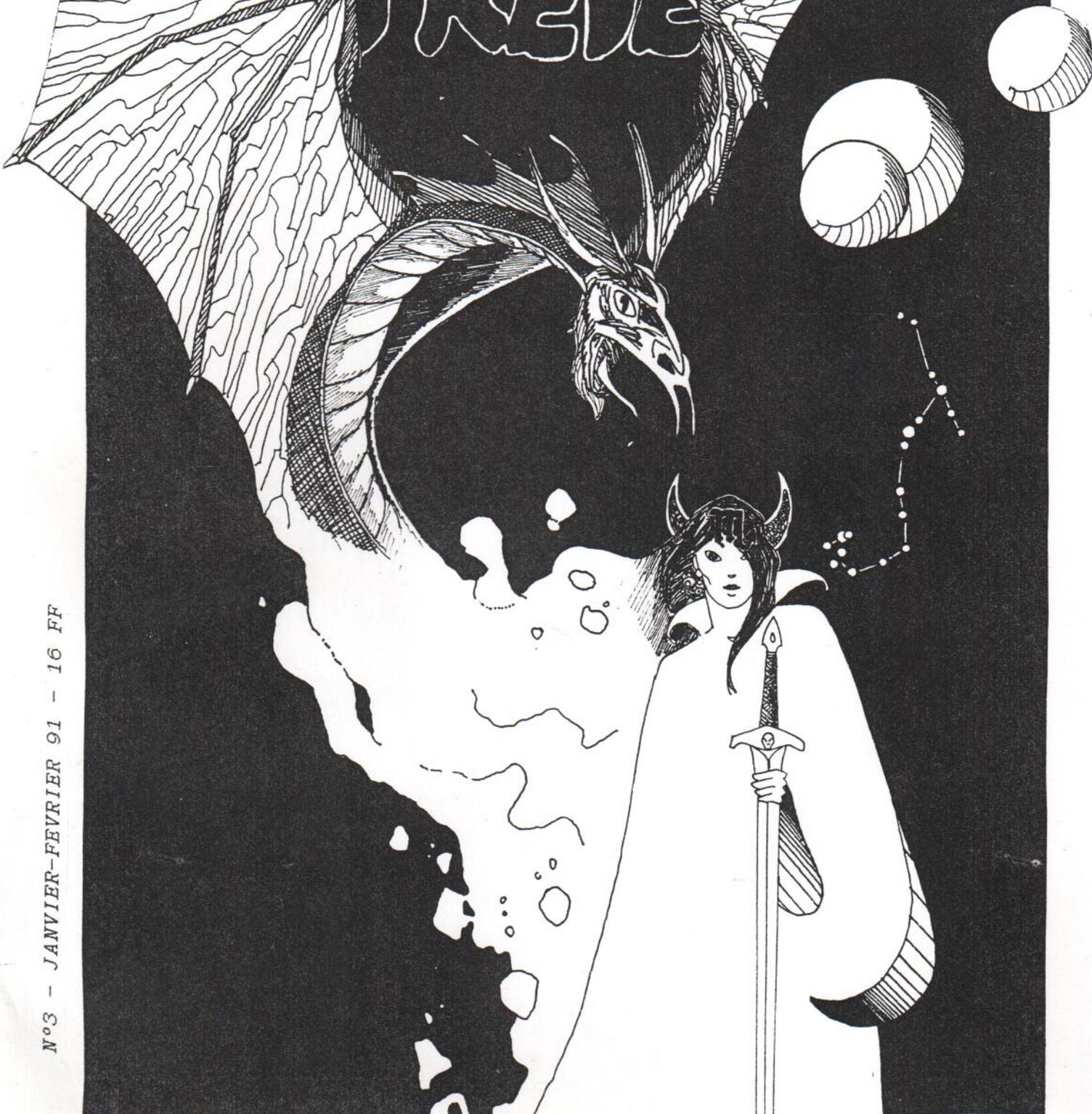


LA TRIBU DE SVALANONS ET LE REVE



N°3 - JANVIER-FEVRIER 91 - 16 FF

LE BIMESTRIEL DES REALITES IMAGINAIRES

PAULE ET MIKE Corp.

LA TRIBUNE DES VAGABONDS DU REVE
LE BIMESTRIEL DES REALITES IMAGINAIRES

La Tribune des
Vagabonds du Rêve n°3
janvier-février 91

publié par
PAULE ET MIKE Corp.
19, bd Pierre Laugier
83000 TOULON
Tél 94 91 09 09

bimestriel

dépôt légal
janvier 1991

directeur de la
publication et rédacteur
en chef

Sybille Marchetto

rédacteurs

Damien Agut
Anthony Bauer
Sylvain Dall'arche
Sékolène Décamps
Elwing
Bruno Falba
H. de K.
I.M.
Misco
Ramsès
Samuel Tarapacki

illustrateurs

Yann Barthélemy
Michel Meslet
L.N.
Manuel StBenoît

Les chèques sont à
mettre à l'ordre de
"Marchetto".

- 1 Couverture Manuel StBenoît
- 4 Jeu de rôle? What is it?
- 6 Fiche tricot *Spécial Cotte de Mailles*
- 7 Du côté des autres fanzines...
- 8 Voir la bise et mourir... H. de K.
- 11 Howard Samuel Tarapacki
- 15 Lutineries confidentielles suivies de
Les gâteaux se cachent pour nourrir
Bruno Falba
- 20 Enigme Sam
- 22 Amstramgram nouvelle H. de K.
- 23 Le lotophage scénario *Rêve de Dragon*
Sékolène Décamps
- 33 Au réveil nouvelle Samuel Tarapacki
- 34 Mamie Blue scénario *Bitume* Bruno
Falba
- 39 Le baiser nouvelle Bruno Falba
- 41 Les Clyded scénario *Appel de Cthulhu*
Damien Agut
- 46 Tous des sauvages... nouvelle
l'Indécis Mystérieux
- 49 Les évadés de l'espace scénario
Simulacres Sylvain Dall'arche
- 55 Le retour nouvelle Misco
- 60 Cthulhu by light H. de K.

Jeu de Rôle? What is it?

L'autre jour, dans la rue, mon pouvoir d'hypersens me permit d'écouter la chose suivante: "De toute manière, les joueurs de JRTM sont des gnoux!" Je stoppe net et, revenant sur mes pas, je me mêle à la conversation. Le troll qui avait vociféré ces quelques paroles était un *puriste distingué* de Tolkien et il ne supportait pas les *ballafres* faites au monde de Bilbo & Co.

Laissant là ce personnage sans intérêt, je continuais mon chemin. Le lendemain, venant d'une autre personne: "Ah oui! Les jeux de rôle! Là où les gars se tuent... Il faut être complètement fêlés pour jouer à ça!" J'entends d'ici les Rambos (FOR: 110; CON: 160) me crier: "Vas-y. Casse lui la gueule. Qu'est-ce qui t'en empêche?" Ce qui m'en empêche? Tout simplement mon poids plume 50 kilos et mon mètre soixante les bras levés. Bref, plutôt que de le foutre sur le (bip), j'ai préféré me pencher sur son raisonnement, enfin, du moins, sur ses pensées.

Premièrement, si cet individu en est arrivé à la conclusion que les joueurs, que NOUS sommes des fêlés, c'est en partie la faute des médias qui discréditent les jeux de rôle. Avez-vous regardé le numéro de 52 à la UNE qui parlait des catacombes de Paris? Les journalistes de TF1 ont tout mis dans le même panier: skins, rôlistes, amateurs de porno, drogués... On s'étonne après que les non-joueurs aient des préjugés. Certains me rétorquent déjà: "Et les suicides?" Certes, on ne peut nier qu'il y

a eu des suicides de rôlistes, mais est-ce bien pour cette raison??? Les médias se sont (c'est une habitude qui ne me plait pas) focalisées sur le suicide de ces personnes, alors que leurs dépêches tombaient aussi bien sur des suicides de rôlistes que de non-rôlistes. Le problème est de faire du sensationnel avec du banal lorsque l'actualité est néante.

Deuxièmement, rappelez-vous de l'article *Qui veut la peau du jeu de rôle?* distribué par notre excellent confrère Casus et nos excellents confrères Dragon Radieux et Chroniques... Comme le précisait cet article, il n'est nul besoin d'une société protectrice du jeu de rôle. A mon humble avis, le véritable problème est que les personnes qui étendent leurs (biperies) sur leur papier hygiénique qui est vendu en kiosque n'ont jamais pratiqué les jeux de rôle. S'ils l'avaient fait lors d'une des nombreuses parties de démonstration des salons, ils auraient vu qu'il n'y a pas de quoi se flinguer ni après, ni pendant, a moins d'être débile avant.

Ayons ici une pensée pour les pauvres rôlistes qui sont obligés d'aller au *cinoche* pour en fait aller jouer aux jeux de rôle car martyrisés par des proches qui se méfient de la réputation de ces jeux. Ne riez pas, j'ai certains amis qui...

Le remède reste donc la pratique puisque je suis persuadé que tous les articles du monde ne serviront à rien contre les esprits bornés. Je vous encourage donc à multiplier les journées portes ouvertes dans votre club, à faire découvrir les jeux de rôle à la fac, au lycée, au collège ou au travail, afin de conjurer le mauvais sort, lancé par les médias, et qui ronge, petit à petit, les jeux de rôles.

Sincèrement vôtre,

Ramsès le bô.

Tolkien? Connais pas.

A tous ceux (et toutes celles) qui poussent de hauts cris quand, une fois de plus, la presse à diffusion nationale en vient à critiquer les jeux de rôle, à tous ceux qui se plaignent de ne pas avoir pu initier un proche, un parent, qui trouve absurde votre passion favorite, à tous ceux qui aimeraient une plus large diffusion de leur hobby, ou de leur gagne pain, je me permettrai de rappeler ceci:

Tant que Tolkien ne sera pas dans la boîte de base du Trivial Pursuit, ce géant de la fantasy restera un illustre inconnu pour 99% des Français. Outre Atlantique, Batman a fait un tabac. Ici, ça a été un flop. Quant à la SF, elle reste encore un genre peu diffusé (ou, plutôt, mal diffusé) puisque le grand public confond facilement Star Wars et Goldorak. 3 jeux sur 4 nécessitent donc une culture que ne possède pas monsieur-tout-le-monde, ce qui rend le discours des joueurs incompréhensible, voire ésotérique. Les médias, qui parlent un jargon compréhensible et commun à l'ensemble de la population française partent avec un avantage certain.

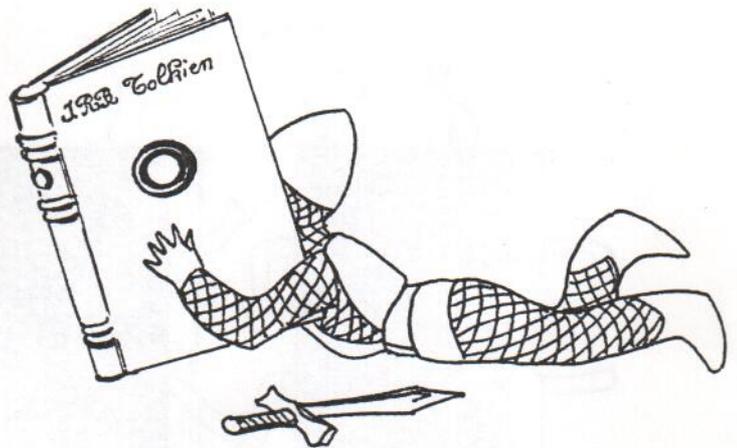
D'autre part, en puisant leurs sources d'inspiration dans un nombre assez restreint d'ouvrages, les auteurs ont contribué eux-mêmes à saturer le marché et à profiler leurs clients. Un joueur de jeu de rôle, qui n'aime pas la fantasy ou qui n'a jamais lu Tolkien, est un aveugle au royaume des borgnes. De même, vous initierez sans trop de difficultés un amateur de SF, mais tentez

l'expérience avec votre papa qui en est resté à Jules Verne. (Gurps.)

Si vous lui parlez d'un magicien qui engage des aventuriers pour aller récupérer un grimoire que des orcs lui ont dérobé, vous avez 120% de chance de l'endormir. Si vous lui expliquez qu'un matin son patron le convoque parce qu'un petit malin a réussi à piquer les plans d'un nouveau système de transmission par câble dont la société voulait déposer le brevet le mois prochain, cela l'interpellera davantage.

Je ne prétends pas apporter LA solution à la crise actuelle qui secoue le jeu de rôle. Je ne dénigre pas non plus le travail effectué par des auteurs et des éditeurs qui ont souvent de très bonnes idées. Et si Runequest, Rolemaster, AD&D, Cyberpunk, Star Wars & Co sont effectivement fort intéressants, aucun de ces jeux, quelque soit le système utilisé, n'est un véritable outil de diffusion grand public... faute de références littéraires ou cinématographiques adaptées.

Ségolène Décamps.



FICHE-TRICOT A DECOUPER

Réalisation d'une cotte de mailles.

(Pour le modèle femme suivre les indications données entre parenthèses.)

FOURNITURES

- chaîne assez mince, non rouillée (éventuellement rapportée d'une de vos dernières expéditions). A défaut prendre un fil d'acier que vous mastiquerez suffisamment longtemps pour l'assouplir de façon raisonnable. Si vous avez perdu vos dents, donnez-le à mâcher à vos chiens ou à votre dragon familier;
- 2 broches de taille inférieure à un mètre que vous aurez pu réaliser vous-même dans un bois dur soigneusement poli à l'aide de poudre de fariboles pilées.

Vous pouvez obtenir ces fournitures en Kit-Tricot auprès des Naines de France, à Boncoin, contre 2 FO en timbres poste. (3 FO pour le modèle femme pour lequel sont fournies des breloques décoratives.)

POINT EMPLOYE

Point endroit, si vous en êtes capable. Sinon débrouillez-vous comme vous le pourrez.

EXECUTION ENDROIT

Monter un nombre de mailles suffisant pour la largeur souhaitée (nombre de mailles inférieur à la largeur souhaitée). Tricoter pendant un nombre de rangs suffisant pour la longueur souhaitée (défaire le nombre de rangs faits en trop). Terminer (décorer par des noeuds).

EXECUTION DOS

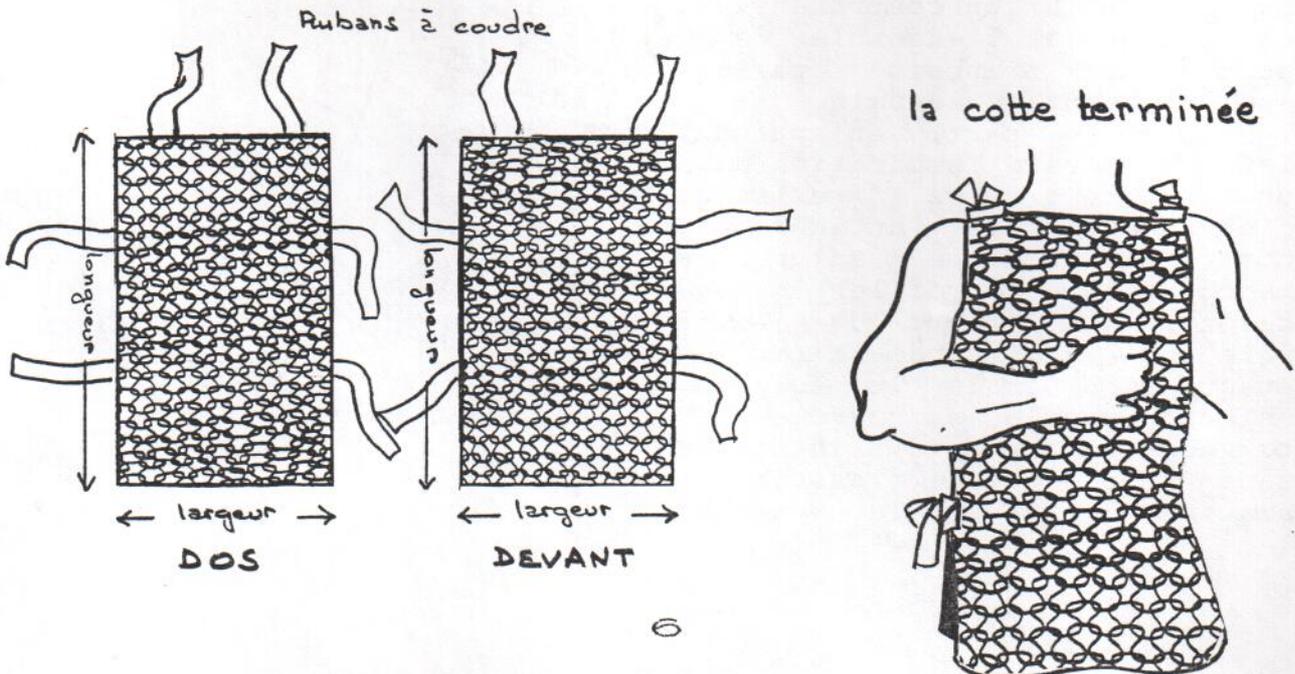
Faire la même chose que pour le devant, ou presque.

ASSEMBLAGE

Prendre les deux morceaux. Les attacher aux épaules et sur les côtés avec de la ficelle (du ruban) récupérée en route.

Le service tricot est à votre disposition si vous rencontrez la moindre difficulté, contre paiement en espèces sonnantes et trébuchantes.

Les Naines de France.





Epinay-Sur-Seine. *L'Autre-Monde* lance son premier numéro qui bénéficie d'une solide présentation. On y parle d'un peu tout et d'un peu tout le monde. Les critiques sont bonnes et bien faites. L'un des deux scénarii proposés vous donnera l'occasion de vous battre au côté de l'Empire (dans l'univers de Star Wars, bien évidemment!). Dommage qu'il n'y ait aucune aide de jeu. Affaire à suivre...

Dragon colérique HS, 15FF, 42 pages, apériodique, 19, rue Emile Zola, 47510 Foulayronnes. Un petit mot pour le hors-série de *Dragon Colérique* consacré à *Star Wars*. Le travail est valable et bien fait surtout si l'on sait qu'il n'y a que deux personnes dans l'équipe de la rédaction et un dessinateur super génial. Félicitations!

Je me dois également de vous parler de **Chroniques d'Outre-Monde** qui arrive péniblement à sortir son vingtième numéro et que l'on peut désormais mettre au rang des fanzines, ce qui permet de dire qu'il est encore très correct. Je ne crois cependant pas que l'on puisse parler de magazine à proprement dit. Enfin, la malheureuse rédaction fait ce qu'elle peut (je l'espère!) pour survivre.

Je finirai par **Role Mag'** qui pourra bénéficier des mêmes critiques que COM quant à son appellation. Les scénarii et articles proposés sont de qualité mais les incessantes critiques dont *Casus Belli* fait l'objet (pour ne pas le nommer) sont "bonnes à mettre au cabinet" dans ce qu'elles ont de stérile, répétitif et mécanique. (L'équipe a, à mon humble avis, une dent contre eux... Non, vous croyez!)

A. B.

Chaotiquement Votre n°3, 15FF, 46 pages, trimestriel, 10, avenue Maignan, 91210 Draveil. Ils en sont déjà à leur troisième numéro et, derrière la couverture qui rappelle *Labyrinthe* de Jim Henson, vous découvrirez, dans le désordre (pourquoi bêtement reprendre le sommaire?), la suite et la fin de l'article sur les vengeurs européens (mais où sont les super-vilains?), deux excellents scénarii qui ne manquent pas d'humour très noir. En dehors de cela, vous y retrouverez les habituelles rubriques. Notons au passage le commentaire de Talisman qui mérite le détour ainsi que, dans la série *Et si...*, *Et si Conan avait eu de la colle*.

L'Autre Monde n°1, 5FF, 50 pages, trimestriel, 6, rue du commandant Bouchet, 93800

Voir la bise et mourir...

par H. de K,
avec l'aimable collaboration de Ghaur de Merak pour La Ballade
du Wendigo, ci-incluse - tous droits réservés

Regardez-les venir, les vents givrés d'hiver
Regardez-les venir, ils sont emplis de haine
Regardez-les venir, pauvres loques humaines
Cessez de regarder, vous gisez dans leurs serres

Leurs manteaux sont Néant, mais l'ire les fait être
Ils glissent sur les eaux, déferlent dans les airs
Et Nature si crue, ne s'empêchant d'émettre
La morne complainte qu'est le Chant des Enfers

Ils vous ont attrapés, innocentes victimes,
Et plus d'un des damnés, projeté dans l'abîme,
Nourrira les esprits affamés du Chaos.

Et si noble grâce vous a été donnée
Veillez, humbles mortels, la mort guette terrée
Craignez les vents d'hiver, craignez le Wendigo.

G. de M., *La Ballade du Wendigo*, 1989

Essayons de faire une brève synthèse de quelques mythes concernant le Wendigo. Vu la diversité de ceux-ci, nous nous bornerons à aborder les principales légendes reprises par les "grands" du fantastique, c'est-à-dire les mythes indiens, scandinaves et gréco-latins.

Le Wendigo, sous toutes ses dénominations, n'est qu'une seule et même entité représentée différemment selon les peuples auxquels il s'adresse. Ainsi les Grecs le voient sous la forme d'un sage à la barbe blanche appuyé sur un bâton - représentation traditionnelle d'un dieu dans les civilisations hellénistiques, les Scandinaves, grands et blonds, représentent Thor comme un guerrier de même

apparence tenant un marteau, les Indiens comme un serpent ou un totem, etc. Le "Marcheur du Vent" est doué du pouvoir de prendre n'importe quelle apparence mais ne peut ni entrer dans un corps, ni s'emparer de l'âme de celui-ci.

LE WENDIGO: CARTE D'IDENTITE

D'après les légendes indiennes en particulier et les théories de Lovecraft, il semble que le Wendigo soit un Grand Ancien, serviteur des dieux, emprisonné dans un élément éthéral - le vent qu'il utilise pour se déplacer - quand ces maîtres furent bannis du pandaemonium cosmique de la même manière que Lloigor, serviteur

du Wendigo, qui fut lui aussi emprisonné dans le vent. Il eut à ce titre plus de chance que certains de ses congénères qui furent emprisonnés à l'intérieur d'un élément, sans pouvoir le contrôler, tel le Grand Cthulhu cloué "en rêvant dans sa cité maudite". Il serait servi par des hérauts qui varient selon les sources et les mythologies (Eonwë, Gandalf, maigres bêtes de la nuit, Tounkwaïdath, Walkyries, ...). Il est cependant fallacieux de croire que le Wendigo est une entité commandant aux vents et pouvant s'incarner en eux. De nombreuses légendes, en particulier celles des îles Samoa et Gilbert, le prouvent. Le Wendigo n'est pas seulement un être incarné dans le corps éthéral "vent", il est le vent, unique et indivisible depuis la nuit des temps. Sa représentation humaine n'est qu'une des multiples et innombrables facettes de son apparence.

EN BREF

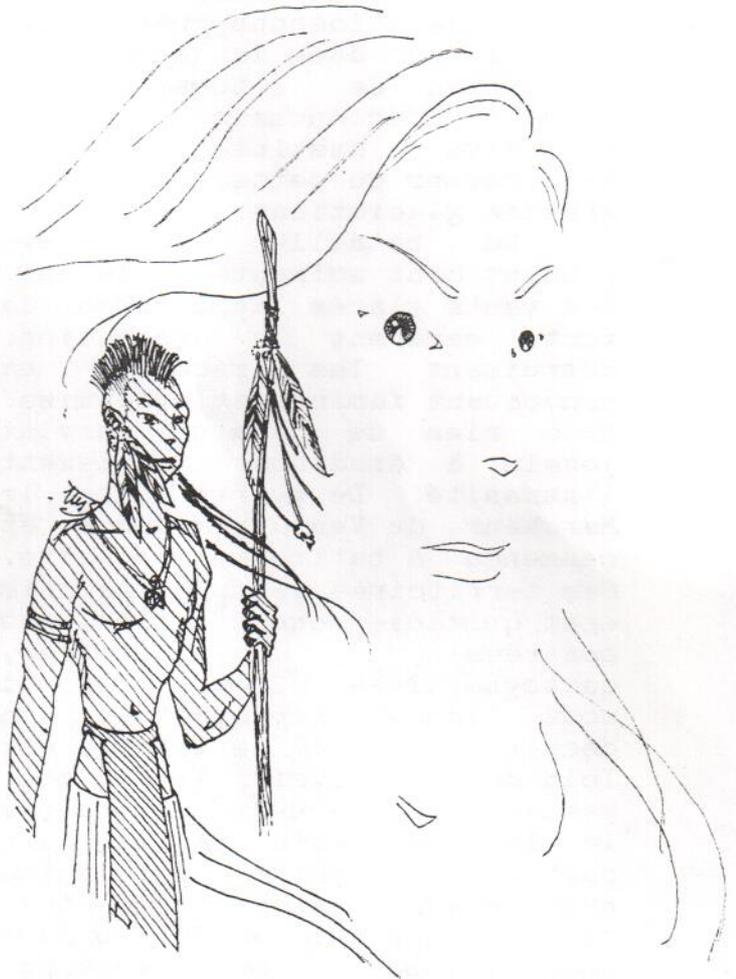
Essayons de reconstituer le parcours de notre entité. Des rumeurs qui nous font nager en eau trouble - ce qui est normal puisqu'elles proviennent de R'lyeh -, nous assurent que le Wendigo, écrasé par la chaleur, aurait cherché refuge sur Titan, ce qui entraînerait les violentes explosions gazeuses qui agitent sa surface et qui, depuis quelques mois, inquiètent et intriguent tant les astronomes.

Pour en revenir à notre misérable planète, sachez que les opinions sur l'origine du Wendigo divergent grandement. L'intéressé ayant obstinément refusé tout contact, nous ne pouvons nous contenter que de spéculations reposant sur ce qui n'est, après tout, que simples légendes.

Venu sur Terre, borné sur Terre, il fut créé avec la Terre

ou participa à sa création. La seule chose certaine est, qu'actuellement, si vous sentez un courant d'air dans votre dos, cette puissance omniprésente vous épie. Elle volète tranquillement au-dessus de la grosse boule de quarante mille kilomètres de diamètre située juste sous vos pieds.

Le Wendigo a toujours été associé à la destruction, au froid et à la mort. Pourquoi? Je vous répondrai que la malheureuse créature est victime d'elle-même. En raison de sa nature bien particulière, elle est obligée de vivre dans un



écosystème très spécial (une température dépassant les 15°C oblige le Marcheur du Vent à la retraite) qui ne convient, hélas! pas à la race des mammifères doués de sagesse et de facultés préhensiles qui forment l'espèce dominante. Car, si le Wendigo n'était pas, au départ, foncièrement mauvais (Ca y est! J'entends déjà hurler au peace'n'love, toulemondilébo, toulemondiléjanti. Ne croyez pas que je m'apitoie: je m'efforce de rester objectif!), il l'est devenu. Se terrant loin de l'oecumène, il haït, pendant des éons et dans le plus profond silence, ces créatures qui détruisaient son habitat en répandant chaleur et lumière sur leur chemin. Alors que la crainte de l'inconnu grandissait avec force dans la conscience collective de l'humanité, le Wendigo déclenchait l'ultime offensive destinée à le débarrasser de cette espèce: les grandes glaciations.

La bataille fit rage pendant cent soixante mille ans. Des vents glacés apportèrent la mort, semèrent la désolation, détruisant les récoltes et provoquant famines et épidémies. Mais rien de cela ne parvint jamais à éradiquer totalement l'humanité. De guerre lasse, le Marcheur du Vent abandonna et commença à battre en retraite. Ses territoires les plus secrets sont quotidiennement violés, ses contrées oubliées, cartographiées. C'est pourquoi nous lançons aujourd'hui un déchirant appel. Le Wendigo est loin de nous avoir livré tout ses secrets. Nous ne devons pas le laisser périr car il fait partie de notre patrimoine mythologique. Aussi, souscrivez dès aujourd'hui au *Fond d'Aide pour le Wendigo*. Vous recevrez, pour la modique somme de cent francs, les six prochains numéros de *La Tribune* en écrivant à l'adresse du journal.

ANNEXE A

Divers noms de l'"Esprit du Vent":

Ahayute: nom indien;

Eole: dieu des vents des anciens Grecs et frère de Zeus

Ithaqua dit *Marcheur du Vent*: nom fabriqué de toutes pièces par Lovecraft pour baptiser cette créature;

Kabibonoca: nom indien;

Manwë: nom donné au dieu du vent par Tolkien et dont les hérauts sont Eonwë et le magicien Gandalf;

Orono (*Celui qui apporte la tempête*): nom donné à l'esprit du vent par les indigènes des îles Fidji;

Quetzacoatl (*le Serpent à plumes*): dieu aztèque du vent et de la tempête;

Thor: dieu de la foudre et de la tempête résidant à Asgard et fils d'Odin;

Tornasule (*le Diable du grand nord*): dieu esquimau du vent et de la discorde;

Wendigo: autre nom d'Ithaqua et véritable appellation du dieu du vent des légendes huronnes, reprise par Lovecraft dans le mythe de Cthulhu;

Xune: nom indien probablement d'origine maya.

ANNEXE B

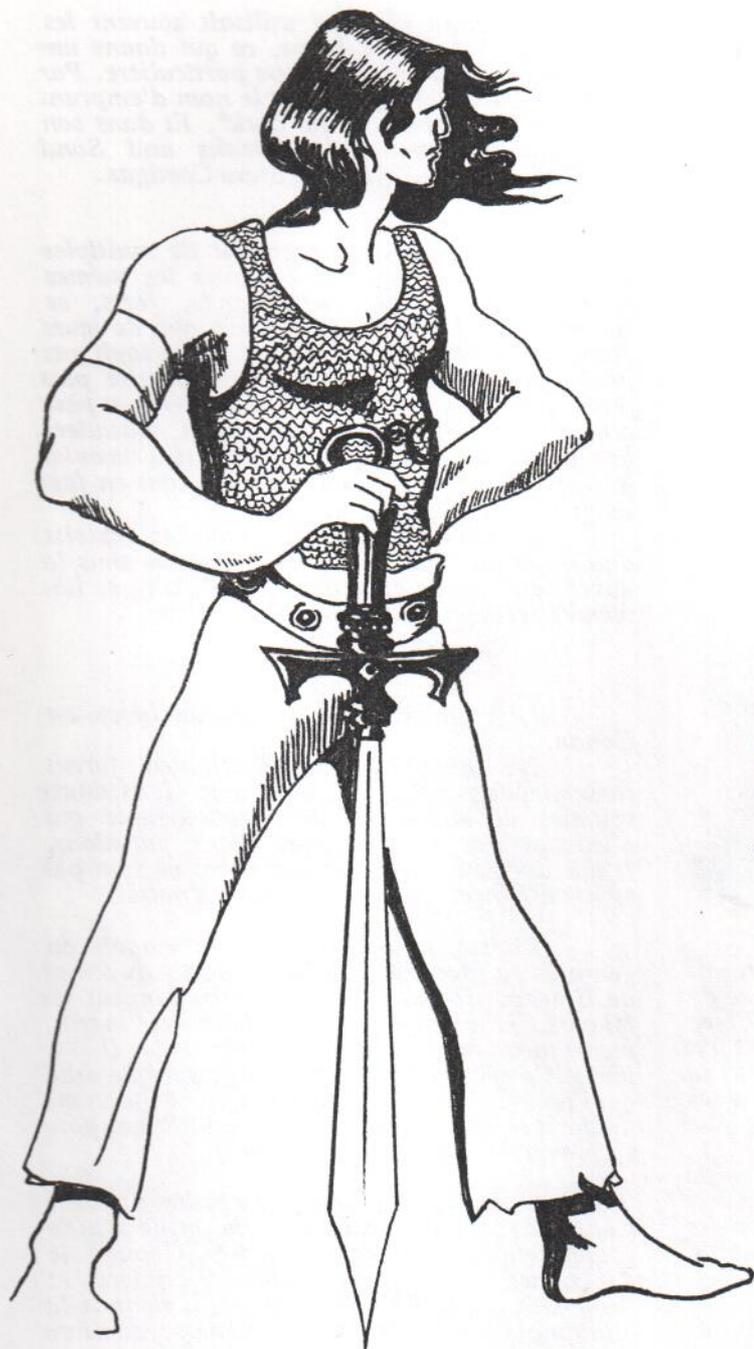
Principales tribus indiennes et esquimaudes ayant connaissance de la légende du wendigo ou le vénérant comme une entité propre, unique et indivisible:

Alginquin, assinibane, caddo, cherokee, cheyenne, choctaw, cochiti, creek, dakota, haïda, huronne, iroquoise, kaosoti, kathlamet, kutenai, maricopa, menomini, mic-mac, mohawk, navaho, pawnee, piegan, pieds-noirs, renard, seneca, shoshone, sioux, tlinight, tsimshian, tuscarora, winton et zuni.

ROBERT E. HOWARD

PAR

SAMUEL TARAPACKI



"Les dieux sont immortels, mais la chair peut périr, même si elle habille un dieu".

Robert E. HOWARD, *Le cairn de l'homme gris*.
(*The cairn on the headland : Strange Tales*, janvier 1933).

Inconnu pour un grand nombre de personnes pour qui Conan est avant tout Arnold Schwarzenegger, Robert Ervin HOWARD n'est pas seulement le père du Cimmérien. Il est surtout à la tête d'une oeuvre colossale aux innombrables héros.

Howard naquit en janvier 1906 à Peaster, Texas. Il passa la majeure partie de sa vie dans le même Etat, à Cress Plains, et se suicida en juin 1936 en apprenant la mort imminente de sa mère.

Il commença à écrire à l'âge de quinze ans, et sa première nouvelle professionnelle, "Spear and Fang" (*Lance et Croc*), parut en juillet 1925 dans la mythique revue américaine *Weird Tales*.

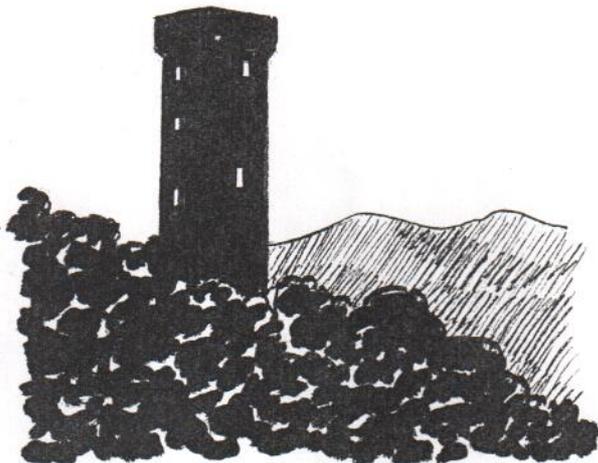
A partir de cette date, ces oeuvres seront publiées dans la plupart des Pulp, magazines fantastiques bon marché de l'époque : *Weird Tales*, *Argosy*, *Top-Notch*, *Oriental Stories*, *Strange Tales*, *Action Stories* ...

A la différence de son grand ami Lovecraft qui n'écrivait que dans le domaine de l'épouvante, il donna à son imagination débridée l'occasion de s'illustrer dans tous les genres, et pas seulement dans l'heroic fantasy où il excellait pourtant.

A cette époque, un seul genre ne suffisait pas à nourrir son homme, et les magazines n'offraient en guise de salaire à leurs auteurs que la modique somme d'un cent le mot. C'est pour cette raison qu'Howard écrivait tous azimuts et était sans cesse en quête de nouveaux débouchés susceptibles d'accueillir ses nombreux récits.

Il s'illustra dans tous les domaines : heroic fantasy bien sûr, mais aussi fantastique, épouvante, aventure, policier, western ...

Il est de ces auteurs, trop rares, qui savent décrire une scène ou un paysage sans y employer trop d'adjectifs. Il sait, par son style rapide et puissant, emmener le lecteur dans une folle chevauchée aux côtés du Roi Kull, ou le laisser affronter la peur dans l'ombre de Steve Harrison.



Il est inégalable dans sa manière de raconter les combats. Que ce soit pour l'épée de Turlogh O'Brien ou les poings de Steve Costigan, il sait faire vibrer le lecteur au plus fort de l'action et fait d'un simple affrontement un moment épique. Son sens du détail donne à ses récits un souffle à nul autre pareil.

Féru d'histoire, il émaille ses textes de données véridiques qui plongent le lecteur dans ce qui pourrait être une histoire vraie. Il place ses héros dans des sites connus, ce qui accentue encore la force du récit.

Il trouve son inspiration dans ses lectures bien sûr (c'est un lecteur acharné), mais également dans ses propres souvenirs. Il est du sud des U.S.A., et le souligne à maintes reprises. Dans "Black Canaan" (Magie noire à Canaan) par exemple, ou dans "Fangs of Gold" (Le peuple du Serpent), le héros est pris au piège dans les bayous de Louisiane et affronte les noirs enivrés de sorcelleries vaudous.

Il laisse souvent s'exprimer une idée qui lui tient à coeur : la réincarnation. Dans "People of the dark" (le peuple des ténèbres), le héros est témoin d'une scène qu'il a déjà vécue il y a plusieurs siècles. Et, dans "Marchers of Valhalla" (Les guerriers du Valhalla), un dormeur s'éveille sous les traits d'un guerrier irlandais au cours d'une bataille ancestrale. L'Irlande est la patrie d'adoption du rêve pour Howard.

D'ailleurs on voit souvent ses héros porter des noms à consonance irlandaise : O'Donell, O'Brien, Costigan ...

En outre Howard utilisait souvent les mêmes noms pour ses héros, ce qui donne une impression de familiarité toute particulière. Par exemple Conan est également le nom d'emprunt du héros de "People of the dark". Et dans son livre autobiographique "Postoaks and Sand Roughs", il utilise le nom de Steve Costigan.

Ses personnages prennent de multiples visages mais ont tous en commun les mêmes caractéristiques : ils sont grands, forts, se servent aussi bien de leurs armes que de leurs poings et ne craignent personne. Il ne s'agit pas pour Howard de rechercher une identité plus forte ou un idéal. Il mesure deux mètres et pèse cent kilos. C'est un sportif accompli. Cavalier, boxeur, on comprend mieux sa facilité à raconter les exploits de ses personnages qui sont en fait son propre reflet.

Quand on sait qu'il écrivait les exploits de Conan dans un état second, comme sous la dictée, on peut se demander s'il n'était pas lui-même la réincarnation d'un héros d'hier.

Le premier de ses nombreux héros est Conan.

Les histoires de l'Aquilonien furent rassemblées par Sprague de Camp dans douze volumes et en une série chronologique qui n'existait pas lors des premières parutions. D'ailleurs les quatre derniers livres ne sont pas signés d'Howard, mais basés sur ses notes.

L'histoire de Conan est un modèle du genre, et sa saga prit la majeure partie du temps de Howard. Il est le héros qu'affectionnent les joueurs. Il est tour à tour barbare, marin, mercenaire et finit par devenir roi. Il est invincible et affronte tous les dangers même celui qui l'impressionne le plus, la magie : "Qu'on me donne une épée saine et un ennemi normal pour l'y plonger" (La citadelle écarlate).

Le Roi Kull est, dans son genre, un autre Conan. Ses récits sont baignés du même souffle épique et de la même vivacité. Comme le Cimmérien il affronte hommes, mages et démons. Comme lui s'est un exilé, il vient de la lointaine Atlantis. Et il trouvera son royaume en règnant sur l'antique Valusie.

L'heroic fantasy vit aussi la naissance de Sonya la Rouge, l'une des rares héroïnes d'Howard (et adaptée à son tour au cinéma sous le titre de "Kalidor").

Il faut citer également Bran Mak Morn, dont on ne sait plus s'il est un homme ou un dieu. En effet, Howard utilise son nom et donne ses traits à "L'homme noir", (The dark Man), la divinité des Picts d'Irlande.

Là encore l'histoire se mêle au fantastique et le lecteur ne sait plus fixer la frontière entre le rêve et la réalité. Howard créa de nombreux héros de ce genre. Par exemple Cormac Mac Art, qui suit la route des vikings danois ou finlandais, Agnès de Chastillon, une autre héroïne d'Howard et Vulmea, le pirate noir.

Mais il ne faut pas oublier l'un de ses plus féroce personnage. Cormac Fitzgeoffrey, le compagnon de croisade du roi Richard Cœur de Lion. De père normand et de mère irlandaise, il est chef de clan dans son pays mais a choisi de rester en "Outremer", pays abandonné par les seigneurs chrétiens et ravagé par les musulmans.

Jamais aucun récit ne fut plus sanglant, plus barbare ou plus sauvage que ces aventures contées avec une magnifique maestria. Howard écrivait à Lovecraft :

"J'ai vendu dernièrement une histoire à Oriental Stories où l'on trouve le personnage le plus sombre que j'ai jamais créé."

Toujours plongé dans l'histoire, Howard créa Solomon Kane, un héros du XVI^e siècle, puritain élisabéthain. C'est un héros superbe et unique. Il incarne la colère de Dieu et traque le mal sous toutes ses formes. Depuis les intrigues de l'inquisition en Europe jusqu'aux rites les plus secrets d'Afrique, il poursuit satan sous tous ses déguisements.

Longtemps avant d'écrire sa première nouvelle professionnelle, Howard écrivait les aventures de son premier héros : Frank Gordon, mieux connu sous le nom d'El Borak. Ses aventures le conduisent des rivages de la Turquie jusqu'aux Indes lointaines.

Là encore, Howard montre à quel point il maîtrise son art. Les descriptions de paysages lointains s'ornent de peu d'ajectifs mais sont suffisamment éloquentes pour laisser le lecteur imaginer les décors les plus fantastiques.

A la différence de beaucoup de récits qui ont pu être terminés par les traducteurs à grand renfort de notes laissées par l'auteur, on peut remarquer que dans El Borak l'éternel, les récits inachevés, le sont vraiment. Dans "La terreur d'acier" (The Iron Terror) le texte stoppe au milieu d'une phrase et dans "Le récit de Khoda Khan" (Khoda Khan's Tale), il s'arrête au milieu d'un mot :

"Ils prirent place et nous restâmes à portée de voix, regar".

Peut-être qu'un jour seront découvertes des notes permettant de terminer les textes.

Vivant à la même époque, et sensiblement au même endroit, en Afghanistan, Kirby O'Donnell est également, comme souvent, un américain en mal d'aventures. Avec ce genre de héros c'est l'évasion qui est au rendez-vous. Les récits sont, comme toujours, taillés sur mesure pour l'aventure et parsemés de détails historiques.

Pour situer le cadre de ses actions, sachez que l'un de ses récits, "La malédiction du dieu pourpre" (The Curse of the Crimson God) a été modifié, et adapté par Sprague de Camp, pour Conan sous le titre de "Le dieu maculé de sang".

Aussi à l'aise au milieu des steppes aquiloniennes que dans les récits contemporains, Howard créa Steve Harrison, le détective. On ne peut s'empêcher de sentir dans les récits l'influence de Rohmer, l'un des auteurs préférés d'Howard. Cependant, il est loin de donner à son héros, comme le fait Rohmer à Nayland Smith, l'appui des hautes sphères politiques. Steve Harrison n'a pour alliés que ses poings et les compagnons les plus inattendus, tantôt un guerrier mongol, tantôt une créature de rêve. Pourtant, Erlik Khan est aussi dangereux que Fu Manchu lui-même.

Là encore, Howard se plaît à décrire le quartier de River Street avec des mots savamment choisis et suffisamment ambigus pour laisser le lecteur imaginer l'Orient aux portes de Londres. Il écrit lui-même : "Sous la surface impassible de l'Orient s'écourent des courants sombres et mystérieux, des intrigues et des complots ignorés des Blancs".

Tout est mystères et exotisme. Les plus grandes villes d'Europe cachent des quartiers arabes ou égyptiens. Le mystère est accompagné de détails fascinants : lotus noir, scorpions, magie...

Cet univers fascine Howard. Et dans "Skull-Face" (L'horreur des abîmes), ce fantastique récit plus près du synopsis que de la simple nouvelle, il choisit de situer l'action dans une fumerie d'opium de Limehouse, le quartier chinois de Londres. Le péril jaune, que s'emploie à combattre Conan Doyle, n'est pas ignoré non plus par Howard.

Pour achever le panorama de ses héros les plus connus, citons enfin Wild Bill Clanton et Steve Costigan, tous les deux marins, boxeurs et bagarreurs. Au début, Steve Costigan n'était qu'un champion de boxe.

A cette époque c'était un sport prisé aux U.S.A. et Howard, toujours à la recherche de débouchés nouveaux, écrivit huit récits de boxe pour son héros. Puis celui-ci partit pour les mers du sud rejoindre le mode de vie de Clanton.

On visite en leur compagnie les ports malais ou chinois. Et non content de nous dépayser avec des noms comme Khartoum ou Singapour, Howard nous fait visiter les bas fonds de ces villes de rêves.

C'est au travers de leurs histoires que s'exprime le mieux le talent de conteur de bagarres d'Howard. Emplis d'humour, de fantaisie, de trouvailles et d'héroïsme, ses textes sont à couper le souffle.

Et pour la première fois on voit Howard profiter d'un genre qui se libère aux U.S.A., bénéficiant d'une relâche des critiques, l'érotisme. Prudent toutefois, il écrivit les premières nouvelles de ce genre sous le pseudonyme de Sam Walser, du nom d'un de ses aïeux.

Il est impossible d'oublier avec quel talent il nous décrit les créatures les plus extraordinaires. Entre les mains d'Howard toutes les femmes sont belles. Qu'elles soient européennes ou asiatiques, lui seul sait comment vous faire vibrer à la seule description de leur beauté.

Un peu avant de mourir, Howard s'était lancé dans l'écriture de westerns, avec pour héros : Breckinridge Elkins.

Les récits de Howard sont uniques et inoubliables. Ses héros sont magnifiques et brillants. Certains de ses livres sont parmi ceux que je relis avec le plus grand plaisir.

Quinze ans ont suffi à "Two-Gun Bob", comme l'avait surnommé Lovecraft, pour devenir un maître de la littérature fantastique et d'aventures.

Les exploits de Conan sont édités dans la collection J'ai lu. "L'homme noir" est édité chez Le Masque Fantastique. Tous ses autres héros ont été édités chez NéO, une collection maintenant disparue.

Bulletin d'abonnement

NOM , PRENOM :

ADRESSE :

(ci-joint un chèque de 100^f à l'ordre de MARCHETTO
19, bd Pierre Laugier
83000 TOULON

1 AN - 6 NUMEROS

LUTINERIES
CONFIDENTIELLES
suivi de
LES GATEAUX SE
CACHENT POUR
NOURRIR

par
Bruno Falba

Sur le parvis de l'éveil,
au coeur de furibondes volutes
de parfums bleutés, d'écarlates
brises de sorcelleries
enfantines, un paillason glisse
son ombre satinée sur le parquet
engourdi d'un salon contrefait.

Ici, un rocking-chair,
stoïque, attend de concrétiser
ses obscures pensées en de
claires sarabandes et faire
jouir le voyageur épuisé de
quelques pas déglingués d'une
carmagnole endiablée. Là, une
lampe à huile rêve
langoureusement d'un amour
platonique sans trêve, de
caresses délicates. Ici encore,
un tas de pièces dorées parade
de ses reflets coquins, et
aguiche de ses illusions l'oeil
naïf du voyeur par trop cupide.
Posé négligemment, sur ce coin
de bureau vermoulu, ce lourd
recueil renferme la connaissance
universelle, le grand savoir de
l'homme ou, du moins, de celui
ou celle qui l'arrache avec
parcimonie de son lit, pour le
bercer dans le creux de ses
espoirs, à la recherche de sa
raison d'être...

Ces propos paraîtront, sans
aucun doute, des plus
déconcertants au lecteur
incrédule, non au courant des
manipulations lubriques exercées
sur une partie de ces objets
usuels par un lutin capricieux,
versé dans l'art des Arcanes.
Lhuff est son nom, tout du
moins, l'un de ceux qu'il a
accepté de dévoiler à ces



sybarites objets sont il s'est entouré et à qui il a donné vie, pour la plus grande surprise de ses invités.

L'âme ficelle, ce haut personnage du petit peuple, leur fit don de quelques pouvoirs, un tantinet absurdes certes, aux yeux englués et à la raison obtuse du simple mortel. Mais, que voulez-vous, il les trouvait si fades.

Ainsi fait, de concert, Lhuïf et ses sujets font profiter aux visiteurs incongrus, de leurs insupportables caractères (moulés sur celui de Lhuïf, précisons-le: taquins, magnanimes, farceurs, mesquins, sycophantes, ergoteurs, coquins... ; dont ils usent ostensiblement à l'aide d'un sort de télékinésie, mais aussi par le biais de la sainte parole.

Mais avant d'aller plus loin, faisons leur connaissance:

ROCK'IN CHAIR (rocking chair):

Ce vieux fauteuil à balance, sourdingue et espiègle, fait mine de reposer l'inconscient qui ose poser son postérieur sur son siège, l'endort nonchalemment, le détend, pour soudainement déployer toute sa vitalité par un sort de *Speed* pour le projeter dans une situation abracadabrante dans un coin de la pièce.

Attaché à la demeure et aux valeurs morales, il ne supporte pas qu'on la dénigre, la détériore, la viole impunément. Avis aux amateurs!

PV 45 DV 6 AC 6
Alignement CN
dégâts par projection 1d6
sort de speed: 3 fois par
jour (5ème niveau)
télékinésie (16ème niveau)

. BRIIIIZ (lampe à huile):

Douce, sensuelle et coquette, elle adore que l'on s'occupe d'elle, la caresse tendrement, y dépose son attention, que l'on glisse sur l'objet de sa sensibilité ses doigts de velours avec délectation. Somme toute, elle songe rencontrer l'âme soeur, l'amour de sa vie.

Chaque nouvelle expérience lui laisse naïvement entrevoir la récompense de sa patience puérile. Mais la malheureuse sombre dans le désespoir lorsqu'elle comprend tardivement que l'être détenant son âme au creux de ses mains n'est présent que pour user, l'espace d'un instuant, de ses vertus.

Cette autre volute de languueur qui la tourmente grandement est une friction passionnée sur les flancs de ses émois qui déclenchent un incontrôlable flux d'odeurs nauséabondes (*Nuages Puants*).

Handicap très net, expliquant en partie la fuite des pseudo-amants. Certains prétendent ne pas la sentir. Ils ne manquent pas d'air. Elle est pourtant si romantique!

PV 45 DV 6 AC 5 Alig CB
Sort de Nuages Puants
pouvant être provoqué
volontairement une fois par
jour, mais seulement en extrême
urgence (5ème niveau)
télékinésie (10ème niveau)

. JACK PPOTH (Trésor de 2000 PO):

Ce tas de pièces d'or ne tourne pas rond. Son rêve est devenu réalité grâce à Lhuïf, tout en demeurant illusion. Ce qui entraîne chez lui quelques heurts psychologiques. Voyez-vous cet étrange individu (considérez l'ensemble des pièces comme ne faisant qu'un) n'est pas ce qu'il a toujours souhaité être: un magnifique trésor de légende. Il n'en est rien. Tout juste un cliquant monticule de ferraille illuminé

par un sort de *L'Or des Fous*.

Dandy, il se plait et se réjouit d'entendre autrui laisser exploser sa joie lors de sa découverte ou encore en écoutant ses voyeurs le complimenter sur ses valeurs et qualités. Mais il ne cesse, à l'approche experte de mains cupides, de se disperser sur des problèmes d'ordre existentialiste et craint que son nouveau possesseur ne découvre la supercherie: *Est-ce qu'il m'apprécie pour ce que je suis ou pour ce qu'il croit voir?* Ainsi sombre-t-il dans le doute et tout comme Briiiz dans un chagrin glauque et inextricable.

PV 60 DV 6 AC 4 Alig N
Télékinésie (10ème niveau)

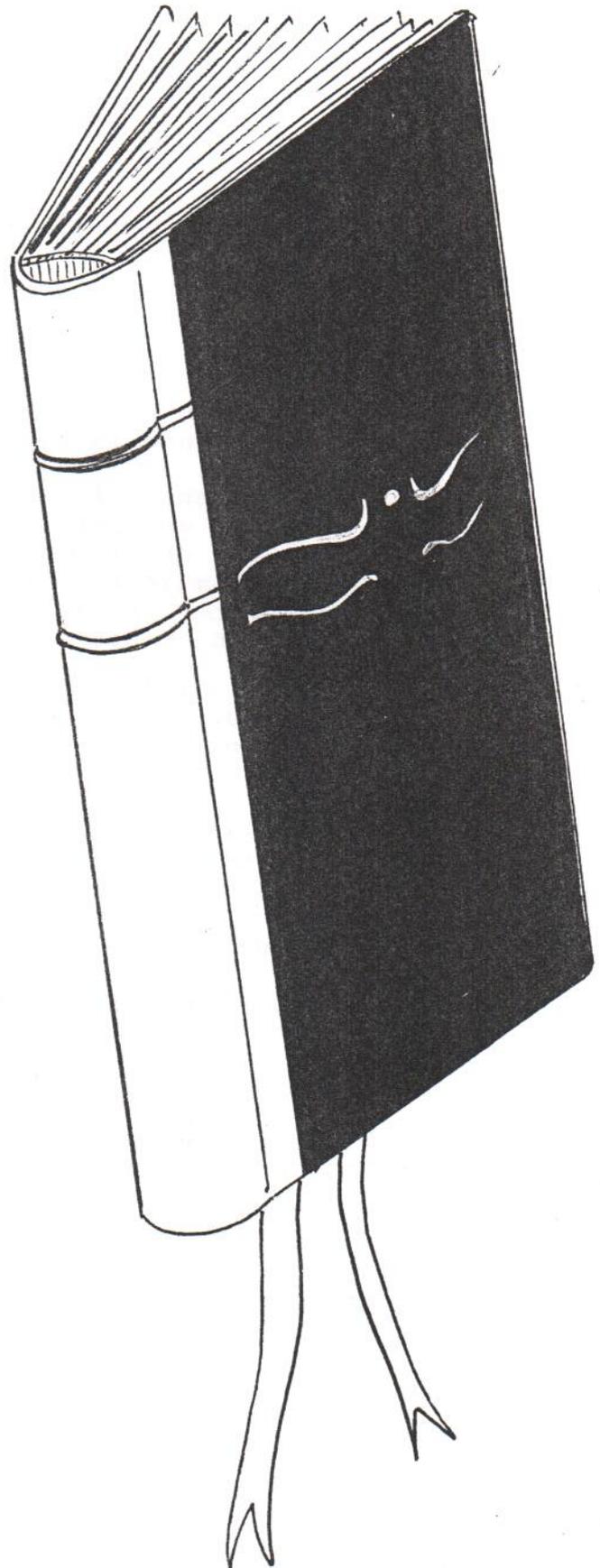
TOM BOUC (Livre enchanté):

Ce splendide ouvrage dirige ses lecteurs sur la voie de la connaissance suprême, du pouvoir. Il permet d'aiguiller les visiteurs de ces lieux vers l'objet de leur obsession, de leurs investigations. Et ce, en déployant un ton on ne peut plus littéraire, sérieux, voire même pompeux.

Mais, comme pour tout écrit, il est nécessaire de le parcourir en le lisant entre les lignes.

Provocateur, il amène et titille le fondement des pensée du lecteur sur l'annonce de certains pièges ou autres problèmes. Et, sans la moindre hésitation, emploie toutes ses ressources pour sonder les esprits et retranscrire leurs idées vagabondes, s'ils deviennent trop dangereux (en mettant à jour certaines hypocrisies, par exemple). La restructuration de ses pages (une page par round) se réalise généralement dans la discrétion et en silence.

Sa plus grande crainte:



être victime de l'eau, du feu, mais surtout de tomber entre les mains d'un poissonnier illettré et finir éparpillé sur l'étalage d'un marché, pour la vente à la criée, autour d'un hareng *sort*.

PV 30 DV 7 AC 8 Alig NM
Sort de télépathie (5ème niveau)
télékinésie (10ème niveau)

WEELCAUMM (Paillasson d'entrée):

Situé à l'entrée de la demeure, courtois, il reçoit les invité du Maître. Sa voix profonde questionne le voyageur sur le but de sa visite ainsi que sur sa personne. Puis il se charge ensuite de débarrasser ses semelles de toutes les impuretés accumulées lors du voyage (cantrips: clean). Une discrète façon de reconnaître si une personne s'est attardée à l'entrée ou pas; d'une tâche que celle-ci, dure existence pour celui que le travail ne botte pas ou qui ne trouve pas ça beau... Mais Wéélcaumm s'y est fait avec le temps.

Le service terminé, notre paillasson se paye la fantaisie de virevolter (sort de vol), lorsque nul ne se présente, autour de la demeure mais aussi à l'intérieur, en rasant les chandelles, pour dire bonjour à ses amis.

Plus tard, songe-t-il, quand il sera grand et fort, il s'en ira en Orient vendre ses vertus aux héros téméraires de ces contes des Mille et une Nuits comme tapis volant.

PV 39 DV 6 AC 2 Alig NL
cantrips: clean
sort de vol: permanent

Ainsi donc, voici les principales personnalités de la maison. D'autres objets ont été animés mais leurs aptitudes sont moins intéressantes (à jouer).

Quoi qu'il en soit, tous sont restés attachés au lieu de leur naissance tendrement baptisé: LUTINERIES CONFIDENTIELLES.

Lutineries Confidentielles est une charmante petite chaumière comme on en trouve dans les contes de fées. Etroitement rangée et arrangée, elle ravit le coeur de l'enfant perdu dans les bois, avec son filet de fumée s'échappant de la cheminée, ses petits rideaux à carreaux rouges et blancs...

Elle n'est pas bien grande, juste un étage, quelques pièces (4 chambres, une cuisine, une grande salle commune, commodités, etc.), et possède tout le confort nécessaire pour passer un agréable séjour. En fouillant un peu, il est aisé de découvrir, au fond d'un cagibi, un passage donnant sur un gigantesque labyrinthe, où les imprudents ne rencontreront rien, si ce n'est, à l'occasion, les blagues stupides de Lhuiff.

Il arrive parfois que le lutin s'absente, parti en quelque monde, peupler de son être les légendes souffreteuses oubliées par les humains. En ce cas, tous sont chargés de préserver leur Lutineries Confidentielles, en la couvrant de leur essence magique et de leur humour excentrique.

MINI SCENARIO D&D, AD&D:
LES GATEAUX SE CACHENT POUR NOURRIR

22h. La porte d'entrée s'ouvre brutalement sans attendre les questions du paillasson Wéélcaumm, pour se refermer aussi promptement. Un troll essoufflé et apparemment apeuré maintient close la porte de son dos pustuleux, analyse en un coup d'oeil la salle à manger et la grande table garnie de mets fumants. Lucifer, un alléchant gâteau, est exposé au bout de celle-ci. Le troll

pétrifie son regard sur ces garnitures, le souffle court, l'eau à la bouche, et se jette dessus à grandes enjambées. Courageux mais pas téméraire, Lucifer ne s'abandonne point inopinément de la sorte, au premier venu, et se dérobe subrepticement sous son long nez vérolé en deux coups de cuillère à pot. Une course poursuite s'engage. Affamé, le monstre errant dans la demeure n'hésitera aucunement à dévorer goûlument le compagnon de nos personnages. Aussi, ceux-ci devront déployer toute leur astuce pour le préserver de cet animal semblant avoir une dent contre lui.

Le but de cette intrusion n'est point pour les PJs de transformer le monstre en tas de chair sanguinolente mais de tourner la scène au burlesque. Stupide et très peureux, il ne saccagera rien, quelques chaises renversées peut-être... La créature ne pense qu'à combler son estomac et Lucifer fera parfaitement l'affaire.

Le sot est poursuivi depuis une semaine, sans relâche, par des chasseurs de monstres qui, à ce propos, ne vont pas tarder. Les PJs auront plus à se méfier d'eux. Dangereux, rustres et amoraux, ils mettront la demeure sens dessus-dessous, même s'ils venaient à trucider Hector le Troll... Alors, méfiance.

. HECTOR LE TROLL:

CA 2 (Anneau de Protection +2)

DV 6+6

PV 40

AH 3

Dégâts 5-8/5-8/2-12

Alig CB

Heureux dans son malheur, il a 50 % de chance de voir par la maladresse les actions de ses adversaires se retourner contre eux.

. LES CHASSEURS DE

MONSTRES:

RITCHI: voleur du 2ème niveau

F 12 C 13 I 8 S 10 D 14

CH 12

Alig CN PV 8 CA 9

Etourdi, il perd tout ce qu'il subtilise dans la demi-heure qui suit. De plus, paranoïaque, il est persuadé que

ses compagnons se sont ligués à ses dépens pour s'emparer hypocritement de ses biens frauduleusement acquis.

Possessions: un trousseau de passes +20% en crocheté

GONTRAND: magicien (niveau

4)

F 8 C 12 I 14 S 13 D 13

CH 12

Alig LE PV 12 CA 9

(anneau de protection +1)

Le bout de ses doigts crépitant, il fait feu de ses cantrips sur tout ce qui bouge, sans savoir réellement sur qui ou sur quoi il déploie sa puissance... Myope, il a cassé ses lunettes.

Sorts: tous les cantrips, rien d'autre... Ritchi lui a volé, puis égaré son livre de sorts.

FRERE MATHIEU: clerc

(niveau 3)

F 13 C 14 I 10 S 14 D 9

CH 11

Alig N à tendance Evil

PV 19 CA 5 (cotte de mailles)

Il bénit tout ce qu'il découvre de suspect, s'est toujours demandé quel goût peut avoir un troll et n'attend qu'une chose: se trouver seul en sa présence pour lui poser la question.

RAZEUR BACK: guerrier

(niveau 4)

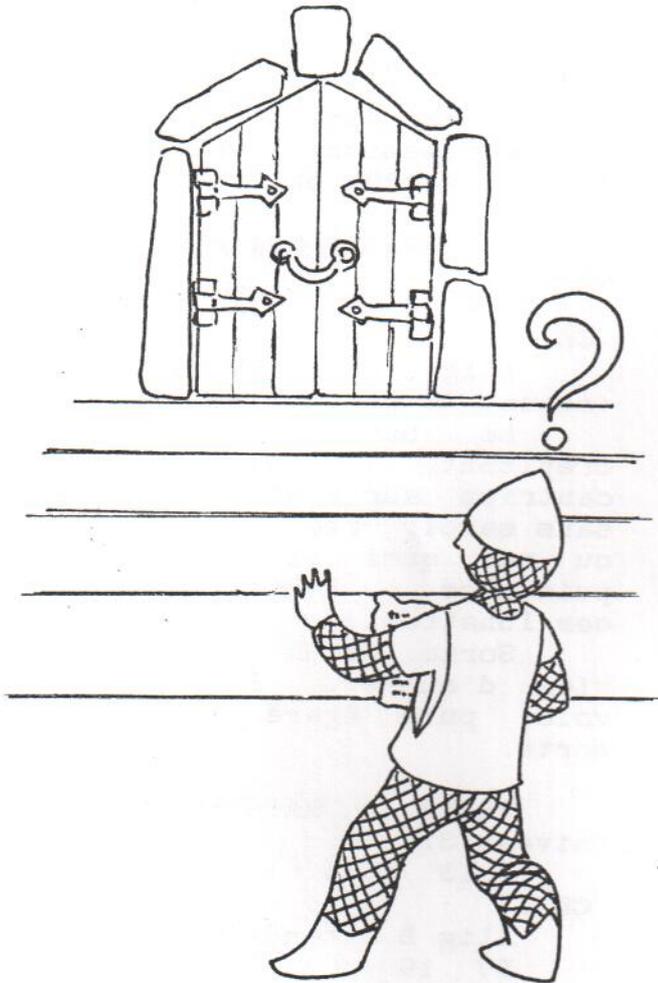
F 18 (100%) C 16 I 6 S 7

D 12 CH 9

Alig CN PV 32

CA 5 (cotte de maille)

Enigme de Sam



Si vous êtes joueur et amateur de réflexion, tournez la page.

Maintenant que je suis en tête à tête avec un meneur de jeu, je vous rappelle qu'à condition de ne pas tenter sa résolution vers les 4 heures du matin, une énigme peut agréablement étayer une partie.

Par exemple on peut commencer par :

"Vous êtes devant un escalier composé de trois rangées de marches d'environ un mètre de largeur chacune. Les marches longeant les deux murs de la pièce n'ont, en apparence, rien d'extraordinaire. Votre attention se porte plutôt sur l'escalier central.

Il est composé de six marches qui ne sont pas en contact les unes avec les autres. Les degrés mènent à une porte de plomb qui n'a pas de poignée. Sur la porte est gravé un texte que je vais vous lire ..."

Avant d'adapter l'énigme à son scénario et à ses joueurs, le maître de jeu ne doit pas perdre de vue les indications suivantes :

- L'énigme est composée de deux parties. la première est constituée par le parchemin (en haut) et la seconde par ce qui est gravé sur la porte (en bas!).

- Les signes portés à droite du parchemin indiquent les niveaux des marches (==1, ==2 ...) dans l'ordre inverse de leur position devant les personnages. C'est à dire que la marche numéro 1 est la plus élevée, la plus près de la porte.

Il faut donc inverser l'ordre des lignes du parchemin pour attribuer à chaque marche ses nature et place exactes. Sans cette manipulation les joueurs rencontreront rapidement des non-sens qui bloqueront leurs réflexions.

Vous aurez remarqué le mauvais état du parchemin, ce n'est qu'un sujet de réflexion supplémentaire.

- Enfin, (et c'est sûrement le plus important), on peut tenter de résoudre l'énigme de la porte sans l'aide du parchemin! Mais il faut savoir qu'elle possède alors deux solutions qu'il est impossible de défaire.

(Petit conseil testé : faites en sorte que le parchemin soit entre les mains d'un ennemi que les joueurs choisiront, ou pas, d'affronter).

Dans un premier temps, les joueurs auront à résoudre le problème posé par le parchemin et à deviner qu'il s'agit d'un genre de Master Mind qui se lit de la gauche vers la droite.

Le chiffre 3 en bas des colonnes, (en nain ---), indique le nombre de marches à leur place.

Puis il faut s'apercevoir qu'à chaque marche sont attribués une nature et un élément.

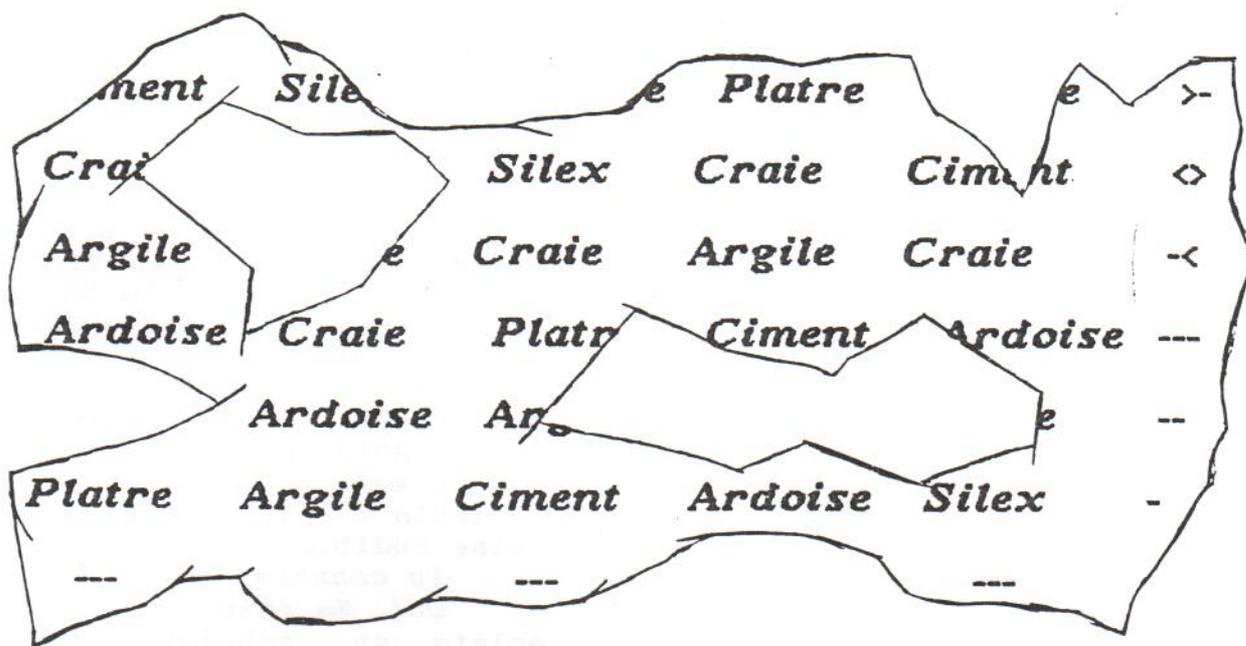
Cette première épreuve facilite la résolution de la fin de l'énigme, dont je vous livre ici la solution :

1 :	Plâtre	: Feu
2 :	Argile	: Néant
3 :	Ardoise	: Eau
4 :	Craie	: Air
5 :	Silex	: Temps
6 :	Ciment	: Terre

Les personnages doivent enfoncer la marche de l'Air, c'est à dire la troisième en partant du bas. Cette action a pour effet de libérer le passage en faisant se soulever la porte.

Je fais confiance aux meneurs de jeu sadiques pour faire apprécier à leur équipe les joies qu'entraînerait une erreur de résolution.

Bonne chance et bon courage.



La marche de l'Air est plus basse que celle du Feu qui est plus haute que la marche du Néant.

La marche du temps n'est pas plus haute que celle du Silex.

La marche du Néant est exactement au dessus de celle de l'Eau et est plus basse que la marche du Feu.

Vous devez choisir la marche du Feu ou la marche de l'Air.

La marche de la Craie est entre celle de la Terre et celle du Feu.

Vous devez choisir parmi les cinq marches les plus élevées.

La marche du Silex n'est pas celle du Temps ou la marche d'Argile n'est pas au dessous de la marche de L'Eau.

La marche du Ciment est plus basse que celle du Temps et que celle de l'Eau.

La marche du Néant est plus haute que celle de l'Air et que celle de l'Eau.

Vous ne devez pas choisir une marche plus haute que la dernière marche citée dans ce texte.

AMSTRAMGRAM. . .

par H. DE K.



Dieu, étendu sur le vide, dormait. En ces temps effroyablement reculés, nul ne venait troubler Sa douce quiétude qui avait commencé il y

a une éternité et se poursuivrait éternellement. C'est du moins ce qu'il croyait. Soudain quelque chose vint Le frapper en plein visage.

Ces gamins sont de véritables fléaux, pesta-t-il. Il se leva, ramassa le ballon et hurla d'une voix de stentor:

Qui est le coupable?

La future victime s'approcha, tête baissée, doigts noués, gorge sèche.

C'est moi, Père, articula-t-elle d'une voix à peine audible.

Tu connais le châtement?

Oui. Sa voix se brisa et il éclata en sanglots tout en abaissant son pantalon et son fond de culotte.

Au moment où la main paternelle allait accomplir son oeuvre vengeresse, une voix féminine s'éleva derrière le cercle des garçonnetts, tous rassemblés afin d'assister à l'exécution d'un des leurs.

Chéri, arrête!

Dieu se retourna et lâcha sa victime qui détala prestement à travers le chaos originel.

Ils m'ont dérangé, gronda-t-Il.

Mais il est inutile de les battre, répliqua Son épouse d'une voix sévère. *Allons, - elle se tourna vers sa progéniture - promettez de ne plus importuner votre Père.*

Promis, maman! jurèrent d'une seule voix les charmants bambins.

Rassuré par cet assentiment collectif, Dieu sourit.

Frenez ça. C'est un nouveau jeu. Mais attention au bruit!

Il tendit à l'ainé un petit paquet rouge.

Lorsque les enfants furent hors de portée, ils essayèrent impatients et frétillants leur nouvelle distraction. Le cadet n'alluma le premier pétard que lorsque tous ses frères furent à couvert.

Et ce fut le Big-Bang.

LE LOTOPHAGE

Scénario "Rêve de Dragon"

Ségolène Décamps

Troisième volet de la campagne de Shakra Mytra, cet épisode conduira les voyageurs dans la cité de Jade aux coutumes fort étranges. Ils obtiendront enfin certaines réponses à leurs questions mais auront sans doute la tentation de s'aventurer dans les sous sols du palais. Un spécialiste de la survie souterraine (mineur ou pilleur de tombe) leur sera alors fort utile.

DE JADE ET D'OBSIDIENNE

Construite au second âge sur un sol instable, Jade, la magnifique cité de porphyre vert, est victime d'un enlèvement progressif obligeant ses habitants à construire périodiquement un étage supplémentaire à leur ville pour ne pas être engloutis. L'abandon d'un étage, ou "grand déménagement", donne lieu à des joutes successorales connues sous le nom de joutes du grand Héraclès. Il s'agit en fait d'une sorte de corrida où le taureau est remplacé par un aligat géant sauvage.

Cette coutume date du second âge et n'est pas sans rapport avec la légende de Shakra Mytra... En cette époque reculée, le nécromancien s'était réfugié dans cette cité après avoir été banni une première fois de Chandrapore pour ses méfaits. Il se faisait passer pour un embaumeur et gagna ainsi la confiance des hommes de Jade et de leur roi Héraclès de Jade dont il devint un des plus influents conseillers. Certains prétendent qu'il utilisa pour



MOMIES DE JADE :

TAI 1D10+2 (7) CON 1D10+5 (11) APP 1D6 (3)
FOR 1D10+5 (11) AGI 1D10+4 (10) DEX 1D10+4 (10)
VUE 1D10+5 (11) OUIE 1D10+8 (14) ODO
Ø GOUT Ø VOL 1D10+5 (11) INT 1D10+5 (11)
ELO 1D10+5 (11) EMP 1D10+6 (12) MÊLEE 10
REV 1D10+6 (12) CHA 1D10+6 (11) LANCE 10
TIR 10 DEROGE 12 VIE 9 END 20 +DOM Ø
PROTECT : VARIE , EN GENERAL Ø PARFOIS 1
(Armure de cuir usagée récupérée)

NOTE : N'ayant plus besoin de manger ni de respirer elles sont totalement privées de goût et d'odorat. La lumière du soleil leur est fatale.

		Init.	Dom.
EPEE A MAIN	+6	11	+4
CORPS A CORPS	Ø	5	+0
ESQUIVE	+3		
COUTURE +7			
JOUER AUX DAMES +5			
SURVIE EN S/SOL +5			
SE CACHER, DISCRETION +3			
LEGENDES +1			
LIRE ET ECRIRE Ø			
DISCOURS, COMMERCE -1			

cela quelques sortilèges. Hélas, non content de sa place auprès du souverain, le sorcier poursuivait secrètement de macabres recherches dans un laboratoire secret des sous-sols du palais.

Il cherchait, on ne sait trop pourquoi, à créer une nouvelle sorte de morts-vivants semi intelligents capables d'accepter l'esprit d'un humain désirant prolonger ainsi artificiellement sa vie. Il enlevait pour cela les cadavres des tombeaux, puis de jeunes enfants et les transformait en momies hideuses mais capables de penser. Un jour pourtant, une de ces créatures réussit à échapper à son bourreau et sema la zizanie dans la ville une nuit de pleine lune avant de disparaître mystérieusement. On apprit par la suite que cette momie avait pu raconter son histoire tragique à une haut révante de passage, avant d'être détruite par la lumière du jour.

Cette magicienne venue du Nord, une certaine Antinea de Rovendelle, engagea un groupe d'aventuriers afin qu'ils enquêtent sur cet odieux trafic: les incarnations antérieures des voyageurs. Ceux-ci réussirent à convaincre le souverain de Jade du danger que représentait le nécromancien. Le roi et ses nouveaux amis s'enfoncèrent dans les entrailles du palais à la poursuite du sorcier. Celui-ci sema leur chemin d'embûches. Son laboratoire était gardé par un terrifiant serpent-bélier: le minosaure et Héraclès dut user de toute sa force pour abattre ce monstre. La légende veut qu'il succombât à ses blessures et que son épée magique, Héra, ait été perdue. Certaines mauvaises langues prétendent que les alliés du roi se seraient retournés contre lui une fois le sorcier capturé. Toujours est-il que le souverain de Jade ne regagna jamais la surface et que

le sorcier fut finalement brûlé en place publique à Chandrapore. Horrifiés par cette histoire, les habitants lynchèrent l'ensemble des médecins et embaumeurs présents dans leurs murs et il fallut toute la sagesse d'un certain Hyppocrate pour réintroduire des médecins dans la cité de Jade. De plus, aucun des fils d'Héraclès n'avait un courage digne de son père. C'est alors que furent organisés les premiers jeux successoraux. Les prétendants au titre devaient affronter un alligateur sauvage à mains nues dans l'arène. Celui qui réussirait le meilleur compromis entre l'efficacité et la grâce serait élu Grand Héraclès de Jade jusqu'au prochain déménagement. L'"heureux élu" est alors enfermé à l'étage inférieur avec une réplique de l'épée d'Héraclès (réplique non magique) pour aller vérifier au sous-sol si le serpent et le nécromancien ne sont pas revenus... Charmante coutume, n'est-ce pas?

UNE ARRIVEE REMARQUEE

Les voyageurs ont-ils de belles armures de cuir? Des armes de fer et des vêtements de laine ou de peau? Bravo: ils viennent de gagner leur certificat de nouveaux venus dans le coin. Mais le climat sub-tropical leur apprendra rapidement que le pagne et la robe de lin sont mieux adaptés à cette chaleur. Enfin, les voyageurs seront accueillis comme de grands seigneurs venus du Nord - avec autant de fer sur soi on ne peut être que très riche - et attention à l'addition! Attention aussi aux voleurs! Il faut savoir qu'à Jade le fer, extrêmement rare, vaut trois fois sa valeur normale alors que le bronze n'en vaut que la moitié. En d'autres termes une hache d'une valeur de quarante pièces de bronze en

vaut ici cent vingt si elle est en fer, et vingt seulement si elle est en bronze. La monnaie, heureusement, ne subit pas la même dévaluation. Toujours est-il, qu'au bout d'une petite heure de marche, les voyageurs, en arrivant chez Thésée, seront ravis (enfin!) de se voir servir des rafraichissements et de changer de vêtements. Ceux qui, pour une raison quelconque, conserveront leurs lourdes armures et leurs vêtements de peau subiront un malus de 1 pour toutes les actions physiques et se fatigueront quatre fois plus vite avant de se rendre à l'évidence: si les gardes ont troqué la cotte de mailles et le heaume contre un pagne et un bouclier oblong, ce n'est pas pour faire joli.

Outre cette chaleur assez moite qui règne neuf mois de l'année à Jade, les voyageurs auront l'impression assez désagréable de reconnaître, au moins partiellement, certains lieux. Et pour cause: malgré de nombreux déménagements, le plan du palais a peu changé. Accordez aux joueurs un bonus de 2 à chaque jet de survie en cité.

Sans doute les voyageurs chercheront-ils à rencontrer Trajan l'hypnotiseur. C'est un des rares haut-révants tolérés dans la cité. Sur la porte de sa maison a été gravé dans le bois: Trajan, Astrologue et Hypnotiseur. Il est considéré comme une sorte de devin et d'interprète de rêves mais c'est aussi un assez bon historien. On vient le consulter d'assez loin et, son monopole aidant, il pratique des tarifs assez élevés et ne reçoit que sur rendez-vous. Il faut généralement compter deux ou trois jours pour en obtenir un, sauf cas urgent.

Pendant ces quelques jours, les voyageurs peuvent se familiariser avec les coutumes de Jade, visiter la ville et la

région, ... se faire dépouiller de leurs possessions ou simplement se reposer et guérir de leurs éventuelles blessures. Ils se rendront, toutefois, vite compte que l'usage du Haut-Rêve est assez mal vu. Le lendemain de leur arrivée, une femme d'un certain âge sera jugée pour sorcellerie et trafic de cadavres puis brûlée sur le champ. De plus, si l'un des voyageurs se prétend médecin - lorsqu'on lui demandera sa profession à l'entrée de la ville par exemple - il sera écarté des autres et jugé comme suspect. Est-il un élève de la tour d'Hypocrate? A-t-il prononcé le serment? Les gardes s'expliqueront rapidement sur leurs manières: "C'est à cause des nécromanciens: on ne veut pas de trafic de cadavres dans la région, vous savez!" Si les gardes ont le moindre soupçon sur la qualité de haut-révant de l'étranger, ils l'amèneront à la tour d'Hypocrate pour vérifications. Il est probable que les Voyageurs rencontrent à ce moment, Trajan - qui est également exorciste - qui devra se prononcer sur la question.

Dès lors, le voyageur dont le score est le plus faible dans le caractéristique Rêve, commencera à donner d'inquiétants signes d'inattention et souffrira d'absences momentanées. Shakra Mytra, ayant assuré sa domination sur la cité de Chandrapore, est parti à la recherche de ses anciens ennemis et tente de les posséder de corps et d'esprit en commençant par le plus faible du groupe. Pour se rendre compte que ces troubles nerveux ont une origine magie, il faut réussir un jet d'Empathie/Médecine à -8 ou d'Empathie/Thanatos à -5.

SOUVENIRS, SOUVENIRS

Trajan acceptera d'hypnotiser un voyageur pour la

modique somme de quatorze pièces d'argent, payables d'avance. Il acceptera également d'être payé en gemmes ou en sortilèges supplémentaires à raison d'une pièce d'argent par niveau de difficulté du sortilège: ainsi une *Bulle Volante* vaut dix pièces d'argent.

Il ne pourra hypnotiser qu'un nombre limité de voyageurs faute d'un nombre suffisant de points de rêve. A la fin de la séance, le voyageur hypnotisé aura l'intime conviction que l'épée d'Héraclès pourrait être utile à leur quête. Il connaîtra aussi la fin véritable du souverain: désireux de comprendre pourquoi Jade s'enlise inexorablement, Héraclès partit seul dans les profondeurs en commandant à ses amis de ramener le nécromancien à la surface afin que celui-ci soit jugé et puni. Visiblement, Héraclès n'a pas trouvé la cause de l'enlèvement ou n'a du moins pas pu la combattre. Il est donc probable que l'épée se trouve encore quelque part dans les profondeurs.

Si le voyageur possédé par Shakra Mytra, ou en passe de l'être, accompagne ses amis chez l'hypnotiseur, celui-ci aura de grandes chances de se douter de quelque chose (Empathie/Hypnos à -4) et pourra le mettre en garde, voire le guérir temporairement si ce dernier peut y mettre le prix (cinquante pièces d'argent). Dans tous les cas, il conseillera au voyageur de fumer de l'herbe de lune: il sait où s'en procurer en ville. Si aucun personnage n'est haut-révant il parlera de "troubles nerveux dus à l'influence d'un ennemi mal intentionné usant du Haut-Rêve" plutôt que de possession de corps et d'esprit - le terme de possession est proscrit à Jade et les possédés sont généralement expulsés - mais cela reviendra au même.



En fait, Shakra Mytra cherche à insuffler, le plus discrètement possible, la trahison dans les rangs ennemis. Grâce au sortilège "Miroir d'Hypnos", il a découvert qu'une partie, au moins, des voyageurs avait survécu et que ceux-ci étaient potentiellement dangereux. S'il s'aperçoit qu'il a été démasqué, le nécromancien changera de victime. Tôt ou tard, il sera probablement à même de contrôler l'un des voyageurs à l'insu des autres. A noter que seuls les voyageurs ayant participé à sa libération sont connus de lui. Tirer des jets de chance pour savoir dans quelle mesure le nécromancien est capable de prendre possession du corps et de l'esprit des différents personnages. Une réussite particulière indiquera qu'il connaît l'heure de naissance de la victime et qu'il a en plus une relique (cheveux, rognures d'ongles) ce qui lui facilitera la tâche.

SUIVEZ LE GUIDE!

Pénétrer dans les sous-sols de Jade n'est pas chose difficile: il suffit de creuser un trou n'importe où dans la cité haute. Seul problème: c'est rigoureusement illégal et les patrouilles de la garde de Jade sont suffisamment fréquentes dans les deux premiers niveaux pour décourager bon nombre de contrebandiers et de malfrats. Un vieux proverbe dit que seuls les gardes et les rats s'aventurent au sous-sol. Le troisième niveau, quant à lui, est peu visité: l'air y devient lourd, moisi, malsain, comme si quelque rivière souterraine coulait à proximité. Les murs suintants d'humidité deviennent relativement friables et le sol, couvert de mousse, glissant. La seule espèce animale à avoir colonisé cet endroit est la grincette qui fait retentir

parfois les sous-sol du palais de son crissement mélodieux.

Un niveau plus bas, le décor rappelle celui des étages supérieurs. L'air est chargé de poussière à peine respirable pour un vivant, ce qui ne trouble guère les habitants locaux, de typiques Jadéens... momifiés. Lorsque Shakra Mytra fut capturé, les zombies et les momies retenus à son service se trouvèrent libres de tout mouvement. Ces dernières, moins nombreuses mais plus intelligentes, exterminèrent les zombies et, voyant qu'il n'y avait plus de place pour elles sous le soleil restèrent à hanter les sous-sols. Parfois, un souverain, déchu de ces fonctions après un déménagement, arrivait à leur étage. En bons Jadéens, les momies se mettaient aux ordres de ce seigneur qui ne tardait pas à mourir faute d'eau potable et de nourriture adéquate ("Un peu de ragoût de rat sauce grincette, Majesté?). Néanmoins, le roi mort restait dans la salle du trône jusqu'à ce qu'un autre prenne sa place, puis un autre encore... *ad*

eternum. A la mort du souverain, les momies récupéraient ses vêtements et la précieuse copie de l'épée d'obsidienne. Prenant leur rôle de serviteurs royaux très au sérieux, elles s'affublèrent de titres honorifiques telles que: Capitaine de la Garde Royale, Grand Chambellan, Régent de Sa Majesté, Goûteur Royal, Héraut, Grand Chroniqueur ou Ecuyer du Roi. Ainsi, les sept momies forment, les trois quarts du temps, une sinistre parodie des aristocrates jadéens qui passent leurs temps à jouer aux dames ou à veiller à la sécurité du territoire. Au fil des temps, la relative solidarité du départ a disparu et c'est à qui occupera la place du roi à sa mort. Inspirez-vous de la scène de la succession à l'empereur Skekses

dans "Dark Crystal" de Jim Henson et Frank Oz. Les momies restent cependant fidèles à la cité, prêtes à la protéger d'un éventuel retour du Grand Serpent. Elles-mêmes déménagent assez souvent.

Le cinquième niveau est inhabité et coupé en son milieu par une gigantesque déchirure mauve dans laquelle plonge le palais. Les momies ne sont jamais allées voir "volontairement" ce qu'il y avait au-delà. On se souvient d'une violente dispute qui opposa le Régent et le Chambellan et au cours de laquelle ce dernier fut précipité à travers la déchirure de rêve pour ne jamais réapparaître. Les momies ne possèdent pas l'épée d'Héraclès mais en ont bon nombre de copies plus ou moins usagées à leur disposition. Elles accueilleront les voyageurs avec une certaine bienveillance, pas toujours désintéressées, et les prendront pour arbitres dans leurs querelles intestines. Elles pourront également les prendre pour adversaires aux dames ou leur demander des informations sur la vie à la surface: "Savez-vous lorsque notre prochain souverain arrivera? L'actuel n'a plus toute sa tête (au sens propre) et le gouvernement du régent (voix mielleuse légèrement grinçante) n'a que trop duré..."

Les voyageurs pourront ainsi passer un certain temps avec les momies. Ils se décideront peut-être un jour aussi à descendre dans l'inconnu.

LE FLEUVE DE L'OUBLI

De l'autre côté de la déchirure mauve, la ville ressemble à une tour moussue bâtie dans un marais. Son sommet est enveloppé dans une éternelle brume jaune; ses étages colonisés par les oiseaux. Au bas de la tour, le sol tourbeux

est responsable de l'enlèvement continu de l'édifice. Il faudra au moins trois heures aux voyageurs pour descendre jusqu'au sol et sans doute croiseront-ils un vieil ermite vêtu d'un manteau de plume et armé d'un bâton qui ramasse du duvet et des oeufs.

Le voyageur qui a subi l'hypnose aura un peu de mal à reconnaître Héraclès car celui-ci a beaucoup vieilli (jet de vue à -2). Il semble assez fatigué et pour ainsi dire absent par moment. Il prétend ne jamais avoir possédé d'épée et surtout ne jamais avoir été roi. Il se dit maître de la tour aux oiseaux et gardien du fleuve de l'oubli qui coule au pied de la tour. Ce vieil Héraclès est en fait l'une des réincarnations du souverain mais un régime alimentaire à base de poisson, d'oeuf et de graines de loto l'empêchent d'avoir tout souvenir de ses vies antérieures diminuant sa caractéristique rêve. Un jet de botanique à -10 permettra de reconnaître la plante et ses propriétés (voir notes en fin de texte).

Au pied de la tour, les voyageurs découvriront des échafaudages et de nombreux travaux de soubassements. Héraclès en est l'auteur. La tour s'enfonce inexorablement dans le sol et le vieil ermite sent confusément qu'il a le devoir d'arrêter cela. Dans sa petite barque, il ramène d'une carrière située sur la rive des pierres de taille et tente de stabiliser le sol (sans grande réussite à vrai dire). Il est le seul habitant de ce rêve mise à part une chimère du nom de Thiopropatistérine qui vient parfois lui rendre visite dans sa solitude. Quant au fleuve, il ne sait pas d'où il vient ni où il va. Quand il était jeune, il avait tenté de le remonter mais n'ayant trouvé que les ruines d'un vieux sanctuaire, il s'en

revint sur son île et se remit au travail. Le soir de l'arrivée des voyageurs, la chimère viendra rendre visite à son vieil ami. Prenant à part l'un des voyageurs, elle le mettra en garde sur les fleurs de loto et le renseignera sur l'endroit où il se trouve: le fleuve de l'oubli, celui-là même qui traverse les terres médianes du rêve où les magiciens projettent leurs esprits. Ce qui sombre dans le fleuve disparaît à jamais: c'est ce qui est arrivé à l'épée d'obsidienne. Thopropatistérine a assisté, impuissante, à la dégénérescence d'Héraklès, celui-ci devenant plus vieux et plus faible à chaque incarnation. Elle conseillera aux voyageurs de quitter ce lieu au plus vite s'ils ne veulent pas subir le même sort et de les transporter où bon leur semble. Elle leur donnera quelques nouvelles du lac de chandré si les voyageurs désirent s'y rendre: le nouveau prince de Chandrapore est plus décadent encore que les précédents. C'est un sadique et un gourmand qui fait importer à grand frais des sucres de spasme et a engagé une tribu de mercenaires groins comme gardes du corps. Son arrivée a perturbé les grands dragons et le rêve a été fortement déstabilisé dans la région. A ce moment, l'idée pourrait jaillir dans l'esprit des voyageurs d'empoisonner le nécromancien avec des lotos confis ou de l'huile de loto enchantée. Cette solution pourrait être assez simple à mettre en oeuvre, le loto n'étant pas un poison à proprement parler... Et son efficacité étant proportionnelle au rêve de la victime.

Encourager les voyageurs dans cette voie quitte à leur suggérer l'idée par un rêve souvenir. Le voyageur ayant le plus haut niveau d'archétype en alchimie fera d'ailleurs le rêve

suisvant le soir même.

Il se voit, encore adolescent, en train de moudre des graines de loto dans un petit moulin manuel. Une huile sirupeuse au parfum alléchant de beurre de cacao sort de la presse. Au moment où le voyageur tend le doigt pour en dérober une goutte, une baguette de saule vient cingler sa main. "Jeune inconscient", tambourine dans son dos une voix menaçante, "c'est de l'huile de loto! Veux-tu donc si rapidement perdre la raison?"

EPILOGUE

Une fois transportés dans leur rêve d'origine, les voyageurs devront jouer serré pour gagner cette course contre la montre. Le nécromancien est au courant de leur existence et, bien que sa surveillance ne soit pas continue, son emprise se referme peu à peu sur le groupe par les possessions de corps et d'esprit d'une fraction des voyageurs. Les possibilités étant multiples et dépendant des compétences des joueurs, je préfère laisser libre cours à leur imagination en fournissant aux MJ quelques indications essentielles.

NOTES

Héra, épée d'Héraklès:
Cette arme est irrécupérable et c'est sans doute une chance... Enchantée à plusieurs reprises, elle avait le curieux pouvoir de dissiper la magie mais était aussi munie d'une grande griffe de Thanatos et forçait son possesseur à détruire les ennemis de Jade. Sans doute est-ce la raison pour laquelle Héraklès s'enfonça dans les sous-sols du palais une fois le nécromancien capturé, l'enlèvement de Jade devenant alors le plus grand ennemi de Jade dans son esprit.

Fleurs de Loto:

Ce roseau géant ne pousse que le long des rives du fleuve de l'Oubli. Au printemps et à l'automne, il fournit des amandes oléagineuses comestibles (et au goût agréable de chocolat) qui ont la particularité de faire perdre des points de rêve définitivement à son consommateur. Celui-ci doit faire des jets de rêve à une difficulté égale à son rêve. S'il rate son jet, il perd automatiquement un point de rêve par 50 grammes de graines ou 10 ml d'huile ingérées. Quand le rêve tombe à 0, l'individu disparaît définitivement (plus de réincarnation possible).

Un loto produit 1 kg de graines par an, en année moyenne. Transplanté en terrain humide hors des rives du fleuve, le loto perd toutes ses propriétés culinaires et médicinales mais fournit toujours des fleurs très odorantes utilisées en parfumerie (2 à 5 PA le kg de fleurs séchées).

PRINCIPAUX PNJ :

TRAJAN, né à l'heure de l'épée, yeux indigo
M 84 ans 1m67 cheveux blancs (et rares !)

TAI 11 APP 12 CONS 8 FOR 10
AGI 10 DEX 13 VUE 11 OUIE 9
ODO 9 GOUT 7 VOL 14 INTEL 12
ELOQ 11 EMPA 13 RÊVE 14 CHAN 9
MEL 10 TIR 12 LANC 11 DEROB 10
+DOM ∅ VIE 10 END 24 PROT ∅ (aucune armure).

CORPS À CORPS -2 (niveau) 3 (init) (+0)(+dom)
BATON +5 " 10 " +0 "
DAGUE DE MÊLEE ∅ " 5 " +1 "
DAGUE LANCEE +2 " 7 " 0 "
ESQUIVE +3 " "
CHANT +2 DANSE ∅ DISCOURS +4 SURVIE EN VILLE +4
COMMERCE +5 MUSIQUE (COR DE CHASSE) +8 NATATION ∅
PREMIERS SOINS +5 SURVIE EN PLAINES, COLLINES, S-SOLS -4
NAVIGATION -4 ALCHEMIE +5 ASTROLOGIE +1 BOTAN ∅
LEGENDE +5 LIRE ET ECRIRE +3 MEDEC +3 ZOOLOGIE -2

VOIE D'ONIRO, NARCOE +3 VOIE D'HYPNOS +7
H CONJURER L'OUBLI LAC R-4 R-4 +4% au lac larmoux
H MIROIR D'HYPNOS NECROPOLE R-5 R-1+ +0%
N ENCHANT. CITE R-4 R-1+ +5% en cite sorde
N PERMANENCE SANCTUAIRE R-5 R-1+ +5% sanctuaire Bfem
NHO DETECTION D'ENCHANT. -10% du du perchemin utilisé
NHO LECTURE D'AURA MAG. (Sanct/Van) 5% " " "
NHO DISSIPER LA MAGIE (Van) +0%

H/O SOMNEIL (MARAIS) R-4 R-6 +0%
H/O NON AGRESSIVITE (SANCTUAIRE) R-6 R-6 +0%

NOTE : Trajan est le seul Haut-tendant d'une cité de 8000 âmes et le sait. Il a eu qqs apprentis mais ceux-ci ont préféré quitter Jade pour des villes plus sûres et pour ne pas briser le monopole de leur maître.

LES GARDES DE JADE :

TAI 13 VOL 10 CON 13 EMP 11 FOR 11
REV 13 AGI 15 CHA 11 DEX 13 MÊLEE 13
VUE 13 OUIE 9 TIR 13 LANCE 11 DEROB 11
+DOM +1 VIE 13 ENDUR 26 PROTECT ∅ (auc. armur.)
LANCE A 1 MAIN +4 10 (init.) +2 (+dom.)
EPEE COURTE +6 12 " +3 "
LANCE LANCEE +5 10 " +1 "
GRAND BOUCLIER +4 " " "
ESQUIVE +2 " " "
CORPS ACORPS ∅ 5 " (+1) "

SURVIE EN VILLE S-SOLS +5 ESCALADE, SAUT, DISCRETION,
SE CACHER +3 COURSE, NATATION +2 PREMIERS SOINS,
LIRE ET ECRIRE ∅ ARMURERIE -3

NOTE : Ils portent tous un bouclier en forme de 8 en Bois peint aux couleurs de la ville : Etoile blanche à 8 branches sur fond vert émeraude et ont troqué leurs lourdes armures contre un pagne de lin vert sajin et des sandales. Disciplinés mais pas courageux pour autant !

SHAKRAMYTRA / BATAVIA :

TAI 2 CON 12 APP 11 FOR 4 AGI 12 DEX 12
VOL 15 INT 12 ELO 10 EMP 14 REV 16 CHA 14
VIE 7 ENDUR 22 +DOM Pardon?? PROTECT d 2
VUE 10 OUIE 10 ODO 8 GOUT 10 MÊLEE 8 TIR 11
LANCE 7 DEROB 15 ESQUIVE +3 JEU +4

DESSIN +4 SUCRE DE SPASME +4 DISCOURS +8
COMEDIE +4 ALCHEMIE ∅ ASTROL ∅ BOTAN ∅ ZOOLOGIE -2
LEGENDE ∅ LIRE ET ECRIRE +3 CHIRURG +5 MEDEC -4

SORTS : Tous ceux de THANATOS sauf les Griffes -
HYPNOS : Miroir d'Hypnos, suggestion, bulle volante,
guerrier sorde, sommeil, détection d'enchantement
NARCOE : Enchantement, permanence.

NOTE : le pouvoir du jeune mage augmente sporadiquement d'1D4 niveau/mois dans une compétence au hasard et 1 niveau/semaine en magie. Malgré tout, son comportement reste celui d'un gamin capricieux, gourmand et sadique, qui prend le rôle pour une vaste salle de jeux et les PJ pour des pions de wargame et d'adversaire contre lesquels on aimerait tricher.

AU REVEIL

Samuel
Tarapacki



Je sors de ma torpeur et reprends doucement conscience. Combien de temps suis-je resté absent? Peu importe. Les yeux clos, je savoure le silence qui m'environne et j'imagine la chambre. Avec le lit sur lequel je me repose. Il règne une douce chaleur dans la pièce et un léger parfum flotte autour de moi.

Pas un bruit ne me parvient. Même pas de la pièce à côté. Il ne doit pas être tard et ma cuisinière n'a pas encore commencé son travail. Elle m'aurait encore dit, me voyant dormir ainsi au milieu de la journée, qu'à mon âge il est plus sain de s'asseoir au-dehors et de profiter du soleil.

J'ouvre les yeux.

La nuit est tombée et je m'étonne que personne ne soit venu me réveiller pour le souper.

Je tourne la tête vers la fenêtre mais aucune lueur ne me parvient. Pas même celle de la lanterne au-dessus de la porte d'entrée. Il est étonnant que ma femme de ménage ait oublié de l'allumer. Ou bien elle est en retard. Oui, c'est ça.

L'obscurité a envahi la pièce et mes yeux, fatigués par les ans, ne distinguent rien du mobilier de ma chambre.

Il fait chaud dans cette pièce. Et je me sens mal à l'aise avec ce col trop serré et ces manchettes. Je porte la main à mon cou pour m'apercevoir que je porte une chemise amidonnée et ma cravate du dimanche. Pourtant en m'endormant tout à l'heure je n'avais pour tout vêtement que mes pantalons et une chemise légère.

Je tente d'allumer la lumière en cherchant l'interrupteur, sur le mur, derrière mon lit. Mais ma main heurte un obstacle qui stoppe mon geste. Je tâtonne et devine la garniture d'une tête de lit qui m'est inconnue.

Je ne suis pas dans ma chambre. Mais je ne devine pas dans quelle maison je peux me trouver.

J'ai de plus en plus chaud. Et j'ai le plus grand mal à défaire ce noeud qui m'empêche de respirer.

Il me faut me redresser mais, de tous côtés, je heurte le velours et je ne puis me déplacer. J'appelle, puis je crie. Seul le silence me répond. Tout est si sombre autour de moi. Mes poings tambourinent le tissu qui amortit mes coups.

Le souffle me manque et mes forces m'abandonnent. Je suis trop vieux pour m'acharner ainsi. Mais il faut que je sorte d'ici.

Je suffoque. La panique m'envahit et mon esprit vacille. Mes ongles déchirent l'étoffe et cherchent la lumière. Mais les ténèbres épaisses ignorent mes doigts malhabiles.

Et soudain, je comprends. Et je ne souhaite plus qu'une chose : que la folie m'emporte et balaie ma frayeur. Elle seule peut me sauver de ce cauchemar obscur. Elle seule m'empêchera de souffrir.

On m'a cru mort, mais je meurs à nouveau.

Déjà enseveli.

OOO MAMIE BLUE

Scénario pour "Bitume"

par
Bruno Falba

La vie est tranquille ces temps-ci au sein de la communauté des personnages, et même trop tranquille. Marjolaine, la fille d'Hector (un papi de 96 ans qui avait autrefois une réputation de chaud lapin. Marjolaine est sa petite dernière), une fort belle et charmante jeune femme de 30 ans (beauté 9) demande à nos aventuriers s'ils sont en mesure de lui rendre un petit service (séduction et marchandage: 140 %). Sa soeur Lucile doit passer quelques jours chez elle, mais elle ne connaît pas l'itinéraire pouvant la mener en ces lieux (elle n'est jamais venue). Moyennant un pack de Guinness (6), huit cartouches chacun, quinze litres d'essence, une grenade offensive, un fusil à pompe, 15 kgs de pommes de terre (une affaire, non?) et, qui sait, peut-être un petit cadeau supplémentaire (chewing gum, cigarettes, gants de cuir...), accepteront-ils d'aller la chercher? Marjolaine pourra leur prêter un véhicule au cas où ils n'en ont point: une vieille deuch d'origine... sans options (c'est celle d'Hector).

Lucile devrait normalement les attendre au bar "No Fuck the Boulomane", tenu par un certain Pierro, se situant à trois heures de route d'ici, dans une petite ville en ruine, mal fréquentée. (Marjolaine leur donnera une carte.) Si les personnages lui demandent une description de sa soeur, elle leur répondra qu'elle ne l'a pas vue depuis bien longtemps (et



son père est trop gâteux pour en parler). Tout ce dont elle se rappelle est son tempérament vif, altruiste, son Harley qu'elle chouchoutait comme un nouveau-né, son délicat petit canon scié, sa combinaison de cuir noir, ses lunettes rondes (elle était myope), et sa boisson préférée: le thé citron. Avant leur départ elle leur lancera un petit avertissement: Lucile avait horreur de se faire tripoter par des inconnus!

Le voyage devrait se dérouler sans encombres notoires, mis à part quelques trous de vingt centimètres de profondeur, un pont branlant (plus de peur que de mal!), un fou de vitesse leur tirant la bourre uniquement pour le plaisir, une forte averse (chaussée glissante) et cinq types: des crêteux crads armés jusqu'aux dents, suspicieux, prêts à faire feu, stationnés sur le bas-côté (ils sont juste en train de changer le pneu arrière de leur voiture et refaire le plein de leurs deux bécanes. Ils ne chercheront pas les emboucanes car ils sont en mission spéciale, voir plus loin la secte.)

Le bar "No Fuck the Boulomane" est au centre de ruines, des véhicules sont stationnés devant. Avis aux imprudents! Il serait préférable de surveiller d'un oeil, comme tout le monde, son moyen de locomotion. Ca chourave pas mal dans ce bled pourrave! A leur arrivée, ils pourront entendre le son caractéristique du canon scié en rut. Un homme est éjecté avec fracas par la fenêtre du troquet (qui, à ce propos, vole en éclats) et vient s'étaler, le buffet en compote, totaly dead, à leurs pieds ébahis. L'intérieur de ce noble établissement est enfumé par le tabac à l'odeur suspecte et exotique, que fument la vingtaine d'individus accoudés

au comptoir ou avachis sur les tables et les chaises, une mauvaise "KRO" à la main.

Plusieurs filles sont là (pour tous les goûts) mais aucune ne semble répondre au doux nom de Lucile (Heu! Mlle Lucile? - Hein? Arrache!). La seule femme réagissant à cet hymne à la féminité est assise devant un double thé citron, non loin de la fenêtre pulvérisée une minute plus tôt, dissimulée par deux malabars hilares (deux Hell's nommés Lemy et Riton) beurrés comme des p'tits LU, avec qui elle discute. Son signalement semble correspondre à quelque chose près avec celui de Marjolaine: elle mesure 1m60 et doit peser 50 kg, vêtue de cuir (usé) couvert de badges, de chaînes et de clous, pourvue de petites lunettes rondes, coiffée d'un ravissant chignon, mais... semble être âgée de 70 ans. (Est-ce vraiment elle? eh bien faites comme si! il n'y a pas d'autre Lucile! alors!)

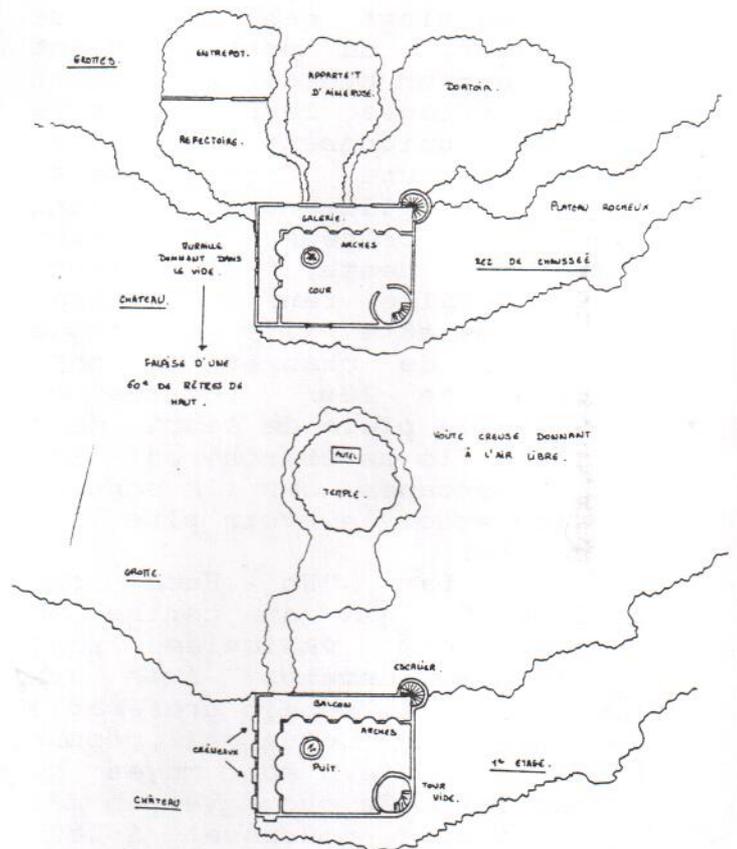
En discutant avec elle, ils s'apercevront que pour son âge cette raffinée mamie est encore lucide, vive et pleine de vie. Elle est de passage dans la région et s'en va rejoindre de la famille qu'elle n'a pas vu depuis des années (coïncidence?!). Elle proposera gentiment de l'accompagner à une petite fête organisée par des amis Hell's... il est toujours déplacé de refuser ce genre d'invitation. Sa voix est douce, quelque peu chevrotante et des plus agréables qu'on puisse entendre. L'homme qu'elle a descendu, de son canon scié encore fumant, lui avait distraitement posé la main sur sa fesse droite... elle n'a pas apprécié... (Elle est tout de même à cheval sur certains principes.)

Un jet de repérages fera noter aux personnages qu'ils sont observés par cinq hommes, des crêteux assez crads,

silencieux, du même acabit que ceux rencontrés sur la route. Ils ne leur chercheront pas, pour l'instant, de noises.

Le soir, la fête bat son plein et durera jusqu'à l'aurore. La bière coule à flot sur du MOTORHEAD récurrent, sur des morceaux comme "SUKIE Q", décapant, "I'M COMING HOME", "I SAY YEAH", "SWEET LITTLE SIXTEEN" (version TEN YEARS AFTER. CREEDANCE...) etc... joués par un groupe de "petits jeunes pop excités". Mamie s'amuse à souhait sans faire d'excès (les personnages devront faire trois jets de résistance, à moduler selon les événements). Les cinq crêteux vont tenter d'enlever mamie cette nuit et maîtriseront sans trop de casse les importuns qui essaieront de les gêner (matraquage, drogues, etc.).

Le lendemain, nos aventuriers, ne trouvant plus mamie, pourront questionner les joyeux fêtards en état de répondre, mais attention! ils devront prendre quelques précautions comme par exemple ne pas parler trop fort (ça résonne! si tôt le matin...), ou ne pas les brusquer (hein! quoi? on m'agresse?!...). Par contre, en leur proposant une ou deux canettes au réveil et en leur laissant le temps de la boire tranquillement pour remettre l'organisme en place, ils pourront recevoir toutes les indications qu'ils désirent connaître. Certains l'ont vue en compagnie des cinq individus. Leur description correspond à celle des crêteux (ils portent une étoile de mer dans un cercle comme patche au dos de leur blouson). D'autres ont vu Mamie se débattre et se faire assommer. L'un a voulu s'interposer mais le bougre a perdu la moitié de ses dents dans la baston (il était seul et fatigué...), il les a vus d'enfuir à bord d'une voiture



vers la montagne (il leur montrera la route), à toute allure. Il n'y a plus aucun doute, Mamie s'est fait enlever par ces malotrus (personne ne les connaît).

En suivant la route, les personnages pourront repérer (-30%), grâce aux reflets du soleil, des badges sur le sol, espacés d'environ cent mètres les uns des autres. Ils appartiennent à Mamie. Les traces les mèneront dans la montagne, dans un château haut perché en partie en ruine.

Les créteux font partie d'une secte satanique se nommant les AGA; les Adorateurs des Grands Anciens. Leur maître "Aime ruse" désire depuis des années contacter l'une des divinités tentaculaires dont on parle tant dans les livres qui garnissent sa bibliothèque (toute la collection des oeuvres de LOVECRAFT, Brian LUMLEY, Clark ASHTON SMITH, August DERLETH, etc.). Chaque jour, il se prosterne ainsi que ses disciples devant de petites statuettes de plomb à leur effigie, magnifiquement ouvragées et peintes (il porte sur sa grande tunique plusieurs badges aux inscriptions étranges: "CALL OF CHTULHU" et essaie en vain de les faire venir à lui.) Démoralisé de voir ses dieux ne point répondre à ses appels, il envoya une dernière fois ses acolytes (quatre groupes de cinq) chercher de nouvelles victimes à sacrifier. (Ils avaient tout essayé.) Ainsi rapportèrent-ils de leur périlleuse quête: une poule, un flipper, un ours en peluche géant et Mamie! (Il est à préciser que leur santé mentale est au plus bas.) Tous furent surpris par son grand âge (le plus vieux d'entre eux à 20 ans). Faisant rapidement une analogie entre cette "ancêtre" et les Grands Anciens, ils en conclurent qu'elle ferait

parfaitement l'affaire (et, en plus, ils sont stupides...) pour entrer en contact avec leurs divinités. Elle sera sacrifiée en milieu d'après midi (ainsi que la poule, le flipper et l'ours en peluche géant...). Les personnages devront agir, VITE!

Fait étrange, bien que n'ayant aucun pouvoir et sachant que ces histoires de monstres ne sont que des légendes (... Glurp!... hein?...) tout notre beau monde va assister durant la cérémonie à des manifestations naturelles, inexplicables, des plus déconcertantes. Le ciel va dans un premier temps s'obscurcir, dû à une éclipse solaire, un vent violent va se lever puis pour finir, la terre se mettra à trembler. Profitez-en pour plonger tous ces misérables mortels dans un climat d'apocalypse le plus total, il n'en sera que mieux...

De retour dans leur communauté (si retour il y a!!), Marjolaine s'excusera auprès des personnages de les avoir dérangés pour rien car sa soeur est arrivée trois heures après qu'ils soient partis (elle est aussi ravissante qu'elle, beauté 10). Mamie Lucile s'excusera à son tour et leur avouera, avant de partir sur sa Harley, qu'elle s'est bien amusée avec eux et espère pouvoir recommencer à nouveau de telles aventures en leur compagnie. Deux semaines plus tard, elle s'arrangera, par l'intermédiaire d'une bande de Hell's de passage, des amis, pour leur faire parvenir à chacun un magnifique chandail.

CARACTERISTIQUES DES PNJ

* Mamie Lucile, 70 ans, ambidextre

FOR 02	AGI 03	PV 20
PRE 04	RAP 03	SE 05
BEA 06	INT 10	
PER 04	END 05	
tir 95 %		saut 10

combat 29 lancer 30
 conduite 91 repérage 10
 mécanique 90 séduction 45
 discrétion 70 résistance 35
 marchandage 90
 premiers soins 50
 talents spéciaux: histoire,
 amitié, flatterie, chance
 défauts: myopie, dandy,
 agée

équipement: blouson,
 bottes, pantalon de cuir,
 lunettes de soleil, badges,
 clous, canon scié et 20
 cartouches, poing américain,
 menottes, 20 épingles à cheveux,
 aiguilles à tricoter et laine

* Les 25 adorateurs

FOR 04 AGI 05 PV 20
 PRE 04 RAP 04 SE 05
 BEA 02 INT 10
 PER 03 END 05

tir 55 saut 50
 combat 40 lancer 51
 conduite 65 repérage 50
 mécanique 62 séduction 33
 discrétion 50 résistance 60
 premiers soins 45

talents spéciaux: forgeron,
 manufacture d'armes et de
 vêtements (ils vivent en
 autarcie)

défauts: muet, obsédé
 sexuel, malchanceux

équipement: cuir, jean,
 baskets, griffes de combat,
 matraque, garrot, filet, tube
 lance dard

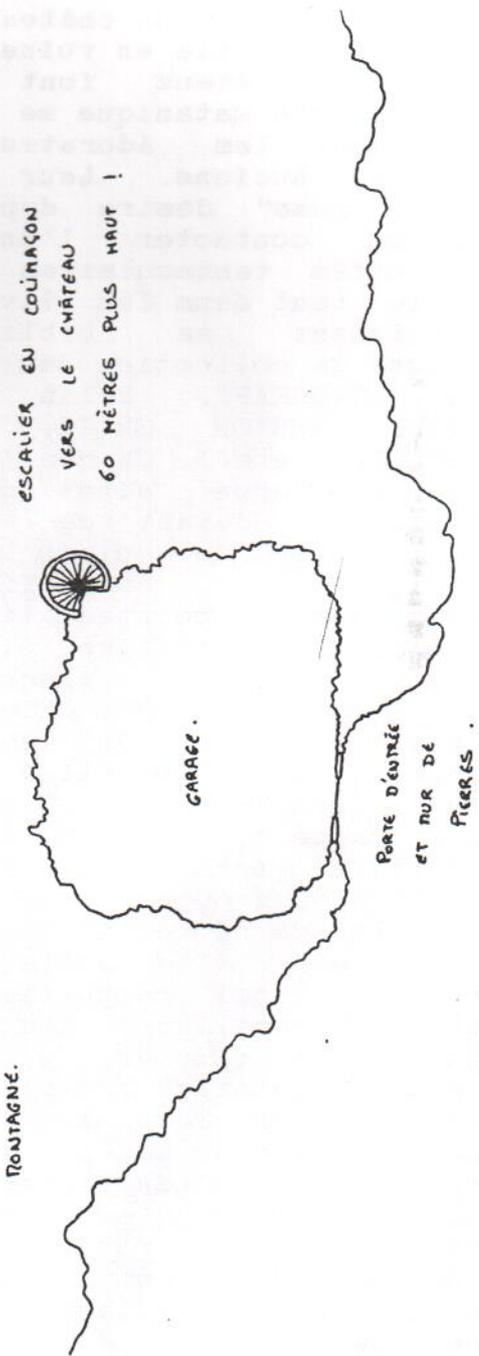
* Maître Aimeruse

FOR 03 AGI 10 PV 20
 PRE 04 RAP 06 SE 05
 BEA 04 INT 03
 PER 04 END 05

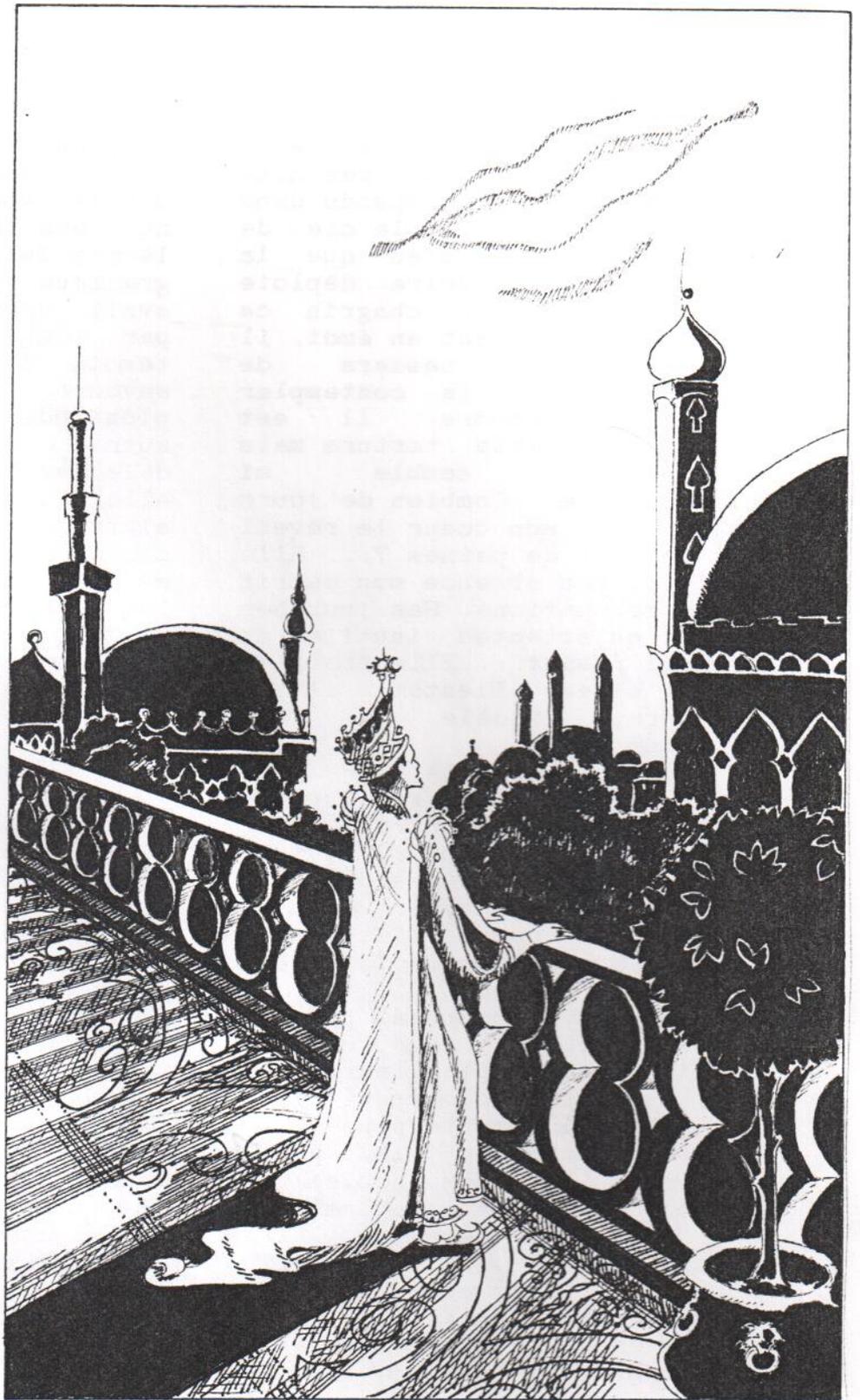
tir 45 saut 75
 combat 70 lancer 35
 conduite 60 repérage 25
 mécanique 40 séduction 05
 discrétion 71 résistance 40
 marchandage 60
 premiers soins 65

talents spéciaux:
 spécialiste en explosifs
 défauts: sourd, misogyne,
 aversion envers les animaux,
 borgne, bègue, paranoïaque

équipement: tige dont les
 poches internes sont bourrées de
 20 bâtons de dynamite



Le Divan



Il est vingt-deux heures.
Assis sur son balcon, il attend
son retour. Elle lui a promis de
revenir ce soir. Les autres le
croient fou. Ils ne peuvent

PAR
BRUNO FALBA

comprendre. Unique réconfort de son âme, elle lui susurre à l'oreille, chaque nuit, ces mots du passé. Délice suspendu dans le vide, elle emplit le ciel de son palais. Et bien que la visite de son sourire déploie sur l'onde de son chagrin ce pincement croissant en émoi, il ne cesse et cessera de l'attendre pour la contempler une fois encore. Il est conscient de cette torture mais elle lui semble si indispensable. Combien de jours seront pour son cœur le réveil fané de tant de peines?... Elle comble de son absence son esprit et ses occupations. Ses journées ne sont qu'attentes inutiles et désarroi pesant... Elle était sa douce élue. Bientôt il la rejoindra, fidèle à ses engagements...

Qu'attend-t-elle pour souffler ses désirs sur le pavillon de ses soupirs?... Ne croit-elle plus en lui? Son sourire, preuve de ses pensées, va bientôt se dessiner dans le ciel tout comme les jours suivant son décès... Il en est persuadé...

La cour ne comprend pas son comportement. Face aux problèmes qu'endure son peuple, famines et révoltes ne le préoccupent plus. Tout ceci lui importe peu.

Il soupçonne le grand chambellan et ses nobles de fomenter quelque stratagème pour renverser son règne. Leurs conciliabules lui ont été rapportés. *Que grand bien leur fasse!* répliqua-t-il à ses espions en se tournant vers son balcon. *Je leur laisse tout... pour ses lèvres... elles vont bientôt pointer le coin de son sourire, elle me l'a promis.*

Songeant à la brise de ses baisers, il efface toutes ces broutilles et la présence de ses sujets de sa conscience. Elles vont bientôt lui apparaître. Il ne faut point qu'il rate leur rendez-vous. Les autres le

croient fou, ils ne peuvent comprendre.

Glissant langoureusement sur la voûte céleste de cette nuit étoilée, deux voluptueuses lèvres lui soufflent un bonjour gracieux. Les voilà. Elle le lui avait promis. Le cœur chaviré par tant d'ivresse, l'unique témoin de ce spectacle irréel savoure ce doux instant de plénitude, la gorge serrée. Nul autre que lui n'a pu s'en délecter du regard. Normal, elle était sa douce élue. Mais alors qu'il s'appête à lui conter sa passion, les voici qui se retirent pour s'effacer en lui annonçant d'un ton détaché: *Je te quitte. Adieu.*

Ne comprenant ce recul indifférent, le roi se penche et tente de les rejoindre mais en vain... Elles ne reviendront plus... Cela, il l'a compris.

Nobles gens du royaume, j'ai à vous faire part d'une grave nouvelle... Le roi nous a quitté la nuit dernière. Il s'est jeté du haut du donjon. Son décès n'a point été annoncé au peuple avant notre réunion. Ainsi donc, notre plan a marché. L'incapable a été jeté à bas de son trône, il est à présent hors d'état de nuire! Notre Démon du Désir a rempli ses engagements. Gagner l'amour de cet idiot fut chose facile, lui apprendre sa mort dans d'affreuses conditions le fut plus encore. C'est en laissant paraître uniquement ses lèvres suspendues dans le ciel, face à ses appartements, que son état psychique s'est détérioré. Il n'a pu supporter son départ définitif et s'est jeté de dépit au plus bas de ses tourments. Le pouvoir nous appartient. Gageons que notre alliance sera une aussi belle réussite que la chute de notre jeune roi!.. A baiser (en)volé, rien ne sert de s'accrocher, disait le roi son père, il n'avait pas tort, le bougre...

LES CLYDED

Scénario pour *L'Appel de Cthulhu*

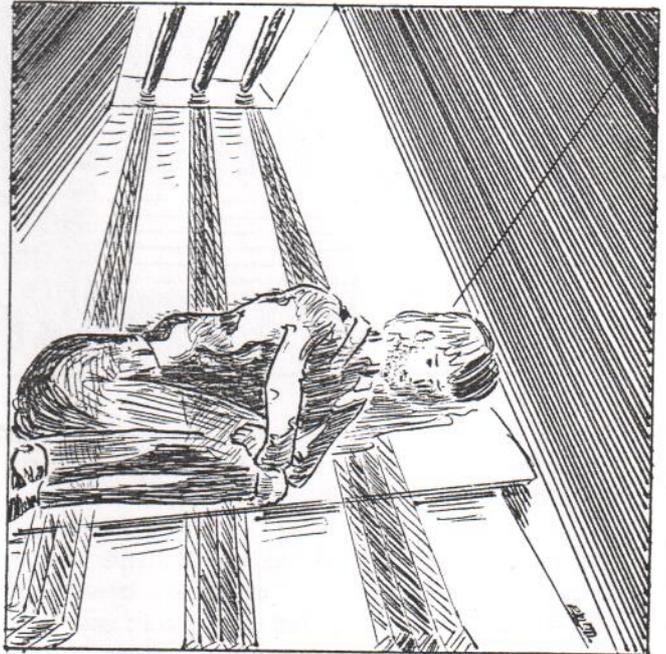
par Damien Agut

Ce scénario est prévu pour un groupe de personnages d'expérience moyenne. Il nécessite la boîte de base (minimum!) et les Masques de Nyarlathotep ou Fragment d'Epouvante. Les PJs doivent être dans la police.

L'HISTOIRE

Marie Pittman était encore au service de ses parents lorsqu'elle rencontra Lynn Clyded. Ce beau gentleman fit tout de suite battre le coeur de Marie qui était à l'époque une adolescente excitée. La promesse d'une vie meilleure contribua au mariage de nos personnages. Ils allèrent vivre près de St Louis. Là, ils regardèrent s'écouler les jours. Mais Lynn était en fait terrorisé et cette attitude s'accrut avec les années. En fait, fils de moine Kopte (eh oui!), il avait été très jeune au contact avec des créatures du Mythe, plus spécialement un chien de Tindalos, apparu dans sa vie par une erreur magique. Depuis, la créature le poursuit et il a déployé maints sorts pour échapper à cet animal dévorant, armé de livres tels que les *Parchemins Fnakotiques*. Jusqu'au jour où, à travers une de ses lectures, il découvrit comment se protéger de son agresseur en créant un oeil de ténèbres (fragment d'Epouvante p.15). Mais il avait besoin de sang pour réaliser son oeuvre, plus la faveur de multiples personnes (composantes du sortilège). Pour le sang, l'affaire fut vite réglée. Il prit un clochard, l'égorgea et

recueillit le liquide vital et, pour la ferveur, il fit construire la chapelle de St Louis où les gens participeraient contre leur gré à la création de son sceau. Mais le meurtre du clochard fut difficile et Lynn se fit finalement capturer par la police. La chapelle n'était pas finie et le chien pouvait arriver d'un moment à l'autre. Il croupit en prison, mourant de peur. Soudain, il pensa qu'en changeant de corps avec sa femme à l'aide du sort "changement d'esprit" il pourrait finir la chapelle. C'est ce qu'il fit. Marie se réveilla dans le corps de son mari en prison et lui prit le corps de sa femme et continua son oeuvre.



Commisariat de ... 6h30 du soir

Un inspecteur entre dans le bureau des PJs et, sans autre mot, leur expose le problème: *Un détenu devient fou. Il dit qu'il est son épouse. Le directeur de la prison a convaincu les autorités de faire une enquête*

parce que le psybizzaroïde dit qu'il ne ment pas.

A la prison, le psychanalyste les conduira jusqu'à M. Clyded qui est apparemment en transe. Je l'ai hypnotisé et il prétend être sa femme même sous hypnose. Cela paraît farfelu. Je pense à une inversion de personnalité. Là, si les PJs lui font une remarque cartésienne, celui-ci se taira et posera la situation de façon cartésienne en donnant aux PJs l'adresse de M. Clyded à St Louis.

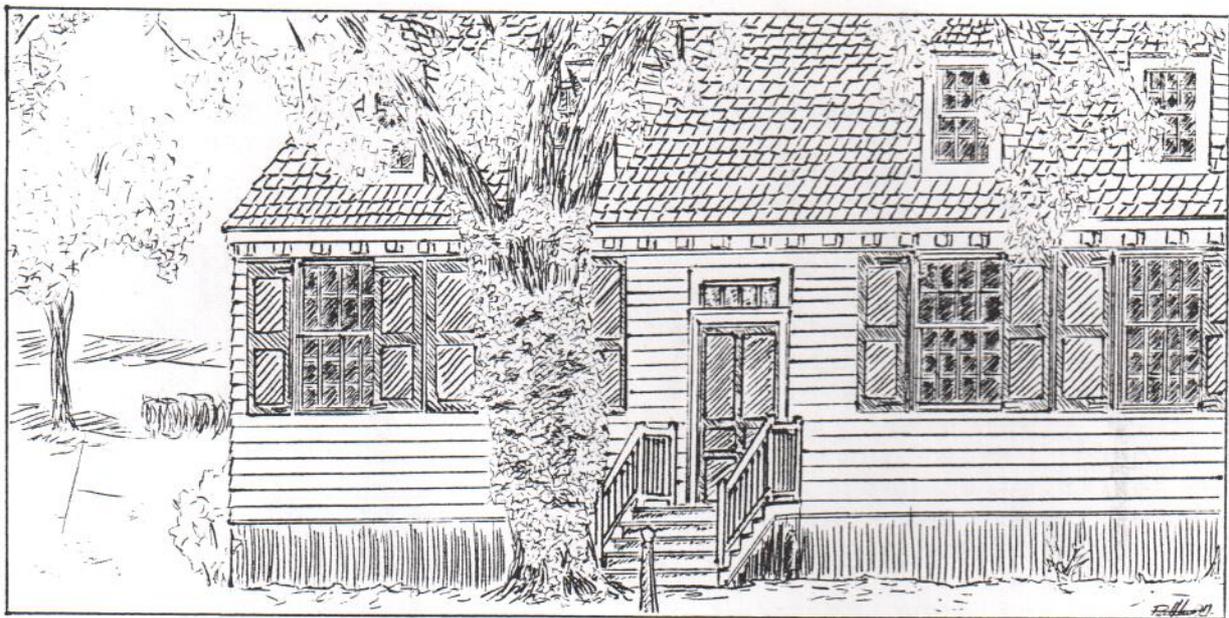
roues à aubes mettra une certaine ambiance.

La maison des époux est magnifique. C'est une vieille plantation un peu à l'écart. A l'intérieur, ils seront reçus par Mme Clyded (en fait son époux).

Elle déploiera toute sa force pour nier et paraîtra très attristée en apprenant que son mari est fou.

En interrogeant les habitants, on peut savoir que:

Mme Clyded a repris le financement d'une chapelle;



Sinon, il poursuivra sur sa lancée en déclarant qu'étant étudiant il a vu des choses anormales et que ce cas ne le surprend pas, étant donné tous les livres de magie que le détenu avait dans sa valise. Si les PJs veulent consulter les livres, le psychanalyste a préféré les brûler. Sinon, ils auront l'adresse de Clyded.

St Louis

C'est une grande ville en 1920. Elle est encore très XIXème et la population est un reste de planteurs de coton. Inspirez-vous de Mark Twain. Une arrivée des PJs avec un bateau à

M. Clyded est en prison.

Si les PJs se rendent à la chapelle, elle est dans les bois à l'extérieur de la ville. Elle est presque achevée et, autour, s'affairent cinq personnes. Elles finissent la toiture. Un homme sortira du couvert des bois et appellera les personnages. C'est le père Williamtons, le futur curé de l'église. Il parlera en homme d'une grande bonté et prétendra ne rien savoir à propos du mari. La chapelle doit être inaugurée le samedi suivant, soit dans cinq jours.

Deux jours après, on apprendra que la vieille Emma a

été attaquée devant chez les Clyded (le chien est revenu et est tombé sur Emma). Les PJs pourront savoir que la victime a été attaquée par un chien et qu'elle est recouverte de pus bleu. Voilà tout ce que sait la police. Depuis lors, Mme Clyded ne sort plus de chez elle et le bruit court qu'elle est partie. Trois jours plus tard, il y aura eu douze meurtres à St Louis. La cadence effrayante a commencé à faire croire qu'une épidémie toucherait les chiens de la ville et a donné naissance aux rumeurs les plus folles, la victime étant toujours attaquée par un chien et couverte de pus (en fait, le chien de Tindalos, ne sachant plus où est Clyded, frappe au hasard).

Le jour de l'inauguration de la chapelle, il y a une grand'messe et quatre-vingt personnes sont réunies là. Le père Williamtons célèbre son office. Il a préalablement drogué les osties de façon à ce que, quand l'oeil drainera l'énergie des gens ayant accepté ces dernières, il ne rencontrera pas de résistance. Les personnes allant prendre l'ostie paraîtront endormies en se rasseyant. Il faut faire un jet de CONx2 pour résister et ne pas tomber en transe. Quand la cérémonie sera achevée, les PJs réussissant un jet en voir, verront une lumière verte sur le bas de l'autel. C'est là où est l'oeil. Puis Mme Clyded entrera et fera un petit discours sur la chapelle et sur son mari. Saluée par le pasteur, elle ira s'asseoir au premier rang. Quand, soudain, le chien apparaîtra et tuera Mme Clyded devant tout le monde et s'en ira. Diverses rumeurs courront alors sur le démon de l'église mais elles ne feront pas grand bruit. Si les PJs interviennent lors du combat, débrouillez-vous pour qu'ils ne tuent pas le chien.



Durant les deux jours de battement entre la visite à la chapelle et la mort d'Emma ou une autre partie, les PJs peuvent visiter clandestinement la maison de Marie.

PERSONNAGES

* Williamtons, curé de la chapelle, payé par Clyded pour droguer les osties.

FOR 10 INT 14 CON 16
 TAI 17 CHA 12 DEX 10
 POU 14 SAN 51
 arme de poing 93%
 occultisme 10%
 Baratin 40 %
 un couteau

* M. Clyded, fils de moine kopte.

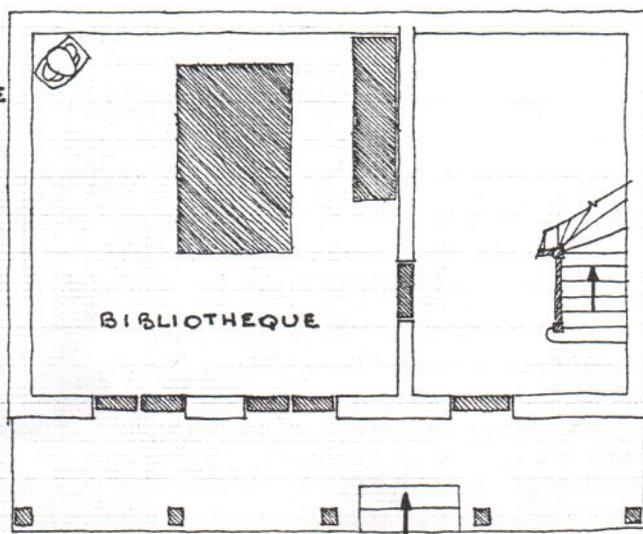
FOR 14 INT 16 CON 07
 TAI 18 CHA 14 DEX 12
 POU 17 SAN 0
 arme à feu 35%
 mythe 78%
 un pistolet

* Mme Clyded.

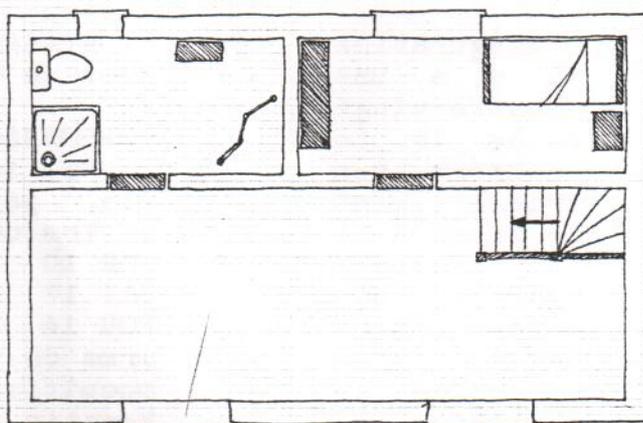
FOR 09 INT 07 CON 06
 TAI 08 CHA 10 DEX 12
 POU 18 SAN 31
 archéologie 20%

LA VILLA EST ENTOURÉE D'UN MUR DE 5 M.

REZ. DE CHAUSSEE



↑ vers le premier



DANS LA BIBLIOTHEQUE ON PEUT TROUVER , AFFICHÉ
SUR UNE PORTE , LE N° 4 . CE CI SIGNIFIE QU'IL
FAUT CHERCHER DANS LE LIVRE NUMEROTÉ 4 .

SI L'ON CHERCHE , ON TROUVERA UNE COPIE DU

SORT " Œil de Ténèbres et de
Lumière " ET " Changement
d'Esprit "

Cette grosse brute vide son sac à chaque rencontre pour trouver une arme +2 contre le type d'adversaires fraîchement croisés.

Sur les

36 15 CASUS

36 15 AKELA

36 14 HEXALOK

BAL: paul et mick

Les Editions Puantes veulent publier un bulletin bimestriel où tous les fanzines qui le désirent seront édités avec pour chacun d'eux la taille du zine, son prix, l'adresse où l'on peut se le procurer et, avec chaque bulletin, l'interview d'un zine et quelques adresses intéressantes. Les Editions Puantes sont en mesure d'aider les zines qui ont des problèmes de maquette. Alors envoyez-moi vos fanzines, la participation au bulletin. La plupart des gens qui font des fanzines le savent bien, le gros problème des fanzines est la distribution. Avec ce petit bulletin dans chaque zine, on peut améliorer la distribution. Contact: Les Editions Puantes, Eric Robles, rue Matachot, 64300 Orthez; 3615 CASUS, bal: antik.

UTOPIA est une fédération de fanzines qui se propose de permettre une meilleure circulation des talents entre les zines. Si vous écrivez ou si vous dessinez, n'hésitez pas à nous contacter: UTOPIA, 18, chemin du pont de bois, 83000 Toulon.

PETITES ANNONCES GRATUITES

Envoyez-nous le texte de votre petite annonce, écrit lisiblement, à:

PAULE ET MIKE Corp.

La Tribune - Petites Annonces
19, boulevard Pierre Laugier
83000 TOULON

TOUS DES SAUVAGES...



PAR L'INDECIS MYSTERIEUX

Quelque part entre la Terre et Proxima du Centaure (enfin beaucoup plus près de Proxima). A bord du vaisseau U.B.S Norsud.

- Coefficient espace-temps 2037 point 2, Capitaine Kirk. Rien à signaler.

- Arrête tes conneries Igor, tu commences à me casser les pieds avec tes références idiotes aux feuillets du siècle dernier! Vérifie donc si la caméra n°6 ne fonctionne toujours pas dans la bande 8-12.

- Caméra n° 6 !! Je ne suis pas un numéro je suis un homme lib.. scrtchh...

- ...scrtch... Ici le commandant Kebar, Makintoff et Hammet si vous n'arrêtez pas vos imbécillités tout de suite, vous ne serez plus des hommes libres à notre retour sur Terre, je vous fais enfermer pour insubordination. Débrouillez vous pour réparer cette foutue caméra avant notre arrivée, il nous reste à peine 72 heures...rescrtch...

- Et voilà espèce d'ours sibérien, on s'est encore fait repérer par ce foutu métèque. De toute façon, il n'a jamais pu supporter les "yankees" ce fumier de "sudiste". Quel idiot tu fais, tu n'aurais pas pu couper la radio? non bien sur!!

- Arrête donc de tout ramener à cette guerre Nord-Sud, elle est terminée maintenant depuis vingt ans. Et puis n'oublie pas que l'un des objectifs de cette mission est de rapprocher les deux hémisphères, tu n'as pas l'air de t'en souvenir.

- Ouai, c'est ça, ce métèque vient faire ses études dans mon pays et ensuite il se retrouve commandant de la mission Nerba III. Moi je te le dis le Nord n'est plus ce qu'il était.

Pendant que Makintoff tente de calmer Hammet, le commandant Kebar se remémore les éléments qui ont amené à la réalisation de la mission. Après la guerre qui a opposé les Blocs Nord et Sud (les "yankees" et les "sudistes" comme ils aiment à se faire appeler), pendant plus de dix ans à partir de 2021, les nouveaux dirigeants des deux méga-puissances voulant éviter à tout prix une nouvelle guerre froide et, profitant des nouvelles découvertes scientifiques générées par le conflit, ont décidé de réaliser un projet spatial des plus ambitieux. Ils espéraient ainsi le rapprochement des citoyens des deux hémisphères dans leur combat commun contre l'espace.

C'est ainsi que la mission Nerba III vit le jour en moins de quinze années. Elle est composée de trois astronautes : Makintoff et Hammet du Bloc Nord (respectivement russe et américain) et du brésilien Kebar. Le bloc Sud est parvenu, en pesant de tout son poids économique, à imposer l'un de ses ressortissants comme commandant de la mission.

En effet, au sortir de la guerre, ce sont les pays du sud dont les économies ont le plus progressé. La découverte d'une nouvelle source d'énergie, le Stell, présent uniquement en Amérique du Sud ayant donné définitivement l'avantage économique au Bloc Sud. Quant au Japon (à l'origine du conflit de par son agressivité économique et ses prétentions territoriales), il a été le seul à subir le feu nucléaire lors des premiers jours du conflit (l'utilisation des armes atomiques ayant été abandonnée par la suite). L'ancien tyran économique n'est plus maintenant qu'un pays en voie de développement qui a bien du mal à résoudre son problème de surpopulation.

Alors que Kebar est plongé dans ses pensées, Hammet le contacte par radio :

- Commandant, nous approchons de Proxima IV, il serait peut être temps d'entamer la procédure d'approche.

- Hammet, vous voulez peut être m'apprendre mon métier! Alors, cette caméra, qu'en est il?

- Elle est foutue, intervient Makintoff, on ne peut rien faire, il faudra s'en passer.

Pendant que l'un des trois ordinateurs de vol se charge d'effectuer la manoeuvre d'approche, Kebar se remémore le briefing de la mission :

"Messieurs," avait entamé le Président de l'Organisation pour des Blocs Unis, " votre mission est..", Makintoff n'avait pu s'empêcher de murmurer "si vous l'acceptez Mr Phelbs" à l'oreille des ses collègues qui le fusillèrent du regard, "... de survoler la quatrième planète du système de Proxima du Centaure et, en l'absence de danger, de vous y poser pour effectuer tous les types de prélèvements imaginables. D'après ce que nous disent nos astronomes, elle est la planète la plus proche qui ne présente pas des conditions trop hostiles à l'homme. Je me permets au nom de tous les terr...". C'est le moment que choisi Hammet pour interrompre une nouvelle fois les pensées de Kebar :

- Commandant, commandant, nous avons les premiers résultats des analyses effectuées par la sonde : il y a des traces de vie sur cette planète, les conditions climatiques ne sont pas des plus tendres, mais il y a de la vie!

- Y a t-il des traces d'émission importante d'énergie, capitaine?

- Non absolument rien commandant, la vie ne doit pas être très évoluée dans ce coin là.

- Je vous dispense de vos conclusions puériles capitaine. Je suis assez grand pour faire ce genre de déduction tout seul. Merci.

Une lueur de haine infinie passe dans le regard de Hammet mais Makintoff lui fait signe de se calmer avant qu'il ne mette à exécution tous les sévices qu'il a mûrement envisagé à l'encontre de Kebar depuis les toutes premières minutes de la mission.

C'est dans une ambiance tendue que l'équipage s'apprête à entamer les premières ellipses orbitales autour de la planète.

Tout d'un coup Makintoff s'écrie qu'il vient d'observer des traces de constructions sur le sol de la planète. Une minute après, il certifie avoir la preuve de l'existence d'une vie au moins humanoïde. La planète est parsemée de nombreux "îlots" contenant chacun des groupes d'individus à l'aspect humain. Les clichés les moins flous permettent de comparer l'état d'avancement de ces "îlots" à celui de la Terre sous l'Antiquité.

Après plusieurs rotations autour de la planète et des millions de clichés, Hammet interroge le commandant Kebar: "Que faisons-nous commandant? Doit-on essayer de se poser pour tenter de communiquer avec ces êtres ou bien restons nous ici à les étudier de loin?".

- Il n'y a aucun danger à atterrir, ces sauvages n'ont que des lances comme armes, nous ne risquons rien avec la puissance de feu du Norsud. "Sauvage toi même !" pense Hammet si intenses qu'il se demande si le commandant ne l'a pas entendu.

- "Commencez la manoeuvre d'atterrissage major Makintoff", hurle le commandant Kebar d'une voix tonitruante et solennelle, se voyant déjà de retour sur Terre en temps que premier homme à avoir rencontré une race extra terrestre.

Arrivés à l'altitude de 330 kilomètres au dessus de la surface de Proxima IV les réacteurs du Norsud s'étouffent. "Commandant" hurle Hammet, "nous venons de perdre les quatre réacteurs simultanément, TOUS à la chaloûpe !". Pour une fois Kebar ne reprend pas son subordonné en lui rappelant qu'il est le seul chef à bord et que c'est à lui de donner les ordres. Les trois astronautes se précipitent dans la capsule de sauvetage.

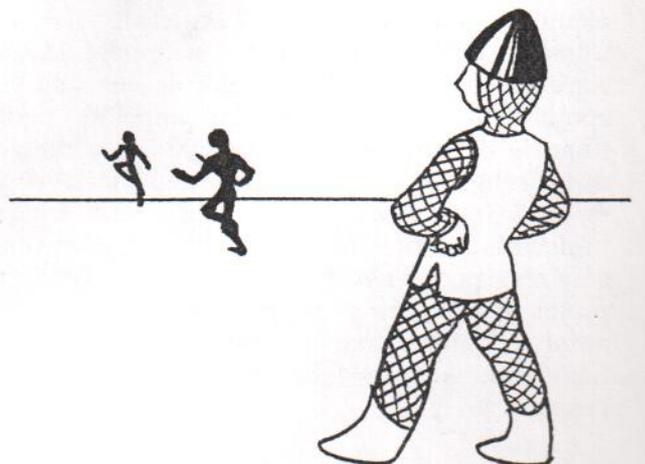
Au sol, les nombreux habitants de l'îlot que l'équipage avait choisi pour son atterrissage lèvent leurs faciès malveillants en direction de la capsule de sauvetage qui se balance au bout des trois gigantesques parachutes aux couleurs de l'Organisation pour les Blocs Unis.

Trente sept heures plus tard, loin de là en direction du centre de la galaxie. Szerkiop, octopode de la planète Bourzouf, affalé dans son fauteuil, lit les dernières nouvelles, un verre de boarf à la tentacule:

"Une nouvelle tentative d'évasion de la planète Proxima IV a été évitée de justesse à la périphérie de notre galaxie. Une fois encore c'est un vaisseau de type inconnu qui a essayé en vain d'enlever de dangereux criminels de la planète-bagne. Le système de protection automatique de la planète a une nouvelle fois fonctionné à merveille.

Il semble que les pilotes du vaisseau n'aient pas été tués mais qu'ils aient pu atteindre sains et saufs le sol de la planète. Ils ont ainsi évité un procès long et fastidieux en s'exilant eux même dans la prison la plus efficace de la Galaxie."

Pendant ce temps sur un îlot perdu de Proxima IV, deux humanoïdes se poursuivent..."... des sauvages hein! espèce de métèque sudiste, je vais t'en foutre moi des sauvages..."



LES EVADES DE L'ESPACE

Scénario pour "Simulacres"

par
Sylvain Dall'arche

"Bonsoir, il est dix-huit heures. Nous venons d'apprendre à l'instant que les dangereux Snipers 6, Bogg, Target, Dunshipe, Saugger, Hydra et Wolf, les six terroristes dont il est inutile de rappeler les nombreux crimes, se sont évadés, il y a maintenant huit heures, de la prison intergalactique de Sundra où ils étaient gardés prisonniers. Le gouvernement accorde une prime de 7000 Kp pour qui les ramenera morts ou vifs. On sait déjà que le célèbre chasseur de primes, Randwin Galfol, s'est lancé sur leurs traces.

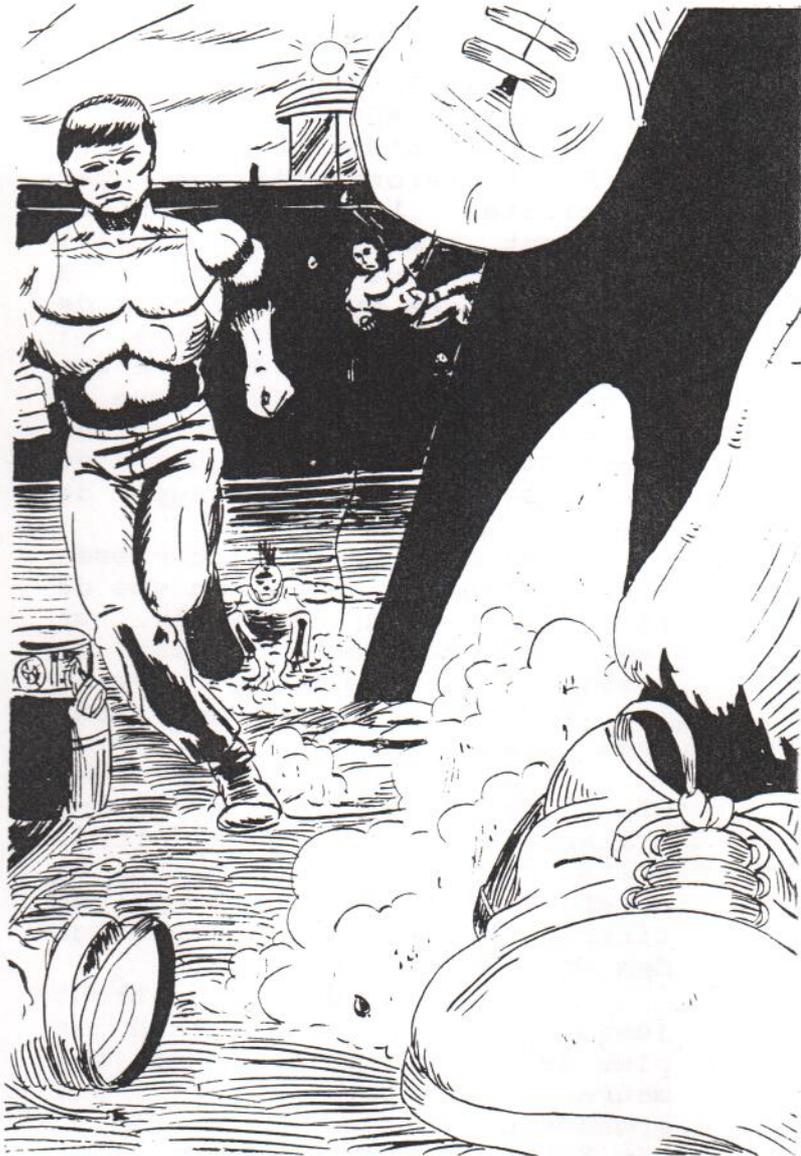
C'était Deltafire sur INN 369."

Les nouvelles du jour

Pour mener à bien cette mission, les PJs devront chercher des informations. Dans les journaux, un individu qui leur propose un rendez-vous au spatiodrome pour la modique somme de 280 KP leur fournira des informations.

Ils peuvent également contacter Randwin Galfol et devenir ses associés.

Quoiqu'il en soit, par n'importe quel moyen, ils devront apprendre que les Snipers-6 sont sur une petite planète: Nexterry-8. Ils prendront la décision d'y aller ou pas. Au MJ de meubler l'enquête de petits incidents: chasseur de primes voulant se battre en duel contre un PJ pour savoir qui fera cette mission,



attaque de voyous qui ont aidé les S-6 à s'évader...

En route pour Nexterry-8

Les PJs devront prendre une navette jusqu'à Nexterry-8. Le MJ devra leur louer une navette. Notez les caractéristiques de la navette: au lieu de PV, elle aura des PB (points de blindage) pour piloter ESP/PER/MEC et pour tirer COR/PER/MEC.

Au bout d'une heure de vol, les PJs se feront attaquer par des pirates. Leur vaisseau est nettement plus grand que celui des PJs. Il faut les obliger à s'enfuir après quelques coups de lasers et tests de pilotage. Si les PJs réussissent à faire une marge de réussite supérieure à celle des pirates, ils les sèmeront, sinon continuez avec toujours un ou deux coups de laser.

Les PJs étant débarassés des pirates arriveront en vue de la planète. Pour atterrir, un test ESP/ACT/MEC -1 car la planète n'est pas très sûre et les endroits où se poser sont très rares.

Après l'atterrissage, les PJs devront se préparer. L'alarme se déclenchera alors. S'ils sortent, une douzaine de pirates (13 PNJ faibles) leur tirera dessus. Leur chef est un des Snipers: Target.

Les pirates se battront jusqu'à la mort. Toutefois si plus de la moitié d'entre eux meurent, Target jettera une grenade choquante pour en finir. Les PJs ne pourront rien faire et se retrouveront dans un cachot. Ils ne peuvent plus décoller et ont le choix entre se rendre ou se faire blesser.

Dans les sombres cachots...

Quelques heures plus tard, les PJs se réveilleront dans un

cachot humide et sale. Deux jeunes filles sont également prisonnières. Elles ont été prises en otage. Le chef, Bogg, les garde pour ses petites envies...

Il leur a montré tout ce dont ils disposent: 17 navettes légères, 35 fusils lasers légers, 5 lasers lourds, 50 grenades électriques (4PS) et une armée de 45 hommes (35 PNJ faibles, 5 moyens et 5 forts).

Non loin du cachot est posté un garde. La relève se fait toutes les quatre heures. Les gardes sont des PNJ moyens armés de fusils lasers légers (2PV) et de fouets électriques (1PS). Ils ont toujours les magnéticlefs. Cinq minutes avant la relève le premier garde s'en va, le suivant n'arrivera que dix minutes plus tard. Les repas seront donnés aux PJs à cinq, treize et vingt heure. C'est le garde qui les leur apporte. Forcer la serrure avec une fourchette demande un test de ESP/ACT/MEC -3 (une fourchette n'est pas l'idéal!).

Si la porte est fracturée, une sirène se déclenchera dans le bureau de Bogg mais les PJs ne pourront pas l'entendre. Environ deux minutes après l'alarme 3 PNJ forts, armés de puissants fouets électriques (4PS) arrivent.

Dans l'abri nucléaire

Les deux jeunes filles ont trois alliés cachés dans l'ancien hangar. Ces hommes qu'elles appelleront après leur sortie du cachot, tireront sur tout ce qui bouge et chercheront à avoir la peau des Snipers (3 PNJ forts armés de lasers lourds, légers et de grenade implosives (4PS)). Si les 45 gardes (ou une partie d'entre eux) sont neutralisés (!!!), tous se retrancheront dans la chambre des Snipers et ouvriront

le feu sur les PJs. Quelques grenades devraient "débloquer" la situation: les blessés se rendront finalement. Pour sortir il suffit de menacer les chefs et les gardes obéiront. De retour à leur navette, les PJs pourront demander une escorte. S'ils n'y pensaient pas, deux ou trois navettes pourraient bien les inquiéter.

Epilogue

La capture des Snipers 6 rapportera aux PJs 7000 KP. Les deux jeunes filles et leurs alliés ne demanderont rien: il ne s'agissaient pour eux que d'une vengeance personnelle. Les Pjs apprendront que le chasseur de primes abattu, Randwin Galfol, était le frère des deux jeunes filles.

Principaux PNJ

Target

COR 5 INS 6 COE 3 ESP 4
 PER 1 ACT 4 DES 2 RES 3
 MINO VEGO ANI1 HUM2 MEC2
 Puiss. 1 Rapid. 0 Précis. 2
 Armes: Laser léger(2PV),
 Epée laser(1PV)
 Talents: Déguisement,
 Falsification, Serrurerie,
 Discrétion, Tir
 Métier: Tueur à gages

Dunshipe

COR 6 INS 4 COE 3 ESP 5
 PER 3 ACT 4 DES 0 RES 3
 MINO VEGO ANI1 HUM2 MEC2
 Puiss. 1 Rapid. 0 Précis. 2
 (PV 5 PS 6 EP 6 dus à
 l'entainement)
 Armes: Laser léger (2PV),
 Fouet laser(1PS)
 Armure: Propimium -1
 Talents: Acrobatie, Tir,
 Pister
 Métier: Commando

Savagger

COR 4 INS 5 COE 3 ESP 6

PER 4 ACT 3 DES 1 RES 2
 MIN1 VEG1 ANI2 HUM2 MEC2
 Puiss. 0 Rapid. 0 Précis. 1
 (PV 5 PS 8 EP 0 c'est un cyborg)
 Talents: Electronique,
 Informatique, Mécanique, Chimie,
 Métier: Savant fou

Hydra

COR 6 INS 6 COE 3 ESP 3
 PER 2 ACT 4 DES 4 RES 0
 MINO VEGO ANI2 HUM2 MEC0
 Puiss. 2 Rapid. 2 Précis. 0
 (PV 8 PS 6 EP 2)
 Armes: Laser léger(2PV),
 Griffes(1PV) et sous forme
 animale Griffes (2PV),
 Crocs(2PV), Queue (2PS)
 Armure: -1 pour le toucher sous
 forme animale
 Talents: Discrétion, Serrurerie
 Métier: Gangster, ex-pillard de
 l'espace
 Cette bête humaine au cerveau de
 crocodile peut se transformer en
 crocodile sur un jet COR/DES/HUM
 mais il perd tous ses Ep et
 entre dans une folie
 destructrice

Wolf

COR 4 INS 4 COE 4 ESP 6
 PER 3 ACT 3 DES 1 RES 3
 MIN2 VEG2 ANI0 HUM1 MEC2
 Puiss. 0 Rapid. 0 Précis. 2
 Armes: Laser léger(2PV), Gant
 énergétique(2PS)
 Talents: Chimie, Pyrotechnie,
 Physique nucléaire, Chirurgie
 Métier: Artificier

Bogg

COR 6 INS 3 COE 3 ESP 6
 PER 3 ACT 4 DES 1 RES 2
 MINO VEGO ANI1 HUM2 MEC2
 Puiss. 2 Rapid. 0 Précis. 0
 Armes: Laser léger(2PV),
 Etourdisseur(4PS), Paralyseur
 cérébral(2Ep)
 Talents: Déguisement,
 Falsification, Droit, Relations
 publiques, Tir, Chimie
 Métier: Ancien dealer puis
 fabricant de drogue et enfin
 bandit. Il a, à son actif, 350
 cambriolages, 710 meurtres, 17
 viols et n'a purgé que 15 ans de

prison. Son chiffre d'affaires s'élève à un million de KP par mois.

Navette des pirates

FB 38

Lasers lourds(4PB), 6
torpilles nucléaires(6PB)



COMMUNIQUE DES EDITIONS PUNTES

EN VUE DE LA CREATION D'UNE REVUE

INTITULEE

ÇA FUE

LES EDITIONS PUNTES RECHERCHENT :

- * NOUVELLES (SF, FANTASTIQUE, AVENTURE...)
- * TEXTES HUMORISTIQUES, SATIRIQUES
- * POEMES
- * CRITIQUES FILMS, BD, ALBUMS
- * DESSINS
- * BD

 : LES EDITIONS PUNTES c/o ROBLES ERIC
RUE MATACHOT 64300 ORTRES

 : 59/69/26/51 (APRES 19H)

Le retour.

de Misco

I

La route défilait rapidement, long ruban gris foncé virevoltant sans cesse au gré des contours que les caprices des hommes ou ceux de la nature avaient dû tracer, tout en courbes, en rondeurs, semblant être ainsi une partition s'envolant au fil d'une musique joyeuse et sautillante.

Mais, à cheval sur son engin dont le carénage fendait l'air, il ne se concentrait que sur la conduite, accélérant, rétrogradant, changeant les rapports à la volée et essayant de tirer le maximum de son moteur, infatigable bloc de métal, dont toutes les parties étaient entraînées dans une danse effrénée dont le seul but était de le satisfaire.

Il se laissait librement emporter par ses sens, chaque partie de son corps réagissant presque instinctivement à ce que lui dictait son cerveau qui, lui semblait-il, ne jouait plus qu'un rôle d'intermédiaire entre ses yeux et ses muscles.

Ils se précipitaient, son corps et sa machine, sur des lignes droites de bitume, plongeaient dans des virages plus lentement pour en ressortir, projetés comme une balle tirée d'un fusil. Il tournait la poignée droite comme s'il avait voulu la dévisser avec force, comme si, par ce geste rapide, précis, brutal, il avait voulu s'envoler vers les sommets rocheux que l'on devinait à travers la végétation, propulsé qu'il était



par cette abondance de cavalerie mécanique.

La vitesse, toujours, encore plus, cherchant à chaque virage, dans chaque ligne droite, dans chaque recoin de la route, à dépasser des limites qu'il avait juste le temps de franchir lorsqu'il se les était fixées. Il n'entendait que le sifflement aigu du vent tout autour de lui et le cri rageur, rauque, du moteur, rugissant comme s'il voulait faire entendre sa puissance phénoménale, insensée.

Il était ivre de bonheur, atteignant une extase physique et morale intense qui le laissa encore empreint d'une grande surprise quand il vit un autre véhicule, chargeant comme un taureau puissant, qui bondit brutalement devant lui, obstacle involontairement placé sur sa route.

Pris d'une grande terreur, il agrippa comme un dément la poignée du frein, la serra plus fort que ses muscles le permettaient et sentit sa machine dériver rapidement puis s'affaïsser. Tous deux glissèrent dans un fracas épouvantable. Il ne réfléchissait plus, des images défilant dans ses pensées à une vitesse effarante. Le moteur hurlait, cri d'agonie d'une bête s'écrasant contre un monstre poussant lui aussi un cri, aigu, sifflant, déchirant les oreilles. Il fut projeté brutalement contre l'obstacle qui cherchait désespérément à l'éviter. Il eut à peine le temps de sentir les premières parties de son corps toucher le métal qu'il sombra dans un gouffre opaque, plus noir que la nuit, plus profond que ce qu'il avait pu imaginer dans ses pires cauchemars.

Il se réveilla dans une chambre blanche d'où il entendait des sons aigus, des sons provenant d'une machine et

vit, pour autant qu'il put bouger les yeux, des tuyaux, des flacons, ainsi que des hommes et des femmes penchés sur lui. Vivant, se dit-il, je suis vivant. Il entendait aussi la conversation que tenaient ces personnes, toutes de blanc vêtues.

Docteur, docteur, il a ouvert les yeux. Regardez.

Très bien, répondit celui-ci, gardez-le sous surveillance. Faites-moi prévenir si son état évolue.

Il aurait voulu leur parler, les embrasser. Une joie, intense, irraisonnée, le transportait. Il était dans un état second. Il resta là, allongé, sans pouvoir rien faire d'autre que bouger les yeux et écouter. Le bonheur avait fait place au doute maintenant et, bientôt, une sorte de crainte commença lentement à s'emparer de lui.

Il se souvenait de l'accident, il ne pouvait rien faire d'autre que penser. Cet état fit ressurgir en lui de vieilles peurs et, en même temps, il se sentait frustré de devoir rester là, immobile, à écouter chaque jour les mêmes personnes qui venaient changer des flacons, brancher des machines, qui le surveillaient constamment.

Un matin, il se réveilla et perçut une grande agitation autour de lui. Il se rendit soudain compte qu'il n'entendait plus rien. Mais il s'en moquait, il était bien, son corps se détendit. Une tiédeur langoureuse s'empara de tout son être et il se laissa emporter doucement. Il ferma les yeux, ses pensées commençaient à s'embrouiller. Il ne comprenait pas encore très bien ce qui lui arrivait. Il se laissa bercer doucement par les sensations de bien-être qui l'envahissaient. Il sut alors qu'il ne s'endormait pas, que la vie la

quittait. Ainsi c'était cela la mort.

II

Une vive lumière le tira de sa torpeur. Il regarda autour de lui n'ayant aucune idée de ce qui était en train de se passer. Il ressentait juste un grand vide. Il se trouvait dans une pièce de petites dimensions, aux murs tapissés de motifs formant des arabesques, des boucles, des lignes, ne ressemblant à rien de ce qu'il connaissait.

Soudain, il vit s'approcher un homme et la première chose qu'il constata était son visage bouffi avec un nez énorme, comme celui des masques de comédie italienne. De plus, il était étrangement vêtu d'une veste de couleur bleue et rouge aux ornements compliqués formant des boucles et des franges. Cet être portait également un pantalon bouffant et des babouches dorées à la pointe étrangement longue et recourbée. Il s'arrêta près de lui et prit la parole.

Bienvenue, humain. Je suis celui qui va te guider jusqu'à ce que tu trouves ta voie.

Pardon, dit-il, surpris.

Je vois que ta conscience vient juste de s'éveiller. Comment te nommait-on sur ton monde?

Machinalement, il répondit: David.

Mais je...

Il y a beaucoup de questions auxquelles je ne peux te répondre, au moins dans l'immédiat. Cependant, je suis prêt à satisfaire ta curiosité. Alors, que veux-tu savoir?

Recouvrant lentement ses esprits, David se souvint alors de son accident, de l'hôpital, de sa... mort.

Ce fut avec grand peine qu'il balbutia:

Je... je suis... mort?

Tu es mort si l'on se réfère aux critères de ton



monde. En fait, les choses sont un peu plus compliquées. Mais je vois que tu sembles pour le moins bouleversé, aussi, je vais tenter de t'expliquer ce qui t'arrive."

Faisant une pause, l'homme lui sourit. Voyant que David n'arrivait pas à préférer un son, il reprit son discours, sur un ton toujours aussi courtois et aimable.

"Ce que vous, gens de la Terre, appelez mort n'est en fait qu'une étape, en quelque sorte. Vois-tu, ton âme, ton esprit, ton essence, ou appelle cela comme tu voudras, a voyagé jusqu'ici, lieu où elle retrouvera ses congénères, anciens habitants de la Terre ou de tout autre lieu habité par la race humaine. Le lieu que tu contemples actuellement est en quelque sorte l'entrée du paradis, de l'enfer. Il est le Tartare et l'Erèbe, le Nirvana, le Walhalla, le royaume des ombres et bien d'autres choses encore. Cela ne dépendra que de toi. Tu conserveras l'apparence qui était la tienne sur ton monde jusqu'à ce que je t'aie transmis tout le savoir nécessaire."

"Donc," répondit David, "vous allez me guider dans ce... dans ce lieu. Mais, enfin, je... enfin nous. Mais non, mais qu'est-ce qui se passe?"

"Je comprends ton trouble, cependant calme-toi et écoute-moi. Tout d'abord - et excuse-moi de ne pas l'avoir fait plus tôt - je me présente: Hass el Rahim, le Guide et le Serviteur. Ton âme s'est libérée de ton corps, tu te trouves dans le lieu où elle devra tout réapprendre avant de regagner une autre enveloppe charnelle, avant de redonner vie à la matière. Quand? Je ne sais pas. Tout dépendra de toi. De toute façon, le temps ici ne signifie rien. Mais, avant, tu me suivras."

"Je vous suivrai où?"

"Dans tous les lieux que je dois te faire visiter mais ne sois pas impatient, je te l'ai déjà dit. Ici, il n'y a pas de temps, il n'y a pas d'espace. Tout est à la fois illusion et réalité. Enfin, tu le découvriras toi-même de toute façon."

"Et si je m'y refuse?"

"Eh bien, vois ce qu'il t'arrivera."

Aussitôt la pièce disparut. Il ne restait plus qu'une vaste plaine désolée, au sol gris parsemé de rochers, et que recouvrait une brume légère, voile diaphane. Et il vit les corps errant sans but, le visage fermé, le regard vide, semblant désespérément chercher à atteindre un objectif qu'ils ne connaissaient pas eux-mêmes. Tout semblait empreint d'une morosité insoutenable. Puis ils se retrouvèrent, Hass el Rahim et lui, dans la même pièce que précédemment. David regarda le Guide qui lui demanda simplement:

"Alors?"

"Eh bien, je te suis."

III

Aussi soudainement que précédemment, la pièce disparut, faisant place à un paysage teinté d'émeraude et de pourpre au-dessus duquel était un ciel bleu sans soleil. Tout baignait dans une clarté printanière et féérique à la fois.

Ca et là se trouvaient des buissons, des arbres aux troncs couleur vermillon avec des feuilles teintées de pâles reflets azurés. David entendait distinctement les piailllements et les chants d'une multitude d'oiseaux qui voletaient dans toute la contrée, taches bigarrées se détachant dans le ciel.

Au loin, se découpait, posé sur une colline, un édifice dont

les dimensions semblaient colossales, irréelles. La partie supérieure était composée d'une multitude de flèches, de dômes, de coupes dont certaines scintillaient d'un éclat doré. Des statues se détachaient parfois de l'édifice, renforçant l'impression de désordre qui semblait régner.

Ils cheminèrent sur un sentier serpentant au flanc du monticule et s'arrêtèrent devant un énorme portail sculpté. Rien de ce que David contemplait ne ressemblait à ce qu'il connaissait, pourtant, il avait une étrange impression de déjà vu. Ces lieux ne lui étaient pas totalement inconnus.

Ils avancèrent encore de quelques mètres et, après avoir frappé sur une porte se détachant de l'ensemble du portail, Hass el Rahim l'invita cordialement à le suivre. La porte s'ouvrit sur un vaste corridor dont David ne distinguait pas le plafond, et qui était faiblement éclairé par quelques vitraux situés à une hauteur respectable. Tout en cheminant, le Guide lui parlait:

"C'est dans ce lieu que tu vas pouvoir contempler l'essence même des choses auxquelles tu as cru durant ta vie terrestre. Maintenant, regarde."

Tout en lui disant cela, il tendit son doigt en direction d'une croix sur laquelle se tenait un homme, pieds et mains cloués, une couronne d'épines sur la tête. Cet homme était immobile, le visage empreint d'une grande mélancolie.

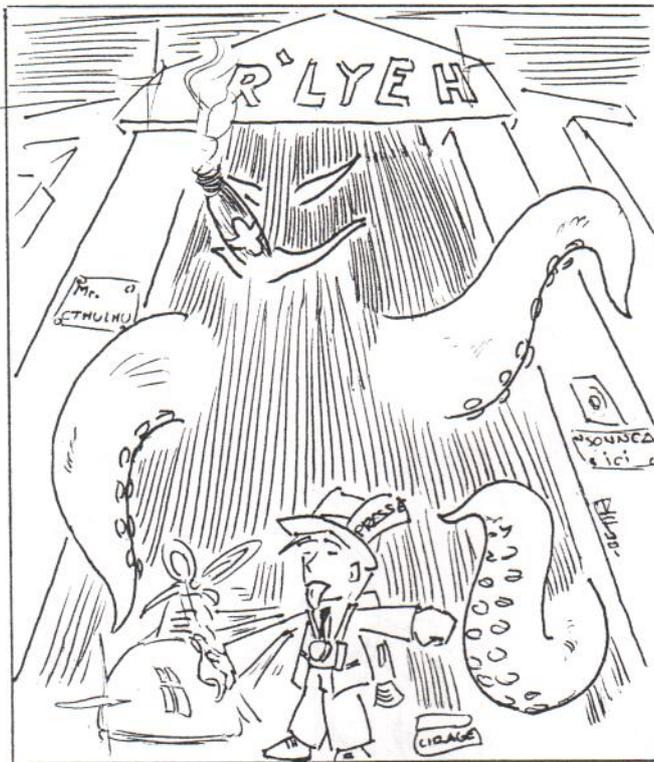
"Seigneur!" s'exclama David,

"Tu ne crois pas si bien dire" lui répondit malicieusement Hass al Rahim. "Vois ce que l'on t'a enseigné, le Rédempteur, le Sauveur. Qu'est-il à présent? Un pauvre individu voué à l'éternelle souffrance. Mais laissons-Le, j'ai encore beaucoup à



Cthulhu by light

par H. de K.



Notre collaborateur est actuellement à l'hospice psychiatrique des Vinatiers, à Lyon, soigné pour de graves troubles mentaux. Vous excuserez donc la fin incohérente du récit. Mais ce n'est qu'au prix d'un acte quasi suicidaire qu'Halthor de Khokhab a pu nous rapporter cet extraordinaire scoop: l'interview du Grand Cthulhu...

Non. Je ne révélerai à personne comment j'ai pu parvenir jusqu'à R'lyeh. Des imbéciles peu précautionneux le réveilleraient. Il dort. Il attend en rêvant et rien ne peut l'abattre. Je ne dirai rien des protections que j'ai employées et qui ont empêché mon esprit de

somber dans la folie, ainsi que des moyens employés pour communiquer avec lui.

J'ai longuement attendu que le Rêve se transforme en cauchemar. Alors je l'ai réveillé. Il m'en fut reconnaissant, si pareille créature peut éprouver des sentiments. Profitant de ses bonnes grâces, je commençais à l'interroger, précautionneusement...

La Tribune des Vagabonds du Rêve Grand Cthulhu, pardonnez mon audace de mortel, mais...

Grand Cthulhu Parle. Tu es divertissant. Je te tuerai après.

TVR Je me répands en remerciements et vérifie mes boosters dorsaux qui me permettront de filer le moment venu. Depuis combien de temps et pourquoi êtes-vous à R'lyeh, Grand Cthulhu? Je sens d'instinct qu'il faut jouer la déférence.

GC Tout d'abord, mon nom n'est pas "Ktolo", comme tu le dis, mais bruit à mi chemin entre un homme se battant contre une horde de loups tout en se gargarisant et les crachats glaireux d'un vieillard à qui l'on défonce le crâne au marteau piqueur. Comme tes organes imparfaits ne peuvent prononcer ce son si mélodieux, semblable aux fontaines de cristal de Th'ayr, je te donne la permission de m'appeler par ce son ridicule de "Ktububu".

TVR Je suinte de politesse et dégouline de servitude. Mais, Votre Grâce, ce n'est pas moi qui vous l'ai attribué.

GC presque distraitemment Ah, oui... L'humain Lovracrft, je crois.

TVR Lovecraft, Seigneurie.

GC Un de ses tentacules vole légèrement. Je me suis arrangé pour qu'il ne soit plus... Mais nous en reparlerons. Que disais-tu déjà?

TVR R'lyeh...

GC C'est vrai. Eh bien, l'histoire est simple. Après que nos dieux tout puissants *long gargouillis de noyé, hurlement d'écorché vif, gémissement d'agonisant, plainte funèbre d'un mourant et glapissement-croassement-hullulement d'une maigre bête de la nuit* (1) eurent attaqué pour une juste suprématie ceux que vous nommez les Anciens dieux - les "bons", comme vous dites - Nos maîtres furent vaincus et nous, qui les servons depuis des éons, bannis. J'ai simplement eu moins de chance que les autres.

TVR Pourquoi?

GC Eh bien, si mes cousins comme *rugissement du lion se débattant dans les griffes de la mort* (2) furent bannis et intégrés à des éléments - en faisant partie intégrante et en pouvant les manipuler à leur guise -, d'autres, comme moi, furent emprisonnés dans un élément - l'eau en l'occurrence. Immobilisé ici, je ne peux qu'attendre.

TVR Et rêver...

GC Pas vraiment. Mes "rêves" sont en réalité de puissantes ondes télépathiques influençant les gens prédestinés (les habitants d'Insmouth, par exemple) ou des personnes réceptives, ou à l'esprit faible. Ils me permettent également de diriger mes serviteurs.

TVR Vous êtes encore puissant...

GC *long soupir* Ces crétins de là-bas ont eu la faiblesse - A AUCUN MOMENT DE NOTRE ENTRETIEN CTHULHU NE PARLERA DE BONTE - de me laisser mes pouvoirs et mes fidèles. Ils estimaient qu'immobiliser quelqu'un qui avait l'habitude de courir les grands espaces était une expiation suffisante.

TVR Mais que faisiez-vous avant d'être à R'lyeh?

GC Je serais presque

incapable de te le dire... Les temps ont passé... Ceux de la Grand'Race n'étaient pas encore sur terre que je rêvais déjà... Mais, pour répondre à ta question, j'étais le messager de mes maîtres. Je surveillais la bonne exécution des directives qu'ils me donnaient et m'assurais que leurs vassaux obéissent.

TVR Quelle forme aviez-vous alors?

GC Pardon? *Son ton devient menaçant.*

TVR *Je m'éclaircis la gorge et change de sujet.* Parlez-moi de vos serviteurs.

GC Qu'y-a-t'il à dire sur ces créatures dégénérées? Elles me servent à préparer mon réveil, c'est tout.

TVR Oui, mais pourquoi vouloir renaître?

GC Pour pouvoir faire renaître mes maîtres. Les Shagghaths sont les plus efficaces et les plus zélés, complètement gagnés à la cause du grand retour des maîtres. Dire qu'ils furent créés par ces horreurs d'habitants de Yith. Les Profonds sont à mon service depuis l'aube des temps. Ils m'ont été donnés à ma conception par *long gargouillis de noyé* qui les a tirés du Weng. Plus tard, il leur donna la faculté de se mouvoir dans l'eau, quand je fus emprisonné ici.

TVR Le Weng?

GC Oui, les débris de ce que vous nommez le "Chaos" d'où moi-même je fus modelé il y a... *Il semble chercher longtemps.*

TVR *Mais pourquoi vos maîtres vous ont-ils créé?*

GC *Il se dilate et double de volume.* Je suppose que cette manifestation physique est l'équivalent de bomber le torse. Ils avaient besoin d'un coordinateur sûr pour transmettre et faire exécuter leurs ordres. Auparavant, celui que vous appelez Shudde Mell s'en chargeait. Il fut congédié

et dégradé pour incompetence.

TVR Pourquoi?

GC Eh bien, il a laissé persister certaines races devenues inutiles aux environs de Polaris. Elles nous ont beaucoup gênés dans la Conquête. Par la suite, le Chaos les a intégrées.

TVR Vous parlez souvent de Chaos et de conquêtes. De quoi s'agit-il?

GC Les dieux "extérieurs" étaient, sont et seront. Une perpétuelle dualité les a toujours opposés aux dieux "anciens" - bien que ceux-ci ne soient pas plus anciens que nos maîtres. Ils estimaient que les dieux, tirés de la matière originelle, devaient être les seules entités existantes et que nul n'avait le droit de créer d'autres races. Mes maîtres se revoltèrent contre cela et demandèrent à ce que des créatures soient modelées, pour les servir naturellement. Mais les "anciens" refusèrent, craignant que ces formes de vie nouvellement apparues échappent à leur contrôle et puissent, en se développant de façon désordonnée, évoluer jusqu'au stade de conscience et saper un jour leur pouvoir. Il y eut alors une scission mémorable et mes maîtres se mirent à créer...

TVR Si je comprends bien, sans cette scission, la Terre et les hommes n'auraient jamais existé...

GC ... ainsi que toutes les races de l'univers.

TVR Mais alors, pourquoi vouloir détruire notre civilisation? Puisque les anciens "créateurs" lutte contre les "destructeurs". Ce sont donc vos maître les "bons" et les dieux "extérieurs" les "mauvais".

GC Il laisse échapper une cascade d'un liquide vert gluant et épais qui suinte par tous les pores de ce qui lui tient lieu de peau. Cela doit être un

sourire. Tout n'est pas aussi simple. Votre dialecte primitif sépare tout en deux catégories: "bon" et "mauvais". En réalité, après que mes maîtres eurent commencé à créer, les dieux "extérieurs" réagirent et créèrent eux aussi des races, transgressant leurs principes afin de contrer les créatures lancées par les "anciens" contre eux, ou plutôt contre leur domaine, afin de réduire leur sphère cosmique d'influence et d'anéantir le pouvoir. Ceux de l'extérieur espéraient que les formes créées s'anéantiraient les unes les autres. Mais des deux côtés il y eut des survivants...

TVR Qui se mirent à échapper au contrôle des deux partis, ce qui a entraîné, des deux côtés, la création de races nouvelles, tandis que les anciens croissaient, se multipliaient et accédaient au niveau dit "de conscience"...

GC Tu es très intelligent, humain. Il est presque dommage de t'éliminer. Et depuis, nous créons sans cesse de nouvelles races que nous lançons au combat contre nos ennemis. Comprends, je n'en veux pas aux humains pour ce qu'ils sont, mais pour ce qu'ils représentent. Des créatures créées par les dieux "extérieurs" et qui furent autrefois nos ennemis.

TVR Une sorte de vengeance...

GC Si tu veux.

TVR Alors qui est "bon" ou "mauvais" dans cette histoire?

GC Personne. Il n'y a ni "bon" ni "mauvais". Il n'y a que le chaos. Mais comprends que je suis obligé d'employer le mot "chaos" à défaut de terme approprié. Je devrais dire "matière primaire" ou "matière originelle", d'où tout naquit. Mais le mal et le bien ne sont que deux concepts arbitraires créés par votre conscience amorphe et atrophiée. Il n'y a

que deux philosophies différentes, deux points de vue opposés qui s'affrontent, c'est tout. Vous avez classé celui qui vous était nuisible comme étant le "mal". Mais n'oubliez pas que ce qui est "mal" pour vous est "bien" pour d'autres... et pour moi.

TVR Grand Cthulhu, tout cela ne nous apprend rien sur Lovrecraft. Excusez mon impertinence mais, somme toute, c'est à cause de lui que je suis ici...

GC Il frissonne et un tremblement spasmodique agite sa masse. J'avoue que là... Cela a été la plus grande frayeur que nous ayons eu depuis Wormius et John Dee. Il nous a vu, il nous a compris, il nous a invoqués grâce aux textes anciens, que nous avions pourtant pris soin de cacher. De plus, il a commencé par nous affluber de noms bizarres, aux consonnances inquiétantes et ses écrits ont lancé un message à la postérité. Il a deviné nos pouvoirs, révélé notre existence et, plus grave encore, trouvé le moyen de nous détruire ou de nous neutraliser. Il devenait beaucoup trop dangereux.

TVR Alors vous l'avez assassiné?

GC méprisant Me prends-tu pour un besogneux, mortel? Nous lui avons envoyé le mal d'Okhir, porté par un profond. La maladie a commencé à le ronger. Son agonie fut courte, sa mort rapide et sans souffrance. J'aurais aimé qu'il hurle pour nous avoir défiés mais il ne fallait pas qu'il est le temps de se rendre compte...

TVR De quoi?

GC Eh bien, qu'il mourait! Peut-être aurait-il pu écrire un testament, faire des révélations, dire comment nous anéantir...

TVR En tout cas, j'entrerais dans l'histoire comme le premier homme à avoir communiqué avec

vous.

GC Tu n'entreras nul part, sinon dans mon estomac. Tu as cessé d'être drôle, mortel. Tes questions insensées et impertinentes ne m'amuse plus. Je n'ai déjà perdu que trop de temps avec toi. Maintenant, je vais te tuer.

Je sens que le moment de donner mon congé est venu. Je déclenche mes fusées. Un rugissement et je suis catapulté vers la surface par une poussée fantastique. Seigneur, ses tentacules me poursuivent. Pourvu que... Non, mais... Mes protections mentales cèdent... Non... Ia!... Cthulhu!... Phn'glw, ftagh... R'lyeh, Ia! Ia!... Agft...

(1) Vous avez sans doute reconnu Azathoth, Nyarlathotep, yog Sathoth, Shub-Niggerath et Nadens, les Dieux extérieurs.

(2) le wendigo



PALIN PSESTE

Nom _____ Race _____
 Profession _____ Pays _____
 Sexe _____ Age _____ Taille _____ Poids _____
 Signes particuliers _____

Force	—	(__/60)	Survie	—	(__/60)	Energie prim.	—	(__)
Adresse	—	(__/60)	Constitution	—	(__/60)	Sustentation	—	
Agilité	—	(__/60)	Endurance	—	(__/60)	Vigueur	—	
Pouvoir	—	(__/60)	Equilibre	—	(__/60)	Energie astr.	—	
Magnétisme	—	(__/60)	Intellect	—	(__/60)	Encombrement	—	
Décision	—	(__/60)	Empathie	—	(__/60)	Long.	—	Haut. —

Armure	Ptc	Pds	Localisation				Equipement
_____	—	—	_____	_____	_____	_____	_____
Armes		Fdom	Farm	Rés	Prt		
_____	—	—	—	—	—	_____	_____
_____	—	—	—	—	—	_____	_____
_____	—	—	—	—	—	_____	_____
_____	—	—	—	—	—	_____	_____
_____	—	—	—	—	—	_____	_____

Compétences com.	10	Orientation(2)	—	Stratégie(6)	—
Boufonnerie(2)	—	Psychologie(4)	—	Torture(2)	—
Bricolage(1/2)	—	Séduction(2)	—	Connaissances	—
Canotage(1/2)	—	Compétences spéc.	—	Alchimie(4)	—
Chasse(1)	—	Acrobatie(2)	—	Astrologie(4)	—
Discrétion(1)	—	Art(4),	—	Démonologie(6)	—
Dissimulation(1)	—	_____	—	Droit(5)	—
Eloquence(2)	—	_____	—	Histoire(5)	—
Escalade(1)	—	_____	—	Mathématiques(4)	—
Esquive(1)	—	_____	—	Mécanique(5)	—
Pêche(1)	—	Architecture(2)	—	Médecine(6)	—
Recherche(1)	—	Artisanat(4),	—	Physique(5)	—
Vigilance(2)	—	_____	—	Phytologie(5)	—
Compétences part.	5	_____	—	Théologie(6)	—
Comédie(2)	—	Contorsionnisme(4)	—	Zoologie(4)	—
Commerce(2)	—	Dressage(4)	—	Compétences ling.	—
Conduite(1)	—	Hospitalité(1)	—	_____	—
Crochetage(2)	—	Magie(6),	—	_____	—
Equitation(1/2)	—	Perception	—	_____	—
Jonglerie(2)	—	Altération	—	_____	—
Natation(1/2)	—	Evocation	—	_____	—
	—	Navigation(2)	—	_____	—

Histoire personnelle _____

t'apprendre."

Ils continuèrent leur marche et s'arrêtèrent devant un Bouddha endormi, l'air serein, semblant goûter avec bonheur le calme d'un repos éternel.

"Celui-ci au moins a trouvé sa voie", dit Hass. "Commences-tu à comprendre?"

David ne répondit rien et se tourna pour contempler maintenant toute une multitude d'hommes et de femmes à tête d'animaux. Au centre de ceux-ci se trouvait un représentant de chacun des deux sexes, assis sur un trône.

"Regarde, contemple les fondements d'un ancien empire. Tu as devant toi le pharaon divin et sa chère épouse. Osiris et Isis enfin réunis. Ne sont-ils pas charmants?"

Tout au long du corridor se trouvait une multitude de personnes, de bêtes fantastiques. Il semblait que la mémoire spirituelle de l'humanité entière était entreposée en ces lieux. Ils virent le puissant Zeus, le vaillant Thor, le sage Quetzacoalt, l'envoutante Istar. Ils virent aussi des centaures, des sphinx, des nains, des fées, des anges, des démons, des héros, des mythes rendus vivants dans cet étrange palais.

"Voilà tout ce en quoi les hommes ont cru, croient ou croiront dans les siècles à venir, si l'on se réfère à ton époque, bien sûr. N'est-ce pas émouvant de les voir enfin tous réunis dans un même lieu, alors que leur soi-disante progéniture est en train de se massacrer pour faire triompher la vraie foi, alors que les fervents du Christ tronçonnent les adorateurs de Jupiter, ou ce qu'il en reste, alors que d'autres offrent au Soleil le coeur d'un ennemi sacrifié."

Tandis qu'il parlait, des images se formèrent et tous deux

contemplèrent des scènes effroyables, des massacres sanglants, des luttes acharnées. Les images se succédaient à un rythme rapide, le chevalier arborant fièrement le gonfanon du Christ laissait la place à des prêtres aux tenues chamarées, aux corps entièrement recouverts de plumes, d'autres hommes portaient des sortes de scaphandres blancs, ils s'effacèrent pour laisser la place à un néanderthalien vénérant une souche d'arbre calcinée par la foudre.

"Et là, tous ceux qui croient avoir leur juste récompense pour une vie de peine et de labeur," reprit Hass al Rahim, "et ceux qui souffrent mille et mille terreurs, embrasés par des flammes infernales, et encore ceux-ci réunis dans un banquet présidé par Odin. N'est-ce pas là bien maigre joie, bien triste douleur, pour ceux dont la vertu ou le péché n'était que des mots vides de sens. Mais ils s'apercevront de leur erreur, tôt ou tard. Ils se jettent délibérément dans les fantasmes engendrés par leur croyance. Ils s'apercevront bientôt de leurs erreurs. Les hommes et les femmes créent leur propre salut ou leur propre purgatoire. Toutes leurs craintes et leurs peines se dissiperont bien vite quand ils comprendront que ce ne sont que de vagues concepts engendrés par l'homme et qu'ils se libéreront de leur emprise."

Brusquement, le corridor redevint tel qu'il était lorsqu'ils avaient pénétré à l'intérieur du majestueux et impressionnant édifice.

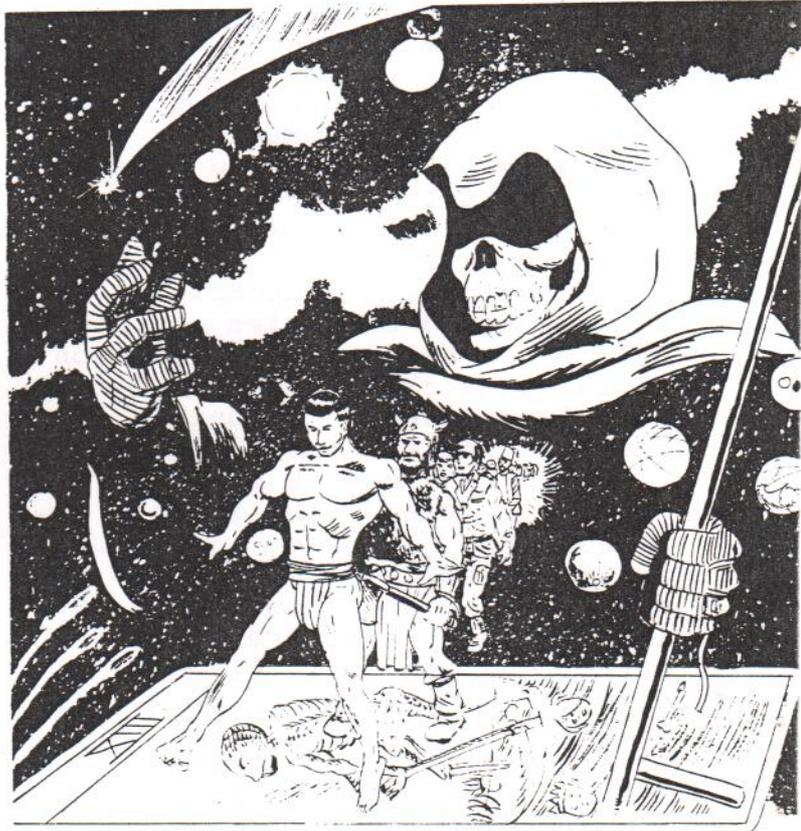
"A présent, humain," dit le guide, "c'est à toi de découvrir ta propre voie, de faire face à tes propres terreurs. Lorsque tu auras surmonté les épreuves et que tu auras enfin appris ce que je ne peux t'expliquer, tu verras la Vérité."

Soudainement, Hass al Rahim disparut et tout fut plongé dans une obscurité totale et David se retrouva seul dans un vide et une noirceur impénétrable.

IV

Alors il connut la souffrance, la peur, la joie, le bonheur. Tout d'abord, il avait erré, seul, essayant de comprendre le sens caché des paroles du guide. Puis il y eut la peur d'être seul qui se transforma en terreur et il courut en criant sur une plaine désolée, aride, où quelques arbres morts aux troncs rabougris, tordus, noirs, donnaient un aspect lugubre au paysage. Il arracha un arbre, mu par une fureur dévastatrice, il le brisa, le frappant par terre avec violence. Il se meurtrit les mains, il se jeta contre les rochers, ivre de rage, maudissant son existence, se maudissant lui-même. Puis, exténué, couvert de sang, les membres endoloris, il s'arrêta et pleura longtemps. Les formes autour de lui changèrent, des collines à l'herbe rase et sèche où parfois il apercevait les ruines d'anciennes bâtisses, se succédaient sous un ciel gris chargé de nuages. Enfin, fatigué et pris d'une grande lassitude, il s'endormit.

Il fut réveillé par les légers gazouillis des oiseaux dans un paysage respirant la gaieté, sur une herbe tendre et verte parsemée de fleurs aux couleurs vives. Un groupe de personnes s'approcha de lui. Il avait là des hommes et des femmes de toutes les races, de toutes les époques, de tous les âges. Les plus primitifs se tenaient à l'écart, poussant des grognements et des sons gutturaux alors que d'autres échangeaient des propos divers en faisant des grands gestes. David n'entendait pas encore



leurs paroles. Ils s'approchèrent de lui et un homme vêtu d'une tunique bleue, de bas rouges et jaunes et coiffé d'une sorte de béret duquel dépassaient des cheveux longs et noirs vint lui parler.

"Enfin, sieur David, vous vous réveillez."

"Qui êtes-vous?" répondit David. "Que me voulez-vous?"

"Allons, n'aie crainte," reprit l'homme, "nous devons te rencontrer."

"Pourquoi?"

"Et bien... comment dire... en fait, nous sommes toi."

De plus en plus surpris, David n'arriva qu'à balbutier ce mot:

"Pardon."

"Oui," enchaina l'homme, "nous sommes ceux en qui tu es né. Je m'appelle Thiebaut, et voici Arnulf, Aton-Seti, Lucius, Isocrate, Charles, et bien d'autres encore. Allons, un petit effort, souviens-toi!"

Tout en parlant, il désigna plusieurs personnes, une Egyptienne, un Viking, un Romain.

"Me souvenir," dit David, "mais me souvenir de quoi?"

"Allons," dit un homme à la peau noire, vêtu d'un pagne et portant une lance et un bouclier d'osier, "détends-toi, concentre-toi."

David ferma les yeux et, brusquement, des images lui revinrent. Une lutte contre un ours énorme, une ville construite en marbre, un combat de gladiateurs dans une arène, un bateau sillonnant la mer, un château-fort où se pressaient mille personnes. Mais aussi un palais entouré de jardins, Versailles et Rome, Corinthe, Nicée, Carthage, Jérusalem, un village de huttes sous des palmiers, des pyramides.

Il rouvrit les yeux. Un à un, les hommes et les femmes qui lui faisaient face se fondirent en lui, il recouvra des

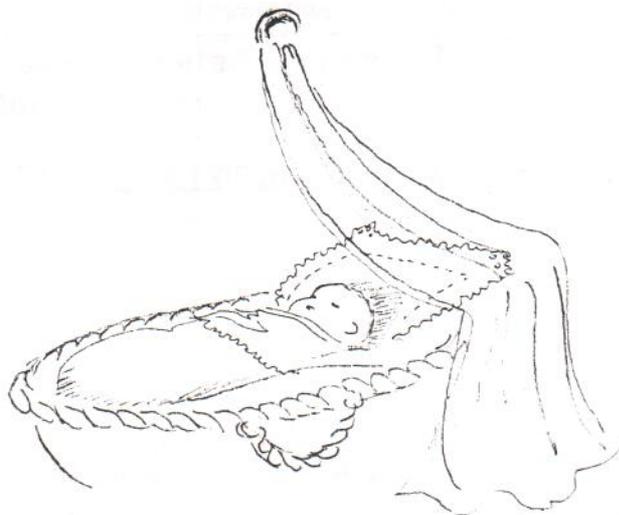
souvenirs ancestraux, des souvenirs de batailles, de voyages, de conquêtes. Il était peintre, artisan, guerrier, paysan, noble. Tout se bousculait dans son esprit. Alors il vit son corps se transformer, il devint un être fait d'ombre et de lumière, il flottait dans une atmosphère légère, chargée de mille parfums.

Le guide réapparut:

"Tes épreuves sont terminées," dit-il, "tu as retrouvé ton essence, tu as redécouvert la vérité. Libre à toi de rester encore là ou de partir pour la Terre ou ailleurs. Tu as encore d'autres corps dans lesquels tu pourras prendre place. La décision t'appartient."

Après quelques instants, David, pour qui ce nom n'avait plus aucune signification, dit: "Je pars."

Dans une chambre faiblement éclairée, une femme était allongée sur un lit, couverte de sueur, le visage crispée mais semblant être heureuse. Une autre femme tenait un bébé qui venait de s'extraire péniblement du ventre de sa mère. Le petit être qui, quelques secondes auparavant, s'était tenu immobile cria brusquement et commença à bouger.



L'ESIGETEL & BALANOÏ

vous proposent
les 23 & 24 Mars 1991

Ventres Vautours

Jeu de rôle grandeur-nature
médiéval-poétique
au
château de
Blandy-lès-Tours

A la cour d'Altegaar, les barons et leurs suites s'apprêtent à rivaliser de grâce, d'élégance et d'adresse lors des joutes courtoises qui, tous les quatre ans, les réunissent autour du roi. Celui-ci est un homme d'une grande rectitude que le royaume vénère comme un saint mais que la vie a accablé de douleurs et auquel seule la poésie semble maintenant d'un quelconque réconfort.

Chacun pressent un dénouement proche et, sous les sourires affables et les atours somptueux, se dissimulent des rancunes tenaces et des ambitions féroces. Etrange cène où autour d'un saint s'apprêtent à festoyer les vautours.

Le jeu commencera le Samedi vers 15 heures et se poursuivra, sans interruption, jusqu'au Dimanche vers midi.

Le prix, de 250 Frs. comprend tous les repas; une auberge (on paye en monnaie du jeu) sera en permanence à la disposition des joueurs. Ceux-ci fournissent leurs costumes et leurs armes et assurent leur transport. Les costumes autres que ceux du monde médiéval seront refusés.

Les inscrits recevront un dossier complet une dizaine de jours avant le jeu.

Le château de Blandy est à une dizaine de kilomètres à l'est de Melun (77).

Date limite d'inscription le 1 Mars 1991. Les annulations au-delà de cette date ne seront pas remboursées.

Les mineurs de seize à dix-huit ans sont priés de nous contacter.

Renvoyer ce bulletin d'inscription, accompagné de votre règlement et d'une photo d'identité (obligatoire)

à

Association TELEMAQUE - 1, rue du Port-de-Valvins 77215 Avon

Nom

Prénom

Adresse

Ville

Code postal

Téléphone

Date de naissance

Avez-vous déjà joué en grandeur-nature ?

Vous souhaitez jouer: Magicien - clerc - guerrier - voleur