray n'était plus un aussi bon parti pour Adrienne. Un conflit a alors éclaté : Adrienne voulait se marier sur le champ, sa mère voulait rompre les fiançailles, Mr. Bixby essayait de demeurer neutre. Finalement, les deux femmes ont «conclu une trêve» d'un an : Adrienne a suivi ses parents en Europe pour voir le monde, élargir ses horizons et réfléchir à son engagement. A chaque étape, elle recevait une lettre de Ray, et y répondait aussitôt. Mais depuis l'arrivée à Broussac, elle ne répond pas aux lettres - parfois néglige même de les ouvrir ; elle dort la plus grande partie de la journée, se promène dans la maison comme une somnambule, se fait monter ses repas dans sa chambre, ne parle plus guère à ses parents, pleure dès qu'on l'interroge.

Adrienne, physiquement, semble en relative bonne santé : son pouls est régulier, son souffle calme ; elle



## L'APPEL de CTHULHU



ne tousse pas, ne crache pas de sang, etc. Son état ne pourrait s'expliquer que par des désordres mentaux.

Cependant, les côtes de la jeune fille portent un stigmate des plus intéressants : la trace d'une sorte de spirale livide, comme si elle avait été serrée par une corde épaisse. Comment repérer cette meurtrissure ? Adrienne est une jeune fille des plus pudique, et n'est nullement disposée à ôter sa chemise de nuit devant quiconque... sauf peut-être en présence d'un docteur. Si l'un des investigateurs n'est pas médecin, signalons que la trace étrange peut, à la rigueur, être discernable en jetant un oeil dans le décolleté de sa chemise de nuit (!) à condition de regarder intentionnellement. Il est dans tous les cas recommandé aux joueurs de faire preuve de tact : cet épisode constitue à proprement parler l'un des obstacles du scénario. (les traces sont difficilement explicables : des stigmates comparables apparaissent généralement sur des personnes dont l'état

mental est anormal, par exemple dans le cas d'une ferveur religieuse poussée au paroxysme. Un lancer de Psychologie permet de déterminer que ce n'est pas le cas d'Adrienne. Alors ?)

Confrontée à la découverte, Adrienne commence par rougir, pour répondre ensuite aux questions avec franchise, sans trop se troubler : «Je ne sais pas, docteur. Je n'ai pas d'explication. En arrivant à Broussac, j'étais en excellente santé. Trois semaines plus tard, j'ai commencé à me sentir très lasse le matin. Je me couchais tôt, je me levais tard, je restais au lit toutes la journée, mais je me sentais toujours fatiguée. C'est à cette période que j'ai remarqué ces meurtrissures. D'abord sur mes bras, autour du poignet ou au-dessus du coude... plusieurs fois sur tout le bras. Dernièrement je les ai eues autour de la taille, parfois également sur les épaules. Chaque matin, je suis plus lasse que la veille. Et de toutes façon... de toute façon [elle se détourne les yeux plein de larmes] je ne m'inté-

resse plus à rien comme avant ! Oh docteur, je voudrai mourir ! je suis inutile... etc...». Qu'un joueur la rassure en lui parlant de l'Oklahoma et : «Oh, docteur, est-ce que nous rentrons vraiment chez nous ? Je l'ai demandé à maman hier, et elle m'a répondu que papa avait loué ce château pour 1 an, et que nous devons rester jusqu'à la fin du bail. Vous voulez dire qu'elle a changé d'avis» (Note : elle ne change jamais d'avis) ; Une fois débarrassée de ses effarouchements initiaux, Adrienne pourra se confier un peu plus aux investigateurs, exprimant par exemple sa haine du château, expliquant pourquoi elle ne veut pas que Ray vienne la rejoindre : «pas dans cet endroit maudit qui vous fait oublier tous ceux qu'on a aimé ; si Ray venait ici, il pourrait m'oublier comme moi je l'ai... [pleurs]» : préparez vos mouchoirs joueurs, et vous, MJ, soyez pathétiques !

Au fils des jours, l'état de santé d'Adrienne ne s'améliore pas, bien au contraire : il faut se souvenir que chaque nuit où elle ne résiste pas lui fait perdre 1/2 pt de Pouvoir et 1/2 point de Constitution. En revanche, si quelque mesure est prise pour empêcher le sire-serpent d'accéder à la chapelle, chaque nuit de sommeil réparateur qu'elle passera sans être dérangée lui rendra 1 pt de Pouvoir, et ramènera sa bonne humeur évanouie. Son rire résonnera de nouveau dans les couloirs, et elle prendra les investigateurs à témoin de ses projets matrimoniaux renouvelés : «Je viens de recevoir une lettre de Ray. Une lettre charmante ! Il vient ! Il sera au château après-demain, je pense. Quoi que maman fasse ou dise, nous nous marierons tout de suite. Cela fait trop longtemps que je suis la fille de Mme Bixby, je vais être l'épouse de Ray Keefer ! Si maman force papa à nous couper les vivres, qu'importe, j'ai été institutrice et je

# L'APPEL de CTHULHU



saurai vivre marié à un homme peu fortuné. Plus rien ne nous séparera un jour de plus.».

Cependant le sire-serpent ne tolérera pas longtemps une telle velléité d'indépendance : il lancera alors son sort de Grande Emprise et manipulera Adrienne pour lui faire ôter les obstacles qui ont été dressés entre elle et lui ! Le sort de la jeune fille alors dépendra plus que jamais de la capacité des joueurs à bien déduire, et de leur courage pour affronter le monstre.

## Les histoires d'Hilarion Lefresne le garde-chasse

Le séjour des investigateurs sera vide de tout événement notable, à une exception près :

Au cours du deuxième jour passé au château, le garde-chasse attirera l'attention sur lui, en tirant 2 coups de feu dans le parc. Bixby, visiblement irrité, se rendra sur l'allée pour demander au garde de se justifier («C'est une habitude chez lui ! Qu'aura-t-il inventé cette fois-ci ?»). L'homme est ma-

nifestement ivre, son haleine chargée d'alcool, et c'est en bredouillant qu'il prétendra avoir vu «*quelque chose de long qui bougeait le long des sapins, comme une espèce de gros serpent, plus gros encore que le boa de la ménagerie de Paris !*», accompagnant son récit de gestes grotesques. Bixby lancera des commentaires malveillants : «*Pourquoi pas des éléphants perchés sur les arbres ! Des serpents, même dans l'Oklaoma, on n'en trouve pas des gros comme ça !*», puis le renvoie dans sa cabane pour «cuver».

Si les investigateurs ont assisté à la scène, il pourront toutefois noter que l'endroit désigné par le garde-chasse est sur le site des anciennes douves, près de la tour (donc à peu près où a été retrouvé le corps de Van Brundt). En interrogeant Lefresne (il suffit qu'il ait un peu bu pour qu'il surmonte sa méfiance, «car ne veut-on pas le faire passer pour dingou»), on obtiendra tous les détails de ses rencontres, au crépuscule, avec un interminable boa aux yeux brillants, le plus souvent dans une des zones les plus reculées du parc, là où les joueurs peuvent trouver en battant le terrain la tombe du seigneur maléfique.

### Le sire-serpent.

«*Serpent tu es et serpent sera !*» Raimon de Broussac, après toute une existence de malveillance et de cruautés, n'était pas homme à se laisser arrêter par un simple bûcher : ses rites de sorcellerie, son pacte avec le Démon le mettraient, pensait-il, à l'abri de toute justice, puisque son esprit devait quitter son corps supplicié pour prendre nouvelle demeure dans celui d'un jeune garçon idiot qu'il avait adopté à cette fin. Il marchait donc avec le sourire vers les simples fagots qui l'attendaient. C'était

sans compter sur la malédiction de l'Abbesse, qui piègea de Broussac dans le corps filiforme d'un serpent, et ce pour l'éternité ! Raimon de Broussac dut trouver de nouvelles techniques pour satisfaire ses appétits libidineux ; heureusement pour lui, sa puissance mentale maléfique ne l'avait pas complètement abandonné, et même, au fil des décennies, se mit de nouveau à croître. Tel qu'il est en 1923, Raimon de Broussac est un redoutable adversaire...

Il se manifeste sous la forme d'un immense serpent tacheté de près de 10m de long ; épais comme un anaconda, qui se matérialise quand l'esprit de Raimon le désire, à la tombée de la nuit, près du site de sa tombe, dans le bois. Il se glisse alors silencieusement jusqu'à la faille au pied de la tour, peut ainsi pénétrer dans la chapelle, et même parcourir toute l'aile Est du château (jusqu'au hall) dans les interstices des murailles et des faux plafonds ! (d'où les craquements occasionnels dans les murs, que l'on met sur le compte des rats inexistantes) Il faut bien concevoir que le serpent est animé par des forces surnaturelles : si sa forme est bien celle d'un serpent, il reste toujours un peu flou quoique tangible, puisque une planche bien assujettie peu lui barrer la fissure de la chapelle, son corps brille de taches alternées vert et or, un halo rouge sort de sa bouche, et ses yeux sont bleus, ceux d'un être humain, mais avec une méchanceté serpentines : sa capacité de reptation, sa rapidité de mouvement et de réactions, sa force, sont bien supérieures à celles d'un animal réel. Ainsi peut-il, par exemple escalader un mur vertical pour se glisser par une fenêtre mal assujettie : les PJs occupant éventuellement l'aile Est ne sont pas forcément à l'abri de ses désirs de vengeance et de meurtres !

### La tombe

Sous la végétation, une dalle autrefois blanche, à présent brune et rugueuse, porte l'inscription :

**CI GIST TOJORS**

**RAIMONS SIRES**

**DE BROSSAC**

Un lancer réussi de Lire Français à -30% permet de remarquer que gist est un subjonctif, indiquant le désir, la volonté de la part de l'auteur que Raimon gissé toujours ici.

Mais seul un pisteur expérimenté (Suivre une piste) pourra discerner une trace étroite et sinueuse dans les mauvaises herbes, menant vers le château, au pied de la tour...



# L'APPEL de CTHULHU

Le serpent exerce une emprise mentale sur toutes femmes pénétrant au château et y dormant au moins une nuit (test Pouvoir contre Pouvoir : si celui-ci réussit, rien n'arrive, sinon quelques cauchemars vite oubliés ; si, en revanche, le contact est établi, la femme possédée devra la nuit se lever dans un sommeil hypnotique épuisant, et aller à la rencontre de la créature lubrique ! La rencontre a généralement lieu dans la chapelle, mais le serpent peut aussi bien attirer sa proie dans toute partie de la demeure, ou même dans les bois. Deux nuits de ce régime ôtent à la victime 1pt de Pouvoir et 1pt de Con (celle-ci ne tombe jamais en-dessous de 3 cependant), énergie vitale dont le serpent se sert pour se maintenir et grandir au fil des années. Quand la femme atteint 0 pt de Pouvoir, généralement Raimon s'en débarrasse, en brisant la transe hypnotique : le choc suffit le plus souvent à la tuer ou à la rendre irrémédiablement folle !

Mais comment affronter la diabolique créature ? Ce n'est pas évident :

- Piéger le serpent dans un espace clos n'a guère d'utilité : il est possible à Raimon de, purement et simplement, dématérialiser sa forme ectoplasmique, et de disparaître dans l'air (cela lui coûte cependant 3 pt de Pouvoir : donc en général le serpent préfère s'éclipser par des moyens plus prosaïques.

- Faut-il profaner (ou faire bénir la tombe de Raimon de Broussac ? Le serpent apparaîtra ailleurs dans le parc, au coût de 1 pt de Pouvoir : cela le rendra plus agressif et hardi, peut-être plus sujet à commettre des imprudences.

- Si Adrienne est amenée à quitter le château (mais il faudra pour cela convaincre toute la famille), il cessera simplement de se manifester, sauf peut-être pour assassiner

quelque enquêteur, ou un autre occupant des lieux, et rien ne sera résolu définitivement.

Le plus efficace demeure l'affrontement direct, auquel Raimon, par orgueil, ne se soustrait presque jamais. Mais attention ! Sur ce plan là, le serpent est des plus terrible :

- son pouvoir d'hypnotisme (coût 1pt, test Pouvoir contre Pouvoir) peut fasciner une victime à la fois, pour qu'elle s'offre à ses anneaux meurtriers sans résistance (le test est renouvelé chaque round : mais

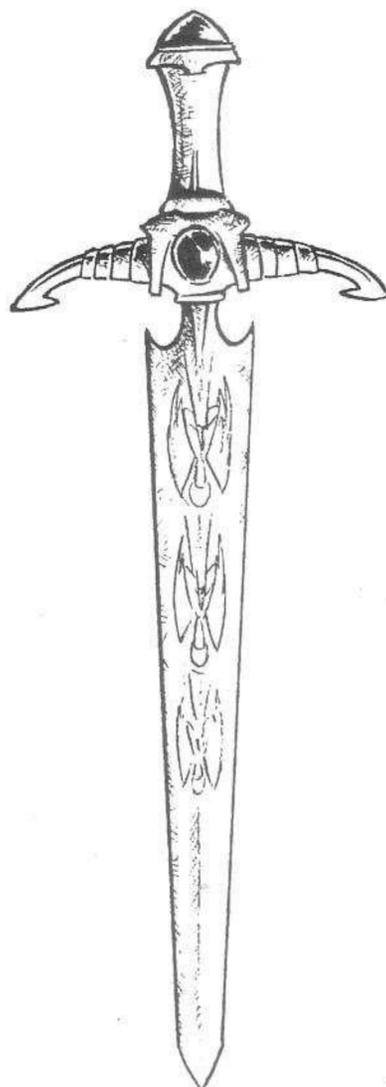
une fois saisi par le serpent, un personnage a peu de chance de survivre)

- les armes normales ne font pas plus d'un pt de dommage (2 si empalement) et Raimon a toutes latitude de fuir si l'affaire tourne trop mal pour lui : chaque jour de repos lui permet de récupérer 3pt de santé.

- seules les armes bénies ou magiques infligent un plein dommage (qui n'est régénéré qu'au rythme de 1pt par jour). Elles protègent également celui qui les porte de

## L'épée de Jeanne d'arc

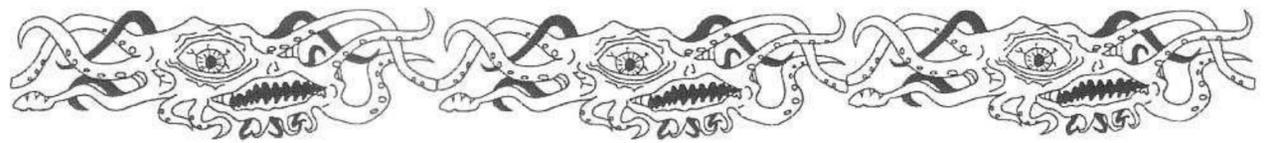
Un lancer d'Histoire ou d'Occultisme est nécessaire pour accéder à ces renseignements :



Elle se trouve dans une très vieille église de Rouen, là où Jeanne était venue la chercher à la suite d'une «communication» divine. Un vieux curé veille jalousement sur elle : aux investigateurs de le convaincre de les laisser l'emprunter un jour ou deux. La lame mesure plus d'un mètre de long. Elle est large d'environ 12 cm à la poignée, elle se termine par une pointe biseautée. Contrairement aux armes modernes, celle-ci est tranchante des deux cotés. Son centre s'élève en crête là où le biseutage formait un angle obtus. La poignée, en ivoire, permet une prise à deux mains. La garde est ornée de têtes de chérubins, assez sommaire. Le long de la lame, apparemment gravée et non ciselée, courait une procession d'anges, de démons, de chevaliers plus de monstres mythologiques comme dragons ou griffons. Entre ces figures assez grossièrement gravées, on distingue la devise : Dei Gratia ... par la grâce de dieu.

Cette épée à deux mains fait 1d10+1 de dommages.

# L'APPEL de CTHULHU



l'hypnotisme (une croix fera de même). C'est au joueur de se demander d'amener un prêtre à bénir un couteau, une hache, sans même parler d'un revolver (ces derniers sont moins efficaces : le dernier point de dégât devra être infligé de toute façon par une arme tranchante, puisqu'il faut sectionner le corps en 7 morceaux pour détruire le spectre !)

- l'arme la plus définitive sur le plan du corps à corps demeure, bien sûr, l'épée de Jeanne d'Arc. Mais il n'est pas donné à tout le monde de la manier.

Notons que les épées, haches, toutes armes assez longues permettent de parer une attaque d'étouffement (c-à-d. l'emprisonnement dans des anneaux).

## Raimon et Adrienne

Depuis 3 semaines, la jeune fille est sous l'emprise du démon : presque toutes les nuits, vers 3 heure, elle se lève sans bruit, suit pieds nus un long parcours dans les couloirs, et gagne la chapelle. Là, dans l'ombre, deux yeux bleus sont fixés sur elle. Le seigneur reptilien se coule, de sa fissure, autour du corps gracile, et; passant sa langue bifide sur les lèvres pâlies de la jeune fille, la soumet à de glacials enlacements, effroyables et lascifs dans leur chasteté dévoyée. Elle, étendue sur l'autel désacralisé, flatte le reptile de la main, et un horrible sourire de contentement rend méconnaissable les fins traits de son visage gracieux dont les yeux sont révoltés.

Spectacle scandaleux qui devrait soulever l'indignation des investigateurs ! Mais qu'il prennent garde à ne pas briser par des bruits intempestifs la transe de l'infortunée jeune fille : si voir le serpent est effrayant (1d8), se réveiller brutalement nez à nez avec cette créa-

ture est à proprement parler traumatisant (1d20 ou 1d6, se souvenir de Mme Biddle). Autant que sa vie même, la santé mentale d'Adrienne est en jeu ! Idéalement, cette scène constituerait l'aboutissement du scénario : on peut imaginer bon nombre de moyens pour que les investigateurs arrivent juste au bon moment : Roxane obéit servilement à sa maîtresse, et Mme Bixby peut facilement contrer des mesures d'internement prises par les joueurs, sans parler des effets de l'hypnotisme d'un éventuel personnage de garde le temps que Adrienne passe.

## Conclusion :

si les investigateurs peuvent élégamment dénouer le drame sans que Adrienne ait à en souffrir, et même en la laissant dans une bienheureuse ignorance, on pourra les en louer et leur attribuer un gain de 1d8 de santé. Il ne reste qu'à faire arriver inopinément Ray, le fiancé, pour que la jeune fille reparte avec lui aux USA, bravant sa mégère de mère. Mais un tel dénouement pourrait briser le cœur des investigateurs trop sentimentaux. Au MJ de juger !

Référence : Les archives de Jules de Grandin, Seabury Quinn, (Le masque Fanastique 1979)

## STATISTIQUES DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

### Raimond de Broussac, le serpent

FOR	30
DEX	15
TAI	30
INT	12
POU	16
CON	25
(APP	17)
HP	23
MOVE	8
Etouffement	60% 3d6
Mordre	70% 3d3
SAN	1d4 ou 1d8
Pouvoirs :	
Hypnotisme	1pt
Dématérialisation	3pts
Grande Emprise	4pts

### Adrienne

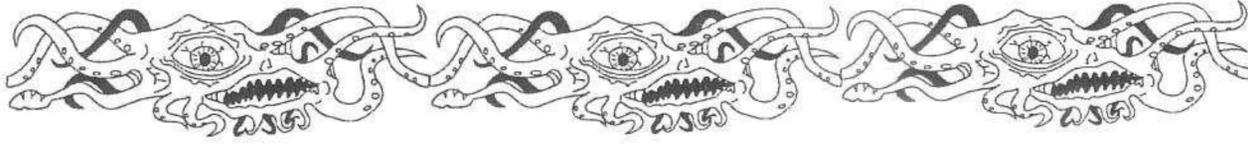
FOR	8
DEX	12
CON	12 (6)
INT	14
POU	12 (6)
TAI	10
APP	15
SAN	30

### Mr BIXBY

FOR	14
DEX	12
CON	14
TAI	16
INT	11
POU	12
APP	12
SAN	60
Fist	60%
Pistolet	40%
Couteau	35%

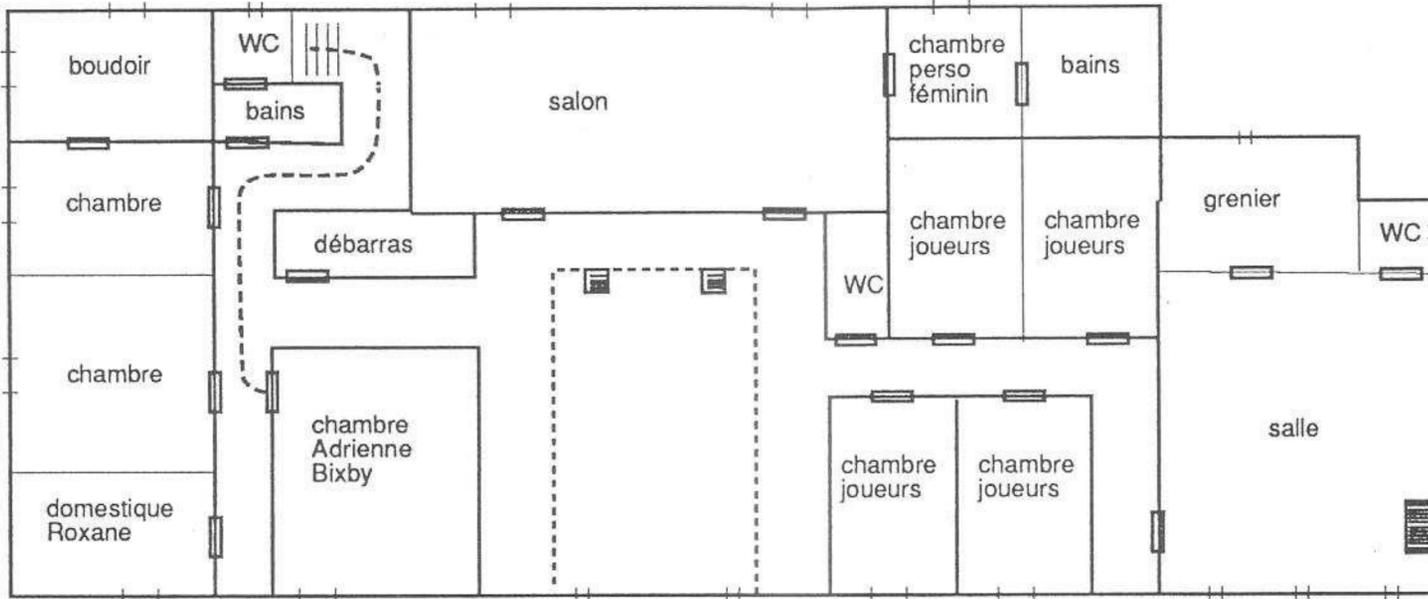
### Hilarion Lefresne

FOR	12
DEX	13
TAI	13
CON	13
INT	10
POU	13
APP	9
SAN	50
Fusil	60%
Couteau	45%

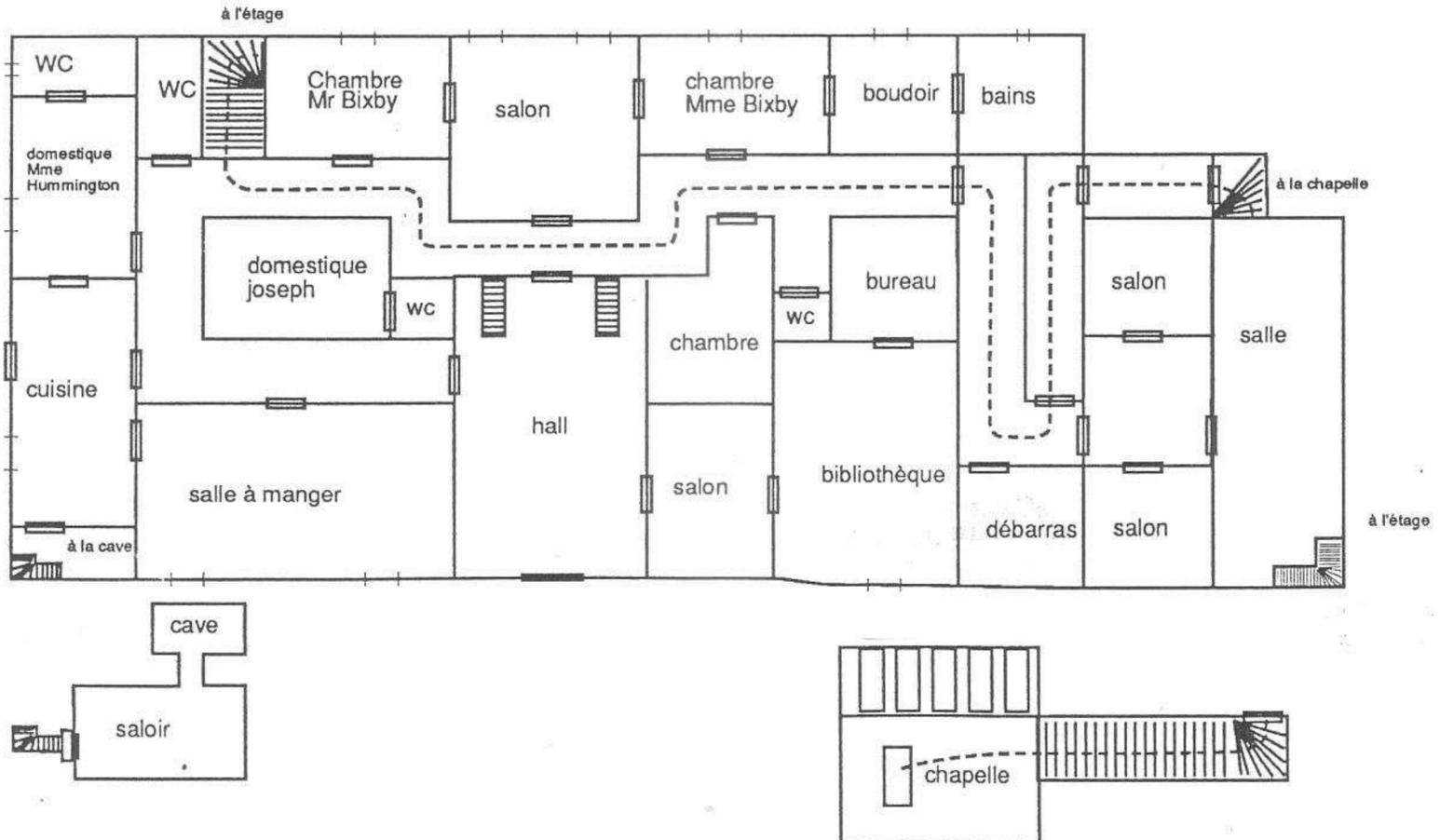


## Château de Broussac

### 1<sup>er</sup> étage



### rez-de-chaussée





: Qu'est se qui ce passe : il y a un blanc ici !



## **WANTED Prix à débattre**

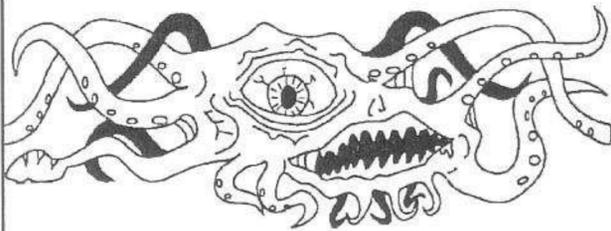
### **PIGISTES POUR COM**

Signalement : Esprits éclairés, auteurs de scénarios, aides de jeux, articles d'humeurs, critiques de livres, ou autres...

Attention, ces hommes sont dangereux, de nombreux grosbills ont déjà péri sous leurs coups...

Contactez **CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE**  
215, avenue Jean-Lolive, 93500 PANTIN

On vous répondra dès que possible.



**Dernière minute : notre rédacteur en chef nous apprend l'existence d'une super promo : profitez-en !**

#### **ABONNEMENT...UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE !**

150 F : 9 numéros de **CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**.

#### **ÉCONOMISEZ PLUS DE TROIS NUMÉROS.**

En effet, grâce au bulletin d'abonnement du n°17, nous vous abonnons pour 6 numéros, du numéro 20 au numéro 25 inclus, et nous vous offrons 3 anciens numéros de votre choix du n° 1 au n° 16.

#### Conditions :

Il suffit de nous retourner le bulletin ci-dessous (en le découpant, en le déchirant avec les dents, ou en le recopiant), de nous l'expédier à **WELCOME MULTIMEDIA, CHRONIQUES D'OUTRE MONDE**, BP 70, 93305 PANTIN CEDEX, accompagné de votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat, libellé à l'ordre de **WELCOME MULTIMEDIA**, en précisant les anciens numéros que vous avez choisi et en joignant impérativement les timbres correspondant au frais d'envoi des 3 anciens numéros, soit **20 F** en timbres. Pour les abonnements à l'étranger, nous consulter.

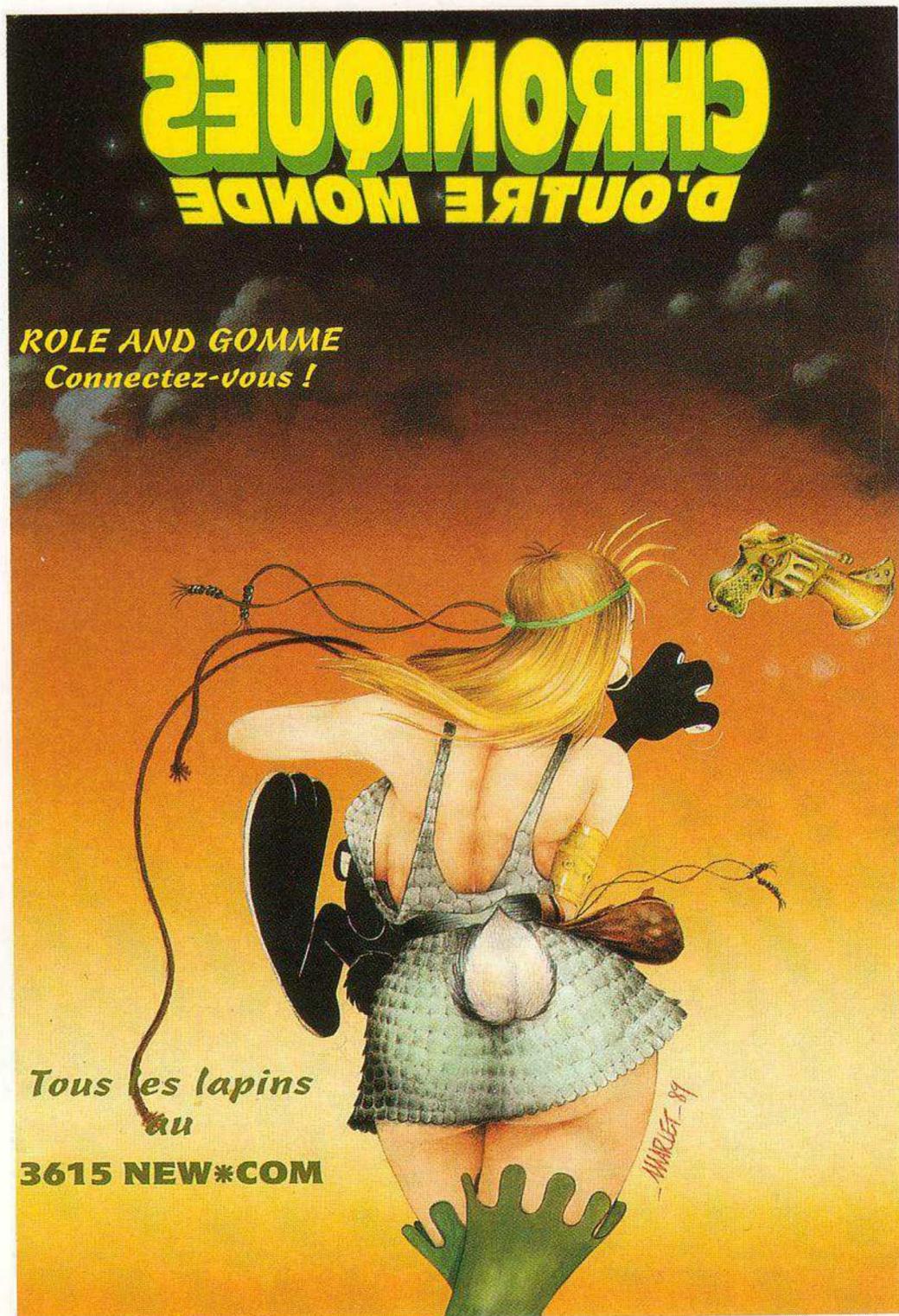
Bulletin à retourner :

Oui, je désire m'abonner à Chroniques d'Outre Monde selon les conditions proposées dans ce n° 17. Je recevrai **6** numéros à paraître, du N° **18** au N° **23** inclus + en cadeau 3 anciens numéros : les N° ... + N° ... + N° ... selon mon choix. Je joins mon règlement de **150 F** à votre ordre et **20 F** en timbres poste.

NOM  
ADRESSE  
CODE POSTAL

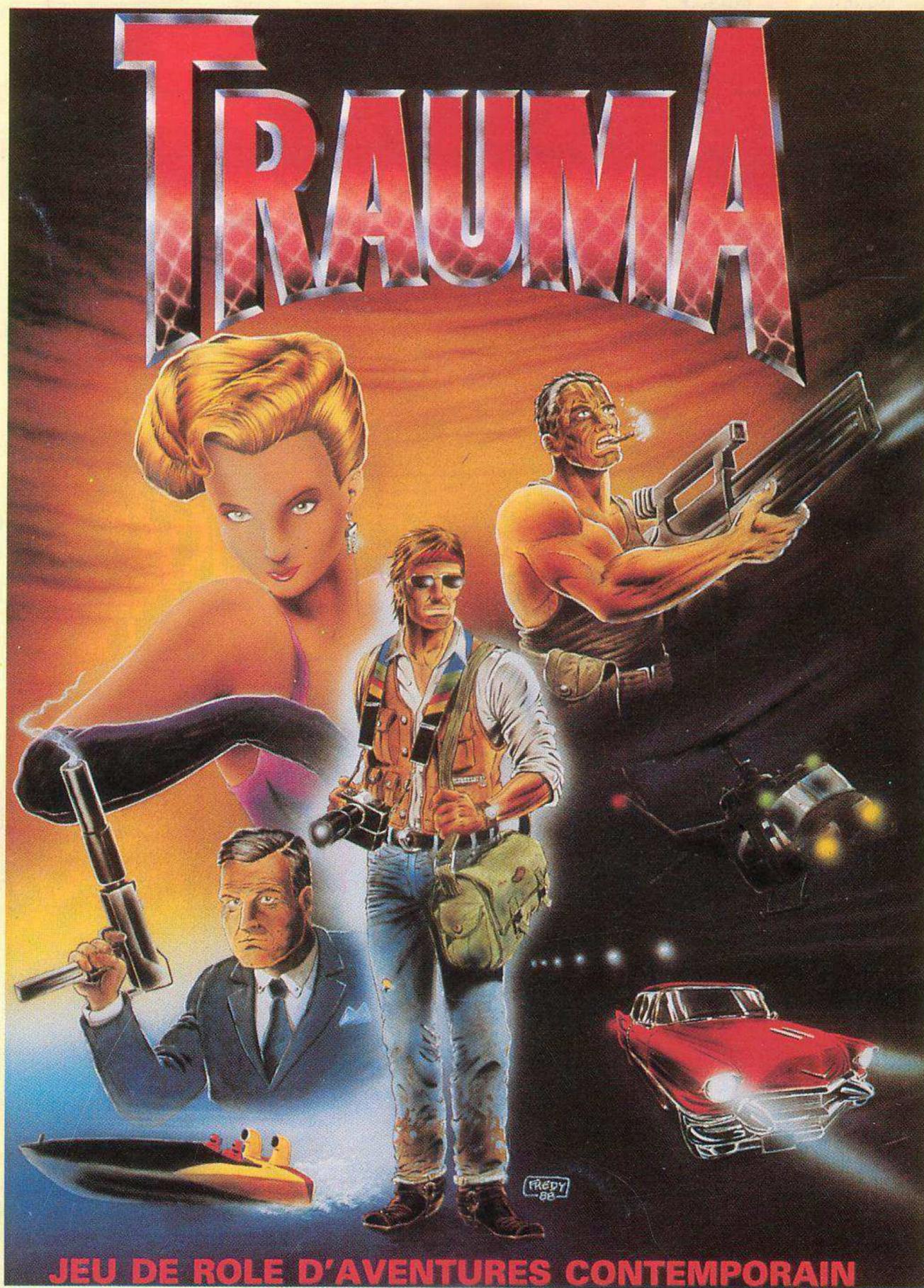
PRÉNOM  
N° RUE  
VILLE

**NE MANQUEZ PAS  
NOTRE PROCHAIN NUMÉRO**



**CHRONIQUES N° 16**  
toujours disponible chez l'éditeur  
**Un numéro spécial héroïc lapin!**  
avec une campagne AD&D  
**J.R.T.M. - RUNQUEST**  
des scénars Hawkmoon,  
Warhammer, Cthulhu  
un pavé impérial, des bafouilles  
et tout le reste, quoi!

A commander chez  
WELCOME MULTIMEDIA  
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE  
Boîte postale 70 - 93505 PANTIN Cedex  
Prix : 28 F plus 7 F en timbres



**INCARNEZ un reporter, un médecin,  
un pilote... pour traquer l'aventure  
aux quatre coins du monde.**  
**Un suivi exceptionnel dans votre magazine :**  
**un scénario tous les deux mois.**  
**En vente dans les meilleurs magasins  
spécialisés ou par correspondance  
chez l'éditeur.**  
**Chez l'éditeur, 3 anciens numéros  
de CHRONIQUES offerts à chaque achat  
d'un TRAUMA, utilisez le bon de commande  
à l'intérieur du magazine.**