

FRÈRES DE SANG 2

Pour
**L'APPEL de
CTHULHU**
Pas le Mythe

TITILLANT
& TERRIFIANT !



Aperçus de
l'Horreur

un supplément pour

**L'APPEL de
CTHULHU**

Gillan, Love, Ho, Grundy, Rowland, Ross, Monroe, Kluskens,
Aniolowski, Watts, Willis, Brooks, Chase, Geier, Gibbons.



Frères de sang 2

Neuf aventures cinématographiques à jouer en une nuit





H.P. LOVECRAFT 1890 - 1937

FRÈRES DE SANG 2

Un aller-retour dans la tombe :
neuf aventures cinématographiques inédites à jouer en une nuit

par

Geoff Gillan

Kathy Ho

Marcus Rowland

John B. Monroe

Scott David Aniolowski

Penelope Love

Mark Grundy

Kevin A. Ross

Steve Kluskens

Richard Watts

Lynn Willis

Illustration de couverture : **Lee Gibbons**

Affiches : **Earl Geier** et **Les Brooks**

Illustrations intérieures : **Earl Geier**

Plans : **Rhonda Chase**

Projet, éditorial, éditeur en chef : **Lynn Willis**

Conception et maquette : **Les Brooks**

Maquette de couverture : **Charlie Krank**

Relecture : **Anne Merritt, John B. Monroe, Mark Morrison**

L'illustration de couverture de Lee Gibbons représente le Grand Cthulhu masqué comme Boris Karloff.

Testeurs

Cauchemar muet a été testé par Rhonda Gillan, Cathie Gillan, Adam Brett et John Evans.
Marcus Rowland remercie particulièrement les douze membres de Gamesfair 91 qui ont testé
l'aventure des lutteurs de Miskatonic presque à l'impromptu.

Rouge Gore a été testé par Bernard Caleo, Terry Cooper, Jules Mortenson et Owen Rigby.

Traduction : **Dominique Perrot**

Directeur de collection : **Henri Balczesak**

Adaptation et rewriting : **Jean-Luc Blaise** et **Dominique Balczesak**

Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la S.A.R.L. **Inédit**

Chaosium Inc. - 1995

Édition française par

Jeux Descartes

1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate

I.S.B.N. : 2-7408-0101-7

Édition et Dépôt légal : Juin 1995

Table des Matières

Introduction..... 5 <i>Lynn Willis</i>	Evil gun..... 68 <i>Kevin A. Ross, avec Lynn Willis</i>
Avant-premières..... 6 <i>Lynn Willis, Keith Herber</i>	Morts à l'arrivée 2..... 81 <i>John B. Monroe, avec Lynn Willis</i>
Cauchemar muet..... 10 <i>Geoff Gillan</i>	Régime carnaval..... 91 <i>Scott David Antolowski</i>
Château de sang..... 22 <i>Penelope Love</i>	Rouge gore..... 101 <i>Richard Watts</i>
Un extraterrestre m'a jeté du sable au visage..... 35 <i>Kathy Ho, avec Lynn Willis</i>	Invitations..... 109 <i>Les Brooks et Lynn Willis</i>
Contre-pied..... 46 <i>Mark Grundy</i>	Fiche de Personnage..... 111 <i>Les Brooks</i>
El Tigre y la Pirámide de Destrucción ... 55 <i>Marcus Rowland, avec Lynn Willis</i>	Fiche de Personnage demi-format..... 112 <i>Les Brooks</i>



**Frères de Sang 2 est un supplément à l'Appel de Cthulhu publié
par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc.**

Copyright © 1992 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Frères de Sang 2 est une marque déposée par Chaosium Inc.

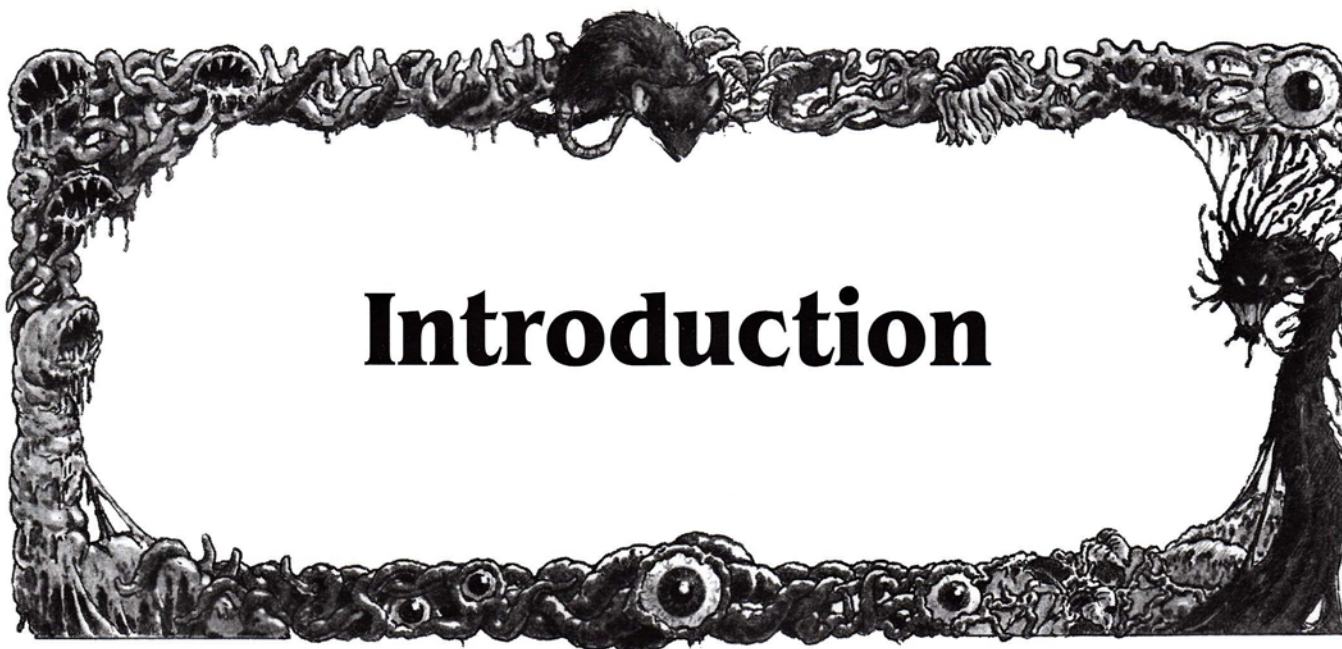
Toute similitude entre des personnages de cet ouvrage et des personnes existantes ou ayant existé serait purement fortuite.

Les œuvres de H.P. Lovecraft sont de copyright © 1963, 1964, 1965 par Auguste Derleth et sont citées à titre d'exemple. Toutes les informations concernant Shudde-M'ell et les Cthoniens et autres créations tirées des ouvrages de Brian Lumley, notamment de *The Burrowers Beneath*, sont utilisées avec l'aimable permission de l'auteur.

L'illustration de couverture représentant le Grand Cthulhu est de copyright © 1992 Lee Gibbons ; tous droits réservés.

La reproduction d'éléments de cet ouvrage à des fins personnelles ou commerciales, que ce soit par des méthodes photographiques, électroniques ou autres, est strictement interdite.

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre ainsi que les demandes de catalogue gratuit à Jeux Descartes, l'Appel de Cthulhu, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.



Introduction

Voici neuf aventures qui n'ont d'autre intérêt que le plaisir du jeu et d'autre message que l'amour du cinéma. Certaines sont grotesques, quelques-unes comiques et plus encore voient le sang couler à grands flots. Elles fonctionnent toutes suivant les conventions du genre cinématographique qui les a inspirées et le Gardien doit absolument penser *film* en présentant chacune d'elles. Les chances de survie des personnages-joueurs sont plus ou moins faibles. En réchapper n'est pas important. Ce qui est primordial, c'est de réaliser un bon film.

Les personnages préparés pour les joueurs sont appelés ici personnages-joueurs plutôt qu'investigateurs. Ils ne se retrouvent pas de scénario en scénario, pas plus que ces synopsis n'ont grand-chose à voir avec le Mythe de Cthulhu ; les personnages ne sont pas nécessairement des intellectuels à quelque degré que ce soit, pas plus qu'ils n'appartiennent à une catégorie susceptible d'enquêter sur quoi que ce soit. Joués correctement, ils hésitent, se trompent, trébuchent comme vous et moi, si nous nous trouvons en péril.

Les durées des parties sont variables. Pensez toujours à prévoir une aventure de rechange en cas de nécessité. Préparez des lampes de secours pour le projecteur et nettoyez-en le mécanisme !

Les affiches de chacun des films sont inspirées par celles de l'époque. Comme les vraies, elles sont quelquefois trompeuses et souvent beaucoup plus sensationnelles que le film qu'elles annoncent. Mais si vous le pouvez, essayez tout de même d'aiguiller les événements pour qu'ils passent par les scènes présentées sur les affiches ou s'en rapprochant.

Montrez toujours l'affiche à vos joueurs : ils ont le droit de savoir ce à quoi s'attend le spectateur. Si vous en avez le temps, photocopiez-la pour qu'elle passe de main en main pendant la partie. Si vous présentez les bandes-annonces, placez-en une ou deux avant ou après le premier film et faites voter les joueurs pour qu'ils déterminent le prochain à inscrire au programme. Choisissez et savourée d'avance, l'aventure n'en est que plus amusante et le travail du Gardien devient plus facile. Les tickets de cinéma proposés à la fin de cet ouvrage peuvent être photocopiés et envoyés à vos joueurs potentiels. Rigoureusement inutiles, ils sont donc parfaitement indispensables.

En dehors des portraits dessinés de tous les personnages-joueurs, aucune autre illustration ne vient agrémenter les scénarios. À tort ou à raison, je trouve que les dessins qui prétendent être des images de film ou de vidéo ne le font jamais correctement ; graphisme et photo n'ont décidément pas le même look. Les affiches de films, par contre, sont traditionnellement dessinées et Earl et Less nous ont fait du bon travail.

Mark Morrison a négocié les manuscrits originaux. Il a eu l'idée des tickets de cinéma et des bandes-annonces. D'autres projets l'ont appelé et il m'a laissé les premiers jets des scénarios et un plein casier de bonnes idées. Si vous aimez ce livre, une part de vos applaudissements lui revient.

J'ai essayé d'unifier la présentation des scénarios et les ai développés ou allongés, quand il le fallait, pour renforcer le principe des films représentés dans les différentes approches. De fait, des ajouts ont été nécessaires, allant de quelques mots (comme dans *Rouge Gore*) à un tiers ou plus du texte. Je dois donc accepter l'entière responsabilité des fautes, incohérences et erreurs.

Certaines aventures ont des "enchaînements", d'autres pas. C'est une idée de Penelope Love et j'en ai infecté quelques scénarios. Utilisez ou créez-en autant qu'il vous plaira. Ils sont d'abord destinés à renforcer une ambiance ou une menace ; bien qu'ils ne racontent généralement pas une autre histoire, il n'y a pas de raison de se l'interdire (comme dans *Morts à l'Arrivée 2*). Est-il besoin de préciser que quand le Gardien se trouve pris de cours et ne sait que dire, il est bon d'avoir un enchaînement sous la main.

Les présentations des personnages-joueurs peuvent être photocopiées telles quelles, mais il est plus pratique et plus intéressant de les reporter sur les feuilles de personnages fournies en fin d'ouvrage. De plus, ce petit travail constitue toujours une occasion pratique d'expliquer les principes du jeu aux débutants.

Beaucoup des scénarios font intervenir des jets de Santé Mentale, alors qu'il n'y a souvent aucun risque de folie, même temporaire. Comme toujours, ces lancers devraient servir de signaux aux réactions imprévisibles des personnages-joueurs, l'occasion de développer un jeu de rôle plus particulier pour les joueurs confirmés et une initiation à ce principe pour les débutants. Si ces jets ne se justifient pas dans votre partie, oubliez-les. Dans les films d'horreurs, les personnages finissent, de toute façon, par s'enfuir et personne ne devient vraiment fou dans les comédies. La plupart du temps, les joueurs qui veulent vraiment recréer l'ambiance de ces films n'ont pas besoin d'y être incités : ils sont là pour jouer un rôle et rien d'autre.

L'Appel de Cthulhu, 5ème édition

Frères de Sang 2 a été préparé avec la liste de compétences de la 5ème édition de *L'Appel de Cthulhu*, qui diffère légèrement de celle des éditions précédentes.

Nouvelles Compétences

Art
Arts Martiaux
Autre Langue

Biologie
Dissimulation
Histoire Naturelle
Langue Natale
Médecine

Navigation
Persuasion
Physique
Serrurerie

Anciennes Compétences

Chanter
nouvelle compétence
Lire/Écrire une Autre Langue
Botanique, Zoologie
Camouflage
Botanique, Zoologie
Lire/Écrire l'Anglais
Diagnostiquer une Maladie, Soigner une Maladie, Soigner un Empoisonnement
Dessiner une Carte
Discussion, Éloquence
nouvelle compétence
Pickpocket

Avant-premières

Voici le script des bandes-annonces du festival Frères de Sang 2. Si le Gardien le souhaite, il peut les lire aux joueurs ou en distribuer des photocopies. Certaines sont à plusieurs voix. Les gestes, bruitages et expressions sinistres sont tout à fait appropriés. Naturellement, Cauchemar muet passe entièrement par l'écrit, pas par l'oral.

Cauchemar Muet



Un grand amour...
Sur fond de terreur

Il marche seul dans la nuit —
Sur son ordre !

Il frappe encore et encore —
La police est impuissante

Pourquoi les fils de leurs vies
s'enchevêtrent-ils ainsi ?

Quel terrible destin ose assombrir
l'éclat d'un grand amour ?

Allez voir Cauchemar Muet

avec Ernst Matia et Petra Raush, les plus fameux acteurs du siècle dans les cours européennes, réunis à l'écran pour la première fois !

Quoi qu'il arrive,
ne manquez pas
Cauchemar Muet !

"Le Film de l'Année" - New York Pillar-Riposte
"J'ai pleuré ; j'ai ri !" - Maria Phalatrope,
Legion of Decency

Surtout ne racontez pas la fin à vos amis !

Bientôt dans cette salle !

Château de sang



[Fondu : le hall d'un antique château. Un homme d'allure aristocratique parle.] **"Cette nuit, vous êtes mes invités au... Château Karlenstein."** [Coup de tonnerre.]

[Plan suivant : le cocher et le garde sur une diligence qui fonce à travers la nuit.] **"Plus vite, Hans ! Plus vite ! Ils nous rattrapent !"** [Un fouet claque encore et encore.]

[Plan suivant : deux jolies filles en chemise de nuit pouffent de rire dans une pièce sombre.] **"Le Comte n'a pas dit que c'était interdit."**

[Plan suivant : quelques loups hurlent à une lune pleine et jaune.]

[Plan suivant : l'homme d'allure aristocratique.] **"Toutefois, il est... de coutume dans cette maison que les invités soient enfermés à clé dans leurs chambres la nuit."** [Plans suivants : verrouillage d'une serrure, puis d'une autre, puis d'une autre...]]

[Plan suivant : une centaine de loups hurlent à une lune pleine et jaune.]

VOIX OFF : **QUELS SECRETS SE CACHENT DERRIÈRE CES MURS ?**

DEUXIÈME VOIX OFF : **QUELLES TERREURS ATTENDENT UNE POIGNÉE DE VOYAGEURS ?**

[Divers personnages empilent du mobilier pour étayer une porte qui ploie sous des coups d'une force fantastique.]

TROISIÈME VOIX OFF : **QUEL DESTIN ATTEND CEUX QUI AFFRONTENT LE... CHÂTEAU DE SANG !**

[Plan suivant : une femme en déshabillé court en hurlant entre les murs de pierre du château.]

Avec Samuel Inabinet, Emrey Barnes et Lisa Bachman.

Bientôt dans cette salle avec une première partie.

Un Extraterrestre m'a jeté du sable au visage



En noir et blanc : bumba-bumba- bumba- bumba- Une musique guillerette se fait entendre alors que l'on voit des adolescents se poursuivre joyeusement sur la plage.

VOIX OFF : **CES ADOLESCENTS TURBULENTS SONT DE RETOUR !** [Plan sur un bécotage chaste type film de plage.]

"Je t'aime, Dee-Dee !" « Je t'aime, Moon Dog."

SECONDE VOIX OFF : **ET ILS S'EMMÊLENT TOUJOURS AUTANT !** [Plan d'une main jeune et féminine atterrissant sur une joue adolescente.]

"Je te hais, Moon Dog" "Ooh ! Bon sang, Dee-Dee — Angélique est juste une amie."

VOIX OFF : **JUUUUUSTE UNE AMIE !** [Plan d'une blonde sculpturale en bikini qui ondule sur la plage.]

SECONDE VOIX OFF : **LA CONFUSION EST GÉNÉRALE !** [Plan sur un beatnik plus âgé qui joue des bongos, puis plan d'un motard séduisant en blouson de cuir.]

"Vous êtes trop, les filles."

"Je te respecte Dee-Dee, viens avec moi."

VOIX OFF : **COMME SI ÇA NE SUFFISAIT PAS...** [Plan sur une lumière clignotante circulaire dans le ciel.]

"C'était pas une soucoupe volante ?" "Heu, quoi que ce soit, ça a atterri dans le coin."

SECONDE VOIX OFF : **ALORS APPELEZ LES MARINES !**

[Plan d'un bataillon de Marines qui prend pied sur la plage à partir de barges de débarquement.]

VOIX OFF : ... **ET TOUT LE MONDE S'AMUSE !** [De nouveau un plan des adolescents sur la plage.]

SECONDE VOIX OFF : **TOUTES LES VEDETTE DE NOS ADOS ENFIN RÉUNIES À L'ÉCRAN !**

VOIX OFF : **POUR LE FILM DE PLAGE LE PLUS DRÔLE ET LE PLUS ENLEVÉ JAMAIS TOURNÉ !**

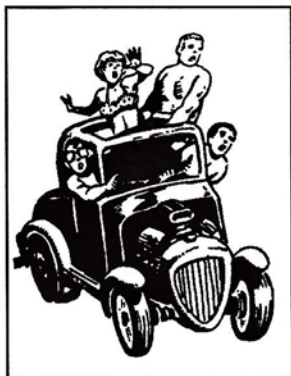
[Plan d'adolescent en train d'espionner par des trous dans un mur.] "Vraiment, on devrait pas mater comme ça."

SECONDE VOIX OFF : **NON, ILS NE DEVRAIENT PAS MAIS VOUS, VOUS POUVEZ !**

VOIX OFF : **REGARDEZ "UN E.T. M'A JETÉ DU SABLE AU VISAGE !"**

[Extrait de chanson] "Un E.T. m'a jeté du sable au visage quand moi j'étais tranquille sur la plage..."

Bientôt sur vos écrans !



Contre-pied

[En noir et blanc : nuit et brumes tourbillonnantes. Nous sommes au-dessus d'un homme plutôt miteux en manteau qui se tient dans la lumière d'un lampadaire situé juste en dehors du champ. Briques noircies, béton taché et pavés mouillés s'étendent à perte de vue. Zoom sur l'homme alors qu'il allume une cigarette avec une allumette. À la lumière de la flamme, on peut voir son regard accrocher le nôtre.]



"Bon. Je pense que vous avez entendu parler du pauvre Tommy," dit-il avec un accent populaire. "C'était un sacré joueur à l'époque. Mais il était plus c'qu'il était, même avant son... accident. [Court plan intercalé d'un match de foot] "Et son accident... c'était une histoire... étrange." [Court plan intercalé : l'obscurité ; on entend un pas bizarrement rythmé frapper le sol détrempé.] "Faut dire qu'ses collègues aussi avaient leurs particularités." [Court plan intercalé d'une pièce sombre ; on s'éclabousse ; fous rires d'hommes et de femmes.] "Pourtant, il a trouvé un moyen." La caméra plonge pour un gros plan sur les yeux de l'homme qui commencent à luire. "N'est-ce pas ? N'est-ce pas ?" Il rit comme un dément et des titres défilent, l'un chassant l'autre de l'écran.

VOIX OFF : **VOUS EN AVEZ ENTENDU PARLER. SOYEZ MAINTENANT LE PREMIER À VOIR PAR VOUS-MÊME.**

CONTRE-PIED !

[Concert de bavardages.] "Répugnant !" "Horrible !" "Contestable !" "Ignoble !" "Je n'en croyais pas mes yeux !" "Absolument terrifiant !" "Je voulais savoir pourquoi on en parlait autant." "Je croyais que c'était encore un de ces films sur le sport. Bon sang, c'est certainement beaucoup plus !"

CONTRE-PIED !

ON VOULAIT VOUS EMPÊCHER DE VOIR CELA, MAIS LES PRODUCTEURS ONT DÉCIDÉ QUE VOUS AVIEZ DES DROITS !

CONTRE-PIED !

VOIX OFF : **VOYEZ-LE MAINTENANT OU VOUS AUREZ HONTE !**

El Tigre



**Le Tigre est de retour !
Et en Grand Écran SuperVision Color !**

Le plus grand héros du Mexique... sur le ring !

[Plan de El Tigre, en masque de cuir tigré et collants noirs de lutteur, qui jette des adversaires par-dessus les cordes comme s'ils étaient des poupées de son.]

... et partout dans le monde !

[Plan d'une forme argentée dans le ciel qui envoie une sorte de rayon de la mort bleu sur un rocher quelconque.]

Il ne se laisse pas intimider !

[El Tigre prend une manchette dans la bouche.]

Il revient toujours !

[El Tigre jette son adversaire hors du ring.]

C'est Le Tigre, l'homme le plus fort du monde, qui traque les nouveaux criminels et les nouveaux dangers qui menacent l'humanité !

[Plan d'El Tigre qui conduit sa MG rouge sur une voie rapide, sa cape claquant dans le vent derrière lui.]

Mais cette fois-ci, il a du pain sur la planche !

[Une succession de plans montrent des femmes en uniforme SS qui se font le salut hitlérien devant une pyramide aztèque et disent "Jah Vohl," puis plan d'un ring au centre d'un énorme amphithéâtre bondé d'extraterrestres aux yeux pédonculés.]

C'est le match ultime, qui va tout décider, Le Tigre à la Pyramide de la Destruction : El Tigre contre l'Univers !

[El Tigre se tient à contre-jour sur le ciel et fléchit ses muscles.]

Dès mercredi dans la plupart des salles !

Evil Gun



[Une flûte joue une phrase musicale qui ressemble à l'appel d'un oiseau dans le lointain. Les notes s'élèvent au-dessus d'un sinistre paysage de western : rochers, déserts, montagnes. Zoom avant sur une silhouette noire qui marche d'un bon pas dans notre direction.]

[Plan suivant : deux vieillards de western échangent des potins.] "L'étranger a pris une chambre à l'hôtel." "Un homme sacrément silencieux. N'a pas dit un mot."

[Plan suivant : la silhouette noire se rapproche.]

[Plan suivant : deux cow-boys ricanent, les mains juste au-dessus des revolvers.] "Je crois que cet homme ne sait pas ce qu'est la propriété privée, Rafe." "Ouais, il a l'air trop bête pour savoir ce que c'est."

[Plan suivant : deux revolvers cal. 45 tirent et fument.]

VOIX OFF : IL LAISSE UNE PISTE DE BALLES ET DE CADAVRES PARTOUT OÙ IL PASSE !

[Plan suivant : des mains vident un six coups de ses munitions brûlées et le rechargent.]

VOIX OFF : IL S'EST EMPARÉ D'UNE VILLE ET L'A MISE AU PAS !

[Plan suivant : trois vieillards de western échangent des potins.] "Cet étranger a descendu six gars de la bande McGoo-han !" "Jamais vu une chose pareille."

VOIX OFF : ET ALORS IL A PRIS CE QU'IL VOULAIT.

[Plan suivant : une fille de saloon essaye de se libérer de l'étreinte de l'homme grand et sombre.] "Non. Je ne veux pas. Je n'aime pas ça." "Peu importe ce que tu aimes."

[Plan suivant : gros plan sur son visage en larmes.] "Oh, madame, il me fait si peur, si peur !"

VOIX OFF : QUEL EST SON SECRET ? QUEL EST SON POUVOIR ?

— DANS SON PLUS GRAND RÔLE !

— DANS UNE IMPÉTUEUSE COMPOSITION

— RÉCOMPENSÉ PAR UNE NOMINATION AUX OSCARS !

Bientôt dans cette salle.

Morts à l'Arrivée 2

[Sur l'écran complètement noir s'inscrivent, par rafales, des lettres rouges comme si elles étaient tapées par un téléprompteur. On entend en même temps le texte en Morse.]

ICI LE LABO 171...

ICI LE LABO 171...

À TOUTES LES STATIONS, SI VOUS ME RECEVEZ, RÉPONDEZ...

À TOUTES LES STATIONS, SI VOUS ME RECEVEZ, RÉPONDEZ...

NOS DERNIERS RÉSULTATS SONT TRÈS ENCOURAGEANTS...

TRÈS ENCOURAGEANTS...

LES SCIENTIFIQUES ENVISAGENT UNE FIN À L'ÉPIDÉMIE...



[L'écran reste noir mais on commence à entendre des bousculades sporadiques et des coups portés contre ce qui doit être du métal épais.]

NOUS POUVONS NÉGOCIER CERTAINS RAVITAILLEMENTS...

NOUS DEVONS NÉGOCIER CERTAINS RAVITAILLEMENTS DE PREMIÈRE NÉCESSITÉ...

NOUS PENSONS QUE NOS SOLUTIONS MARCHERONT AUSSI POUR VOUS...

ICI LE LABO 171, RÉPONDEZ SVP...

ICI LE LABO 171...

[Les coups sont de plus en plus forts.]

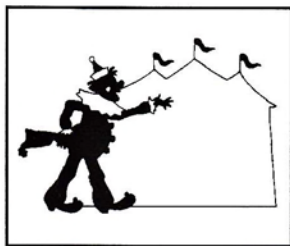
À TOUTES LES STATIONS, SI VOUS ME RECEVEZ, RÉPONDEZ SVP...

À TOUTES LES STATIONS, RÉPONDEZ...

[Les coups tombent maintenant comme un roulement de tonnerre, effaçant tout autre son. Les mots disparaissent ; le morse se tait ; il ne reste plus que le bruit blanc d'un micro ouvert et l'écran noir, complètement noir.]

VOIX OFF : MORTS À L'ARRIVÉE 2 MERCREDI DANS CETTE SALLE.

Régime Carnaval



[L'arrière d'une tente rayée de couleurs vives. Deux jeunes garçons en jeans et espadrilles sont à quatre pattes, dos à la caméra, et espionnent l'intérieur par une fente dans la toile.]

VOIX OFF : **QUAND LE CARNIVAL ARRIVE, LA MORT EST UN DÉLASSEMENT !**

[Soudain les jambes des deux curieux s'agitent comme s'ils luttèrent contre quelque chose à l'intérieur. Des cris étouffés se font entendre mais les jeunes gens sont inexorablement entraînés dans la tente par quelque chose que l'on ne voit pas.]

VOIX OFF : **RÉGIME CARNAVAL !**

[Une énorme tête de clown de la taille de l'écran regarde fixement les spectateurs en riant d'un air malfaisant.]

VOIX OFF : **UNE TERREUR INIMAGINABLE !**

[Un jeune homme, plutôt beau garçon, est debout près d'une petite caravane sale et rouillée. "Becky ? Tu es là ?" Prudemment, il pose la main sur la porte du véhicule et commence à l'ouvrir. Sans prévenir, un énorme gant de boxe monté sur ressort jaillit et frappe le jeune homme à la face ; il tombe hors champs. Un gros plan montre que le gant est maintenant dégoulinant de sang.]

VOIX OFF : **QUELLE MALFAISANCE S'Y CACHE ?**

[Une femme sanglote de terreur et se traîne péniblement sur un plancher usé pour atteindre un petit pistolet posé à quelques pas d'elle. Sa main s'apprête à le saisir quand une énorme chaussure à pois, large de trente centimètres et longue de soixante, s'écrase sur son poignet. Elle lève les yeux et hurle.]

VOIX OFF : **UN WEEK-END DE DÉTENTE SE TRANSFORME EN UN CAUCHEMAR IMPOSSIBLE À OUBLIER !**

[Succession de plans courts qui montrent des silhouettes de clowns en contre-jour sur la lune, ils bondissent et portent un gros objet dans un tapis ; l'un d'eux maquillé en blanc rit et donne continuellement des coups de hache sur quelque chose placé

hors champ ; une demi-douzaine de visages de clown se moquent des spectateurs avec des rires démentiels et en tournant vertigineusement plein cadre sur l'écran.]

VOIX OFF : **LES CLOWNS CANNIBALES PERDENT TOUTE TRACE DE RAISON !**

Sortie nationale mercredi.

Sortie en vidéo dès vendredi.

Rouge Gore

[Le visage d'une femme terrorisée emplit tout l'écran ; ses hurlements agressent douloureusement nos tympans ; ses yeux enflés sont si proches qu'ils prennent les dimensions de pneus de tracteur.]



[Elle hurle encore et encore. Puis du sang dégouline sur son visage ; quelques gouttes d'abord, puis à flots torrentiels. Son chemisier, sa jupe en sont trempés.]

[Alternance de plans sur la nuit et les arbres, puis de nouveau ses hurlements et ainsi de suite. À chaque fois, il y a un peu plus de sang, d'abord jusqu'à ses chevilles, puis à ses genoux, à sa taille ; elle finit par nager dans tout ce sang.]

[Pendant ce temps, ses hurlements créent des échos successifs qui s'ajoutent les uns aux autres et forment bientôt une multitude de voix, lesquelles torturent nos oreilles de concert.]

[Finalement le sang s'élève si haut qu'il submerge complètement l'écran et les cris violents s'arrêtent brutalement. On entend le bruit d'un déplacement de liquide. Sur l'image rouge se peignent des lettres blanches dégoulinantes :]

ROUGE GORE
ROUGE GORE
ROUGE GORE
ROUGE GORE

**Et maintenant —
que le spectacle commence !**



Cauchemar muet

(Der Stille Alp)

Passage du royaume des mots à celui des images et du mouvement : nous débutons au moment où le cinématographe devient un moyen d'expression artistique.

Cauchemar muet s'inspire du cinéma muet et en particulier des œuvres des réalisateurs allemands des années 20, fondateurs du genre expressionniste. Nous avons donc essayé de respecter les conventions associées à ce type de film. Bien que contribuant à créer l'atmosphère de ce scénario, elles peuvent rendre cette aventure difficile à mettre en scène pour un Gardien débutant. Même les plus expérimentés auront besoin de joueurs prêts à rentrer dans l'esprit de la partie. Le Gardien a la possibilité de roder ses joueurs avec d'autres scénarios de cet ouvrage avant d'aborder celui-ci. Les films qui l'ont inspiré sont parfois difficiles à trouver, mais des classiques comme *Metropolis* et la série des *Dr. Mabuse* réapparaissent régulièrement dans les vidéoclubs. Essayez au moins de voir *Le Cabinet du Dr. Caligari*. Et si vraiment vous ne mettez la main sur aucun d'eux, *Le Troisième Homme*, un classique d'après-guerre, qui utilise un grand nombre des techniques d'éclairage et de cadrages de l'époque qui nous intéresse peut faire l'affaire (disponible dans tous les bons vidéoclubs).

Diriger le scénario

Dans les années 20, comme de nos jours, le 7ème Art influence la vie. Bien que Lovecraft n'ait pas particulièrement apprécié le cinéma de son époque, ce dernier peut représenter un aperçu, une source d'inspiration sur cette période. Si le Gardien veut renforcer l'illusion et l'atmosphère du muet, les artifices suivants doivent y contribuer. Certains sont assez ambitieux. Un Gardien débutant peut préférer s'en dispenser totalement.

1. Silence !

Le jeu de rôle étant une activité essentiellement orale, il est impossible de couper complètement aux bavardages. Mais le Gardien peut insister sur un laconisme maximal, demander aux joueurs d'utiliser un minimum de gestes pour certaines scènes, ou de se limiter à décrire leurs actions en respectant la gestuelle conventionnelle du genre.

Les personnages du muet s'expriment par le sous-titrage et le mime. Une page de cartes d'intertitres vierges est fournie page 12. Si cela amuse les joueurs, fournissez-leur en une réserve pour qu'ils y écrivent leurs dialogues et les montrent à la table de jeu. Seuls les personnages d'une scène ont un texte. Au pire, les cartes devraient rendre les communications plus succinctes.

Selon la façon dont les joueurs réagissent, cette technique peut se révéler très amusante ou, au contraire, ennuyeuse. Si

vos partenaires commencent à grogner, revenez aux descriptions verbales.

2. Mime

Essayez de mimer les actions et les réactions. Le rythme est difficile à prendre mais certains joueurs sont naturellement doués. Peu acceptent de se farder le visage avec du fond de teint blanc, de se maquiller le tour des yeux en noir et les lèvres avec un rouge sombre comme c'en était l'usage. Les réalisateurs employaient ce maquillage qui renforce l'expression du visage pour permettre à leurs spectateurs de mieux percevoir les expressions des acteurs.

3. Scènes du Gardien

Certaines parties du scénario sont appelées "scènes du Gardien". Elles sont essentiellement jouées par le Gardien et les joueurs ne peuvent que mettre en scène les réactions de leurs personnages, s'ils sont présents. Elles aident à la mise en place de l'histoire, à en établir le ton et permettent aux joueurs de pratiquer le mime alors que leur rôle n'est pas encore crucial.

Certaines sont si brèves qu'elles ne nécessitent qu'une seule prise, généralement des scènes statiques qui introduisent un nouvel élément ou un personnage. Le Gardien peut choisir de les intercaler régulièrement dans son récit en référence aux techniques de montage.

4. Aucun bruitage

Évitez de décrire les sons. Soulignez toujours l'aspect visuel et l'image que présente un élément donné. Il n'y a pas de bruits étranges mais des images bizarres.

5. Accompagnement musical

Un musicien accompagne souvent la projection et joue en fonction du script distribué avec la copie du film. Il peut s'agir d'un organiste qui exécute généralement des musiques connues, mais aussi parfois des partitions nouvelles (et dénuées d'originalité).

6. Monochrome, S.V.P.

Les films muets ne présentaient généralement qu'une seule couleur à la fois, même s'il existe de remarquables exceptions. La colorisation n'avait rien d'inhabituel : bleu pour la nuit, ocre pour le désert, etc. *Cauchemar muet* est strictement noir et blanc. Les jeux d'ombre et de lumière et les contrastes



Distribué par
**NEW REPUBLIC
LTD.**

DER STILLE ALP
(CAUCHEMAR MUET)

Avec

**ERNST MATIA
PETRA RAUSH
MISCHA AUER**

Réalisé par

KARL WERNER

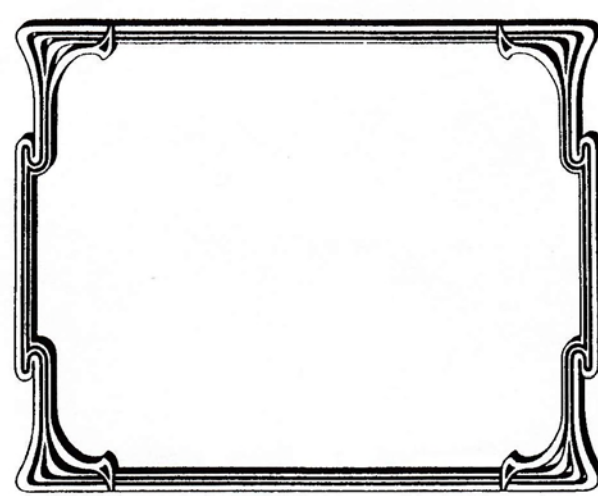
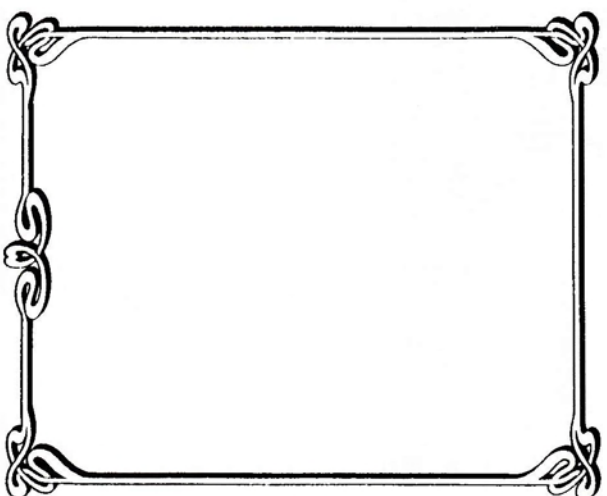
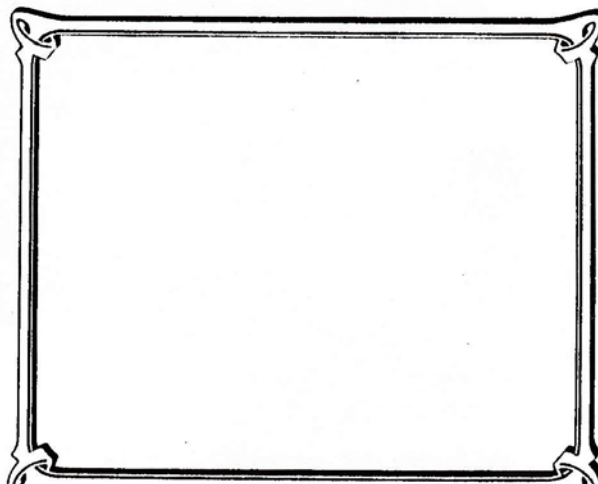
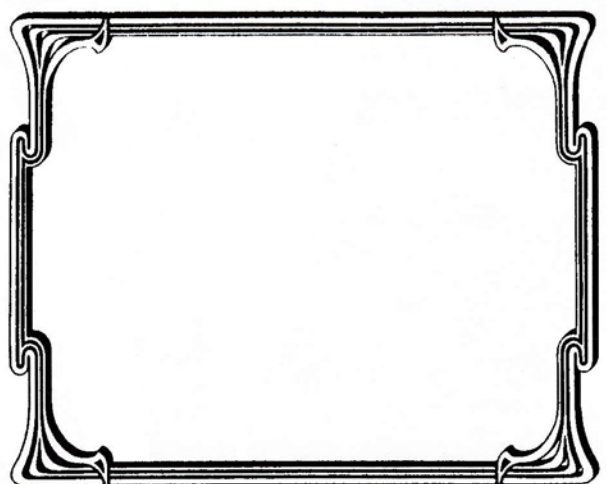
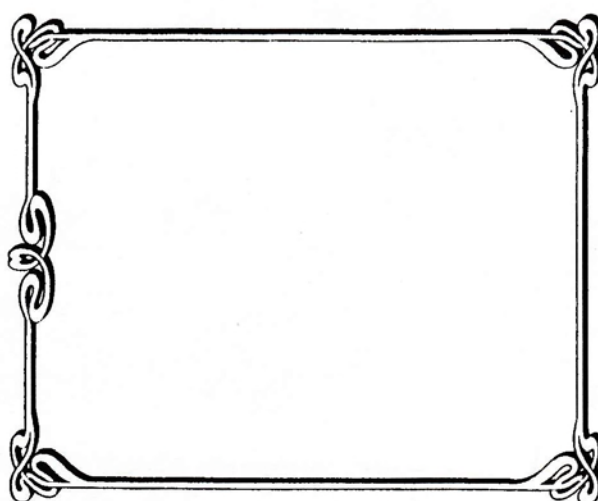
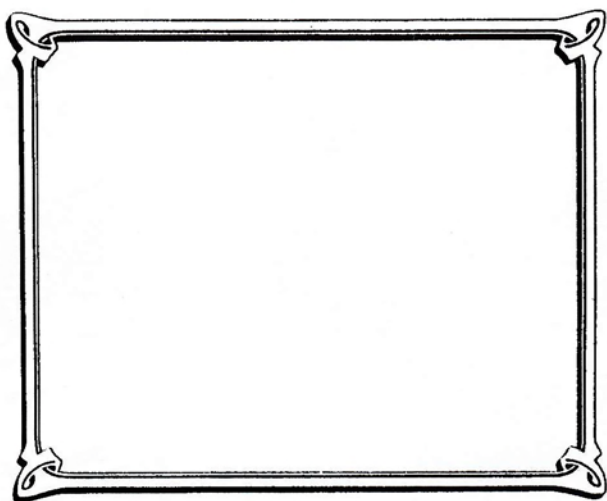
Titré par

NOAH VALK

Accompagnement musical
Rudolph Schnickler
au puissant Wurlitzer

OBERHIRN FILM AKTIEN

Intertitres vierges



Les joueurs peuvent utiliser ces cartes pour y écrire leurs répliques et les montrer à la table de jeu.

étaient utilisés dans les films expressionnistes avec une efficacité spectaculaire ; exploitez cette tradition.

7. Violence hors champ

La plupart des actes de violence se produisent hors champ. Le Gardien qui fait preuve de discrétion recrée l'atmosphère bien mieux que celui qui se sert du carnage et du sang pour choquer. Décrivez les réactions des personnages impliqués ou des témoins et le résultat plutôt que l'épisode sanglant lui-même.

8. Scènes coupées au montage

Dans tous les scénarios de jeu de rôle, des scènes pourtant prévues ne se produisent pas ; les décisions des joueurs ou du Gardien font que la partie ne passe pas par ces épisodes. Elles sont "coupées au montage". Gardez-les à l'esprit et décrivez-les aux joueurs à la fin. Par exemple, "La rumeur veut qu'il existe une version de ce film avec une scène où vos personnages..."

L'histoire

En 1920, une fête foraine s'installe dans la ville de Brême. C'est une petite collection assez misérable de baraques de foire et d'attractions défraîchies. Parmi celles-ci figure le Mystérieux Docteur Grimoire. Le bon docteur est un fakir spécialisé dans les prédictions et les tours étranges. Récemment, il a ajouté une nouveauté à son spectacle : cinq boîtes mystérieuses qu'il a chapardées quelque part en Europe de l'Est.

Il s'en sert pour faire des expériences. La cinquième lui permet de créer un géant d'argile, Magog, une créature qui peut s'animer et obéir à tous les caprices du Docteur, y compris le meurtre. En attendant, le véritable propriétaire des boîtes, le Comte Vostok, un vampire, est déterminé à recouvrer son bien. Ces forces dangereuses convergent à Brême, entraînant avec elles les personnages-joueurs.

Scène du Gardien 1

EXT. RUES D'UNE VILLE, DE JOUR - Une grande carriole tirée par un âne avance lentement dans une rue. Elle se range sur le côté. La rue est tordue et misérable ; c'est clairement un décor, mais un décor saisissant par son aspect délibérément grotesque. À l'arrière du véhicule, cinq grandes boîtes sont visibles, emballées dans de la toile goudronnée pour les protéger des éléments. Le conducteur bossu est le personnage-joueur FULMINATO ; le passager, le DOCTEUR GRIMOIRE, est un petit homme âgé habillé d'une redingote noire, d'une cape noire, d'un chapeau noir cabossé et d'un pince-nez à très gros verres. Le DOCTEUR GRIMOIRE descend de la carriole et disparaît dans une boutique.

FULMINATO regarde alors autour de lui avec inquiétude. Il rejoint l'arrière de la charrette, y grimpe et dégage une des boîtes de la toile goudronnée. L'objet mis à jour est un assemblage simple de bois et de fer.

FULMINATO en soulève le couvercle avec précaution. Alors qu'il s'écarte lentement, le contenu apparaît. Un visage d'argile fixe FULMINATO. Surpris, le bossu recule vivement et tombe du véhicule pour se retrouver face à face avec le DOCTEUR GRIMOIRE. Celui-ci le fusille du regard et lève sa canne.

**TU VOULAIS CONNAÎTRE MES SECRETS
CHIEN ! TU ES RENVOYÉ !**

Le DOCTEUR GRIMOIRE frappe FULMINATO (le joueur peut mimer le personnage alors qu'il essaye d'éviter les coups), s'empare des rênes et dirige la carriole vers une fête foraine au bout de la rue.

Scène du Gardien 2

INT. MANSARDE, JOUR - Une mansarde misérable. De minces zones de lumière alternent avec de larges tranches d'ombre. Penché sur son bureau, un jeune homme maigre, le personnage-joueur KONRAD, représente l'image même de la souffrance. Il fixe une pomme véreuse avec avidité. Soudain, il réagit à quelque chose. Il se lève et se précipite à la porte. C'est un télégramme. L'homme lui donne le message et attend

L'expression de la peur

Même si l'industrie hollywoodienne du film d'épouvante muet est très productive et compte dans ses rangs la terrifiante star de l'horreur, le grand Lon Chaney, aucun film américain de cette époque n'a produit l'impact créé par certains films allemands.

Le style et l'intelligence de ces derniers étaient sans égal et leur influence sur le cinéma se fait sentir encore aujourd'hui. Certains d'entre eux demeurent les plus grands films d'horreur ou mélodramatiques, muets ou parlants, jamais réalisés.

Le mouvement expressionniste commence avec *Le Cabinet du Dr. Caligari* (1919). Ce film phare ne cherche pas à reproduire la réalité, mais à créer, par le biais de décors de toiles peintes et d'astuces de narration, une version volontairement déformée du monde réel : la réalité telle qu'elle est perçue par les protagonistes.

Ce genre ne se limite pas à l'horreur, comme le montre *Metropolis*, mais les succès les plus frappants de l'expressionnisme correspondent aux œuvres où dominent l'inquiétude et la peur. L'expressionnisme est devenu synonyme d'histoires fatalistes, de mises en scène

recherchées et de cadrages sophistiqués. Suivent des notes sur quatre films essentiels de ce cinéma.

■ **LE CABINET DU DR. CALIGARI** [Das Kabinett des Doctor Caligari] (1919). Écrit par Carl Mayer et Hans Janowitz et réalisé par Robert Weine. Caligari est un hypnotiseur de foire qui fait accomplir divers crimes par un médium. Source originelle des classiques de l'horreur, il est remarquable par sa mise en scène étrange et l'artifice qui consiste à faire raconter l'histoire par un fou.

■ **LE GOLEM** [Der Golem] (1920). Écrit par Paul Wegener et Henrik Galeen et réalisé par Paul Wegener et Carl Boese. Pour protéger son ghetto, un rabbin de Prague construit un homme d'argile, mais la créature et la soif de pouvoir de son assistant causeront sa perte. Sombre et lugubre, *Le Golem* a fortement influencé le *Frankenstein* de James Whale (1931). Son réalisateur et scénariste, Wegener, s'y était réservé la vedette et Karl Freund assurait la photographie. Plus tard, Freund partit à Hollywood où il travailla sur *Dracula*

avec Lugosi puis réalisa *La Momie* (1932) et *Mad Love* (1935).

■ **NOSFERATU LE VAMPIRE** [Nosferatu, eine Symphonie des Grauens] (1922). Écrit par Henrik Galeen et réalisé par F.W. Murnau. D'un expressionnisme moins criant et d'un traitement plus réaliste, ce film est tout de même un classique du macabre. Dans cette version non officielle (et tout à fait illégale) du *Dracula* de Stoker, le Comte Orlock est joué par Max Shreck comme une horreur toute en griffes et crocs. Pourtant son humanité transparait à travers sa fascination pour l'héroïne, dans le boudoir de laquelle il s'attarde jusqu'aux premières lueurs de l'aube et meurt.

■ **LE CABINET DES FIGURES DE CIRE** [Das Wachsfinguren-Kabinett] (1924). Écrit par Henrik Galeen et réalisé par Paul Leni. Cet exemple fluide du cinéma expressionniste de l'horreur gravite autour de figures de cire exposées chacune dans leur boîte et une foire qui rappelle celle du Dr. Caligari. Une histoire est liée à chacune des trois figures : Ivan le Terrible, un potentat arabe et Jack l'Éventreur.

peut-être un pourboire. Mais KONRAD n'en a pas les moyens ; l'homme ricane. Voici le message :

JE SOUHAITE L'AIDE DE L'ÉTUDIANT EN DROIT QUE VOUS ÊTES STOP CINQ BOÎTES EN POSSESSION DU DOCTEUR GRIMOIRE À LA FÊTE FORAINE SONT MA PROPRIÉTÉ STOP RAPPORTEZ MOI SA POSITION ET CELLE DES BOÎTES STOP D'AUTRES INSTRUCTIONS ET 100 MARKS ONT ÉTÉ CABLÉS À VOTRE NOM AU BUREAU DE POSTE DE BREME STOP SIGNÉ COMTE VOSTOK

Ravi, KONRAD attrape son chapeau et son manteau et quitte précipitamment la pièce.

Scène du Gardien 3

EXT. JARDIN DES GRUBER, JOUR - HANS GRUGER et sa fiancée, la belle FREDa, jouent au croquet dans le jardin des parents du jeune homme. Tout n'est que paix et tranquillité.

Ils sont interrompus par KONRAD qui leur montre avec enthousiasme la lettre et l'argent qu'il est allé chercher. HANS lui serre la main dans un geste viril de félicitations et FREDa l'enlace amicalement.

Scène du Gardien 4

EXT. FÊTE FORAINE, SOIRÉE - Une affiche déchirée et sinistre annonce la fête foraine. La caméra bascule pour montrer la fête qui bat son plein sous l'affiche. Parmi la foule, l'objectif trouve FREDa, HANS et KONRAD. Le malheureux FULMINATO ne se tient pas très loin.

Moteur

Hans et Freda sont venus à la fête foraine pour y passer un bon moment ensemble et garder un œil sur leur par trop impétueux ami Konrad, lequel désire ardemment gagner de l'argent par lui-même. Les riches parents de Hans souhaiteraient l'aider mais Konrad refuse la charité. Il tient à obtenir la confiance et la gratitude du Comte dont il espère encore plus d'argent.

Fulminato peut être là pour plusieurs raisons, au choix de son interprète. Renvoyé du service du Docteur Grimoire avant d'avoir pu apprendre les secrets des boîtes, il est dévoré par la jalousie et la soif de revanche. Mais rejoint-il les autres héros pour révéler leurs plans au Docteur Grimoire et retrouver sa confiance ? Ou a-t-il des projets personnels ? C'est le seul personnage ambigu de l'histoire. Peut-être est-il captivé par la beauté de Freda, ce qui fait alors de lui un allié.

La fête des ombres

Les personnages-joueurs sont libres de faire ce qui leur plaît à la fête foraine. Diverses attractions n'attendent que leur visite avant le spectacle du Docteur qui se joue deux fois par soirée.

L'ALLÉE DES STANDS — les personnages-joueurs peuvent s'amuser ici mais, pour des raisons budgétaires, un seul stand est utilisable ; les autres sont peints en arrière-plan. Le jeu d'adresse est un classique ; il faut renverser des boîtes de conserve avec une balle de tennis. Mais comme le forain est un escroc, les boîtes de conserve, apparemment vides, sont remplies de sable et ne basculent pas facilement. Seul un jet de Lancer de 01-05 parvient à en déloger une. Le gagnant remporte un porcelet en peluche.

LE PALAIS DES MIROIRS — les miroirs sont plus un jeu d'ombres qu'une illusion. Nombre d'entre eux ne renvoient étrangement qu'une image très partielle du visiteur. Plus les personnages-joueurs se regardent et moins ils arrivent à se voir. S'ils y restent trop longtemps, ils doivent tous faire des

jets de SAN. Un échec apporte la terreur, la certitude d'une disparition progressive, hors du monde réel : perte de 1/1D4 points de SAN.

LA FOIRE AUX MONSTRES — cette petite attraction misérable ne contient que quelques occupants. Les personnages-joueurs passant un par un devant eux, ces monstres semblent montrer une horrible ressemblance avec celui, ou celle, qui les regarde. Perte de 1/1D4 points de SAN.

LA PLACE DES OMBRES — chaque fois que les personnages-joueurs s'écartent des choix précédents pour se déplacer de l'un à l'autre ou aller derrière les tentes et les baraques, ils entrent dans la place des ombres. Quiconque la traverse voit son ombre se déformer inexplicablement pour prendre l'apparence d'une silhouette bizarre ou d'une bête étrange. S'il ne réussit pas son jet de SAN, le joueur conserve cette ombre partout dans la fête foraine : perte de 1/1D4 points de SAN.

Le spectacle du Docteur

Pour les personnages-joueurs, l'attraction principale est représentée par la tente du Docteur Grimoire, où un vulgaire placard annonce le spectacle.

DOCTEUR GRIMOIRE MAÎTRE DE L'INCONNU !

Un crieur à grosse moustache contrôle les tickets, l'œil méchant et une matraque à la ceinture. Une estrade de planche et dix rangées de sièges sont disposés à l'intérieur de la tente, qui n'est jamais qu'à moitié pleine, même les soirs où la fête bat son plein. (Le Gardien doit conserver à l'esprit que tout incident provoqué par les personnages-joueurs et toute mention du spectacle du Docteur à la presse profiteront à ce dernier.) Lorsque son numéro commence, le Docteur monte d'un pas traînant sur l'estrade et porte un regard furibond sur son auditoire.

Quand il estime suffisante l'attention de l'assistance, il prend le jeu de clés qu'il porte à la ceinture et rejoint le centre de la scène. Un rideau se lève et dévoile cinq boîtes debout l'une à côté de l'autre. Elles sont hautes, approximativement de la taille et la forme d'un cercueil. (Un court plan sur Konrad montre sa réaction intéressée.) Les quatre premières sont décorées de symboles, respectivement : spirales, carrés, triangles et le signe de l'infini. Le Docteur les déverrouille successivement sans toutefois en ouvrir les portes qui font face au public. Toutes les clés semblent identiques, mais Grimoire choisit toujours la bonne du premier coup.

La dernière boîte est un simple assemblage de bois et de fer ; c'est celle que Fulminato a ouverte au début du film. (Court plan pour montrer la présence attentionnée de Fulminato.) Grimoire la déverrouille également, en ouvre cette fois-ci largement la porte et s'écarte avec un salut. Magog, le géant d'argile, se tient debout à l'intérieur. Le Golem fixe les spectateurs. Tous les regards se portent sur lui dans un sursaut général de surprise.

Le Docteur s'adresse au public.

POSEZ VOS QUESTIONS ! LE GÉANT SAIT TOUT !

Si une question provient de l'auditoire, personnages-joueurs y compris, le Golem rejoint à pas saccadés une des quatre boîtes fermées et regarde à l'intérieur, comme pour y rechercher la réponse. Ses phrases sont sibyllines et se rapportent à peine aux demandes. Par exemple :

— SERAI-JE CÉLÈBRE ? — SEULS LES VIVANTS ESTIMENT LES VIVANTS.

Toutes ses répliques ne sont pas morbides ou glauques, ne font pas référence à la mort ou à la dissolution ou à la nature transitoire de la vie. En ce qui concerne la vie et la mort ou

leur sens, cependant, le Golem jette toujours un œil dans la boîte portant le signe de l'infini.

Ses réponses sont étranges et déroutantes, sauf pour une question particulière à laquelle il répond toujours directement.

La question fatale

Si aucun des personnages-joueurs ne la pose, alors quelqu'un dans l'assistance interroge :

QUAND VAIS-JE MOURIR ?

Lors du premier spectacle, cette question est posée, d'un ton inquiet, par un petit homme sec et nerveux portant un costume usé. Le Golem le fixe d'un air sinistre et répond :

TU MEURS CETTE NUIT !

Ceci se produit une fois par nuit. Si quelqu'un d'autre pose la question, le Golem se comporte comme s'il n'avait rien entendu. De même, il l'ignore lors de la seconde représentation si elle a déjà été posée à la première. Inévitablement, chaque nuit, quelque pauvre âme désespérée pose la question. Une fois la réponse prononcée, toujours la même, le destin du malheureux est scellé, à moins que les personnages-joueurs ne s'en mêlent.

Le final

Après la séance de questions, c'est au tour du Docteur de demander :

J'AI MAINTENANT BESOIN D'UN VOLONTAIRE. Y EN A-T-IL UN DANS L'ASSISTANCE ?

Si aucun personnage-joueur ne se présente, un spectateur anonyme s'avance. Le Docteur l'encourage à choisir une des quatre boîtes fermées et à regarder à l'intérieur. Comme le volontaire s'exécute, le Docteur réclame d'un clin d'œil complice et d'un geste impérieux le silence du public, se positionne à pas de loup derrière le volontaire et se prépare à le pousser à l'intérieur. (Voir ci-après *Les cinq boîtes mystérieuses* pour les conséquences.)

Le Docteur peut échouer si des spectateurs poussent des cris d'avertissement ou si quelqu'un s'interpose malgré le Golem qui tente d'empêcher toute montée sur la scène. Si la victime regarde ou pénètre dans la boîte, les résultats sont ceux indiqués plus loin. Sauf que la personne qui y entre en ressort toujours, ce qui n'est pas nécessairement le cas d'un personnage-joueur qui le fait sans y être invité par le Docteur.

Après quelques minutes d'une attente tendue, la victime réapparaît par le fond de la boîte, visiblement secouée, peut-être même folle, et Grimoire la renvoie dans l'assistance qui applaudit nerveusement. C'est la fin du spectacle. Le rideau tombe et seuls le Golem et le Docteur restent sur la scène. Les personnages-joueurs peuvent revenir pour la seconde représentation ou fureter dans les alentours.

Les spectacles suivants

Les spectacles suivants se déroulent identiquement au premier, à supposé qu'il n'y ait pas d'intervention des personnages-joueurs. La nuit d'après, si les personnages s'abstiennent, la question fatale est posée par une dame timide. À l'annonce de la terrible réponse du Golem, elle s'enfuit de la tente, hystérique.

L'homme qui doit mourir

Le pauvre homme du premier spectacle n'en a plus pour longtemps. Il a lui-même mis le destin en marche par sa question téméraire, car le Docteur assure la véracité de ses prédictions en envoyant le Golem le tuer cette nuit même. Les personnages-joueurs peuvent en apprendre plus sur l'homme en

l'interrogeant. Il s'agit d'Oskar Schmee. Il dirige un petit hôtel des quartiers pauvres de la ville et souffre de tuberculose. Il a maintenant peur que la maladie l'emporte. Il retourne à son hôtel aussi vite que possible. Il accepte éventuellement de discuter avec les personnages-joueurs si ceux-ci cherchent à le rassurer, sinon, il voit en chacun une menace potentielle et s'enfuit, à moitié fou, dans la nuit.

Si les personnages-joueurs le suivent, voir *Après le spectacle* page suivante.

Les cinq boîtes mystérieuses

Chaque boîte contient tout un monde étrange, à l'exception de celle qui abrite le Golem. Regarder ces mondes, ou y pénétrer, entraîne des conséquences variables en fonction de la boîte choisie.

Quand un personnage-joueur réussit à en ressortir, il le fait par le fond, même si celui-ci ne présente aucune porte ou autre issue.

La cinquième boîte ne sert qu'à abriter le Golem au repos.

Carrés

DE L'EXTÉRIEUR : regarder à l'intérieur de cette boîte révèle un monde de symboles mécaniques étranges mais ordonnés. Appelle un jet de Santé Mentale pour une perte de 0/1D4 points et, en cas d'échec, le personnage-joueur doit obéir aveuglément au premier ordre qui lui est donné.

DE L'INTÉRIEUR : un monde d'ombres et de formes mouvantes bizarres qui se déplacent toutes avec précision et ordre, mais l'ordre d'un esprit malade. Des bandes blanches et noires alternent dans des couloirs qui guident la victime en avant, jusqu'à ce qu'elle soit complètement perdue. Des créatures à structure cubique la capturent et l'enchâssent pour la déplacer çà et là. Un personnage-joueur ne peut échapper à ce monde qu'en traversant le centre exact d'une forme carrée (comme celle d'une créature, par exemple). Hans ou Freda le devine sur un jet d'Idée réussi mais pas Konrad ou Fulminato.

FOLIE : un séjour dans cette boîte ne tire pas à conséquence avec la réussite d'un jet de SAN. En cas d'échec, la victime rêve de formes carrées et, au réveil, fait preuve de mégalomanie. Persuadée qu'elle seule possède les réponses aux problèmes de la vie, elle croit que les autres ne sont que des niais incapables de vivre sans son aide et sa ferme direction. Elle finit par perdre tout respect pour la vie des autres.

Triangles

DE L'EXTÉRIEUR : une flèche orgueilleuse s'élève du sommet d'une énorme pyramide dans un ciel désolé. Jet de Santé Mentale, S.V.P. En cas d'échec, le personnage-joueur perd 1 point de SAN, est pris de vertiges et finit par s'évanouir.

DE L'INTÉRIEUR : les pyramides et les triangles se coupent et se croisent pour créer d'autres triangles. Le personnage-joueur erre dans un monde d'angles aigus noirs et blancs ou monte d'un triangle à l'autre jusqu'à se retrouver sous le ciel entrevu plus tôt. De là, il voit au-dessous de lui un mur comme une pointe d'épingle. Mais il glisse sur les flancs d'une énorme pyramide et se retrouve dans le monde des triangles. Seul un jet réussi de Comptabilité (ou sous INT x 2) permet au personnage-joueur de maîtriser les mathématiques qui conditionnent son évasion.

FOLIE : un séjour dans cette boîte ne tire pas à conséquence pourvu que l'on réussisse un jet de Santé Mentale. En cas d'échec, la victime rêve de formes triangulaires et, au réveil, fait preuve de mégalomanie. Persuadée qu'elle seule possède les réponses aux problèmes de la vie, elle croit que les autres ne sont que des niais incapables de vivre sans son aide et sa ferme direction. Elle finit par perdre tout respect pour la vie des autres que son esprit malade juge imperméables à la raison.

Spirales

DE L'EXTÉRIEUR : une spirale vertigineuse capture le regard jusqu'à ce que le personnage-joueur ne puisse plus faire la différence entre le réel et l'illusion. En cas d'échec du jet de Santé Mentale, la victime croit rêver et rien de ce qui se passe dans les 1D6 heures qui suivent n'est perçu comme réel.

DE L'INTÉRIEUR : Dans ce monde circulaire, étrange et coulant, des cercles d'ombre et de lumière s'empilent et tournoient. La victime est entraînée dans un mouvement fluide, de cercle en cercle, de disque noir en disque blanc. Lorsque les cercles se mettent à former un couloir annelé (ce qui arrive environ toutes les dix minutes), le personnage-joueur peut y plonger et s'échapper. Cela demande un jet réussi d'Idée et de Sauter.

FOLIE : sur l'échec d'un jet de Santé Mentale, le personnage-joueur ne sait plus distinguer ce qui est réel de ce qui ne l'est pas. Il doit systématiquement faire des jets d'Idée pour se décider. Après quelque mois, il ne vit plus que dans son propre monde imaginaire.

Infini

DE L'EXTÉRIEUR : plus étrange encore, cette boîte marquée du signe de l'infini offre un point de vue sur le temps et l'espace, un panorama d'étoiles noires et blanches, de tunnels infinis noirs sur fond blanc, blancs sur fond noir. Il en découle une perte de Santé Mentale de 1/1D6 points et, en cas d'échec, la victime se croit morte pour 1D10 rounds ; elle n'est plus qu'un esprit dans ce monde.

DE L'INTÉRIEUR : la victime va être amenée jusqu'au seuil de la mort. Si le Docteur le peut, il y fait entrer Freda car il croit que sa beauté pourrait charmer la mort elle-même. Quiconque s'y retrouve découvre de grands tunnels noirs et blancs qui s'enfoncent sans fin et l'entraînent toujours plus loin. Mais s'il atteint le bout, le voyageur meurt. Pourtant un simple demi-tour exécuté avant cette échéance suffit à le sauver.

FOLIE : sur un échec d'un jet de Santé Mentale, la victime s'effondre dans un état comateux. À traiter comme une folie temporaire.

Après le spectacle

Une fois le spectacle terminé, le script propose plusieurs options. Si les personnages-joueurs choisissent une version imprévue, essayez de l'inclure à l'une de celles qui suivent, sinon enchaînez tout de même dessus.

ENQUÊTE À LA FÊTE FORAINE : passer la fête au peigne fin ne permet d'obtenir qu'une maigre récolte de renseignements. À l'exception de l'infâme médecin, les forains sont raisonnablement honnêtes. Le Docteur travaille ici depuis plusieurs années, mais sa nouvelle et désagréable personnalité coïncide avec son récent retour de l'Est. Personne ne sait où il vit. Pour le découvrir, il faut le suivre.

Faites un montage : une succession de plans où les personnages-joueurs discutent avec différentes personnes, après lesquels le Gardien peut se contenter de raconter ce qu'ils ont appris.

SUR LA PISTE DU DOCTEUR : le Docteur s'en va après le second spectacle et se fait accompagner par le Golem, qui charge les boîtes à l'arrière de la carriole ; ils conduisent celle-ci à travers la ville jusqu'à leur misérable habitation. Le véhicule, tiré par un âne, est facile à suivre, mais si les personnages-joueurs manquent de discrétion, Grimoire peut envoyer le Golem découvrir qui les suit.

SOUS LA TENTE : la fouille de la tente est rendue difficile par la présence du Docteur. L'emploi de quelque ruse peut l'inciter à en sortir, ou bien Fulminato s'il est devenu l'allié des autres personnages-joueurs. Une perquisition nocturne après le départ de son propriétaire est plus aisée, mais les boîtes n'y sont plus.

Le crieur reste nuit et jour dans l'enceinte de la fête et peut être attiré vers la tente du Docteur par tout mouvement suspect. Il est de même possible de détourner son attention, en utilisant par exemple le charme de Freda, mais il n'est pas question de le corrompre. C'est un être vil et brutal, qui n'hésite pas à se servir de sa matraque sur les têtes des éventuels fouineurs.

Avec un jet réussi de Trouver Objet Caché, la fouille fournit un indice : un journal datant de trois semaines, qui relate le séjour de l'attraction du Docteur Grimoire à Berlin. Y sont aussi rapportés les meurtres inexplicables de six personnes étranglées par un assassin d'une force inhumaine. Le journal est rangé dans un bagage en toile remplie de ficelles, de cire et autre bric-à-brac sans intérêt.

La nuit du Golem

Si les personnages-joueurs suivent l'Homme Qui Doit Mourir, ils peuvent assister ou même s'opposer aux événements suivants, à condition d'être vifs et courageux. Il en est de même s'ils pistent le Golem à partir de la maison du Docteur.

Le Golem a reçu l'ordre de tuer la personne qui a posé la question fatidique. S'il s'agit d'un des personnages-joueurs, c'est lui qui est condamné. Magog est dépourvu de sens moral mais pas d'intelligence. Si possible, il attaque quand la victime est seule, de manière à ce que personne ne connaisse son rôle.

Si Oskar Schmee est bien la victime, le monstre attend, sous un pont proche de l'hôtel où le malheureux est installé, que toutes les lumières s'éteignent à l'exception de celles de la réception. Il approche alors furtivement et traverse l'accueil où dort le veilleur de nuit. Le pauvre hôtelier, Schmee, est surpris par son arrivée et s'évanouit de saisissement, ce qui permet au Golem d'accomplir sa tâche sans rencontrer de résistance puis de disparaître dans la nuit.

Et les personnages-joueurs ?

S'ils surveillent les lieux, ils sont sans doute trop loin pour intervenir. Mais s'ils ont suivi de près la créature et s'interposent pour empêcher l'attaque, celle-ci les assomme. Ils se réveillent des heures plus tard au poste de police.

VOUS ÊTES SOUPÇONNÉS DU MEURTRE D'OSKAR SCHMEE !

Si les personnages-joueurs arrivent en force sur le Golem, le Gardien doit lui donner la possibilité de fuir. Il est important que la créature soit détruite, mais plus tard, dans le cadre d'une scène appropriée du point de vue dramatique.

La maison du Docteur

Les personnages-joueurs qui suivent les boîtes mystérieuses devraient aisément découvrir l'adresse du Docteur. La sinistre baraque est à l'écart de la rue, entourée de buissons envahissants et de grands arbres noirs.

Juste à ce moment, le film saute, repart et saute encore. La pellicule de cette scène est abîmée. Le plan séquence sur la maison dans l'ombre blanchit parfois ou s'assombrit jusqu'à plonger les personnages-joueurs dans les ténèbres. Intercalez à discrétion ce type de défaut pour ajouter à l'atmosphère.

Plus tard, le Gardien peut décider que d'autres plans ont ainsi souffert, par exemple la scène d'un personnage-joueur qui traîne en longueur peut être raccourcie si l'état de la pellicule nécessite une coupe enchaînant directement sur la conclusion.

Un maître d'hôtel sinistre

Vienke, le domestique du Docteur, habite sur place. Si les personnages-joueurs se présentent en l'absence de Grimoire, il se montre particulièrement vigilant. Il les fait entrer et s'excuse pour aller préparer du thé.

En fait, il en profite pour les espionner pendant un moment. S'ils commencent à fouiller la maison, l'homme s'engage dans le réseau de passages secrets qui dessert presque toute la construction et n'en sort que pour étrangler les importuns qu'il peut surprendre.

Le jour, la maison est sombre. La nuit, les lampes projettent sur les murs des motifs inquiétants d'ombre et de lumière. L'atmosphère se prête bien à ce jeu de cache-cache meurtrier et Vienke est fou, bien sûr.

Le jardin et les alentours

Le jardin et le terrain qui s'étend derrière la maison sont envahis par les mauvaises herbes et les pierres. L'endroit ressemble à un cimetière. Peut-être en était-ce un, d'ailleurs.

Le rez-de-chaussée

On n'en découvre que l'entrée et un couloir central. Les personnages-joueurs n'ont qu'à ouvrir chacune des quatre portes du corridor pour représenter la fouille des pièces de ce niveau ; les décors correspondants n'ont, en effet, pas été construits. Un escalier monumental mène au premier, puis au grenier.

L'étage comprend quelques chambres noyées sous une épaisse couche de poussière, sans intérêt, et celle du Docteur.

La chambre du Docteur

La porte, au bout du couloir, est verrouillée. La chambre est sombre, uniquement meublée d'un grand lit massif et d'un coffre de marine, fermé à clé lui aussi. Il contient un vieux traité sur les arts ténébreux.

Magies de l'Ancienne Prague a été écrit en latin médiéval par un anonyme du 13^{ème} siècle. Les pages sont fragiles, cassantes et couvertes d'épais caractères gothiques. Ce volume lourd et richement relié discute d'une magie bien antérieure à sa rédaction.

Feuilleter le livre pendant une journée permet d'obtenir quelques informations sur les boîtes. Elles sont mentionnées comme les Quatre Armoires Secrètes, créées, dit-on, par un érudit de l'Est, et renfermeraient les mystères de l'univers. Personne n'a jamais apporté la preuve d'un tel contenu, d'autant plus que les boîtes ont rendu fous ou tués leurs propriétaires successifs.

Le livre révèle aussi le secret du Golem. Un chapitre aborde la création de ses semblables et raconte comment un rabbin en fabriqua un pour défendre les pauvres fidèles de la ville dans laquelle il vivait et la mauvaise fortune que connurent ses bonnes intentions.

Le sort *Créer un Golem* figure dans le livre : il nécessite une pleine boîte d'argile et le sacrifice définitif de 5 points de POU et de 1D10 points de SAN.

Le grenier

L'escalier central se poursuit et arrive dans une petite pièce sous les combles, mal éclairée par une verrière. Elle ressemble un peu à la mansarde où vit Konrad (il s'agit du même décor réaménagé). Des ombres obliques coupent l'espace, même la nuit, car un lampadaire brille alors dans la rue. Les boîtes sont installées ici quand elles ne sont pas à la fête foraine ou sur la carriole du Docteur. La porte du grenier n'a pas de serrure, mais elle coince et ne s'ouvre qu'après une forte poussée.

Toutes les boîtes sont verrouillées à l'exception de la cinquième. Le Golem peut être là ou pas suivant les meurtres prévus. Le Docteur garde toujours les clés des boîtes sur lui, mais les portes peuvent être forcées si on s'y emploie vigoureusement.

Le maître d'hôtel attaque

S'il ne le fait pas ailleurs, Vienke attaque certainement dans la chambre du Docteur. Le Gardien devrait jouer la scène et lui permettre de sortir par surprise d'un panneau secret pour s'y réfugier ensuite, car l'image de mains crochues qui manœuvrent un panneau secret est une pierre d'angle du cinéma muet d'horreur. Dès que les personnages-joueurs entreprennent de fouiller la maison, Vienke décide de les assassiner. Malgré ses étranges manières, il ne leur fera pas de mal s'ils se comportent comme des invités normaux.

Le jour suivant : le tueur rôde ?

Pendant la nuit, le Golem a certainement fait une nouvelle victime. Si c'est le cas et si la police ne soupçonne aucun personnage-joueur pour ce nouveau meurtre, les journaux rapportent l'histoire de l'étrangleur mystérieux et de sa malheureuse victime. Les titres suffisent ; leur violence sinistre dépeint parfaitement la terrible réalité.

Si les personnages-joueurs sont maintenant au courant des activités du Docteur et de son Golem, ils peuvent vouloir avertir les autorités (Hans est le mieux placé pour s'en charger).

Les policiers ne prennent pas très au sérieux les histoires de géant d'argile qui se glisse dans la nuit pour étrangler les gens, mais ils s'intéressent alors au Docteur, aiguillés par leur défiance innée à l'égard des gens du spectacle et du voyage.

Un policier à grosses bacchantes se rend à la maison de Grimoire et demande à le voir. Si les personnages-joueurs sont présents, ils sont écœurés par la servilité du Docteur. Il fait tout ce que lui demande l'agent et se montre l'obéissance personifiée. Il va jusqu'à exhiber le Golem et explique qu'il n'est animé que par une illusion de scène. En démontrant qu'il est fait d'argile et donc incapable d'un mouvement autonome, il persuade sans hésitation le policier. Il peut difficilement en être autrement vu le manque de preuves ; les déclarations des personnages-joueurs sont ensuite reçues avec la plus grande méfiance.

Le second spectacle

Si les personnages-joueurs assistent une nouvelle fois au spectacle du Docteur et de son Golem, ils voient une autre victime être désignée : une veuve, Frau Klauben, une dame nerveuse qui vit dans un petit pavillon aux limites de la ville. Ils peuvent essayer de la sauver de diverses manières : en l'avertissant, mais elle est terriblement méfiante ; en prévenant les autorités (mais s'ils n'en sont pas à leur premier essai, la police ne leur accorde aucune confiance) ; ou en attendant le Golem. Encore une fois, celui-ci fuit si le danger est trop grand.

Le Comte

Pendant ce temps, un nouveau développement apparaît. Le Comte Vostok arrive à Brême. À peine a-t-il envoyé sa lettre à Konrad qu'il change ses plans ; il vient personnellement rechercher ses boîtes, bien qu'il espère que Konrad a déjà accompli l'essentiel de l'enquête. Le Comte accoste la ville sur le Vaisseau Fléau (voir la suite). Cet événement ne passe pas à l'écran ou simplement sous la forme d'un plan rapide sur un navire qui entre dans le port.

Les personnages-joueurs en entendent d'abord parler grâce à Konrad. Un message lui est transmis par sa propriétaire ; un homme étrange l'attend. Bien sûr, la convocation arrive après le crépuscule, moment où l'étudiant est sans doute à la fête

foraine, mais où qu'il soit, sa propriétaire le retrouve. Elle est bien trop inquiète au sujet de cet homme qui se dit l'employeur de Konrad pour qu'il en soit autrement. Elle tend une carte à son locataire, marquée du sceau du Comte, le blason des Vostok.

Un tête-à-tête avec le Comte

Konrad se rend au rendez-vous seul ou accompagné. S'il revient seul à sa mansarde, le rôle du Héros Condamné lui échoit. Le Comte lui suture toutes les informations dont il a besoin, tout en restant dans un recoin sombre de la pièce. Mais une fois qu'il sait où trouver les boîtes et le Docteur, il se montre tel qu'il est : une terrifiante bête de proie.

Le Comte dévoile sa maigre silhouette, ses mains crochues et sa tête hypertrophiée. Ses dents sont longues et pointues comme celles d'un rat. Aucun cheveu, une étrange lueur dans le regard, c'est l'incarnation d'un cauchemar.

Il saute sur Konrad et tente de le mordre. Si son gibier s'échappe, il le poursuit jusqu'à ce qu'il se réfugie auprès d'autres personnes. Le Comte tourne alors son attention sur les boîtes. Sinon, il le mord et boit son sang.

La bonté de certains Gardiens peut faire que Konrad survive à la morsure de Vostok. Dans ce cas, il devient un serviteur du Comte, un esclave de ses volontés. Il suit ses ordres même à l'encontre de ses amis. L'acteur qui joue Konrad doit bien garder à l'esprit que les intérêts du Comte sont désormais les siens. Si son maître meurt, le pauvre Konrad, exsangue, est libéré de sa servitude, mais il est très affaibli et il lui faudra bien des soins avant de recouvrer la santé.

Si Konrad est accompagné

Si Konrad emmène quelqu'un avec lui, le Comte se comporte différemment. Très poli, charmant même, il fait oublier son apparence surprenante par ses manières élégantes et respectueuses. La beauté de Freda le subjugué immédiatement. Dès cet instant, il est déterminé à s'emparer d'elle, en plus de ses boîtes perdues.

Le Comte Vostok demande aux personnages-joueurs s'ils peuvent apporter les boîtes à son navire qui l'attend au port. Il propose de richement récompenser Konrad et montre une bourse pleine de pièces d'or. Il annonce que les boîtes doivent être embarquées avant l'aube et —

ALORS VOUS AUREZ VOTRE RÉCOMPENSE !

Le coup du Docteur

Dans la soirée, le Docteur envoie le Golem contre les personnages-joueurs. Il projette d'enlever Freda, de l'interroger et de la faire pénétrer dans la boîte de l'infini. La beauté de la jeune fille l'a frappé au point qu'il la croit capable de séduire la mort elle-même. Le petit groupe est probablement en train de décider s'il doit ou non s'emparer des boîtes mystérieuses pour les emporter au bateau du Comte. Il pourrait même décider d'aller fouiller le navire. Mais avant de pouvoir intervenir, le Golem s'empare de Freda.

Sur les toits

Sans autre raison valable que mettre en valeur l'impressionnante maîtrise du réalisateur, le Golem s'enfuit par les toits avec Freda. Dans de telles scènes, les héroïnes n'opposent de défense que pour la forme. Plus tard, Freda peut essayer de charmer son ravisseur, mais elle n'en est pas capable tant qu'il ne l'a pas tenue dans ses bras pendant au moins dix minutes. Le monstre court dans un paysage de toits anguleux, de panoramas peints, d'ombres inquiétantes et de précipices vertigineux suivant un trajet contorsionné. Il cherche à atteindre le toit de la maison du Docteur et son grenier, où son maître l'attend.

Si les personnages-joueurs engagent la poursuite, ils atteignent également le grenier. Freda peut Charmer la créature, ce qui entraîne la perte du Golem. Sinon ses amis doivent

s'occuper du Docteur et du monstre simultanément. Vienne, s'il n'a pas déjà trouvé sa fin, accourt aussi.

Si le Golem doit combattre sur les toits, il prend soin de déposer d'abord Freda. S'il est précipité au pied des maisons, il explose en mille morceaux sur les pavés de la cité.

La fin du Docteur

Si le Docteur se retrouve en position d'infériorité, il essaye de s'enfuir là où ses ennemis devraient connaître une fin tragique : la Boîte de l'Infini. Mais il laisse tomber ses clés comme le remarque le rusé Hans ou Fulminato. Les personnages-joueurs peuvent le poursuivre à travers les Boîtes, mais sans jamais le rattraper.

Sur un jet d'idée réussi, quelqu'un décide de verrouiller les Boîtes et de détenir le Docteur dans cette terrible prison jusqu'à l'arrivée de la police. Au premier tour de clé pour déverrouiller le couvercle, celui-ci s'ouvre de lui-même et le cadavre du prisonnier tombe par terre.

Les Gardiens ayant une faiblesse pour le spectaculaire mettront aisément en scène une course poursuite à travers les quatre boîtes.

Les personnages-joueurs peuvent aussi choisir de conduire la police ou même le Comte dans le repaire du Docteur.

Si le Comte et le Docteur se rencontrent, Grimoire est surclassé sans son Golem. Il reconnaît la véritable nature du Comte, hurle, se tient la poitrine et tombe raide mort. (Les combats entre monstres n'appartiennent pas à l'ère du muet ; ils sont plus à leur place dans les productions *Universal* des années 40.)

Le Vaisseau Fléau

D'une manière ou d'une autre, les personnages-joueurs doivent combattre le Comte. Que ce soit pour sortir Konrad, voire Freda de ses griffes, ou en lui amenant naïvement les boîtes. De toute façon, ils se rendent sur le Vaisseau Fléau où se terre le monstre.

C'est un grand navire à voiles, ancré dans le port de Brème. Du brouillard monte des eaux et l'entoure entièrement ; toute la scène est vue à travers un halo cotonneux. Des hordes de rats s'en déversent ; les rues qui mènent aux quais en sont envahies. Quand les personnages-joueurs atteignent le bâtiment, ils doivent marcher sur les rats pour embarquer et y perdent 0/1D3 points de SAN.

De jour, le Comte repose dans la cale plongée dans l'obscurité ; en cas d'attaque il peut se réveiller, se défendre ou fuir.

La nuit, il parcourt le pont et la passerelle semblant glisser tel un spectre ou une apparition surnaturelle. Si les personnages-joueurs lui amènent les boîtes, il est ravi et les invite à dîner. Mais dès que leur méfiance est apaisée, il lâche ses rats sur eux après s'être emparé de Freda. S'ils n'ont pas les boîtes, la nature maléfique du vampire ne tarde pas à se manifester. Il devient très insistant et agrippe leurs vêtements tout en les questionnant, exigeant de savoir pourquoi ils sont revenus bredouilles —

**ELLES SONT MA PROPRIÉTÉ !
IDIOTS ! ESSAYEZ-VOUS DE ME VOLER ?**

S'ils refusent de répondre, sa violence l'emporte et il attaque.

Les personnages-joueurs qui ont l'occasion de fouiller le navire n'y trouvent trace d'aucun équipage. C'est un vaisseau fantôme que le Comte n'utilisera pas pour rentrer chez lui. Il se servira de la carriole du Docteur, qui transportait les boîtes, et partira par la route. Pour cela, il lui faut un allié. Si le Golem est détruit et Konrad mort, Fulminato peut faire l'affaire.

Le sort du Comte

Les personnages-joueurs devraient en décider. Pour une mort appropriée, on le retrouve s'échappant avec les boîtes et

Freda. La beauté de celle-ci l'amène à commettre une erreur fatale. Peut-être réussit-elle à le faire tomber dans un piège et meurt-il sous la lumière du soleil.

À Brême, les autorités de la cité vont certainement vouloir brûler son navire en comprenant qu'il est la source des rats qui infestent la ville. Les personnages-joueurs le leur désignent peut-être, ou y mettent le feu eux-mêmes. D'une construction ancienne, presque entièrement en bois, il brûle immédiatement comme l'enfer.

Une fois le Comte mort, ses serviteurs, les rats, tombent raides. Il semble que le film va s'achever sur le spectacle d'une ville envahie par les cadavres de ces rongeurs.

Si le Comte réussit à s'échapper, le Gardien peut mettre en scène une de ces fins qui appellent une suite : c'est Vostok qui revient avec les Boîtes Mystérieuses ou c'est un autre docteur fou qui s'en empare. Cela n'est pas nécessairement un constat d'échec, pourvu que le Docteur meurtrier et son Golem aient été arrêtés, que l'invasion des rats ait été endiguée et que Hans et Freda soient réunis. Vivre est parfois suffisant.

FONDU ENCHAINÉ. Les dernières images montrent une cité rendue à la normale. Les lumières de l'aube chassent les ombres des rues tortueuses et, au loin, on voit la fête foraine qui déménage. La paix est revenue.

Cauchemar final

Un instant. Maintenant tous les personnages-joueurs, même les morts, doivent faire un jet de SAN. Le film n'est pas encore fini. Ceux qui échouent se retrouvent narrateurs de cette histoire démente. Ils sont assis dans le jardin d'un asile et délirent sur le Comte, le Docteur et le Golem. Tous les personnages du scénario sont présents sous une forme innocente : le Golem est une statue du jardin ; le Docteur Grimoire est le Médecin Chef de l'asile ; le Comte Vostok est un très vieux jardinier. Les autres protagonistes, plus sains d'esprit, sont aussi là dans les rôles des familles pleines de sollicitude et du personnel. La folie du personnage-joueur dément a créé toute cette histoire et il est finalement conduit hors de l'écran par le docteur que son rêve lui désigne comme fou dangereux.

Si tous les personnages-joueurs réussissent ce tirage, le Gardien considère qu'il s'agit d'un exemplaire rare du film, le seul connu à ne pas posséder la fameuse fin révélant que toute cette histoire n'est que le délire d'un dément. Cette version a, semble-t-il, été mise au point par les producteurs pour le marché américain, craignant que la fin originale ne soit trop sombre pour plaire là-bas.

FONDU AU NOIR.

Caractéristiques

Magog le Golem

Il a l'apparence d'un beau géant, les cheveux coupés au bol, vêtu d'un pantalon et d'une paire de bottes, le tout sculpté dans l'argile. Au milieu de la poitrine, il porte une étoile de David, emblème de son origine : il était le serviteur d'un rabbin du Moyen Âge. Le Golem n'obéit qu'au Docteur Grimoire, mais il peut hésiter pendant un round suite à un jet réussi de Persuasion ou d'Art (Chanter). Le Golem a deux points faibles. Le premier est son étoile de David, qui lui sert de cœur ou de source d'énergie, et qui peut lui être enlevée. Le second le rend vulnérable aux chutes d'une grande hauteur. Sachant qu'on peut lui prendre son insigne, le Golem y porte la plus grande attention et frappe ou repousse quiconque veut s'en approcher, à l'exception de Freda qui peut gentiment cueillir l'étoile sans difficulté. Une chute d'une grande hauteur sur un sol dur brise le Golem, mais une surface souple l'accueille sans lui faire aucun mal.

MAGOG LE GOLEM, agent infantile de la vengeance d'autrui

FOR 30	CON 30	TAI 20	INT 2	POU 10
DEX 10	APP 8	ÉDU 0	SAN 0	PV 25

Bonus aux dommages : + 2D6.

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ; Lutte 55 %, Dommages par étranglement s'il réussit un jet de FOR contre la CON de la cible sur la table de résistance ; FOR contre FOR pour s'en libérer.

Armure : 10 points d'argile durcie.

Compétences : Grimper 40 %, Sauter 25 %, Suivre une Piste 75 %.

Pose typique : Repos paisible, Détermination meurtrière.

Docteur Grimoire

Malgré son apparence négligée et peu engageante, le Docteur est un ennemi formidable car il dispose de Magog le Golem. Ce despote maléfique n'hésite pas à recourir au meurtre pour démontrer l'authenticité de son spectacle de foire. Il se prend pour un génie de la métaphysique, mais comprend à peine les secrets des boîtes du fait de son étroite et tyrannique vision des choses.

DOCTEUR GRIMOIRE, 67 ans, fakir de foire dément

FOR 9	CON 8	TAI 9	INT 19	POU 19
DEX 11	APP 7	ÉDU 21	SAN 0	PV 9

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Canne 65 %, 1D4 ; Golem 100 %, dommages voir Golem.

Compétences : Baratin 86 %, Conduire Charrette 54 %, Discrétion 50 %, Écouter 65 %, Marchandage 67 %, Occultisme 86 %, Persuasion 80 %, Pharmacologie 43 %, Psychologie 44 %.

Pose typique : Regard de triomphe sauvage.

Comte Vostok

C'est le vampire modèle du cinéma muet qui trouve son origine avec le Comte Orlock, le Nosferatu. Il n'a pas grand-chose de la force supérieure du vampire classique ou de ses capacités et il compte plutôt sur son apparence étrange pour créer la terreur et sur ses ruses et artifices pour sortir victorieux des confrontations. Il peut être éliminé par les méthodes classiques, le pieu ou le soleil, mais le soleil le fait s'effacer sans laisser de traces. Sa fin classique réside dans un piège tendu par l'héroïne Freda, qui peut le Charmer tout comme elle peut Charmer le Golem. Le Comte veut récupérer sa propriété ; les Boîtes excitent encore son esprit blasé. Il est plus subtil que le Docteur mais il n'en est pas moins un être vil et maléfique.

COMTE VOSTOK, 200 ans et plus, vampire hideux

FOR 14	CON 10	TAI 16	INT 20	POU 20
DEX 18	APP 3	ÉDU 19	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Morsure 65 %, 1D4 au premier round + succion du sang ; jet de POU contre POU pour asservir la victime.

Rats 100 %, le troupeau de rats agit selon ses ordres, voir la 5^e édition du livre de règles, page 135.

Pose typique : Tend ses cruelles mains griffues, Montre les dents en gros plan.

Klaus

Le crieur est un personnage mineur toujours prêt à exécuter les volontés du Docteur. Freda peut le distraire de son devoir mais personne ne peut le corrompre. C'est un homme mauvais et violent qui n'hésite pas à se servir de sa matraque sur la tête des fouineurs.

KLAUS, 42 ans, crieur de foire et gros bras

FOR 15	CON 14	TAI 16	INT 8	POU 10
DEX 10	APP 9	ÉDU 12	SAN 45	PV 15

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ; Matraque 65 %, 1D6 + bd.

Compétences : Écouter 45 %, Intimidation 55 %, Trouver Objet Caché 63 %.

Pose typique : Regard méchant, Attitude servile.

Vienke

L'homme est fou et aussi meurtrier que son maître, le Docteur Grimoire. Il prend plaisir à jouer au chat et à la souris avec les personnages-joueurs s'ils fouillent la maison. Il peut accompagner le Docteur sur d'autres scènes.

VIENTKE, 51 ans, maître d'hôtel inquiétant

FOR 13	CON 8	TAI 15	INT 16	POU 12
DEX 15	APP 7	ÉDU 13	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Lutte 55 %, Dommages par étranglement s'il réussit un jet de FOR contre la CON de la cible sur la table de résistance ; FOR contre FOR pour s'en libérer.

Compétences : Discrétion 95 %, Écouter 90 %, Regards Étranges 76 %, Trouver Objet Caché 90 %.

Pose typique : Froncement de sourcil de profil.

Les personnages-joueurs

Freda Shicker



pures, ses actions jamais suspectes et sa beauté brille comme un phare.

Freda est l'héroïne par excellence. Les héroïnes du muet sont des êtres purs qui n'existent que pour être adorés par les héros et même, parfois, par les méchants. Pourtant elles sont d'une souche rustique et beaucoup plus résistantes physiquement et mentalement que leurs sœurs du parlant. Elles survivent à peu près à tout, aussi seule une catastrophe absolue peut provoquer la disparition de Freda. Elle est profondément éprise de Hans et complètement dévouée à Konrad. Ses raisons sont toujours

FREDA SHICKER, 19 ans, âme pure et noble

FOR 11	CON 13	TAI 9	INT 13	POU 16
DEX 12	APP 20	ÉDU 10	SAN 80	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Battre des Poings 85 %, sans aucune efficacité ; Charme 85 %, dure au moins dix rounds, habituellement fatal aux adversaires.

Compétences : Allemand 50 %, Art (Chant) 45 %, Discrétion 55 %, Esquiver 75 %, Grimper 43 %, Marchandage 25 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 38 %.

Pose typique : Supplication désespérée empreinte d'une certaine noblesse.

Fulminato

Il est l'ancien employé retors du Docteur Grimoire. Il cherche à se venger, à découvrir de quoi faire chanter son ancien patron, voire à rentrer en grâce. C'est le faire-valoir de la droiture des autres héros. Ses mobiles varient suivant les choix de son joueur. C'est un véritable Joker. Renvoyé par le Docteur avant d'avoir pu découvrir les secrets des Boîtes, il est dévoré par la vexation et la curiosité. Mais son alliance avec les héros n'est-elle pas qu'un faux-semblant destiné à renseigner Grimoire pour retrouver sa confiance ? Ses plans serviront-ils les héros ? Il est le seul personnage ambigu du film : il peut être un faire-valoir comique ou un méchant parfait. Fulminato ne devient peut-être l'allié du trio que parce que celui-ci s'intéresse au Docteur ou parce que la beauté de Freda le fascine.



FULMINATO, 43 ans, filou retors et raté

FOR 14	CON 10	TAI 8	INT 16	POU 15
DEX 9	APP 10	ÉDU 19	SAN 75	PV 9

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Dague 41 %, 1D6 ; Fouet 30 %, 1D3.

Compétences : Allemand 70 %, Baratin 48 %, Discrétion 37 %, Écouter 49 %, Esquiver 50 %, Histoire Naturelle 25 %, Italien 55 %, Marchandage 30 %, Occultisme 37 %, Pharmacologie 12 %, Psychanalyse 27 %, Se Cacher 25 %, Suivre une Piste 34 %, Trouver Objet Caché 44 %.

Pose typique : Ricanante.

Konrad Griess

Konrad est un étudiant plus appliqué et plus pauvre que Hans. Sa situation financière, constamment désastreuse, ne fait rien pour améliorer son tempérament nerveux. Il est l'ombre qui correspond au lumineux Hans. Sombre, morose, porté à la dépression et affligé d'occasionnels tics nerveux, Konrad réussit à être à la fois fataliste et inquiet. Malgré cela, il est très attaché à Hans et Freda qu'il considère comme le frère et la sœur qu'il était trop pauvre pour avoir. Konrad est le héros condamné ; il meurt pendant le film. Son acteur ne doit cependant pas le jouer avec un caractère suicidaire, mais prompt à prendre des risques insensés pour satisfaire une curiosité morbide. S'il survit malgré tout, l'aventure pourrait peser trop lourdement sur son système nerveux et le faire tomber raide mort à la fin de la dernière bobine.



**KONRAD GRIESS, 24 ans,
étudiant en Droit
et héros condamné**

FOR 13	CON 10	TAI 14
INT 15	POU 9	
DEX 12	APP 15	ÉDU 14
SAN 45	PV 12	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Allemand 70 %, Bibliothèque 50 %, Comptabilité 30 %, Discrétion 25 %, Droit 60 %, Écouter 33 %, Occultisme 27 %, Persuasion 70 %, Se Cacher 29 %, Trouver Objet Caché 39 %.

Pose typique : Expression fataliste et anxieuse.

Hans Gruber

C'est un jeune étudiant en médecine mais il s'intéresse moins à ses études qu'à sa fiancée Freda qu'il adore comme seul peut le faire un héros du muet.

Il est loyal à son ami Konrad et complètement dépourvu d'artifices. Résolu, solide et un peu lourd, Hans est inefficace mais plein de bonne volonté et de noblesse.

**HANS GRUBER, 20 ans,
héros et étudiant
en Médecine**

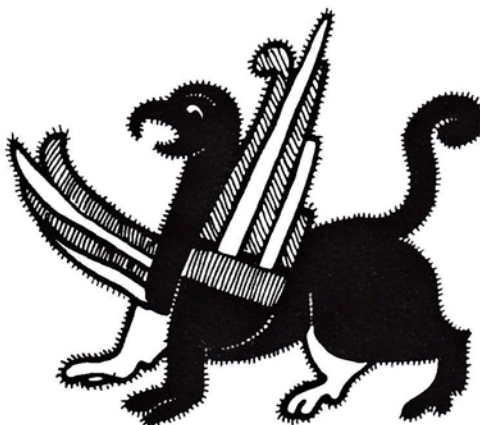
FOR 12	CON 14	TAI 13
INT 12	POU 12	
DEX 14	APP 16	ÉDU 14
SAN 60	PV 14	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd.

Compétences : Allemand 70 %, Bibliothèque 47 %, Biologie 20 %, Chimie 20 %, Esquiver 35 %, Grimper 50 %, Médecine 45 %, Pharmacologie 34 %, Premiers Soins 55 %, Psychologie 38 %, Sauter 40 %, Se Cacher 25 %.

Pose typique : Personnification de l'innocence, Serrer les mâchoires d'un air déterminé.





Château de sang (Chateau of Blood)

Une aventure en costume qui voit un groupe de voyageurs prendre innocemment refuge dans un château isolé. Ceux qui réussissent à le quitter en vie n'oublieront jamais l'endroit.

Nous sommes en quelque année du 19^{ème} siècle et l'Age de la Raison continue de frapper aux portes de la superstition dans l'antique Duché de Karlenstein. L'aventure est une classique Maison de l'Horreur des studios Hammer où les vêtements de soie ne sont jamais tachés que par du sang.

Le Gardien doit être averti que le sexe des personnages-joueurs est particulièrement important dans ce scénario et préparer l'aventure en gardant cela à l'esprit.

Des personnages-joueurs sont décrits en fin de scénario (mais des investigateurs existants peuvent leur être substitués) ainsi que des personnages secondaires. Ces derniers permettront aux joueurs des personnages massacrés de retrouver un rôle et de rester dans la partie.

Ces personnages-joueurs sont des individus réunis par les hasards du voyage, sans origines ni buts communs. Les joueurs peuvent en décider autrement, mais la construction de l'aventure vise à permettre aux personnages d'agir indépendamment les uns des autres.

La malle poste

Nous sommes dans la cour d'une auberge vaguement européenne, au cœur de l'hiver d'une année froide du 19^{ème} siècle.

Cette partie de l'Europe Centrale est si attardée qu'il importe peu que l'on soit en 1810 ou 1870. Ici le progrès n'existe pas et les anciennes coutumes n'y sont pas contestées.

Une diligence se prépare à traverser les montagnes qui marquent l'entrée du Duché de Karlenstein, pour se rendre à sa capitale, Karlensburg. Elle part de nuit car les gens du cru, craignant de nouvelles chutes de neige imminentes, vont fermer le col pour plusieurs jours ou plusieurs semaines.

La diligence transporte cinq passagers, leurs bagages, la poste, Johann le conducteur et deux gardes, Hans et Boris.

Conseil à l'auberge

L'aubergiste, un moustachu de forte carrure, s'active pour que tous soient prêts pour le départ. Il prend Johann à part et lui souffle des instructions que tout le monde, en fait, peut entendre.

"Contente-toi de suivre les ornières. Tu ne peux pas les manquer," grogne-t-il avec un fort accent slave. "Prends garde aux loups. Ces diables sont affamés et prêts à tout. Si tu les entends hurler d'une direction, alors ne fais rien. Mais si tu les entends des deux côtés, fouette les chevaux et ne tire plus sur les rênes avant d'être en sécurité à Karlensburg. "Il secoue la tête. « Les chevaux n'auront pas besoin

Les films d'horreur de la Hammer

Les films d'horreur de la Hammer sont les archétypes de la production de série B des années 60 et du début des années 70. Ils étaient faits rapidement (à une certaine époque, les studios Hammer tournaient un film par semaine) avec des budgets excessivement réduits.

L'horreur et la science-fiction n'avaient alors droit qu'aux petits budgets et cela ne commencera à changer qu'avec le succès isolé de 2001 à la fin des années 60. La réussite fracassante de *La Guerre des Étoiles* et de *Rencontres du Troisième Type*, une dizaine d'années plus tard, a incité les producteurs à réévaluer la rentabilité du genre. Les effets spéciaux coûteux sont rapidement devenus une caractéristique essentielle de ces films.

Les films Hammer sont plutôt caractérisés par les décolletés plongeants des actrices, les quantités généreuses de faux

sang, les effets spéciaux bon marché, les dialogues grotesques, le jeu lourd des acteurs, une intrigue boiteuse, les insuffisances de réalisation et d'insupportables morceaux de violons tziganes.

Il est facile de se moquer mais si on les compare aux films américains de l'époque, par exemple, *Caltiki* (1959) et *Creatures from the Haunted Sea* (1961), on constate que la Hammer faisait partie des découvreurs et des pionniers. D'une part, les films étaient en couleur et d'autre part, les décors ne tremblaient pas à chaque fois que quelqu'un passait devant.

Les meilleures productions de la Hammer associées à l'horreur proprement dite, une brillante observation psychologique et une révélation : les sinistres similitudes entre l'obsession puritaine et le mal à l'état pur. Ce sont leurs clichés exubérants, leur humour noir et leurs

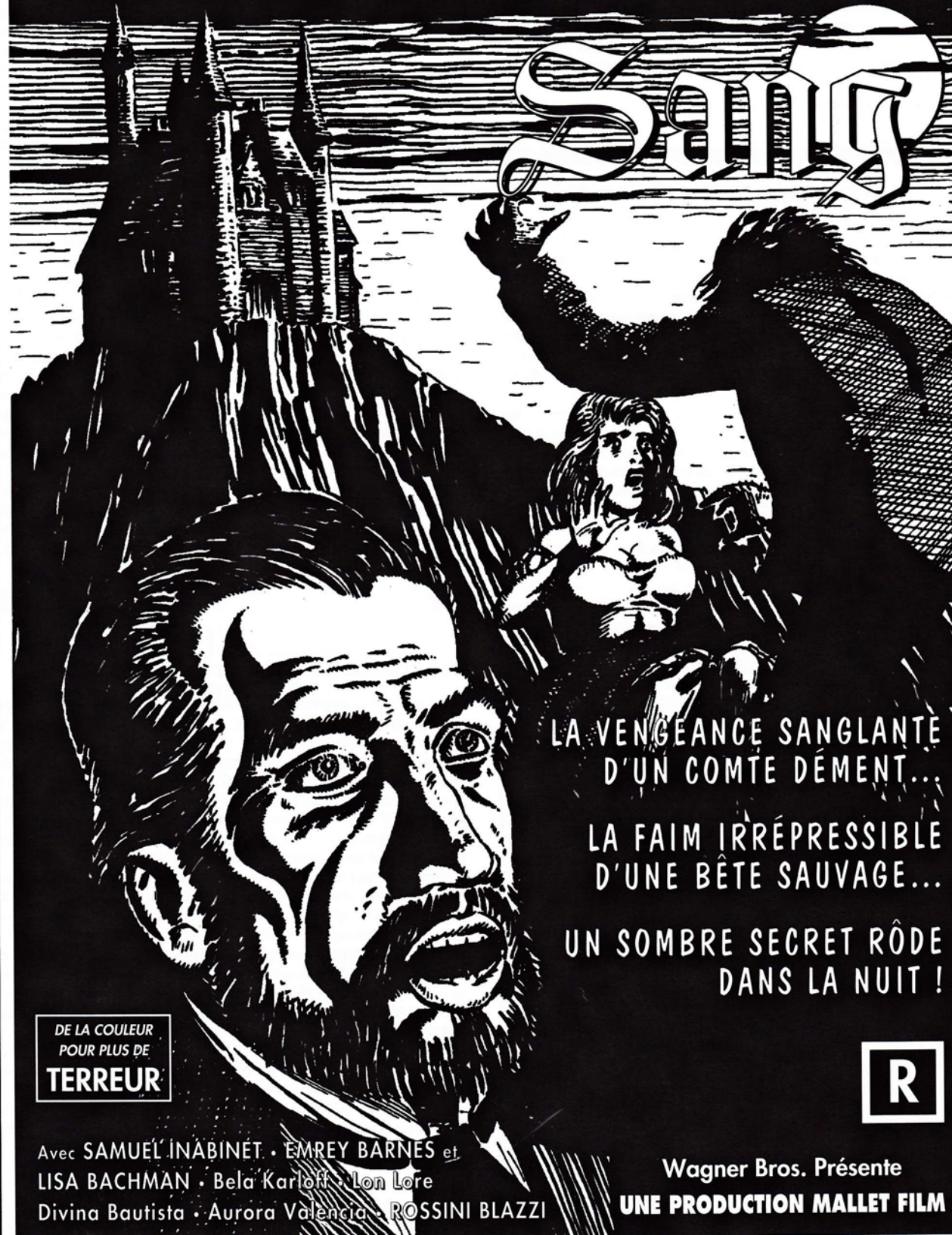
frissons de circonstance que nous souhaitons honorer par ce scénario.

Les grands films d'horreur de la Hammer comprennent *La Malédiction de Frankenstein* (1957), *La Fiancée de Dracula* (1958), *La Momie* (1958), *La Malédiction du Loup-Garou* (1961), *Kiss of Evil* (1962) est un extraordinaire classique. La trilogie des vampires lesbiennes, *The Vampire Lovers* (1970), *Lust for a Vampire* (1970) et *Twins of Evil* (1971), est remarquable surtout par le premier de la série qui est le meilleur. Le pire est innombrable. Le prix du strip-tease est probablement remporté par *Vampire Circus* qui a dû être largement censuré dans sa version vidéo américaine.

La Hammer a produit tant de films, de toute façon, que la liste des chefs-d'œuvre ou des plus mauvais n'est la même pour personne.

Château de

Sang



LA VENGEANCE SANGLANTE
D'UN COMTE DÉMENT...

LA FAIM IRRÉPRESSIBLE
D'UNE BÊTE SAUVAGE...

UN SOMBRE SECRET RÔDE
DANS LA NUIT !

DE LA COULEUR
POUR PLUS DE
TERREUR

R

Avec SAMUEL INABINET • EMREY BARNES et
LISA BACHMAN • Bela Karloff • Lon Lore
Divina Bautista • Aurora Valencia • ROSSINI BLAZZI

Wagner Bros. Présente
UNE PRODUCTION MALLET FILM

de beaucoup d'encouragement. Et aussi," il fouille dans sa chemise dont il finit par retirer un petit crucifix au bout d'une chaîne d'argent. "Aussi, prend ça. Dieu te bénisse, Johann." Les deux se signent et jettent un regard sombre dans la nuit.

Connaissance locale

Si un des personnages-joueurs pose des questions ou entame une conversation, les villageois soulignent deux points particuliers de ces montagnes. Tout d'abord, ils confirment la validité des avertissements de l'aubergiste à propos des loups. Ensuite, ils indiquent que les montagnes sont inhabitées, à l'exception du château et des terres d'un mystérieux reclus, le Comte Karlenstein. À son sujet, circule une histoire salace. Il ne prend à son service que des domestiques du beau sexe, pour la bonne cause évidemment.

Les montagnes

La voiture s'engage dans les montagnes et les lumières du village s'estompent dans le lointain. Les six chevaux n'ont pas la tâche facile et Johann doit fréquemment s'arrêter pour que l'attelage se repose. Après quelques heures vient la dernière montée, la plus raide aussi, et l'on demande à ces messieurs les passagers de bien vouloir descendre pour alléger l'équipage. Alors qu'ils s'exécutent, un hurlement vacillant s'élève quelque part devant eux.

"Un loup," dit Boris en proposant à ses compagnons une flasque tirée de sa poche.

La route étroite grimpe. À l'exception de Johann, les hommes marchent serrés derrière la voiture pour se protéger du froid. Les nuages se déchirent un instant et une lune de nacre éclaire un terrifiant ravin à quelques centimètres des roues droites du véhicule qui tournent lentement. À gauche, la roche nue est presque complètement déneigée par les vents acharnés. Aucun loup ne se montre, peut-être parce que rien ne peut survivre très longtemps ici.

Boris parle de vampires, de loups-garous, de voitures fantômes, d'apparitions tachées de sang et de mains de gloire. Au milieu de son énumération, il fait référence à une race de loups-garous uniquement femelles et précise, lubrique, qu'on dit qu'au sommet de la passion elles se transforment en loups et mettent en pièce leur partenaire humain effaré.

La lune disparaît et la nuit est totale. Enfin, les voyageurs arrivent au sommet du col. Les hommes, à demi-gelés, s'entassent de nouveau dans la voiture avec enthousiasme. Le dernier d'entre eux, Boris, regarde en arrière et crie, dans un sursaut d'horreur, "Vladniki !" puis plonge la tête la première dans la diligence.

Il désigne quelques volutes lumineuses et cotonneuses qui tournent doucement sur elles-mêmes, un peu comme des flocons de neige retailés par le vent. Pendant la descente de l'autre côté du col, l'obscurité est de plus en plus souvent percée par des milliers de choses qui brillent, juste à la limite du perceptible.

Les yeux écarquillés, Boris murmure, "Les batailles entre croyants et infidèles ont ravagé ces montagnes ; beaucoup y ont trouvé une fin horrible. Les âmes de certains morts deviennent vladniki. Chaque flocon est un infidèle tué, resté sur terre pour assouvir une revanche diabolique."

Les chevaux sont contents de ne pas s'attarder. Mais alors qu'ils dépassent les spirales de brouillard spectral, un chant terrible s'élève de chaque côté et de l'arrière du véhicule. Ce sont les hurlements, non pas d'un, mais de nombreux loups.

La meute

La voiture doit rejoindre la vallée loin en dessous, avant d'atteindre la sécurité de Karlensburg. Les loups sont partout, des ombres noires dans l'obscurité de la nuit. Ils se déplacent furtivement, affamés. Ces brutes meurtrières aussi grandes que des poneys se maintiennent au niveau de la voiture sans effort.

Les passagers entendent le fouet qui claque et sentent le véhicule qui accélère. Quelqu'un crie, "Ne fais pas l'idiot, Johann ! Tu vas tous nous tuer !" Garder le contrôle des chevaux pris de panique et de la voiture sur la route étroite demande un jet de Conduire un Attelage que le Gardien peut faire ouvertement pour Johann. Suivant le résultat, passez à la section *Johann perd le contrôle* ou *Johann garde le contrôle*.

Johann perd le contrôle

La voiture accélère et immédiatement les passagers savent que leur paysan de cocher n'est qu'un maladroit. Le véhicule réussit presque à passer le premier virage, mais pas tout à fait : il s'incline lentement sur le côté, se renverse et glisse avant de s'immobiliser. Les loups s'approchent, piétinant silencieusement la neige gelée, presque souriants, la langue pendante et les yeux brillant d'une lueur aussi froide que les étoiles.

Quand la voiture bascule, les voyageurs installés à l'intérieur perdent 1D6 Points de Vie s'ils ratent un jet de Sauter pour en sortir avant qu'elle ne s'écrase contre un talus.

Les passagers extérieurs doivent réussir un jet de Chance (pour éviter de se retrouver coincés sous la voiture ou pris au milieu des chevaux affolés) et un jet de Sauter (ou subir 2D6 points de dommage). Ceux qui sont prisonniers sous la voiture ou l'attelage ne peuvent se libérer sans aide, et les loups s'approchent. Pour les délivrer, un homme seul doit consacrer cinq rounds à cette tâche ; pour deux hommes trois suffisent, et pour trois hommes ou plus un seul round est nécessaire.

Pendant ce temps, les chevaux, les yeux écarquillés par la peur, se cabrent, ruent et se débattent. L'air glacial fume autour des animaux affolés. S'ils ne sont pas libérés de leur collier d'attelage avant 1D4 rounds, ils traînent l'épave (et ceux qui y sont emprisonnés ou emmêlés aux pièces du harnais) pendant deux rounds (un jet réussi de Chance ou d'Esquiver permet d'éviter de subir 2D4 points de dommages supplémentaires) avant de briser les rênes et de s'enfuir.

Les loups préfèrent poursuivre les chevaux plutôt que harceler les humains qui ont peut-être déjà fait usage de pistolets ou de mousquets. Quoi qu'il arrive, si les voyageurs tuent trois loups, ou un nombre que le Gardien juge plus approprié, la meute se retire.

Un jet sous INT x 3 permet de discerner de faibles lueurs plus bas dans la montagne, les lumières d'un château. Voilà où trouver aide et protection contre les enfants de la nuit.

Johann garde le contrôle

La voiture accélère et, immédiatement, les passagers perçoivent la grande compétence de Johann. L'homme n'est pas un quelconque paysan maladroit, mais un maître cocher accompli digne de servir une maison royale. La diligence distance les loups qui sont périodiquement masqués par les lacets de la route. Mais quand la pente s'adoucit, les bêtes coupent à travers bois et la voiture qui doit s'en tenir à la route sinueuse est bientôt rattrapée ! Boris crie que les lumières du château Karlenstein sont maintenant toutes proches.

Toutefois, au virage suivant, l'éclair blanc des dents du loup dominant les attend. Un coup de dents manque sa cible de justesse alors que la voiture file comme le vent. La meute, encouragée, plonge une fois de plus dans la forêt.

À l'avant-dernier virage, les bêtes sont partout autour du véhicule ; elles bondissent et mordent les rênes, les chevaux et les humains installés à l'extérieur. L'attelage hennit sauvagement et, dans un dernier coup de collier, distance les loups qui se regroupent et s'enfoncent de nouveau dans la forêt.

Une allée carrossable quitte la route peu après. Un portail rouillé et ouvert marque l'entrée du domaine du Comte Karlenstein. Au-dessus de lui s'inscrit en fer forgé la devise des Karlenstein.

Si le cocher dirige la voiture vers le château Karlenstein, les loups ne suivent pas. S'il ne va pas s'y réfugier, la meute rattrape

Hardi et affamé tel le loup d'hiver

à nouveau la diligence ; les chevaux paniquent et se cabrent. La voiture verse avec les mêmes conséquences que dans *Johann perd le contrôle*.

LOUP GÉANT, chef de meute

FOR 18 CON 18 TAI 13 POU 10
DEX 18 INT 5 PV 16

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Morsure 75 %, 1D8 + bd.

Armure : 2 points de fourrure.

Compétences : Esquiver 56 %, Suivre une Piste à l'Odorat 80 %, Trouver Objet Caché 60 %.

MEUTE DE LOUPS GÉANTS

Ces bêtes féroces se comptent par douzaines. Réutilisez les caractéristiques en fonction de la nécessité.

Armes : Morsure 65 %, 1D8 + bd.

Armure : 1 point de fourrure.

Compétences : Suivre une Piste à l'Odorat 70 %, Trouver Objet Caché 50 %.

	FOR	CON	TAI	DEX	PV
1	16	15	11	15	15
2	15	16	10	14	13
3	14	17	9	13	13
4	13	16	8	12	12
5	12	15	7	11	11
6	11	14	6	12	10
7	12	13	7	13	16
8	14	12	8	14	10

Le château Karlenstein

Le portail ouvre sur une longue allée bordée d'ormes, que l'hiver rend morne et sinistre. La neige vierge qui la recouvre ralentit les chevaux et étouffe le bruit des roues. Un unique hurlement de frustration marque l'arrêt de la chasse. Cette nuit encore, la faim attend les loups. Les arbres silencieux coupent les nappes de brouillard. Les chevaux écumant et fument quand ils pénètrent presque titubants dans la cour du château.

Il s'agit d'une ancienne forteresse médiévale réaménagée. Les créneaux édentés n'ont pas été réparés. Des vitraux brillent aux étages supérieurs, mais les petites fenêtres du rez-de-chaussée, trop petites pour qu'un homme s'y glisse, sont fermées par des volets. De la lumière éclaire une fenêtre du haut.

Le château et les écuries, plus récentes de quelques siècles, sont construits en pierres massives. Les bâtiments entourent une cour où la neige s'entasse çà et là au gré du vent. Le blason des Karlenstein est gravé dans la pierre au-dessus de l'entrée : à deux loups rampants, opposés. Les portes des écuries sont fermées et inébranlables.

Johann signale sa présence avec le heurtoir énorme, une tête de loup en bronze, et aussitôt la lumière aux étages se déplace et finit par apparaître derrière la porte d'entrée. Un bel homme, à la mine pourtant renfrognée, écarte largement le battant de chêne, un pistolet dans une main et une lanterne dans l'autre. D'un coup d'œil, il juge la situation et demande de sa puissante voix de ténor « Qui cherche l'aide de la maison des Karlenstein ? »

Le Comte Karlenstein

Johann reconnaît le Comte reclus ; il l'a déjà vu dans le passé, lors d'un important procès pour meurtre. Il met immédiatement un genou à terre et essaye de justifier cette intrusion d'une voix vacillante.

L'aristocrate porte un manteau noir doublé de rouge et une chemise à jabot et poignets de dentelles. Son habit lui élargit les épaules, mais la finesse des mains dément une première impression de forte constitution. Ses cheveux noirs sont tirés en arrière et son visage est agréable malgré les sourcils froncés, la peau lisse et nette. Les lèvres sont minces et cruelles ; l'accent vaguement français. L'arrogance du personnage, mais aussi la dangereuse séduction de sa silhouette élancée, lui donnent un certain éclat.

Le Comte interrompt d'un geste le cocher bredouillant et balaye du regard les voyageurs. Ses yeux s'arrêtent sur Philippe d'Isigny, le noble ruiné. Pour le Comte, la naissance de d'Isigny est évidente. « Je suis le Comte Karlenstein » dit-il et il s'adresse désormais à lui comme le chef naturel et légitime du groupe.

Au loin, les loups se font encore entendre. Ils ont retrouvé la piste et sont prêts à risquer une approche du château. « Les loups... les loups sont désormais les maîtres, jusqu'au printemps », marmonne-t-il à d'Isigny. « Vous pouvez vous abriter ici si vous le désirez. Que votre cocher dételle les chevaux. »

Le Comte traverse la cour et passe devant les chevaux. Peut-être est-ce à cause des hurlements de la meute toute proche, mais ils se cabrent avec violence. Fumants et tremblants, ils essayent de décamper et seul un jet réussi de Conduire un Attelage ou Monter à Cheval permet de les calmer.

Si Johann rate son jet, le Comte se retourne et, d'un seul geste, maîtrise l'attelage. « Cocher, vos chevaux doivent être plus sévèrement... tenus, » le réprimande-t-il. (Il use d'un artifice oratoire qui consiste à faire attendre la fin de ses phrases, artifice calqué sur Bela Lugosi : « Je ne bois jamais... de vin. » Ainsi, peut-il rendre sinistres les propos les plus bénins.)

Les chevaux restent soumis et nerveux pour le reste du séjour.

Le Comte déverrouille une porte sur le côté de l'écurie et quatre femmes en sortent vivement. Deux d'entre elles sont des jumelles, jeunes et belles, les deux autres étant beaucoup plus âgées, acca-

Le secret du Comte

Le Comte est intelligent, rusé et ne peut être facilement dupé ou bluffé. Il a survécu à l'ignorance et la suspicion et possède les manières et l'arrogance naturelle d'un aristocrate. Mais il a quelque chose à cacher, un secret qui pourrait lui coûter la vie. Il n'est pas un homme, mais une femme : il est la mère de Lythia, travestie en homme comme tant d'autres générations de Karlenstein avant elle, parce que la superstition locale sait que les loups-garous sont toujours femelles.

Florenz, le Comte Karlenstein, vit dans ces montagnes perdues pour y élever sa fille Lythia dans la solitude et la sécurité. Elle l'a gardée des hommes pour que son désir ne s'éveille pas et ne lui ait pas expliqué la terrible nature de l'héritage des Karlenstein. Florenz a fait jurer le secret à sa fille ; ensemble, elles soutiennent la comédie qui fait de la mère le père. C'est ainsi qu'ont vécu les dirigeants du Karlenstein pendant trois cents ans, mais Florenz a choisi l'exil pour que son enfant soit élevée selon son sexe. Elle ne se soucie plus de causer ainsi la fin de la lignée des Karlenstein. Elle a l'intention de raconter la vérité à sa fille, dès qu'elle semblera assez âgée pour la comprendre. Ce jour-là, Lythia perdra tout droit à l'innocence.

La tâche du Comte est facilitée par le somnambulisme de sa fille. Pendant son sommeil, celle-ci a pu assouvir son désir de chair et quitter le monde des humains pour rejoindre les loups des montagnes du Karlenstein. Au matin, elle ne se souvient de rien si ce n'est des vagues de plaisir, rouges, irrésistibles. Le Comte croyait pouvoir prolonger la situation indéfiniment ; quel malheur que ces mortels soient entrés dans la vie de Lythia !

blées par le poids du passé et de l'expérience. Leurs yeux rusés furètent partout à la recherche d'occasions avantageuses.

Le Comte donne sèchement ses ordres. Les jumelles, Maria et Frieda, aident Johann à s'occuper des chevaux. Les servantes plus âgées, Sencha et Valeria, vont préparer la nourriture et les chambres des invités du château. Quand Sencha passe en boitillant près des voyageurs, elle murmure, "La prochaine fois, les loups ne vous rateront pas" et s'arrête pour observer la jolie petite Belinda qui sursaute et se tortille, mal à l'aise.

Les visiteurs sont saufs... pour le moment.

À l'intérieur du château

L'immense entrée, meublée simplement et richement, suggère à la fois fortune et bon goût. Des armures et des armes médiévales sont accrochées aux énormes râteliers : épées, lances, haches et boucliers. Des peaux d'ours couvrent le dallage de pierre. Il n'y a pas de peaux de loups. S'il est questionné sur ce détail, le Comte répond, "Je ne chasse pas... le loup."

Un grand feu éclaire le hall. Une immense table peut accueillir soixante personnes ou plus. Toutes les chaises, sauf deux, sont poussiéreuses et inutilisées depuis longtemps. Un épieu, deux haches de bataille et deux mousquets sont disposés au-dessus de l'âtre et entourent un grand bouclier gravé des armes de la famille Karlenstein : à deux loups rampants (dressés sur les pattes de derrière), opposés qui tiennent (comme peuvent le voir maintenant les voyageurs) des épées croisées et portent des éperons dorés. Un jet d'histoire réussi rappelle que les éperons dorés marquent l'état de chevalier.

Le Comte préside à la table et installe d'Isigny à la place d'honneur, à sa droite. Il ne mange ni ne boit. Les autres voyageurs décemment vêtus sont placés plus loin, là où leur conversation ne viendra pas importuner les aristocrates, mais tous sont servis dans la même vaisselle en or massif.

Les vulgaires roturiers comme Johann et les gardes sont servis à la cuisine, ce qui leur convient d'autant plus que la pièce est mieux chauffée et qu'il y est plus facile de se resservir. Pour manger sur des tranchoirs de bois, ils utilisent leurs doigts ou des couteaux et fourchettes d'acier.

Les servantes apportent un repas chaud puis disparaissent pour aller faire les lits. Le Comte est calme et sévère, résolument courtois quand il interroge d'Isigny sur son héritage et son confort actuel, mais montre peu d'intérêt pour la conversation. On y apprend pourtant que les Karlenstein descendent de Charlemagne, qu'il est veuf et qu'il a une fille, Lythia, qui entre sur ces entrefaites.

Entrée de Lythia

Lythia entre au moment le mieux choisi pour attirer l'attention. Elle bâille, vêtue d'une chemise de nuit qui a du mal à cacher ses avantages. Sa robe de chambre entrouverte n'arrive à convaincre personne de sa pudeur. Tous les hommes se tournent vers elle.

Le Comte leur lance un regard furieux s'ils s'y s'attardent. L'arrivante regarde avec plus d'attention d'Isigny et peut-être Drozopczek (qui est jeune et mince), jusqu'à ce que celui-ci laisse deviner son éducation vulgaire en prenant la parole. Son manège s'adresse, en fait, au Comte qui la présente avec une brièveté à la limite de la courtoisie : "Ma fille... Lythia."

C'est une jolie brune, plutôt grande et bien découplée qui aime associer robe décolletée et corset serré pour mettre en colère le Comte. Lythia a seize ans et une grande curiosité pour les choses du sexe. Elle commence à prendre conscience de ses attraits physiques et sociaux et désire intensément tourmenter un parent qui la prive de toute interaction avec l'humanité, si ce n'est par l'intermédiaire des livres.

Peu après, Sencha apparaît pour signaler que les chambres sont prêtes. Le Comte annonce qu'il est habitué à des horaires excentriques et qu'il veillera et lira la majeure partie de la nuit. Mais ses invités doivent être fatigués et devraient maintenant se retirer.

Il insiste sur un point. Le château est partiellement en ruine et il n'est pas sûr de s'y promener la nuit. De plus, des loups ont réussi dans le passé à pénétrer en certains endroits, en particulier dans la cave. Il exige donc que chaque invité verrouille sa chambre jusqu'au matin. "Je vous assure, votre sécurité est mon unique souci." Ceux qui ne veulent pas se plier à cette exigence doivent quitter le château Karlenstein immédiatement.

Le cocher et les gardes sont conduits à des lits de camp préparés au-dessus des écuries. Ils apprennent bientôt que Maria et Frieda approuvent complètement cette installation.

Bonne nuit

À la lueur d'une unique chandelle, Sencha conduit chacun des personnages-joueurs à sa chambre. Elle boitille et murmure pour elle-même ; avec son nez aiguë, elle ressemble particulièrement à une sorcière. Quand l'invité est installé, elle verrouille l'entrée de la pièce. Toutes les portes sont en chêne massif et s'ouvrent vers le couloir, ce qui place les gonds à l'extérieur. Les chambres sont froides, les plafonds hauts et les courants d'air omniprésents. Les feux fraîchement allumés dans les cheminées ne peuvent pas grand-chose contre l'humidité qui s'est installée depuis des années. Toutes sont meublées d'un grand lit de plumes, luxueux et humide, d'une table, d'un coffre et d'une armoire taillés dans un vieux bois noir et grinçant. S'y ajoutent une cruche d'eau, une bassine et un pot de porcelaine fermé par un couvercle glissé sous chaque lit.

Le Comte a délibérément choisi d'installer ses invités dans des chambres éloignées les unes des autres. Elles sont systématiquement séparées par un escalier ou par toute la longueur d'un couloir. Et plus généralement perdues dans la complexité de l'agencement intérieur du château.

Le Comte Karlenstein demeure éveillé le reste de la nuit. Il passe les premières heures dans la bibliothèque où le moindre bruit l'alertera. Ensuite, il quitte cette pièce pour les raisons indiquées plus loin dans *La Première Nuit*.

Sencha s'amuse

Si elles le souhaitent, Belinda et sa mère peuvent partager la même chambre. Sencha les accompagne sous prétexte de jouer les femmes de chambre. Mais en réalité, elle est restée pour terrifier la jolie Belinda ; en l'agrippant par surprise de sa main osseuse et calleuse, elle lui dit "Faites attention à vous, le Comte aime les jolies blondes, surtout quand elles sont jeunes. Il croquera avec plaisir un morceau de choix comme vous, oui !"

Sencha

Sencha est la seule personne volontairement malfaisante du château. Cette femme d'une quarantaine d'années cache un amour sadique pour la torture mentale sous des apparences strictes et pieuses.

Elle sait qui sont Lythia et le Comte et ne les craint pas ; d'ailleurs, ces dernières ne la menacent pas. Les autres servantes subissent son règne dans une peur permanente du monde surnaturel qu'elle dresse autour d'elles : la main de gloire dans le lavoir, les vampires qui frappent à la fenêtre, les enfants morts qui rôdent la nuit autour du puits, les ours démons qui se cachent derrière la réserve de bois.

Elle s'essaye aux mêmes tactiques de contrôle sur les personnages-joueurs ; allusions et suggestions alternent avec les crises d'augures sibyllines.

Sencha encourage la révolte adolescente de Lythia, car elle voit dans sa puissante sexualité le moyen de la dominer, elle et le grand domaine Karlenstein, après la mort du Comte.

Sencha rêve de fuir à Vienne avec Lythia et de vivre dans le luxe après avoir vendu le domaine. Ce faisant, elle commet une grave erreur et se trompe lourdement sur la jeune fille qui ne pourra pas se passer longtemps de la nature et des loups.

Les loups-garous

Florenz et Lythia appartiennent toutes deux à une race de loups-garous née pendant les terrifiantes guerres de religion qui ont ravagé maintes fois ces terres.

À l'origine, ces innocentes bêtes couraient sur quatre pattes et mangeaient de la chair crue. Maintenant elles marchent sur deux jambes et se transforment en créatures d'une férocité terrifiante, lors de l'union sexuelle ou quand elles sont rendues folles par la fureur ou le chagrin. Alors, elles dépècent ceux qui sont à leur portée, en commençant toujours par les hommes et terminant souvent par les femmes.

La transformation est indépendante des phases de la lune. Ces créatures n'aiment pas ce qui est en argent (Lythia sans savoir pourquoi), mais n'en souffrent aucun dommage, à moins d'être sous leur forme de loups.

L'humanité les craint à raison et les pourchasse, même si cette chasse est maintenant presque oubliée. Le Comte appartient à une des rares lignées qui ont évité une disparition rapide et violente. Il/elle espère pour sa fille que ce destin ne va pas la rattraper.

Elle commence alors à rire, un rire qui va lentement mais de manière spectaculaire se transformer en une véritable crise d'hystérie. Elle s'agite et bave et ne récupère qu'après avoir bénéficié des efforts conjugués des deux femmes.

Remise sur pied, Sencha jure qu'elle ne se souvient de rien et titube hors de la pièce en marmonnant des avertissements inaudibles et des exhortations à s'en remettre à Dieu. Elle verrouille ici aussi la porte. Sa main a serré le bras de Belinda suffisamment fort pour laisser une marque rouge qui tournera au bleu pendant la nuit.

Les écuries

Le Comte fait traverser la cour au cocher, aux gardes et à ses servantes et les enferme à clé dans les écuries. Les pièces surmontant les stalles ne sont pas spacieuses, mais elles sont chaudes et les paillasses recouvertes de draps propres sont confortables.

Après avoir raconté une histoire de fantôme cannibale à faire dresser les cheveux sur la tête, Sencha montre aux hommes un fer à castrer en forme de L, brillant, aiguisé comme un rasoir. "Pour les bêtes," déclare-t-elle et elle leur conseille de garder leurs distances.

L'atmosphère de son règne de terreur étant fermement établie, Sencha s'endort du sommeil du juste et ronfle tout la nuit.

Maria et Frieda

Les plantureuses jumelles sont des orphelines recueillies par le Comte. Elles craignent Sencha mais restent rebelles à son autorité. Leur phrase préférée est "Non, moi c'est Maria, voilà Frieda," et elles sont assez joueuses pour provoquer délibérément la confusion.

Elles sont également contrariées par le refus étrange du Comte de laisser des hommes séjourner à Karlenstein. "C'est pas drôle" soupire Frieda. Elles le considèrent malgré tout comme un bon maître. Après ses rares visites à Karlenburg, ne leur rapporte-t-il pas des robes, choisies avec le mauvais goût habituel aux hommes. "Mais à quoi bon des jolies tenues, si aucun homme ne peut vous voir dedans ?" demande Maria, boudeuse.

Le lourd sommeil de Sencha provoque chez Maria et Frieda un amusement des plus irrespectueux et leur permet des loisirs. Elles en profitent pour se relever silencieusement et rejoindre le cocher et les gardes. Pendant la nuit, Valeria se réveille et les espionne. Les jumelles s'en aperçoivent et la menacent d'un assortiment d'horreurs surnaturelles empruntées au répertoire de Sencha. Valeria fond en larmes.

La première nuit

Pendant la nuit, les personnages-joueurs sont réveillés sur un jet réussi d'Écouter. Quelqu'un parcourt la maison et essaye d'ouvrir tour à tour les portes des chambres. Les pas descendent au rez-de-chaussée puis quittent le château et prennent la direction des écuries.

Un résultat de 01-05 permet de discerner les pas de deux personnes différentes. La première marche pieds nus, l'autre, bottée, suit discrètement. Si le personnage-joueur regarde dans la cour, il distingue une silhouette féminine vêtue de blanc qui la traverse comme dans un rêve ; la démarche est celle d'une somnambule. Sur un jet réussi de Trouver Objet Caché, il repère une forme noire et indistincte qui la suit.

Les nuages ont disparu, la lune brille d'une lumière froide et les ombres longues et déformées sont trompeuses. La somnambule erre jusqu'aux écuries et essaye d'ouvrir la porte, qui est verrouillée. Elle se détourne alors et traverse un misérable verger dénudé et se dirige vers les montagnes environnantes. L'ombre suit d'arbre en arbre.

Quiconque intervient reconnaît Lythia dans la somnambule. Si le personnage-joueur est une femme, l'ombre mystérieuse, qui n'est autre que le Comte, ne bouge pas et la laisse réveiller Lythia. Cette dernière est simplement hébétée et confuse.

S'il s'agit d'un homme, le Comte l'intercepte en jaillissant de l'ombre pour exiger des explications. Un jet réussi de Persuasion est nécessaire pour apaiser sa colère. En cas d'échec, les arcades sourcilières du Comte enflent de façon surnaturelle et ses yeux brillent d'un éclat vert. Les cheveux du personnage situés à la base de son cou se redressent et il perd symboliquement 0/1 point de SAN.

Puis la fureur du Comte retombe. S'il a affaire à d'Isigny, il lui explique que Lythia est somnambule et qu'il la suit toujours ainsi pour la protéger. Elle ne doit pas être dérangée avant de se réveiller d'elle-même. L'aristocrate comprend qu'il intervient dans une histoire de famille et, avec élégance, se retire sans insister. Si nécessaire, un jet de Code de l'Honneur dicte sa conduite au joueur.

À tout autre homme, le Comte ordonne de rentrer sur-le-champ au château. Lythia marche rapidement la tête levée, les yeux dans le vide, et disparaît en direction des hurlements des loups.

Si personne ne les suit, Lythia et le Comte font le tour du domaine et rentrent au château une heure avant l'aube. Il se met alors à neiger.

Le lendemain matin

Pour servir à tous les invités des boissons chaudes, Sencha les réveille à une heure indue. Elle montre de la

Enchaînements

Chaque fois qu'il est nécessaire de couper une scène, et même à chaque fois que l'action se ralentit, enchaînez sur les plans suivants.

1. Un plan rapide, étrange, du blason des Karlenstein avec une torche braquée sur les yeux des loups pour les faire briller (la lumière bouge un peu).
2. Lythia marche dans son sommeil au milieu d'une forêt de sapins. Le filtre de nuit américaine ne réussit pas à cacher que la scène a été tournée de jour.
3. Au-dessus d'une maquette de château, on entrevoit par intermittence une pleine lune cachée par de lourds nuages qui galopent avec le vent.
4. Des loups tournent en rond sur un escarpement couvert de neige.

compassion pour le bleu de Belinda, mais, en fait, un jet réussi de Psychologie prouve qu'elle s'en réjouit. D'un ton dévoué, elle avertit Philippe que des démons femelles hantent les forêts de pins, tout en s'arrangeant pour mettre en doute sa virilité.

Elle accuse sans ménagement d'actes dépravés tous ceux qui ont couché au-dessus des écuries et les scrute un par un pour en deviner les auteurs. Silence et hostilité s'emparent de la cuisine. Valeria rôde sans oser lever les yeux ou parler. Sencha se sent bien.

Plus tard, loin de ses oreilles, Frieda et Maria dans un joyeux tapage font des promesses osées quant aux jeux de la nuit à venir.

Boris s'en va

Boris s'enfuit pendant la nuit. Il laisse une note dans laquelle il avertit Johann et Hans que l'endroit est maudit, un "château de sang", et qu'ils devraient fuir aussi. Il n'explique pas d'où lui viennent de telles idées.

Prendre la route

Des rafales de neige s'abattent jusqu'à la fin de la journée et des vents violents entassent d'énormes congères tout autour du château. Au crépuscule, le ciel se dégage et la température tombe encore.

Karlsburg est à 16 kilomètres. Le voyage est dangereux. Ceux qui s'y risquent vont subir de graves engelures et peuvent même mourir.

Dans la neige, Karlsburg est à 10 heures de marche ou 7 heures à cheval. Il est impossible d'utiliser la diligence. Un jet sous CON x 5 doit être fait toutes les heures : en cas d'échec, perte de 1 Point de Vie la première fois, de 2 Points de Vie la deuxième, 3 la troisième et ainsi de suite. De plus, chaque échec rend le jet suivant plus difficile : le multiplicateur descend d'une unité. Ainsi, après un premier échec, les jets se font sous CON x 4.

Lythia

Lythia ne se montre que tard dans la matinée. Elle semble fatiguée mais joyeuse. Aujourd'hui, sa sensualité joue en sourdine. Elle passe sa journée à rechercher l'amitié de Belinda ; inconsciemment, elle veut soutirer une rivale aux regards des hommes. Elle invite la jeune étrangère à bavarder dans sa chambre.

Explorer le château

Le rez-de-chaussée et les caves

Il suffit d'une inspection sommaire pour repérer des trous et des pièces en ruine par où un animal peut aisément trouver passage ; les dires du Comte à ce sujet sont confirmés.

Les pièces du rez-de-chaussée régulièrement utilisées sont la cuisine et plusieurs garde-manger, l'entrée et un salon, lequel contient une harpe hors d'usage. Il n'y a aucun miroir... pour préserver Lythia de la vanité, mais les joueurs peuvent suspecter d'autres raisons. Il n'y a aucun objet en argent.

La cuisine est réchauffée par un énorme fourneau à bois, doté de deux grands fours. Les servantes restent dans cette pièce quand elles ne sont pas occupées à servir ou à nettoyer. Maria et Frieda font du charme aux hommes pour qu'ils aillent fendre du bois et puiser de l'eau. Sencha s'empresse de raconter des histoires terrifiantes à propos de ce qu'on peut trouver d'autre dans le puits gelé.

De nombreuses gerbes d'oignons sont suspendues au plafond, mais pas d'ail ; un jet réussi d'Idée souligne le fait. Si le point est soulevé, Valeria répond que le Comte n'aime pas ce condiment.

Une pièce murée

Dans la cave, une pièce a été récemment murée, bien que l'on puisse l'atteindre de l'extérieur en traversant ronces et décombres. Les personnages-joueurs ont peu de chances d'y accéder, mais le Comte ou Lythia peuvent s'en servir comme refuge.

L'endroit contient des dizaines de squelettes humains, mâles d'après la dimension des bassins et leur taille. Le Comte Karlenstein a depuis longtemps préparé une histoire pittoresque pour expliquer cette étrange collection : les cadavres d'envahisseurs turcs ont été jetés là pour "baptiser les fondations du château". Un jet réussi de Médecine indique que les squelettes sont relativement récents et que certaines mâchoires portent des traces typiques de la chirurgie dentaire allemande.

Ils appartiennent à des victimes du Comte. En fait, l'un d'eux est le père de Lythia.

Les étages

Le premier et le deuxième étages comptent des dizaines de pièces : des successions de chambres à coucher qui contiennent pour la plupart les restes putréfiés et couverts de poussière d'un mobilier magnifique. Des tapisseries moisissent sur les murs, cachées par les armures, les fourrures, les trophées de chasse moisies, les armes anciennes et assez de moules à balles pour repousser Napoléon.

La bibliothèque

Après l'entrée, la bibliothèque est la pièce la plus impressionnante du château. Elle renferme des milliers de livres, deux lutrins richement décorés, une petite table sur laquelle s'entassent les ouvrages que le Comte lisait récemment, des lampes, des chaises et une cheminée éclairée par un feu soigneusement préparé pour brûler lentement. L'humidité omniprésente du château a été chassée des lieux, certainement pour protéger l'armée de volumes reliés de cuir qui couvrent les étagères. Les titres sont rédigés dans plus d'une douzaine de langages différents : latin, grec, hébreu et gotique ou arabe, serbe, roumain, tchèque, allemand, hongrois et polonais.

Les sujets traités ne sont pas faits pour rassurer les visiteurs. Le Comte montre un intérêt intense pour les superstitions européennes les plus sinistres. Certains livres parlent du *krvopijac*, le vampire bulgare dont la tombe ne peut être découverte que par une vierge adolescente chevauchant, nue, un poulain noir. Nombre d'entre eux traitent d'un vampire hongrois du 15^{ème} siècle, la Comtesse Bathory. Deux étonnants volumes abordent le sujet des *bruxsa*, vampire portugais, femme le jour et oiseau la nuit. D'autres s'intéressent au *Mulo* serbe qui fait bouillir les femmes dans un grand chaudron. Il y a autant de documents sur les loups-garous que sur toutes les autres créatures surnaturelles réunies : *volkulaku* russe, *laboraz* portugais, *volodak* slovène, *vukodlak* monténégrin et *were-wolf* anglo-saxon. Figurent même sur le sujet plusieurs volumes arabes du 13^{ème} siècle dans des traductions françaises ou dans leur texte d'origine. Il y a encore des milliers d'autres ouvrages.

Un jet réussi de Bibliothèque permet de trouver dans la pièce le livre qui aborde le sujet occulte de son choix. Les documents décrivent souvent des recettes de remèdes et les moyens de détruire les horreurs surnaturelles dont ils traitent. Leur contenu reste à la discrétion du Gardien.

Les appartements du Comte

Le Comte y dort dans la journée. La moindre intrusion le réveille. Ces pièces sont les plus belles et les plus luxueuses du château. Elles comportent de nombreux objets d'art et un lit à baldaquin monumental que le maître des lieux utilise les rideaux tirés pour se garder au chaud.

Sur un jet réussi de Trouver Objet Caché, les personnages-joueurs remarquent une boîte de cuivre jaune de la taille d'un in-quarto au milieu d'autres bibelots posés sur la table de

chevet. Elle est ornée d'une gravure représentant un chevalier qui chasse avec une meute constituée de loups. La serrure en a été forcée et le métal brille là où il a été entamé. La boîte est vide mais exhale une odeur de vieux parchemin et d'encre. (Elle contenait l'opuscule avant que Lythia s'en empare à l'insu du Comte ; voir plus loin.)

La chambre de Lythia

La pièce est spacieuse, meublée essentiellement d'un lit et d'une armoire à linge. D'excellents tapis couvrent le sol. Dans les cadres pendus aux murs, des gravures dépeignent une nature sauvage. Un vieux cheval à bascule repose dans un coin. Sur les étagères d'un petit meuble est assise une poupée de porcelaine vénitienne chauve et craquelée, à côté d'une pile de magazines récents traitant de la mode à Vienne et à Paris. Les fenêtres fermées par volets et rideaux donnent sur un paysage de sapins enneigés et de rocs escarpés.

La conversation de Lythia avec Belinda est un curieux mélange de bavardage de jeunes filles et de remarques soigneusement calculées pour effrayer la jeune anglaise, calquées sur les techniques employées par Sencha. Lythia révèle qu'elle ouvre souvent ses volets la nuit pour écouter les loups. Elle adore les entendre hurler, dit-elle. Elle s'assoit près de la fenêtre et rêve d'une vie loin de Karlenstein, à Paris, voire en Angleterre. Elle déclare envier Belinda, sa connaissance du monde, son indépendance. Sa voix s'adoucit pour raconter que dans son dernier rêve, elle quittait le château pour toujours. Au réveil, elle avait les larmes aux yeux et le cœur prêt à se rompre, semblait-il.

L'opuscule

Si Belinda se montre amicale, Lythia lui dévoile son plus récent trésor, l'opuscule volé au Comte. Le texte est en latin que Belinda ne comprend pas, mais les gravures, choquantes, sont explicites. Les regarder toutes coûte 0/1D4 points de SAN.

Belinda rougit mais continue à regarder. Soudain Lythia lui arrache le vieil ouvrage et le cache sous un oreiller en soufflant que quelqu'un se cache derrière la porte. Elle s'approche du battant à pas de loup et l'ouvre brusquement. Sencha est derrière, l'oreille tendue. Pendant cette diversion, Belinda peut

Extraits de *Femina Mutabilis*

N'est-il pas vrai que la femme est toujours abjecte et mal-faisante ? Je vous donne les Preuves les plus ignobles et dépravées que le Diable marche parmi nous en ce moment même et que beaucoup lui accordent une place dans leur cœur pour ses jeux maléfaisants.

Première preuve : ne sait-on pas que les loups de nos montagnes se sont tellement gorgés de la jonchée de nos morts laissée par les Guerres et la Pestilence, qu'ils préfèrent maintenant la chair humaine à toute autre ?

Deuxième preuve : n'est-il pas vrai que ces mêmes loups ont tiré de leurs festins les plus immondes une intelligence humaine et marchent maintenant sur deux jambes au lieu de quatre et se glissent parmi nous sans être inquiétés, masqués qu'ils sont sous une forme humaine ?

Troisième preuve : cette nouvelle race de loups est Femme uniquement, car, dans la sauvagerie de leur désir, elles déchirent ceux à qui elles s'accouplent et ainsi périssent tous les hommes qu'elles prennent au piège.

Aussi je te prends à témoin, ô Ève, par qui Adam est tombé, ne verra-t-on jamais la fin de tes Péchés ? C'est par la Femme que le Monde est condamné au Pêché et à la Débauche, à la Pestilence et à la Guerre Sans Fin. Ce n'est que si nous purifions nos cœurs et Disons devant Dieu : « Plus Jamais. Nous sommes entre tes mains Rédempteur, Délivre-nous de la Femme. Que nous ayons la Paix. »

Femina Homini Lupa est !

voler le livret en réussissant un jet sous DEX x 4. En cas d'échec ou si Lythia se retrouve seule pendant la journée, elle remarque sa disparition et en tire la conclusion qui s'impose.

L'opuscule, *Femina Mutabilis Excidium Mundi*, vingt pages rendues cassantes par le temps, a été imprimé en latin au cours de l'hiver de 1769 par un prêtre, le Père Janns. Sa lecture coûte 0/1D4 points de SAN et augmente de 2 points l'Occultisme ; il ne contient aucun sort.

Les gravures, absurdes, dépeignent des créatures mi-loups, mi-femmes. Elles dansent autour de feux à la manière des sorcières, s'unissent avec le diable, se postent à l'affût pour sauter sur les chasseurs surpris, s'accouplent à leurs victimes avant de les dévorer. Les dernières planches montrent une foule mettant les monstres en pièces, puis les expédiant sur le bûcher avec force détails écœurants.

Un jet réussi d'Histoire rappelle que le Père Janns était un prédicateur célèbre en son temps, qui a lancé les foules aux trousses de femmes de la région, avant d'être jugé à Karlenburg. Il fut démontré qu'il profitait financièrement de la mort de ses victimes et fut condamné par une cour ecclésiastique. Il avait pu prêcher longtemps parce qu'on vivait une époque de guerres et de désordres. On dit qu'il s'est éteint dans sa prison, pris de délire, accompagné, si l'on en croit ses hurlements, par "un spectre invisible aux autres, une Infâme et Haïssable Femme."

Les visites de Lythia

Le crépuscule s'installe dès le milieu de l'après-midi. Le dîner est servi de bonne heure dans l'entrée et les chandelles y sont allumées. Les cheminées ont brûlé toute la journée. Comme les personnages-joueurs s'attablent, le Comte descend de ses appartements.

Il s'assoit à la place d'honneur et commence à manger, pose poliment quelques questions aux convives sur leur journée, s'excuse de son absence et répète que, dans son isolement, il vit au rythme qui lui plaît et a pris l'habitude de ces horaires excentriques.

Le Comte pense que la neige commencera à fondre le lendemain. Les chevaux sont reposés. Les voyageurs pourront donc reprendre la route. L'idée que les visiteurs puissent repartir si vite perturbe Lythia ; elle prie son père de les inviter à rester. "La solitude est si pesante."

Le Comte objecte qu'il a du travail. Il compile une encyclopédie des croyances populaires du Karlenstein. C'est un homme de raison qui ne croit pas à ces histoires, mais les gens de la région possèdent nombre de superstitions curieuses. Un jet réussi de Psychologie indique plutôt qu'il en considère certaines comme une expression de la vérité.

À la fin de la soirée, le Comte, une fois encore, insiste pour que chacun soit accompagné dans sa chambre et enfermé à clé.

Le sommeil de certains sera fatalement interrompu. Lythia, qui craint que cette nuit ne représente sa dernière chance, vole les clés du Comte, décidée à faire une importante découverte.

On frappe à la porte

Jeune et belle, Lythia rend visite tour à tour à tous les invités mâles jusqu'à ce que l'un d'eux trahisse son hôte et suborne la jeune fille.

Elle commence par le plus attirant, d'Isigny, puis Drozopczech et, en désespoir de cause, le sordide Berrudczek.

À chaque chambre, elle frappe à la porte puis se sert des clés volées pour entrer. Si elle a encore l'opuscule, elle s'en sert comme prétexte et raconte qu'elle a toujours voulu savoir ce qu'il contenait mais que le Comte refuse de le lui traduire.

Si elle ne l'a pas, elle prétend venir s'inquiéter de sa disparition et invente un mensonge pour justifier qu'elle l'ait possédé. Puis elle affirme avoir froid, ou peur, une excuse pour se glisser dans les bras de l'homme. Quel que soit le succès de ses tentatives, si l'opuscule est toujours entre ses mains, elle le laisse dans la dernière chambre qu'elle visite.

Si un personnage-joueur lui fait l'amour, l'extase est soudain suivie par une douleur déchirante. Il subit 1D6 points de

Lythia le loup-garou

Sa transformation complète prend deux rounds. Y assister coûte 1D4/1D8 points de SAN, la voir sous sa forme de loup-garou 0/1D8 points.

Dans sa nouvelle peau, Lythia reste plus ou moins debout. Sa longue chevelure s'étale sur ses épaules et forme une collerette raide, semblable à une crinière qui encadre son visage déformé. Ses mains et ses pieds s'arment de griffes. Son visage se couvre d'une fourrure rase et drue et la lèvre supérieure enfle et se retrousse pour montrer des gencives trop rouges, une longue langue et des crocs blancs affamés. Ses yeux virent au jaune.

Elle ne peut être tuée que par le feu ou l'argent. Un jet réussi d'Occultisme ou une intuition démente peuvent le suggérer aux personnages-joueurs qui n'y penseraient pas. Les autres armes lui infligent effectivement des dommages mais ne l'achèvent pas et elle régénère rapidement.

Quand elle attaque, si le total de sa FOR et des dommages est supérieur au total TAI + FOR de la victime, celle-ci recule de la différence en mètres. Un jet réussi d'Esquiver est nécessaire pour rester debout. Cette méthode peut également être utilisée pour la jeter à terre.

dommages au cou dans le premier round et doit réussir un jet de TAI contre la FOR du loup-garou pour éviter l'attaque à pleins dommages du round suivant : 1D8 + 1D4. Sur un échec, Lythia met en pièces le personnage sans défense au round suivant. En cas de réussite, il peut Esquiver ou se défendre.

Une fois l'attaque déclenchée, Lythia est complètement emportée par sa nature sauvage. Après avoir sauté dans la cour par la fenêtre, elle rejoint la porte verrouillée des écuries qu'elle défonce en deux rounds et, sauf intervention, s'attaque aux domestiques.

Mais dans le cas où les trois hommes installés dans le château refusent ses faveurs, Lythia descend dans la cour par la fenêtre de sa chambre et va aux écuries.

Peu après son entrée, des hurlements horribles s'élèvent, poussés par les chevaux, les domestiques mais surtout par le malheureux en train de se faire massacrer.

La réaction du Comte

Le Comte Karlenstein lit dans la bibliothèque. Il est encore tôt pour les habituelles promenades de sa fille et sa nouvelle activité le prend au dépourvu. Mais il réagit rapidement et ne se préoccupe que de protéger Lythia. Il s'arme, adopte une position stratégique dans un couloir ou à une porte et menace d'abattre quiconque voudrait intervenir.

Il vitupère à l'encontre de la victime pour s'être laissé piéger par le désir et de lui-même pour avoir accepté d'héberger un homme. Il refuse de laisser qui que ce soit s'enfuir de la maison. Si l'horreur prend place dans les écuries, il ordonne aux personnages-joueurs de verrouiller portes et volets du château et d'y rester ensemble jusqu'au matin.

"C'est la malédiction de notre famille," explique-t-il. "Les filles des Karlenstein en meurent. Je pensais que si je pouvais la garder ici, pure, elle n'aurait pas à payer ainsi."

Obéir au Comte

S'ils se barricadent dans le château et ne font rien pour venir en aide à ceux qui hurlent, la mort des deux hommes dans les écuries coûte 2D3 points de SAN aux personnages-joueurs. Lythia n'a pas de raison de massacrer Maria, Frieda ou Valeria qui peuvent en réchapper ou pas, au souhait du

Gardien. Si elles succombent également, leur mort est terriblement pitoyable ; leurs cris à déchirer le cœur permettent de suivre chaque étape du carnage et provoquent une perte supplémentaire de 3D3 points de SAN.

Qu'elle s'en prenne aux autres femmes ou pas, Lythia ne tue pas Sencha qui s'enfuit jusqu'au château et frappe de toutes ses forces à l'entrée de la cuisine, suppliant qu'on lui ouvre, hurlant que Lythia le loup-garou va la tuer. Le Comte se précipite à la porte et s'écrie que Sencha mérite la mort pour tous ses mensonges et ses complots : pensait-elle vraiment pouvoir emmener Lythia à Vienne et contrôler cet ouragan meurtrier ?

La voix de Sencha s'altère. Elle reconnaît avoir intrigué et supplie qu'on lui pardonne. Dans un murmure brisé, elle dit entendre Lythia qui approche et demande encore que le Comte la laisse entrer. Dégoûté, celui-ci s'éloigne à grands pas, mais s'effondre bientôt sous le coup du chagrin.

Si les personnages-joueurs lui ouvrent, Sencha est projetée à l'intérieur par Lythia et renverse ceux qui se tiennent à la porte. Lythia suit immédiatement. S'ils n'ouvrent pas, elle attaque furieusement le battant qu'elle défonce en trois rounds.

Si l'entrée a été barricadée, des jets FOR contre TAI sont nécessaires. Si les voyageurs réussissent à lui barrer avec succès toutes les entrées, Lythia rôde dans les alentours jusqu'au matin où elle redevient elle-même. La mise en scène de cette situation est laissée à l'initiative du Gardien.

Désobéir au Comte

Étant donné que le Comte ne peut garder qu'un endroit à la fois, ceux qui souhaitent quitter la maison peuvent le faire par une autre porte ou en sautant d'une fenêtre du premier étage dans une congère (la chute ne cause aucun dommage). Les domestiques et les chevaux s'enfuient des écuries, si une chance leur en est offerte.

La maison comprend un grand nombre d'armes. Mettre une armure demande (20 - DEX) rounds. Elle protège de 20 points de dommage, mais celui qui la porte ne peut plus Esquiver et s'il est jeté à terre, il ne peut se relever seul.

Quelques armes médiévales

Une FOR minimale de 10 est nécessaire pour utiliser ces armes.

Épée, Chance de Base 15 %, Dommages 1D8 + 1, 20 Pts de Vie

Épieu*, Chance de Base 15 %, Dommages 1D8 + 1, 12 Pts de Vie

Masse, Chance de Base 20 %, Dommages 1D6 + 2, 20 Pts de Vie

Bouclier, Chance de Base 25 %, bloque une attaque, 12 Pts de Vie

Arbalète**, Chance de Base 20 %, Dommages 2D4 + 2, 12 Pts de Vie

*Si l'Épieu est utilisé pour recevoir une charge, le bonus aux dommages de celui qui charge s'ajoute aux dommages qu'il subit.

**Un jet réussi de Connaissance est nécessaire pour comprendre le fonctionnement de l'arbalète. Le temps de rechargement est de deux rounds.

Quelques armes potentielles

Tisonnier, Chance de Base 25 %, Dommages 1D8 (+1D4 s'il est chaud), 20 Pts de Vie

Chandelier, Chance de Base 25 %, Dommages 1D6 + 1, 15 Pts de Vie

Chaise, Chance de Base 15 %, Dommages 1D6 + 1, casse au premier coup

Pied de chaise, Chance de Base 25 %, Dommages 1D6, 6 Pts de Vie

Ongles féminins, Chance de Base 25 %, Dommages 1D2, 15 Pts de Vie

Pourchasser Lythia

Cette section suppose que les personnages-joueurs se sont armés et sont accourus aux écuries pour y secourir les malheureux domestiques.

Lythia a déjà quitté le lit où gît un cadavre éventré, démembré, une vision d'horreur (qui coûte 1/1D6 points de SAN). Les volets sont ouverts et un hurlement s'élève des créneaux en ruine du château. Lythia apparaît un court instant dans la lumière de la lune puis disparaît.

Voici venu le temps d'une chasse sans pitié dans les écuries et au-dehors, dans la cour, le château, dans l'obscurité totale ou à la lumière de la lune. Lythia, assoiffée de sang, se laisse tomber des arbres ou des plafonds et défonce les portes.

Suivant les décisions des joueurs et le respect qu'ils accordent aux personnalités qu'ils doivent interpréter, on assiste à des allées et venues désordonnées dans le château et ses dépendances ou à une chasse organisée. Seul d'Isigny est normalement susceptible de jouer les coordinateurs et il peut vouloir tout d'abord s'entretenir avec le Comte. De toute façon, il n'y a de bataille rangée que si Lythia le décide.

Quelle que soit la manière dont les choses se passent, n'hésitez pas à improviser et à créer des situations, mêmes comiques, au fur et à mesure. C'est le moment de replacer tous les clichés des films d'horreur : les personnages marchent à reculons sans regarder derrière eux ; ils tournent le dos aux fenêtres ou aux portes ; etc.

En cas de décès de personnages-joueurs, leurs interprètes devraient avoir l'occasion de retrouver un rôle, servante, garde ou cocher. Boris pourrait même revenir de là où il était allé.

Belinda

Si Belinda réussit un jet de Persuasion et satisfait le Gardien par un petit discours sincère, Lythia se rappelle un instant son humanité et arrête son attaque. Une larme brille dans ses yeux de bête de proie. Mais rapidement sa soif de tuer la reprend et elle retourne à l'attaque des survivants, sans toutefois s'en prendre à Belinda, Sencha ou au Comte.

La mort de Lythia

Plus probablement, Lythia finit par succomber à la foule qui finit par se réunir pour la combattre. Elle se défend jusqu'à la fin. Lorsque la mort la délivre de la malédiction familiale, son corps se relâche, sa tête retombe en arrière et le masque du loup s'estompe sur son visage maintenant paisible. Redevenue Lythia, elle regarde les personnages-joueurs et murmure dans son dernier souffle "Mère." Étrange parole qui va trouver son explication.

La vengeance du Comte

Le Comte apparaît et prend Lythia dans ses bras. Les spectateurs sont sans doute épuisés mais leur terrible aventure se termine, semble-t-il, puisque tout indique que la malédiction ne concerne que les femmes. Le Comte berce sa fille et pleure, visage caché, et crie son nom.

Laissez ses hôtes se détendre mais enchaînez avant que leurs soupçons ne s'éveillent (ils ne doivent pas deviner que l'histoire continue). Le Comte parle d'une voix brisée par le chagrin mais tendue par la rage. "Oh, Lythia, j'ai invité ces étrangers sous notre toit, et te voilà morte et notre lignée avec toi. Lythia, pourras-tu me pardonner ?" Lythia ne répond pas.

"Oh, Lythia, Lythia" dit-il au cadavre, "Il y a une chose que tes assassins ne savent pas," et la fêlure dans sa voix commence à suggérer le rire du fou, "une chose que, toi, tu sais : je ne suis pas ton père."

Il relève la tête et arrache sa chemise pour que tous puissent voir ce qu'il veut dire. Déjà, la transformation touche son visage. "Je suis ta mère !" hurle-t-elle en attaquant. L'horrible coup de théâtre provoque une perte de 2/1D4 + 1 points de SAN dans l'assistance.

Les scènes finales, terrifiantes, affreusement sanglantes, pourraient voir la fin des personnages-joueurs. Le Comte, contrairement à son impétueuse fille, est une créature rusée et patiente ; elle n'attaque ouvertement un groupe supérieur en nombre qu'en désespoir de cause. Elle est plus proche de la louve que n'aurait jamais pu l'être la jeune Lythia et préfère, si possible, attirer ses poursuivants à l'extérieur. Sur quatre pattes, elle est rapide comme le vent.

Retrait stratégique

Les rescapés sont probablement peu enthousiastes à l'idée de s'engager dans cette nouvelle guerre. La neige est maintenant gelée et le voyage peut être très rapide : un cauchemar de dérapages et vols planés, rythmé par les hurlements des loups. Le Comte ne se hâte pas d'approcher, particulièrement si Lythia a été tuée avec une balle d'argent.

Alors que les survivants atteignent la sécurité des rues de Karlsburg et ameutent les habitants pour qu'ils viennent à leur aide, ils entendent un dernier hurlement triste et affamé. Ils aperçoivent sur l'horizon le Comte qui s'éloigne, accompagné d'une cour de loups en adoration. On les distingue encore un instant, puis le brouillard tourbillonne et les silhouettes disparaissent.

Conclusion

Récompensez les survivants avec 1D8 points de SAN pour la destruction de Lythia et 1D10 + 1 points pour celle du Comte. Si les personnages semblent éprouver du chagrin devant le terrible destin de la jeune fille et de sa mère, donnez-en moins ou aucun. Tout le monde reçoit 1D6 points de SAN pour avoir fait face aux horreurs de cette nuit et avoir survécu.

La bibliothèque occulte du Comte

La bibliothèque d'occultisme européen du Comte est un échantillonnage de légendes tirées de *Un continent d'Horreurs* par Peter Jeffrey, publiées dans *Horreur dans l'Orient Express*, un supplément pour *L'Appel de Cthulhu*.

Caractéristiques

COMTE* KARLENSTEIN, 57 ans, aristocrate maudit

*Quoiqu'ayant reçu l'éducation d'un homme depuis sa naissance, le Comte est en fait une femme.

FOR 14	CON 17	TAI 14	INT 17	POU 18
DEX 17	APP 14	ÉDU 17	SAN 0	PV 16

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Épée 55 %, 1D8 + bd.

Compétences : Allemand 80 %, Anglais 20 %, Bibliothèque 80 %, Code d'Honneur 85 %, Écouter 90 %, Esquiver 56 %, Français 72 %, Grec 30 %, Histoire 80 %, Hongrois 60 %, Latin 70 %, Occultisme 90 %, Persuasion 75 %, Premiers Soins 30 %, Roumain 65 %, Sauter 50 %, Se Cacher 80 %, Serbe 30 %, Trouver Objet Caché 80 %.

Citation : "Écoutez hurler les loups !"

FORME LUPINE DU COMTE KARLENSTEIN

FOR 22 CON 17 TAI 14 INT 17 POU 18
DEX 17 Déplacement 12 PV 16

Bonus aux dommages : + 1D6.

Armes : Morsure 75 %, 1D8 + bd.

Armure : 2 points de fourrure. Peut perdre définitivement des Points de Vie quand les blessures sont provoquées par l'argent, le feu ou des armes enchantées, autrement régénère 2 Points de Vie par round.

Compétences : Chasser à l'Approche 85 %, Se Tapir 75 %, Suivre une Piste à l'Odorat 65 %.

Perte de SAN : 1D4/1D8.

LYTHIA, 16 ans, héritière de la malédiction des Karlenstein

FOR 10 CON 16 TAI 12 INT 13 POU 15
DEX 16 APP 18 ÉDU 15 SAN 75 PV 14

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Compétences : Allemand 70 %, Anglais 40 %, Bibliothèque 26 %, Code de l'Aristocratie 65 %, Discrétion 37 %, Écouter 45 %, Enjôler et Charmer 39 %, Esquiver 28 %, Flirter 45 %, Français 40 %, Histoire 40 %, Occultisme 25 %, Persuasion 50 %, Sauter 25 %, Se Cacher 48 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Citation : "Vous ne m'emmenez jamais nulle part !"

FORME LUPINE DE LYTHIA

FOR 15 CON 16 TAI 12 INT 13 POU 15
DEX 16 Déplacement 12 PV 14

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Morsure 35 %, 1D8 + bd.

Armure : 2 points de fourrure. Peut perdre définitivement des Points de Vie quand les blessures sont provoquées par l'argent, le feu ou des armes enchantées, autrement régénère 2 Points de Vie par round.

Perte de SAN : 1D4/1D8. Lythia perd 1D8 + 4 points de SAN chaque fois qu'elle est consciente de sa transformation et qu'elle ne traverse pas une crise de somnambulisme, jusqu'à ce qu'elle devienne complètement folle.

SENCHA, 52 ans, servante malfaisante

FOR 10 CON 13 TAI 11 INT 13 POU 11
DEX 12 APP 8 ÉDU 8 SAN 55 PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Épingle à Chapeau 15 %, 1D3 ; Griffure 20 %, 1 point de dommages.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 45 %, Esquiver 20 %, Feindre la Piété 90 %, Feindre une Quinte de Toux Spectaculaire 90 %, Histoire 20 %, Invoquer l'Hystérie Religieuse 90 %, Marchandage 75 %, Marteler avec la Bible 90 %, Occultisme 56 %, Premiers Soins 30 %, Rudoyer les Autres Servantes 70 %, Se Cacher 25 %, Torture (Mentale) 90 %, Torture (Physique) 50 %.

Citation : "Les rats ont faim, dirait-on"

VALERIA, 35 ans, souffre-douleur

Valeria est un petit bout de femme ronde qui sert d'esclave et d'espionne à Sencha. Elle lui procure le seul luxe physique qu'elle se permette : un massage quotidien de ses pieds cornés et jaunes.

FOR 9 CON 11 TAI 9 INT 9 POU 7
DEX 13 APP 11 ÉDU 5 SAN 45 PV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Statuette de Marie 35 %, 1D4 + 2.

Compétences : Discrétion 40 %, Espionner Maria et Frieda 40 %, Esquiver 40 %, Invoquer les Saints 90 %, Masser les Pieds 90 %, Obéir aux Ordres 90 %, Occultisme 20 %, Se Cacher 40 %.

Citation : « Mais j'ai fait de mon mieux ! »

MARIA, 21 ans, une des deux servantes jumelles

FOR 13 CON 14 TAI 12 INT 11 POU 10
DEX 14 APP 16 ÉDU 5 SAN 50 PV 13

FRIEDA, 21 ans, une des deux servantes jumelles

FOR 13 CON 14 TAI 12 INT 11 POU 10
DEX 14 APP 16 ÉDU 4 SAN 51 PV 13

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Griffure 45 %, 1 point de dommages ; Hurlement, dommages spéciaux*.

* Les cris des jumelles peuvent être si perçants que tous ceux qui se trouvent à portée d'oreille doivent faire un jet de Santé Mentale. L'échec indique que le personnage-joueur quitte les lieux sur-le-champ de peur de devenir sourd.

Compétences : Baratin 40 %, Discrétion 60 %, Embrouiller les Admirateurs 90 %, Esquiver 50 %, Esquiver Sencha 75 %, Flirter 65 %, Intimider Valeria 60 %, Jouer de son Charme 90 %, Occultisme 10 %, Se Cacher 50 %, Serrurerie 25 %, Trouver Objet Caché 75 %.

Citation : "Il est très beau garçon."

Les personnages-joueurs

Anton Berrudczek

Il est rusé, couard, surnois, gros et laid. Il aime son ventre plus que n'importe quel être humain, quoiqu'il chérisse la mémoire de sa mère défunte. Anton est un marchand qui voyage pour une affaire urgente : un billet à ordre qu'il doit présenter à Karlensburg avant que n'y arrive la nouvelle de la faillite de la banque. Il a emmené avec lui son élève, Yurik, un cousin éloigné, qu'il trouve affecté et pédant.

La table et le vin ne sont pas les points forts du Karlenstein. Berrudczek voyage avec une caisse de vin rouge et un sac d'ail pour rendre le séjour tolérable.



ANTON BERRUDCZECK, 45 ans, négociant véreux

FOR 14	CON 14	TAI 15	INT 16	POU 14
DEX 10	APP 6	ÉDU 8	SAN 70	PV 15

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Nerf-de-Bœuf 45 %, 1D6 + bd ; Hydrate de Chloral (calmant) deux doses de TOX 17, inconscience en 1D3 minutes.

Compétences : Allemand 55 %, Baratin 75 %, Comptabilité 60 %, Crédit 30 %, Discrétion 45 %, Droit 25 %, Écouter 45 %, Français 30 %, Marchandage 80 %, Psychologie 45 %, Se Cacher 20 %, Serbe 45 %, Serrurerie 40 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Citation : "J'aime tout marchander."**Boris Sturkl**

Garde en chef, Sturkl est un costaud bourru et mal rasé. À jeun, il est courageux, soupçonneux et observateur. Saoul, il est lâche et débauché. Il est souvent ivre. Il essaye d'oublier sa fiancée, Lotté, qui a mystérieusement disparu dix ans plus tôt dans les montagnes du Karlenstein. Les loups, disent les gens. La jeune voyageuse anglaise, Belinda Chadaver, présente une ressemblance extraordinaire avec son amour perdu.

Il a une flasque pleine de vodka, un mousquet avec poudre et balles, une corne dont la sonnerie est connue des deux côtés des montagnes. Il est personnellement responsable du sac postal qui contient un demi-quinat de courrier. Il voyage assis à côté de Johann le cocher.

BORIS STURKL, 33 ans, garde de la malle-poste

FOR 15	CON 15	TAI 14	INT 12	POU 12
DEX 11	APP 12	ÉDU 8	SAN 60	PV 15

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Mousquet* 40 %, 1D10 + 4.

* Le mousquet peut tirer une fois tous les deux rounds.

Compétences : Allemand 60 %, Conduire Diligence 15 %, Crédit 15 %, Écouter 60 %, Esquiver 40 %, Hongrois 20 %, Lancer 40 %, Marchandage 50 %, Monter à Cheval 40 %, Pickpocket 45 %, Roumain 25 %, Se Cacher 35 %, Tenir l'Alcool 30 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Citation : "Bois un coup, l'ami !"**Hans Winklemann**

C'est le deuxième garde, un homme mince et brun qui arbore de pittoresques moustaches en guidon. Il voyage sur le toit de la voiture à l'arrière. Il pousse le véhicule quand la route devient trop raide ou mauvaise, lorsqu'elle traverse des torrents, par exemple. C'est un homme bon et réfléchi qui voit en Belinda, Philippe et Yurik les copies de ses propres enfants, maintenant grands. Il leur prépare des boissons chaudes aux étapes, vérifie toujours deux fois que leurs bagages sont solidement arrimés. Il a un mousquet, de la poudre et des balles, ainsi qu'un gros bâton pour protéger la malle-poste des loups et des bandits.

HANS WINKLEMAN, 42 ans, extra

FOR 10	CON 13	TAI 9
INT 12	POU 12	
DEX 12	APP 10	ÉDU 8
SAN 60	PV 11	

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Gros gourdin 40 %, 1D8 + bd ; Mousquet* 40 %, 1D10 + 4.

* Le mousquet peut tirer une fois tous les deux rounds.

Compétences : Allemand 60 %, Anglais 10 %, Conduire Diligence 15 %, Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Esquiver 40 %, Monter à Cheval 20 %, Premiers Soins 35 %, Psychologie 35 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Citation : "Oui, Monsieur."**Johann le cocher**

Grand, fort, blond, loyal et courageux, Johann a emprunté au bœuf sa force et sa constitution, mais malheureusement aussi son intelligence. C'est vrai qu'il en connaît beaucoup sur les chevaux, mais le lourdaud est dénué d'ambition. Rustre du cru, il va conduire cette nuit la voiture à travers les montagnes suite à une blessure accidentelle du cocher en titre. Johann a un long fouet de roulier, une paire de pistolets et toute la poudre et les balles nécessaires pour protéger les chevaux contre les loups et les bandits.

**JOHANN STRUDDLEHAUSER, 27 ans, cocher**

FOR 18	CON 18	TAI 18	INT 9	POU 10
DEX 10	APP 8	ÉDU 3	SAN 50	PV 18

Bonus aux dommages : + 1D6.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Fouet de Roulier 40 %, 1D2 ; Pistolet à Poudre Noire (2) 35 %, 1D6 + 1.

Compétences : Allemand 45 %, Anglais 10 %, Conduire Diligence 45 %, Écouter 50 %, Esquiver 40 %, Grimper 80 %, Lancer 80 %, Marchandage 20 %, Mécanique 45 %, Monter à Cheval 70 %, Nager 80 %, Sauter 80 %, Se Cacher 20 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Citation : "Ne craignez rien ! Vous êtes en parfaite sécurité !"**Miss Belinda Chadaver**

C'est une jeune fille anglaise modeste et innocente, jolie, pas trop maligne, habillée à la mode. Elle a laissé ses amies au pensionnat et regrette de ne pas avoir de confidente de son âge. Elle n'a pas l'esprit vénal mais elle pense que la réussite de sa vie passe par un mariage avantageux. Elle voyage avec maman jusqu'à Karlsburg où papa a accepté un poste diplomatique subalterne.



**BELINDA, 18 ans,
fille à maman**

FOR 10	CON 14	TAI 10	INT 11	POU 11
DEX 12	APP 14	ÉDU 12	SAN 55	PV 12

Bonus aux dommages : 0.**Armes :** Épingle à Cheveux 55 %, 1D3 ; Ongles 45 %, 1D2.**Compétences :** Art (Aquarelle) 25 %, Art (Chant) 40 %, Baratin 45 %, Comptabilité 10 %, Esquiver 30 %, Français 45 %, Histoire Naturelle 30 %, Monter à Cheval 40 %, Obéir à Maman 75 %, Se Cacher 35 %.**Citation :** "Oui, ma-man !"**Mrs. Beatrice Chadaver**

Magnifique spécimen de la matrone anglaise, cette femme vaniteuse et hypocrite fait preuve d'un complet manque de goût (elle disparaît sous les rubans et les bijoux) et d'un amour sincère pour sa fille. Un de ses bijoux est encore plus voyant que les autres : un crucifix pendu à une lourde chaîne d'argent qu'elle dit à la dernière mode à St Moritz cette saison.

Deux choses la tracassent. Trouver un mariage avantageux pour Belinda, tout d'abord, et ensuite ses prochaines retrouvailles à Karlsburg avec son

mari, dont le petit salaire n'est pas en rapport avec le train de vie actuel de la dame.

**BEATRICE CHADAVAR, 37 ans,
matrone anglaise**

FOR 10	CON 16	TAI 15	INT 10	POU 10
DEX 13	APP 8	ÉDU 12	SAN 50	PV 16

Bonus aux dommages : + 1D4.**Armes :** Marteler avec un Crucifix en Argent 35 %, 1D4 ; Ongles 45 %, 1D2.**Compétences :** Art (Chant) 10 %, Art (Piano) 40 %, Baratin 65 %, Crédit 45 %, Discrétion 60 %, Envier 90 %, Esquiver 35 %, Français 20 %, Marchandage 55 %, Persuasion 20 %, Psychologie 45 %, Se Cacher 15 %.**Citation :** "C'est complètement démodé."**Philippe d'Isigny, Baron**

C'est un bel homme, charmant et mélancolique. Les événements ne lui ont pas été favorables : les terres ancestrales ont été emportées par la Révolution, le reste de la fortune dilapidée par son père et ses propres gains ont servi à payer nombre de dettes d'honneur après le suicide de ce dernier. Il se rend à Karlsburg pour y prendre ses fonctions de secrétaire de l'ambassadeur de France.

Le Duché est à la frontière du monde civilisé. Le voyage a été dur, la nourriture terrible et les compagnons complètement dénués d'esprit : une Anglaise ignorante et sa fille immature (auprès desquelles le code de l'honneur exige pourtant qu'il s'empresse), un marchand vulgaire et son élève. La compagnie de ses pairs lui manque.

**PHILIPPE D'ISIGNY,
24 ans, aristocrate ruiné**

FOR 12	CON 11	TAI 13
INT 14	POU 13	
DEX 14	APP 16	ÉDU 18
SAN 65	PV 12	

Bonus aux dommages : + 1D4.**Armes :** Pistolet de Duel 35 %, 1D6 + 1 ; Sabre 55 %, 1D8.**Compétences :** Allemand 40 %, Art (Lieder de Schubert) 35 %, Art (Oratoire) 60 %, Astronomie 30 %, Baratin 40 %, Bibliothèque 50 %, Code d'Honneur 90 %, Crédit 40 %, Écouter 45 %, Esquiver 40 %, Français 70 %, Histoire 40 %, Latin 35 %, Monter à Cheval 60 %, Occultisme 25 %, Persuasion 50 %, Psychologie 40 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 50 %.**Citation :** "Un jour, je redorerai mon blason."**Yurik Drozopczech**

Ce jeune homme simple, déterminé et intelligent est affligé d'une grande honnêteté et d'une grande pauvreté. Un cousin éloigné, Anton Berrudczech, l'a pris dans son commerce et il est fermement décidé à travailler dur, même s'il a pu remarquer que certaines de ses pratiques sont des plus douteuses. Il attire l'attention de son cousin sur tout ce qui lui semble pouvoir receler une opportunité fructueuse.

**YURIK DROZOPCZECH,
18 ans, employé idéaliste**

FOR 15	CON 14	TAI 14	INT 15	POU 9
DEX 14	APP 11	ÉDU 12	SAN 45	PV 14

Bonus aux dommages : + 1D4.**Armes :** Gourdin 45 %, 1D8 + bd.**Compétences :** Allemand 40 %, Anglais 25 %, Art (Oratoire) 35 %, Comptabilité 40 %, Crédit 35 %, Écouter 45 %, Français 20 %, Grimper 65 %, Lancer 55 %, Marchandage 40 %, Polonais 75 %, Premiers Soins 35 %, Se Cacher 40 %, Serbe 15 %, Suivre une Piste 55 %, Trouver Objet Caché 65 %.**Citation :** "Pourquoi stockons-nous toutes ces fourches, mon oncle ?"



Un extraterrestre m'a jeté du sable au visage

Vérifions tout : chemise Kingston Trio déboutonné, OK ; serviette, OK ; planche, OK ; fart, OK ; gomina, OK ; lunettes de soleil, OK ; petite amie, ouaip ; gros poste de radio, OK...

Cette histoire se déroule un été de la fin des années cinquante ou du début des années soixante ; elle présente une version aseptisée de la culture surf adolescente de la Californie du sud. Les ados modèles qui y interviennent se livrent à toutes les distractions de leur époque : amour, musique poliment rebelle, surf médiocre et chasse aux boutons.

C'est un excellent scénario pour faire découvrir le jeu de rôle, qui peut être proposé à un petit groupe. Les joueuses disposent d'un vaste choix de bons personnages, et la plupart des gens connaissent les conventions régissant les films de surf pour adolescents. La durée de ce film ne doit pas dépasser deux heures. Malgré une structure désinvolte, il exige une grande attention de la part du Gardien : nécessité de tenir compte des différents mobiles et erreurs d'identité (qui sous-tendent toute la farce) et besoin de soigner la mise en scène des épisodes isolés de la section *L'histoire se développe*.

N'oubliez pas les bases de cette aventure : il s'agit d'un film d'horreur sur fond de surf et de musique pour adolescents ; chacun de ces thèmes doit être développé et exploité. Heureusement, les personnages sont tous des stéréotypes hollywoodiens du jeune de l'époque. Les acteurs ont en réalité dix ans de plus que leur rôle, ils n'ont jamais d'acné, ne parlent jamais de sexe, s'expriment et agissent de manière si guindée et stupide qu'aucun véritable ado ne peut rêver leur ressembler.

Contexte

Par exemple, dans ce type de film, les acteurs principaux utilisent un anglais conventionnel et emploient des interjections telles que "Bon sang !", "Mercredi !" et "Fichtre !", tout simplement parce que les dialoguistes pourraient être leurs parents ou leurs grands-parents. Les expressions comme "Super, pépère !", "Vise la poulette !", "Cool !", "Super-cool !" ou autres interjections à la mode dans les années cinquante ne conviennent qu'aux personnages secondaires, qui ne sont pas censés être les rôles tites.

À la plage, c'est l'été sans fin, les garçons font jouer leur muscles, les filles arborent des maillots de bain ornés de boutons, dentelles et festons. En ces temps et lieux, le "bikini" est un deux-pièces coupé juste en dessous du nombril. Annette Funicello, Honnête Fille et vedette de films de plage, reste fidèle aux maillots d'une pièce. Plus tard, les premières hippies oseront porter de vrais bikinis (avec des franges, pour les plus dévergondées). Dans ces années cinquante, les filles sérieuses n'exposent pas leur nombril. Toutefois, il est admis de l'entrevoir si le slip vient à glisser. Les ombilics aperçus ainsi seront toujours choisis de forme concave. Les hommes portent des maillots de type caleçon ; seuls les maîtres nageurs et les poseurs mettent des combinaisons.

Nos héros et nos héroïnes sont mesquins, égoïstes, superficiels, et mélodramatiques. Ils prêchent des homélies repoussantes à leurs jeunes spectateurs et contribuent à élargir ce qui s'appellera plus tard le fossé des générations. Leurs romances sont toujours aussi décentes que les parents pourraient le rêver. La distribution est exclusivement blanche. Un problème de société peut être abordé : comment apaiser les anxiétés de quelqu'un que sa pauvreté embarrasse ou, plus rarement, comment aborder le cas pitoyable de quelqu'un qui persiste dans l'immoralité. Les principales infamies comprennent la jalousie ou la prétention.

Informations réservées au Gardien

Des êtres venus d'un autre monde veulent infiltrer l'Amérique et s'en emparer, parce que celui qui règne sur ce pays règne sur le monde. Après avoir étudié la situation sur leurs écrans de télé hautement sophistiqués, ils croient que la nation est prête à être cueillie. Ils projettent de dupliquer puis de prendre la place des Meilleurs Ados, lesquels seront un jour les Meilleurs Dirigeants d'Amérique. Le processus de copie, appelé Duplication, est présenté en détail dans l'encadré portant ce titre.

L'intrigue est tellement maigre qu'il faut beaucoup d'interactions entre les personnages pour que le jeu soit amusant et savoureux. Celles-ci sont régies par les règles du genre et tournent principalement autour de Dee-Dee et de Moon Dog, un gentil couple pour qui c'est maintenant du Sérieux. Pendant l'essentiel de la partie, leurs jalousies croissantes les conduisent mutuellement à se livrer à des actions vengeuses de plus en plus mesquines, jusqu'à la fin de l'histoire où ils s'embrassent et se rabibochent. Pour que le jeu fonctionne correctement, il est vital que Moon Dog soit un personnage-joueur et très souhaitable que Dee-Dee le soit aussi.

Le Gardien alimente les complications et les jalousies par l'intermédiaire des personnages non-joueurs Erik von Rottweiler (motard de Mauvaise Réputation) et Angélique (étudiante dépourvue d'inhibition venue de France). Ces deux-là ont le béguin respectivement pour Dee-Dee et Moon Dog, et font tout pour attirer leur attention. Quant à ces deux-ci, l'un peut devenir jaloux d'Erik et l'autre d'Angélique.

Les déviants

Les Extraterrestres envient l'Amérique et tout ce qu'elle représente. Ils Veulent Nos Femmes, et sont prêts à tout

United Universal International

Présente

LES "MINETS BRANCHÉS"
CONTRE
LES MONSTRES DE L'ESPACE !

UN EXTRATERRESTRE M'A JETÉ DU SABLE AU VISAGE

De
L'ESPACE
aux
PROFONDEURS
DE L'Océan



Avec EDDIE REEVES et DONNA CASSMAN

pour les obtenir. Ce sont des êtres apparemment asexués, jaloux néanmoins de toute personne qui a une bonne apparence.

Leur vengeance préférée consiste à reproduire une victime en se procurant son matériel génétique lors d'un contact intime. L'adolescent dupliqué reste en vie mais souffre de terribles problèmes de beauté, tandis que sa reproduction adopte une personnalité opposée à l'originale. Après le processus, la douce Dee-Dee devient une Mauvaise Fille, le convenable Moon Dog se transforme en Mauvais Garçon, Moose l'idiot se change en malin, le lamentable Mervin découvre la classe, Gidget le garçon manqué se retrouve séduisante et l'arrogante Connie devient douce et aimable. Des joueurs flexibles pourraient apprécier de jouer le double de leur personnage en plus de l'original. Prenez bien soin d'expliquer à chacun ce qui se passe.

L'ampleur des modifications physiques est laissée à la discrétion du Gardien, mais dans le film les cheveux de la victime ne sont qu'un peu ébouriffés — néanmoins personne ne la reconnaît.

Comprenant encore moins bien la culture surf que les adultes humains, les Extraterrestres accumulent les erreurs de langage, exposent leur ignorance concernant les planches de surf, les crèmes solaires, les hamburgers et les ragots de l'école.

Pour commencer, seuls les personnages non-joueurs et les investigateurs inutilisés devraient être dupliqués ; le Gardien fera ensuite en sorte que tout le monde ait son sosie. Il est impossible de détruire un double avant la fin de l'aventure, lorsque Moon Dog et les Marines renversent la situation.

Le récit

Ce sont les grandes vacances ! Dee-Dee, Connie, Gidget et leurs amies sont parties pour Sandy Beach dans la décapotable du père de Dee-Dee. Elles y vont tous les ans pour se faire bronzer et rencontrer des garçons. De même, Moon Dog, Moose, Marvin et leurs copains sont en route vers le surf et le soleil. Moon Dog conduit une chouette Modèle A équipée d'un klaxon ah-ooo-gah et d'un moteur capable de la mettre en

orbite lunaire. Il en est ainsi chaque été et il en sera toujours ainsi.

Générique

Les spectateurs découvrent, à travers le hublot d'un vaisseau spatial, une planète Terre brillante, apparemment en bois, qui tourne lentement sur fond d'étoiles peintes. Sur un mur, l'ombre d'un homme-poisson gesticule follement. Sous le hublot, un poste de télévision sophistiqué, équipé de trois lampes triodes au sommet, présente une image granuleuse de Moon Dog et Dee-Dee sur Sandy Beach. La scène change pour montrer la vraie plage, où tous les ados dansent énergiquement sur une musique de générique inepte. Gardiens, choisissez votre chanson de surf préférée et fredonnez-la. "Surf City" de Jan & Dean ("Deux filles pour chaque garçon-on") fonctionne très bien. Tâchez d'introduire notre chanson titre, "Un E.T. m'a jeté du sable au visage".

Ce faisant, la caméra fait un gros plan sur chacun des personnages qui, d'un mot, se présente aux spectateurs. S'ils n'ont rien d'autre, ils peuvent se servir de leur propre citation. Par exemple, Moon Dog dit "Allons nous bécoter près de l'eau, Dee-Dee" et Dee-Dee répond "Mais Maman m'a dit de rentrer pour neuf heures, Moon Doggy". Demandez à chacun ce qu'il fait pendant qu'il prononce sa phrase.

Et, toujours sur la musique de générique, on continue par la présentation des principaux personnages non-joueurs. Même si ce montage est particulièrement en avance pour l'époque.

■ Erik von Rottweiler est assis sur une colline verdoyante, adossé à sa moto, une Honda de 100 cc, buvant quelque chose qui pourrait être de la bière, mais que rien ne permet d'identifier comme tel.

■ Angélique sert des frites au Coco-Hut et se moque des gentils ados qui passent leur commande poliment.

■ Daddy-o, le propriétaire du Coco-Hut, caresse sa barbiche, prend ses bongos et attaque une mélodie gémissante.

Décrivez ces personnages en une phrase ou deux et citez les gens qui les interprètent parmi vos vedettes préférées de

L'horreur à la plage

Ce scénario est inspiré par trois thèmes populaires de films. Le premier, appelé Des Choses Hideuses Veulent Nos Femmes est aussi vieux que le cinéma ; des titres aussi variés que *Flash Gordon* (1936), *King Kong* (1933), *La Créature du Lagon Noir* (1954), *Le Fantôme de l'Opéra* (1925), *Mars Needs Women* (1966) et *Humanoids From the Deep* (1980) ne donnent qu'une faible idée de la fréquence de ce motif, qui est au cœur de tous les genres — récits de guerre, films de James Bond et autres, où seuls varient la description et le caractère de la Chose Hideuse.

La deuxième, intitulée Les Gens Deviennent des Étrangers est devenu populaire grâce à des films tels que *Les Envahisseurs Venus de Mars* (1953), *L'Invasion des Profanateurs de Sépulture* (1956) et *It Came From Outer Space* (1953). Il a fructifié dans les années soixante-dix et quatre-vingts avec une avalanche de production sur les possessions démoniaques et les zombies, mais d'anciennes œuvres de qualité comme

Dracula (1931) et *Svengali* (1931) aborderaient déjà le sujet, ainsi que, dans un registre différent, *La Maison du Diable* (1963). Le thème opposé, celui de l'étranger protéiforme, semble avoir atteint la fin du filon dans le remake de *La Chose* (1982) et dans le premier *Alien* (1979). L'idée ne sert plus à débattre de la perception et de la conscience humaine, mais à introduire des effets spéciaux.

Le troisième nommé l'Utopie est une Plage. Dans les années cinquante, Hollywood découvre le marché adolescent. On considérait alors que la seule manière acceptable de déshabiller ces jeunes gens consistait à les faire jouer sur une plage en maillots de bain. Ces cadres balnéaires étaient à portée de main. L'intérêt du genre est de montrer, de manière prévisible, que l'apparente accessibilité sexuelle des adolescents cache, en fait, leur transcendance résolue du désir charnel en préférant l'abstinence et la bonne réputation. *Beach Party* (1963), *Muscle Beach Party* (1964), *Bikini Beach* (1964), et *Beach Blanket Bingo* (1965) en

sont des classiques, ayant tous pour vedettes Frank Avalon et Annette Funicello. On produit toujours ce genre de films bêtifiants (avec des filles beaucoup moins habillées). Quand l'horreur n'était pas un attrait commercial, la musique comptait beaucoup. Ce scénario en tient d'ailleurs compte.

Les films représentatifs du thème Les Adolescents Affrontent les Monstres à la Plage comprennent *The Cape Canaveral Monsters* (1960) et *Horror at Party Beach* (1964). Malgré son titre, nous ne recommandons pas *Beach Girls and the Monster* (1963). Le plus marquant de tous, *Le Blob* (1958), ne se déroule pas au bord de mer mais dans une petite ville ; sa description de l'Ange adolescent et de la stupidité des adultes est devenu un archétype. On doit à John Water la meilleure évocation récente du monde "adolescent" de l'époque, le caricatural *Hairspray* (1988), réalisé pour les adultes que sont devenus les jeunes d'alors. Comme Monstre, Sonny Bono suffit largement.

Duplication : cause et effets

Les Extraterrestres dupliquent les adolescents en les embrassant sur la bouche. À cette époque, tous les ados savent que ce type de baiser est si sexy (et si choquant) que même les plus audacieux ne le pratiquent que sous les couvertures, derrière des buissons ou dans l'obscurité. Les Extraterrestres sont si laids qu'il leur est difficile d'y goûter ; il leur faut donc faire preuve de beaucoup de ruses et d'astuces.

Pour cacher leur vilain physique, ils essaient généralement de batifoler avec un (ou une) adolescent (e) la nuit et dans un endroit sombre (derrière des fourrés ou sous une serviette de bain). Quand un Extraterrestre réussit à amorcer un flirt, il tente d'embrasser son (sa) partenaire sur la bouche par la ruse ou la force (un Honnête Garçon n'aurait jamais l'idée d'agir ainsi).

La chose faite, la cible perd 1D20 points d'APP à cause de l'apparition de verrues, points noirs, mauvaise haleine, défauts cutanés et chevelure négligée. Les dents peuvent même prendre la place qu'elles auraient occupée sans le port d'appareil dentaire. Ensuite, la plupart des personnes séduites se cachent naturellement dans leur chambre et refusent d'en sortir.

L'Extraterrestre adopte immédiatement l'apparence que sa victime avait avant le baiser ; il est alors prêt à faire son entrée dans la société des adolescents. Il peut ensuite attirer un autre jeune dans un coin sombre puis céder sa place à un de ses congénères qui bénéficiera du baiser et se métamorphosera.

La dupe devient instantanément presque méconnaissable et si son APP est négative, la regarder coûte 0/1D4 points de SAN. Les Extraterrestres ne tuent pas les victimes qu'ils dupliquent, car le film deviendrait alors trop tragique.

l'époque. Le titre du film apparaît enfin, *Un Extraterrestre m'a jeté du sable au visage*, et notre histoire commence.

Les Extraterrestres atterrissent

Le soleil se couche sur la mer. Le plan passe sur la plage, où tous les groupes sont réunis. Il fait nuit, Sandy Beach fourmille d'adolescents. On y voit guitares, bongos, hamburgers, bouteilles de cola non étiquetées, houla-hoops et planches de surf bien en évidence. Il n'y a pas de bière. Personne ne fume. Personne ne jure. Les garçons qui disent quelque chose d'osé reçoivent des claques. Mais des draps de bain volumineux cachent des couples enlacés, et d'autres se dirigent main dans la main vers les dunes et l'herbe qui pousse entre la plage et la route.

Deux cabines de plage en feuilles de palmier ; un maillot de bain féminin accroché devant l'une, un maillot masculin devant l'autre sèchent. Ce sont des toilettes qui permettent aussi de se changer ; elles sont assez grandes pour que garçons et filles disposent d'un lieu décent et privé dans lequel se réunir pour discuter des événements importants.

Pas très loin de là scintillent les néons du Coco-Hut, où les jeunes aiment se réunir. Au loin dans l'océan, à huit cents mètres de la plage, se dresse le menaçant Rocher du Diable, où, d'après la légende, plus d'un surfer a été emporté par le courant Zuma, rare mais dangereux.

Autour du feu de camp

Tous les personnages sont assis autour du feu, accompagnés de quelques représentants supplémentaires des deux sexes. Le nombre de ces derniers révèle la popularité de la bande de Sandy Beach.

Comme d'habitude, Connie, Marvin, Moose et Gidget sont "célibataires". La plupart des nouveaux manifestent de l'intérêt pour Connie, mais pas pour Gidget (trop maigre). Les nouvelles boudent Marvin (il porte des lunettes) mais ne sont pas indifférentes aux muscles saillants de Moose. Dee-Dee et Moon Dog

sont blottis l'un contre l'autre sur une serviette, le regard tourné vers la mer et le Rocher du Diable qui se découpe en forme de meule de paille.

Un des gars (appelons-le Hooch) entraîne Moon Dog derrière une dune où un de ses copains jaillit d'un bond en portant un masque de monstre-poisson. Hooch en a plusieurs autres. Il les a achetés pour faire peur aux filles, par jeu. Moon Dog veut-il en porter un ?

Angélique

Cette conversation tout en profondeur est interrompue par des sifflets admiratifs provenant de la plage. Tous les garçons installés autour du feu se tournent et lorgnent une superbe blonde vêtue d'un deux-pièces à frou-frou qui découvre son nombril et d'une chemise ouverte au col remonté. Angélique est descendue sur la plage parce qu'elle a entendu dire qu'il y avait une fête. Les filles ricanent.

Elles en sont toutes jalouses et les garçons transis d'amour et déprimés. C'est une étudiante française venue pour l'été dans le cadre d'un échange. Elle travaille à temps partiel au Coco-Hut où elle fait les meilleures frites de la ville.

Angélique est amicale avec les garçons mais comme elle est française, tous pensent que c'est une "fille facile" et ils ont peur de lui demander de sortir avec eux car ce sont tous d'Honnêtes Garçons. Les nouveaux attirés un instant par Connie la délaissent immédiatement au profit d'Angélique.

Les garçons intimidés crânent et annoncent que "je n'ai pas pu accrocher la poulette", sans préciser qu'ils ne lui ont jamais rien demandé. "Je parie que Moon Dog y arriverait", réplique un copain. "Tu parles, Charles !", riposte un troisième, "Moon Dog ne pense qu'à Dee-Dee".

Pendant ce temps, les filles boudent et échangent des propos du genre "J'ai demandé à Hooch ce qu'elle avait de plus que moi, et il a répondu 'de plus gros frous-frous !' ". Les autres filles compatissent avec celle qui a parlé.

Angélique s'intéresse aux houla-hoops car c'est la première fois qu'elle en voit. Elle voudrait apprendre à s'en servir. Une douzaine de garçons se précipitent pour l'aider, et n'importe lequel des personnages-joueurs peut être le premier. C'est l'occasion pour eux, par des jets d'APP x 4, de Baratin, voire de Crédit, de l'impressionner et d'être celui qui lui passera le cerceau autour de sa taille dénudée.

Quand Moon Dog tente sa chance, demandez-lui un jet de DEX x 3 ; en cas d'échec, il glisse dans le sable et le houla-hoop qu'Angélique balance vigoureusement le heurte à la tempe, l'étourdissant quelques instants. Gardiens, cet incident

Paroles de la chanson titre

En voici quelques extraits, mais vous devrez en inventer la musique. Imaginez que Pat Boone chante.

Un E.T. m'a jeté du sable au visage
Quand, moi, j'étais tranquille sur la plage
Mais je comprends qu'il l'ait pris ainsi
Car ma Dee-Dee, elle est si jolie

(refrain, faites des gestes bizarres comme en font les extraterrestres)

Ooh, ces E.T., qui viennent en été
raver nos filles et nos Chevrolets.
Pourra-t-on jamais les arrêter
ooh, ces E. T., cet été, ces E.T. !

[couplet]

Il était pas bien grand, le roquet
l'aurait même pas pu jouer au volley
Mais y savait repérer les babies
Comme ma Dee-Dee qui est si jolie.

[Les gars, le nom de Dee-Dee figure dans les couplets parce qu'elle est l'héroïne, mais vous pouvez y substituer celui de VOTRE copine. Allez, tout le monde en chœur.]

Le Rocher du Diable

La petite île sur laquelle s'est produit l'éclair lumineux est connue sous le nom de Rocher du Diable. De nombreux surfers y ont été blessés en tentant d'en faire le tour. La sécurité maritime a déclaré le secteur dangereux en raison des rochers invisibles et des courants violents. Un panneau bien visible avertit les baigneurs de s'éloigner. On comprend pourquoi les Extraterrestres ont choisi cet endroit pour atterrir.

Quiconque tente de nager ou de surfer autour de cette zone est emporté par les grandes vagues qui s'abattent sur les rochers, infligeant 1D6 points de dommages. La réussite d'un jet de Nager ou de Surf permet de réduire les dégâts de moitié (arrondi à l'entier supérieur). La forte houle persiste pendant l'essentiel de la partie. C'est ici que le dangereux courant 'Zuma est le plus fort.

est important ; il autorise le final de pacotille *Tout cela n'était-il qu'un rêve ?*

Un événement inhabituel

Le plan passe sur le ciel étoilé, dans lequel une faible lueur se déplace et se fait de plus en plus brillante. Nous comprenons immédiatement que cette lumière persistante ne provient pas d'un avion à cause de la musique étrange qui retentit : ouuu-OUUU-ouuu dans une clé mineure.

Le télescope de Marvin est posé sur le sable. Quiconque l'utilise en bénéficiant d'un jet d'Idée réussie remarque que ce halo étrange ressemble à une soucoupe volante.

Hooch tente vaguement de plaisanter et intime à la personne qui pointe la torche électrique vers le ciel de s'arrêter, mais sa blague tombe à plat. Si des personnages-joueuses échouent à des jets de POU x 3, elles demandent à leur petit ami de les serrer dans leurs bras. Les personnages-joueurs qui ratent ce tirage ont des sueurs froides en pensant qu'il leur faudra peut-être réellement protéger leur petite amie.

Alors que la caméra effectue un zoom vers la masse obscure du Rocher du Diable, une lueur commence à clignoter derrière. Nous ne pouvons en voir la source : le ouuu-OUUU-ouuu retentit une nouvelle fois.

Au Pentagone

Pendant ce temps, dans une autre partie des États-Unis, un drapeau américain s'agit sous le vent, et une musique martiale est jouée avec rythme et révérence. Sur cet air, l'écran montre une vue aérienne d'archives du Pentagone, puis un centre de commandement situé à l'intérieur, où un soldat tape laborieusement sur une énorme machine à écrire mécanique noire, tandis que quatre autres militaires s'activent autour d'une radio-amateur, d'un générateur H.T., de deux moniteurs, d'un radar circulaire de type contrôle de la circulation montrant toute l'Amérique du Nord, et d'un oscilloscope Heathkit. Un signal d'alarme retentit soudain et un panneau clignote : *Alerte OVNI !*

Un des jeunes première classe, sérieux, rasé de près, annonce au Général trois étoiles pas-de-blaque-mais-gentil qui commande. *"Des extraterrestres, mon Général !"*

"Où, fiston ?" répond-il, sévère-mais-compétent.

Le première classe pose le doigt sur un vaste cercle clignotant sur l'écran. C'est en Californie du sud !

"Augmente la résolution, fiston."

La carte de l'Amérique du Nord cède la place à celle de Los Angeles. Une portion de Malibu est marquée Sandy Beach. Un énorme X clignote dessus.

Un autre soldat va chercher une carte perforée IBM. *"Voilà l'analyse, mon Général. Sandy Beach !"*

Le Général en comprend immédiatement la signification. *"Oh, mon dieu ! Sonnez l'alarme ! Priorité X-5 ! Il y a des adolescents là-bas !"*

Sandy Beach

Nous revenons à la plage où le processus de duplication est déjà en route. Un couple est enlacé sous une serviette. Nous devinons quelques mouvements pleins de retenue mais potentiellement lascifs, puis une vague silhouette émerge et s'enfuit en criant. Une fille, l'Extraterrestre transformé, sort de sous la serviette, arrange ses cheveux et s'éloigne, l'air hautain.

Suivant ses traces, nous tombons sur son petit ami, qui reprend conscience dans l'herbe, à six mètres de là ; il se masse la tête à l'endroit où il a été frappé et s'exclame, abasourdi *"Susie ? Susie, qu'est-ce qui s'est passé ? Susie, où es-tu ?"*

À quinze mètres de là, cachés derrière une dune, deux Extraterrestres surveillent les événements. Ce sont des humanoïdes visqueux, caoutchouteux, avec des airs de poisson et des yeux bridés jaunes (enfin ils seraient jaunes si le film n'était pas en noir et blanc). Leurs lèvres larges et épaisses entourent deux rangées de petites dents pointues. Leur langue exploratrice est un peu plus longue que celle des humains. Malgré leur apparence gluante, leur peau est sèche et légèrement écaillée.

Heureusement, bien qu'ils ne nous comprennent pas, ils parlent notre langue. *"Commandant Zarko, notre plan semble fonctionner"*, dit l'un d'eux.

"N'en soyez pas si sûr, lieutenant", répond l'autre. *"Nous avons encore beaucoup à faire, et les humains peuvent se révéler des adversaires retors"*. La scène disparaît.

L'histoire se développe

Les scènes qui suivent devraient se succéder d'une manière rapide et improvisée dans l'ordre que l'on souhaite. L'histoire évoluera qu'il y ait une intrigue ou non, alors détendez-vous et amusez-vous. Les métamorphoses étant nombreuses, il est préférable de les prévoir la nuit — il est difficile de croire, par exemple, que tous les ados dupliqués puissent se balader dans la journée aux alentours de Sandy Beach sans tomber sous le regard perçant de l'Agent Chip.

Pyjama-partie

Ces scènes permettent aux joueurs de s'habituer à leur personnage et, dans le film, donnent une nouvelle occasion aux filles d'apparaître sous leur meilleur jour. Les personnages non-joueurs peuvent intervenir, mais laissez les joueurs entrer dans leur personnage et établir des liens les uns envers les autres.

Daddy-o a accepté de fermer le Coco-Hut pour un soir afin que les filles puissent y organiser une pyjama-partie. Les garçons en ont entendu parler et s'y rendent tardivement.

Les enseignes du resto sont éteintes. Une grosse pancarte sur la porte annonce :

FERMETURE EXCEPTIONNELLE — SOIRÉE PRIVÉE

L'intérieur est composé d'une grande salle au mobilier de rotin, décorée de fausses feuilles de palmier et de grands desins découpés représentant des paysans d'Amérique Centrale en train de danser. Chaque table dispose d'une bougie fixée dans une bouteille de vin vide dégoulinant de vieille cire. Certaines ont été repoussées sur le côté de façon à pouvoir placer des lits pliants côte à côte, comme dans un dortoir.

Daddy-o est si sympa qu'il a laissé le frigo à cola ouvert et qu'il a invité les filles à se faire elles-mêmes des hamburgers. *"Simplement, les poulettes, n'oubliez pas de nettoyer le grill, compris ?"* Il ajuste ensuite son béret, redresse ses lunettes de soleil et, claquant des doigts, s'enfonce en dansant dans la nuit.

Toutes les filles (y compris Angélique puisqu'elles sont au Coco-Hut) assistent à la soirée. Elles abandonnent leur short et tee-shirt blanc pour leur plus beau pyjama baby-doll et s'asseyent pour se friser les cheveux, écouter des disques, parler des garçons et raconter des histoires sinistres à la lueur des bougies. Dehors, les garçons les écoutent en étouffant difficilement leurs fous rires et étudient avec reconnaissance les charmantes jeunes filles dans leur modeste tenue de nuit.

Les garçons supplémentaires se poussent mutuellement du coude, mais ne prennent pas la parole. Tout le monde pense que Dee-Dee est renversante en chemise de nuit. Certains finissent par demander à Moose de pratiquer d'autres trous dans le mur afin qu'ils puissent, eux aussi, profiter du spectacle. Si Moose obéit, le mur va probablement s'effondrer.

Angélique provoque la colère des autres filles en faisant des commentaires sur les garçons. Elle ne comprend pas ce qu'elles peuvent trouver à Moon Dog (il est si petit), Moose (il n'est pas très intelligent) ou Marvin (il porte des lunettes et c'est un cerveau). Les curieux à l'extérieur hoquent en entendant les filles parler aussi librement d'eux.

Donna, l'Extraterrestre qui est maintenant une fille, est également là. Elle essaie d'en apprendre autant que possible sur la culture des adolescents et qui est ou ce qu'est le Grand Cahouna. Elle pose des tas de questions personnelles sur Moon Dog : combien mesure sa planche de surf ? A-t-il une compagne ? Est-il un grand chef ? Combien d'hommes commande-t-il ? Quelles sortes d'armes utilise-t-il ?

On peut espérer que ses questions vont plonger les autres filles dans la confusion et qu'elles répondront par leurs propres interrogations, aussi nous enchaînons sur la scène au clair de lune, où un sillage irréel fend la mer en direction de la terre. Les Extraterrestres remontent la plage sans être remarqués. Des mains palmées, gluantes et caoutchouteuses se tendent.

Demandez à Moose d'effectuer un jet de DEX x 3. En cas de réussite, il ne trébuche pas et ne pousse pas le mur, mais les Extraterrestres commencent à dupliquer des garçons isolés sur un fond de musique étrange. S'il rate son jet, il enfonce le mur et les autres garçons s'écroulent avec lui en brailant, tandis que les filles leur jettent des oreillers en hurlant.

La scène s'achève de la manière désirée. Dans les solutions les plus classiques, soit les filles se sentent insultées et boude ensuite les garçons pour quelque temps, soit les garçons s'excusent pour leur irruption et tout se termine par une danse improvisée (les filles avaient emporté leurs jupes à crinoline au cas où).

Dans les deux cas, les personnages-joueurs n'ont besoin que de quelques jets d'Idée réussis pour remarquer que certains de leurs camarades semblent maintenant raides et empruntés et n'ont pas vraiment l'air de s'amuser.

Quelques duplications

Les ados se bécotent tout le temps, à la moindre occasion. Désormais, chaque fois qu'un couple commence à le faire, les Extraterrestres rôdent à proximité dans l'espoir de procéder à une duplication. Voici quelques exemples de scènes de ce genre.

- Certains garçons ont apporté des masques de carnaval pour faire peur aux filles ; celui de Hooch, représentant un monstre poisson, ressemble incroyablement aux Extraterrestres et offre de vastes possibilités de confusion, autant que les Dracula, Frankenstein et autres classiques des productions Universal. Ils se fauillent près des filles à minuit, quand toutes ont appliqué leur masque à l'argile. Lorsque les garçons montrent leur tête à la fenêtre, elles sont si surprises que chacune d'elles perd 0/1D6 points de SAN. Plus tard, l'une d'elle peut prendre un Extraterrestre pour un des garçons masqués.

- Durant une scène de câlins sous un drap de bain, un Extraterrestre se glisse sous la serviette pour prendre la place du garçon. La fille ne remarque rien, si ce n'est que

son compagnon semble particulièrement empressé. Dès que la créature l'a embrassée, l'adolescente subit les pertes d'APP mentionnées plus avant, et l'Extraterrestre s'en va, dans son nouveau physique de jeune américaine.

- Un garçon et une fille vont se changer pour aller nager. Ils se déshabillent chacun d'un côté d'un rocher, sur lequel ils posent leurs vêtements. Pendant qu'ils discutent, un Extraterrestre se faufile près du garçon et lui tapote l'épaule. Lorsque le garçon se retourne, la créature l'embrasse avant qu'il ne réalise son erreur sans que la fille ne remarque rien.

Erik, Moon Dog et Dee-Dee

Erik est le principal rival de Moon Dog. Il est jaloux de l'amour de ce dernier pour Dee-Dee. À l'occasion d'un intermède romantique, ou durant la pyjama-partie, il tombe en compagnie de sa bande sur le couple enlacé. Erik veut impressionner Dee-Dee en intimidant Moon Dog et en emmenant la jeune fille faire un tour sur sa Honda.

Après quantité de fanfaronnades et de postures, Erik s'en va, menaçant Moon Dog des pires conséquences. En réussissant un jet d'INT x 5, Dee-Dee voit dans la compétition grossière d'Erik une façon de rendre Moon Dog jaloux et de le punir un peu d'avoir lorgné Angélique.

Si Dee-Dee accepte de le suivre en moto, Erik tente de prendre certaines libertés avec elle jusqu'à ce qu'elle soit obligée de le quitter ou sanctionnée par un jet de SAN (perte de 1/1D10 points) pour comportement indigne d'une Honnête Fille.

Donna, l'Extraterrestre, impressionnée par les qualités de meneur d'Erik, peut vouloir l'accompagner pour le dupliquer. Dee-Dee peut aussi désirer sa présence afin d'éviter que la situation ne devienne Sérieuse.

Terreur dans les dunes

Un bruissement irréel dans l'herbe des dunes s'avère être produit par une souillon abasourdie qui prétend être Angélique. Angélique a été dupliquée ! La malheureuse possède maintenant une APP -4 ! Elle se jette sur Moon Dog et Moose, les suppliant de manière incohérente de l'aider ; les deux garçons doivent effectuer des jets de SAN (coût de 1/1D4 points ; réussite d'un jet de POU x 1 pour ne pas s'enfuir en criant sur la plage).

Si l'un d'eux parvient à rester, Angélique réussit tout juste à le convaincre qu'il s'est passé Quelque Chose d'Étrange à la plage lorsque apparaît l'Extraterrestre-Angélique qui nie tout. Celle-ci demande alors timidement si l'un des garçons aimerait se promener avec elle sur le sable. Quiconque accepte ses avances sera dupliqué.

Évidemment, le lendemain, les frites de la fausse Angélique sont abominables.

Agent Spécial Chip

En secret, pour éviter d'alarmer la population sans raison, le Pentagone envoie rapidement des forces à Sandy Beach. Pendant que les convois roulent et que les aviateurs décollent dans leurs F-86, l'Agent Spécial Chip du FBI rejoint le site. Il doit enquêter et signaler tout soupçon d'activité extraterrestre. Il est vite intrigué par l'étrange comportement des adolescents. Ils consomment de la nourriture curieuse (pizza), utilisent de bizarres instruments (planches de surf, bongos, disques 45 tours) et leur musique est vraiment incroyable (Bill Haley ou Little Richard font une apparition en interprétant un morceau à la radio), tout cela confirme ses pires craintes.

Le brave Agent Spécial tente seul une opération sous couverture au Coco-Hut pour capturer Daddy-o qui, pense-t-il, est le Maître des Extraterrestres.

Cette scène sera du meilleur effet à un moment où certains personnages-joueurs sont au Coco-Hut ou s'y rendent. L'Agent Spécial Chip ne leur fournit aucune explication. (Pourquoi faire ? Ce sont tous des Extraterrestres.)

Il emmène Daddy-o hors du snack-bar "pour discuter dans un coin tranquille". Celui-ci est parfaitement cool et convainc les personnages que tout va bien.

Mais Angélique l'Extraterrestre manifeste son inquiétude pour Daddy-o et insiste pour que les personnages aillent à son secours. Bien sûr, elle craint en réalité d'être démasquée et veut continuer à détourner l'attention de l'enquêteur.

Chip a réquisitionné un fourgon de blanchisseur. Il installe Daddy-o à l'arrière, l'attache avec des draps qu'il a préalablement découpés en lanières et remonte la plage pour procéder à l'interrogatoire. Cette même nuit, Daddy-o pourrait circuler à tâtons dans l'obscurité, couvert d'un drap, et être pris pour un fantôme.

Erik le rat

Alors que les adolescents sont dupliqués les uns après les autres, Erik l'Extraterrestre fait son apparition. Ce nouvel Erik est doux, suave et courtois — un Dracula vêtu de cuir. Il entraîne sa bande sur la plage. Ceux qui sont restés eux-mêmes sont trop stupides pour que les Extraterrestres les reproduisent, mais aussi pour remarquer les changements.

À ce moment, les dunes regorgent de monstres-poissons n'attendant que l'occasion de prendre une nouvelle apparence. Erik tente d'attirer les filles ; il convoite Dee-Dee, mais peut d'abord préférer s'essayer sur Gidget, afin de juger de la qualité de son approche sur un spécimen plus vulnérable.

Erik fait tout son possible pour lier amitié et s'excuse de son ancien comportement. Afin de prouver sa bonne foi, il a apporté des chocolats qui sentent si bon et des fleurs qui fondent dans la bouche (n'oubliez pas que c'est un Extraterrestre). Il les cache derrière son dos, mais la fille parvient malgré tout à les deviner.

"Tends les mains et ferme les yeux, que je te fasse une surprise", dit-il. Dès que la fille ferme les yeux, Erik place les fleurs dans ses mains et un extraterrestre surgit et l'embrasse.

Au secours ! Au secours !

Mais qu'arrive-t-il à tous ces adolescents qui ont déjà été dupliqués ? Ils vont et viennent le long de la plage, se cachant des passants, ou bien se terrent chez eux, dans leur chambre. C'est certainement ce que vous feriez, si vous aussi vous étiez frappé d'une soudaine laideur inexplicable.

Dupliqué, un adolescent perd 1D20 points d'APP. La vision d'un être à l'APP réduite à zéro ou en dessous est lourde de conséquences. Chaque fois qu'un jeune normal aperçoit ses cheveux gras et plats, ses dents jaunes et tordues et son visage couvert de boutons, il perd 0/1D4 points de SAN et doit réussir un jet de POU x 3 pour ne pas s'enfuir en hurlant. Les parents et les autres adultes ne remarquent aucune différence, mais est-ce bien surprenant ?

Les ados supplémentaires dupliqués se dissimulent dans l'herbe des dunes et regardent furtivement les personnages-joueurs en pleurnichant, ce qui ajoute à la confusion concernant la présence de monstres à Sandy Beach.

Les personnages-joueurs victimes vont demander à leurs amis de les aider, mais les teen-agers à l'allure normale se révèlent souvent être des Extraterrestres qui mentent sans hésitation sur l'identité des laiderons. *"Oh, c'est Walrus Winnie, ma sœur. Papa ne la laisse pas sortir de la maison parce qu'elle représente un teel embarrass pour moi, mais elle a quand même réussi à s'échapper. Tu n'as qu'à l'ignorer."*

Avec leurs dents toutes déformées, les dupliqués ont du mal à se faire comprendre de leurs amis normaux qui doivent, pour cela, réussir des jets d'Idée. Entre eux, tous les laiderons se comprennent normalement.

Chip frappe un nouveau coup

N'ayant pas réussi à percer les secrets du langage extraterrestre de Daddy-o ("Relax, Max ; les mômes sont cools, Raoul"), l'Agent Spécial Chip s'empare d'un personnage-joueur pour l'interroger.

Marvin, Connie ou Moose sont tout indiqués, car ce sont ceux qui lui ont fait la plus mauvaise première impression. Chip est habillé de manière si étrange (costume noir, cravate noire, chemise blanche, chaussettes blanches, chaussures noires et luisantes) que les jeunes le prennent pour un être venu d'ailleurs.

L'interrogatoire devrait être composé d'une succession grotesque de malentendus. Par exemple, Chip demande : *"Qui est votre chef ?" "Où sont vos pareils ?" "Combien êtes-vous ?" "Où se trouve votre véhicule ?" "Quel est le système de propulsion de votre engin ?" "Qu'espérez-vous obtenir en nous résistant ?"* Lorsque le personnage-joueur réalise que Chip est, en fait, à la recherche d'Extraterrestres, d'autres questions peuvent être posées.

Une autre cause pour le Grand Amour

Tous les couples de teen-agers entretiennent un lien psychique généré par le Grand Amour. Si Dee-Dee est kidnappée, Moon Dog le sent immédiatement. Si un duo ne forme pas le vrai couple qu'il devrait, celui qui *devrait être* attiré (par exemple Gidget par Moose, Moose par Gidget, Marvin par Connie ou Connie par Marvin) sait néanmoins et mystérieusement que *Quelque Chose Ne Va Pas*. Le Grand Amour est un instrument très pratique pour intervenir sur l'intrigue.

En conséquence, les autres personnages-joueurs savent toujours qu'il leur faut rechercher celui qui a été enlevé par l'Agent Chip. Ils finissent par découvrir le camion de blanchisserie garé dans un coin isolé au bout de la plage. Le teen-ager manquant y est emprisonné, attaché, tout comme Daddy-o.

Pendant le sauvetage, l'Agent Chip ne donne pas signe de vie. La caméra fait un plan sur de proches buissons, endroit d'où il contacte sa base par radio. *"C'est exact, monsieur. Une attaque d'extraterrestres en règle ! Ils se sont portés à la rescousse de leurs complices. Faites venir les Marines !"*

Après cela, l'Agent Chip peut être maîtrisé. Il s'identifie alors comme faisant partie du FBI. Même ligoté, Chip continue de poser ses questions et exige les faits, juste les faits.

Les Marines

C'est juste le moment que choisit la première division de Marines du Camp Pendleton pour arriver — engins de débarquement, hélicoptères, chars, n'importe quelles images d'archives que l'équipe de tournage veut glisser. Le Général que nous avons rencontré précédemment au Pentagone a pris le commandement et a retrouvé l'Agent Spécial Chip.

Celui-ci suggère que tous les personnages-joueurs soient mis en détention, y compris ceux qui ont déjà été dupliqués.

Les teen-agers envahisseurs ne sont pas arrêtés, car ils correspondent exactement à l'image que les adultes se font des jeunes gens biens — de vrais petits Nazis. Les vrais adolescents sont emprisonnés au Coco-Hut, dont les murs sont tous aussi solides que celui que Moose avait enfoncé le soir de la pyjama-partie. Ils entendent les militaires discuter à l'extérieur de leur transfert dans un labo top-secret. Rien de ce que peuvent faire les prisonniers ne convaincra leurs geôliers qu'ils sont humains. Tout le monde est découragé, mais cet incident donne l'occasion à Moon Dog et à Dee-Dee de se réconcilier et d'entamer en duo une chanson d'amour.

Erik à la rescousse !

La caméra passe sur une route courant à flanc de colline d'où le véritable Erik, défiguré, observe ce qui se passe. Déchiré entre le cynisme et le désir de Faire Ce Qu'il Faut, il décide finalement de gagner discrètement le Coco-Hut. Un motard qui ne se rend compte de rien bavarde aimablement avec l'Agent

Spécial Chip. Erik trafique rapidement les fils de la moto et décampe en faisant rugir le moteur, dans un concert de cris provoqués par le vol.

Dans la scène suivante, l'engin, tous phares allumés, sirène hurlante, traverse la plage et vient s'écraser à l'intérieur du snack-bar. Erik ne fait rien pendant une minute, le temps de regarder les teen-agers qui ont du mal à le reconnaître, maintenant qu'il ressemble à un authentique biker. *"Alors, les voyous, qu'est-ce que vous attendez"* dit-il doucement, raillant ses propres prétentions, *"Tirez-vous d'là !"* Il fait ensuite rugir sa monture et fonce sur la paroi opposée. Les motos, voitures de patrouille et autres Jeeps de l'armée se lancent à sa poursuite sur la plage, laissant le Coco-Hut sous légère surveillance et deux trous au format des adolescents dans les murs.

Tandis que les teen-agers s'échappent, les dupliqués extraterrestres surgissent pour les intercepter. Nous ne l'avions pas remarqué jusqu'à présent, mais les Envahisseurs se déplacent lentement et tous au même pas. Ils avancent de manière indifférente durant la scène et nous ne les voyons que de dos — ce ne sont que des doublures avec des perruques. Une musique de surf joyeuse retentit triomphalement alors que les jeunes gens s'enfuient.

Voyant que ses partenaires sont en train de perdre l'avantage, la réplique de Moon Dog saisit la véritable Dee-Dee, qui se met à hurler, et l'entraîne sur la plage. Deux planches de surf se dressent sur le sable. L'envahisseur en attrape une et s'éloigne du rivage en pagayant, accompagné de son otage, le Grand Amour de Moon Dog ! Un plan s'intercale rapidement pour montrer sa destination : le Rocher du Diable.

Cet enlèvement coûte à Dee-Dee 3/1D10 points de SAN. Si cela entraîne une folie temporaire, elle s'évanouit tout en évitant de se mouiller les cheveux.

Naturellement, le vrai Moon Dog assiste à toute la scène, s'empare de la deuxième planche et se lance à la poursuite. La rencontre finale ne va pas tarder.

Un sacré Cahouna

Le télescope de Marvin est toujours disponible, et les militaires ont des jumelles en quantité. Les teen-agers, les Envahisseurs et les Marines regardent, hypnotisés, les deux Cahounas qui touchent terre au Rocher du Diable. Ils roulent et se débattent dans l'eau, alors que Dee-Dee, revenant à elle juste à propos, prend des poses plaisantes sur la planche et réagit à chaque coup porté.

Comme le vrai Moon Dog devrait emporter la victoire, n'hésitez pas à bâcler cet épisode. Quelques échanges plus tard, Zarko tombe à genoux. La DEX de Moon Dog est bien supérieure, et sa colère est si intense qu'il grimace un moment.

Le Commandant Zarko finit par admettre sa défaite et reprend immédiatement son apparence originale visqueuse. *"Nous pensions vous vaincre en attaquant les jeunes, mais vous êtes trop puissants pour nous. Nous allons quitter la Terre. Comment sont les adultes, si les jeunes sont aussi forts ?"*

À cette référence parentale, les deux jeunes gens roulent des yeux. La Terre a eu bien de la chance de ne pas avoir à composer sur les adultes qui, comme d'habitude, ont tout compris de travers !

Dee-Dee est enchantée de la conclusion, mais s'il lui reste le moindre doute sur ce Moon Dog, elle lui demande de lui révéler un de leurs secrets d'amoureux. Bien sûr, il lui murmure la bonne réponse. Comme c'est un film familial, nous n'entendons pas ce qu'il dit, mais elle l'entoure de ses bras et lui donne un solide baiser — pas un baiser fougueux, mais de quoi passer gentiment dix secondes : la romance passionnée peut attendre.

Ils reviennent sur la plage portés par la même planche, l'occasion pour eux de chanter un nouveau duo. Il peut s'agir de *Un envahisseur m'a jeté du sable au visage*, qui est la chanson titre. Quel que soit l'air, tous les adolescents de la plage se joignent à eux, tandis que les Extraterrestres découragés reprennent les uns après les autres leur horrible forme naturelle et repartent à la nage vers le Rocher du Diable.

Un jeune Marine sérieux demande au Général : *"Font-ils partie des nôtres, mon Général ?"*

L'officier rayonne. *"Sans aucun doute, mon gars. Écoutez-les chanter !"*

Erik rejoint Moon Dog et lui serre la main avant d'être envoyé en maison de correction pour le vol d'un véhicule de la police ; mais si Dee-Dee réussit un jet de Flirt, elle persuade le policier de ne lui donner qu'un avertissement puisque Daddy-o affirme que le Coco-Hut n'a subi aucun dommage, vraiment aucun.

Erik s'excuse auprès de Moon Dog et de Dee-Dee et leur demande s'il peut se joindre à leur groupe. Espérons qu'ils acceptent généreusement.

L'Agent Spécial Chip intervient, une planche de surf sous le bras. *"Est-ce que c'est vraiment si amusant ?"* demande-t-il avec plein d'enthousiasme dans le regard. S'il obtient la confirmation que le surf est une activité super, Chip desserre sa cravate et l'enlève enfin avec audace.

Moon Dog et Dee-Dee regardent la soucoupe volante s'élever derrière le Rocher du Diable et disparaître dans la stratosphère pour ne jamais revenir. La scène s'évanouit dans un fondu.

Tout cela n'était qu'un rêve

Le plan suivant est une romantique scène nocturne de plage. Moon Dog est endormi sur le sable, un houla-hoop posé près de lui. Dee-Dee assise à ses côtés lui tapote la main. Les teen-agers allument un feu tandis que la soirée commence. On ne voit aucun Marine, aucun Envahisseur, rien. Un masque de Monstre Poisson repose près de Moon Dog. Tout cela n'était sûrement qu'un mauvais rêve.

La caméra fait un panoramique sur les visages des adolescents qui fixent le feu et se regardent les yeux dans les yeux. L'arrière-plan est illuminé par une lumière irréaliste et un objet en forme de soucoupe vole à fleur d'eau en direction du Rocher du Diable. L'objectif se tourne sur Marvin et Gidget qui poursuivent le houla-hoop de Marvin, lumineux grâce à ses piles. Moon Dog perd 1/1D10 points de SAN et s'évanouit.

L'inscription *Fin... ?* apparaît sur l'écran.

Caractéristiques

Agent Spécial Chip

Malin et efficace, c'est le plus jeune agent du FBI. Par conséquent, naturellement le meilleur. Mais en travaillant si dur pour devenir un bon agent, il a délaissé les plaisirs et il ne connaît rien à la culture des teen-agers. À Sandy Beach, il découvre un monde qui lui est totalement inconnu et le déroute. Le Pentagone lui a demandé de déterminer si certains jeunes ont été affectés par les Envahisseurs. Il tente de se fondre dans la population et de protéger sa couverture, mais son costume noir est facile à repérer. Il comprend très mal le langage des adolescents. Il en connaît les mots mais ne sait pas comment les utiliser. Il ne sera jamais tenté d'embrasser une des filles sur la bouche, car c'est un professionnel incorruptible. Il ne court donc aucun risque de se faire dupliquer.

AGENT SPÉCIAL CHIP, 17 ans, éclaireur du FBI

FOR 16	CON 14	TAI 14	INT 18	POU 17
DEX 15	APP 16	ÉDU 17	SAN 85	PV 14

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, mâchoire endolorie ou désorientation ; Pistolet Déchargé, 70 %, sert à menacer, pas à tirer.

Compétences : Arts Martiaux 73 %, Immunité aux Jets d'Idée 85 %, Langage des Teen-agers 10 %, Routines du FBI 85 %, S'Intégrer aux Teen-agers 15 %.

Citation : "Cette femelle de type caucasien d'environ 1,65 m pour 49 kg sans autres signes caractéristiques doit être frigorifiée avec une tenue de bain aussi réduite."

Erik von Rottweiler

C'est un Rebelle qui porte des T-shirts aux manches coupées, une casquette façon Brando et un blouson de cuir. Il dirige une bande de motards composée de deux filles (Salt et Pepper) et deux garçons (Jail-Bird et Picasso) qui, tous, s'habillent à peu près comme leur chef et possèdent une Honda 100cc. Un modèle que le studio peut obtenir à un prix particulièrement avantageux.

Quand il est avec la bande à Sandy Beach, Erik fait du plat à Dee-Dee pour vexer Moon Dog, son rival naturel. Mais au fond de son cœur, il aimerait tant se joindre aux teen-agers de la plage. Il est cependant trop fier et trop cool pour l'admettre.

ERIK VON ROTTWEILER, 18 ans, presque trop vieux

FOR 15	CON 14	TAI 15	INT 13	POU 14
DEX 12	APP 16	ÉDU 9	SAN 70	PV 15

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Pied 75 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Cran d'Arrêt 50 %, 1D6 + bd.

Compétences : Chevaucher une Moto 70 %, Donner des Coups de Pied dans une Boîte en Fer-Blanc 55 %, Fixer le Vide d'un Air Maussade 88 %, Flirter 70 %, Mâchonner un Cure-Dents 60 %, Se Peigner les Cheveux 65 %, Surf 60 % (compétence secrète).

Citation : "Vous, les bébés de plage, vous êtes des poules mouillées."

La bande d'Erik

Énorme et assez stupide, **JB** (Jail-Bird) peut ouvrir des bouteilles de soda avec son orbite. Sa casquette d'aviateur en cuir et ses lunettes datent de la première guerre mondiale. **Picasso**, plus petit et plus mince, fait preuve de lâcheté en l'absence d'Erik ou JB ; il porte un casque d'infanterie allemand de la deuxième guerre mondiale. **Salt** est une blonde qui a en permanence une queue de cheval et une chemise dont elle peut relever le col ; sensuelle, elle aime à prendre des poses. **Pepper** est une brune à l'allure plus coriace qui porte des barrettes en acier dans les cheveux pour les retenir et s'en sert d'arme à l'occasion ; elle est si Mauvaise qu'elle a un paquet de cigarettes dans son sac et qu'elle est outrageusement maquillée ; elle raille les Honnêtes Filles.

Daddy-o Bukovsky

C'est le propriétaire branché du Coco-Hut, le meilleur endroit pour les teen-agers à des kilomètres à la ronde, un mélange de fast-food, de café et de boîte où les ados peuvent danser et parler sans rencontrer d'adultes. Daddy-o réunit tous les clichés possibles du beatnik, sauf pour ce qui est illégal ou controversé. Il aime gâter ses jeunes et se plie à tous leurs caprices ; il connaît tout ce qui est branché, mais ce n'est pas un jeune et comme il n'y a ni Noirs ni déviants dans ce film, ce savoir reste sans importance. Il est l'équivalent pour les adolescents de Stephen Fetchit, toléré parce qu'il est insinifiant et ridicule.

Angélique

Cette voluptueuse française venue dans le cadre d'un échange d'étudiants est dotée d'une moralité totalement non-américaine et ses bikinis dévoilent le nombril. Étant donné l'époque, elle pourrait aussi bien être suédoise. Fraîchement débarquée aux États-Unis, elle travaille comme serveuse au Coco-Hut. Avant tout, son rôle est de faire perdre la tête aux garçons en toute innocence et de rendre les filles jalouses. Venant de

France, Angélique fait naturellement les meilleures frites de Malibu.

Teen-agers supplémentaires

Ils interviennent, si besoin, pour donner du pittoresque. Leur principale fonction consiste à danser, surfer ou être assis en groupe en souriant pendant que les principaux personnages chantent. Les filles ont des noms tels que Gloria, Bobbie, tandis que les garçons s'appellent Guppy ou Hooch.

Envahisseurs venus d'ailleurs

La plupart des fonctions des extraterrestres sont expliquées dans l'encart *Duplication* au début du scénario. Sous leur forme poisson, ils sont tous identiques. Ils adoptent ensuite les caractéristiques et les compétences de l'humain qu'ils ont reproduit, sauf pour la DEX qui est réduite de moitié ; mais ils ignorent comment utiliser ces nouveaux acquis.

Les extraterrestres n'aiment pas la violence et s'inquiètent de la puissance des humains. Comme ils sont sournois et veulent arriver à leurs fins, ce ne sera ni drôle ni charmant, le jour où ils se mettront à faire des dégâts.

ENVAHISSEURS VENUS D'AILLEURS

FOR 14	CON 13	TAI 14	INT 14	POU 16
DEX 9	APP -5	PV 14		

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Griffes 40 %, 1D6 + bd ; Morsure 25 %, 1D4.

Armure : 4 points de peau écailleuse.

Compétences : Corrompre la Moralité des Teen-agers 55 %, Discrétion 80 %, Duplication 95 %, Embrasser sur la Bouche 60 %, Se Comporter comme des Bouts de Bois 90 %.

Citation : "Quel sens a le mot _ ?"

Les personnages-joueurs

Connie

C'est une blonde décolorée qui porte de l'ombre à paupières. Elle est presque aussi mignonne que son amie Dee-Dee, mais cette amitié n'empêche pas Connie de tenter de lui piquer son petit copain ; ce n'est pourtant pas une Mauvaise Fille — les relations entre adolescents sont si complexes ! Au fond d'elle-même, elle est jalouse de Dee-Dee. Cependant, toutes deux agissent de concert pour garder Moon Dog et Moose.

Marvin est un charmant garçon qui rougit et se détourne chaque fois que Connie le regarde. Il porte les livres de Dee-Dee, ce qui ne plaît pas à Moon Dog.

Gidget est une sportive enthousiaste, adepte du surf. C'est une pratique rare, à l'époque, chez les filles qui tiennent avant tout à garder leurs cheveux secs. Gidget est utile pour certaines des manigances de Connie, mais elle jamais de petit copain.



CONNIE STEVENS, 16 ans, meilleure amie

FOR 9	CON 8	TAI 8	INT 10	POU 15
DEX 12	APP 16	ÉDU 12	SAN 80	PV 8

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Claque 75 %, après le choc, les oreilles du garçon résonnent ; Coup de Pied 75 %, le coup fait déguerpier le garçon en sautillant de douleur.

Compétences : Baratin 45 %, Boudier 60 %, Bronzage 70 %, Devenir Jalouse 80 %, Flirter 60 %, Futilités Concernant le Cinéma 35 %, Manigancer 70 %, S'Exposer en Maillot de Bain 83 %.

Citation : "Oooh, Dee-Dee, regarde ses muscles !"**Dee-Dee**

C'est une brave fille bien américaine, toute en paroles et jamais en action. Elle apprécie les attentions masculines, mais son cœur appartient à Moon Dog. Elle aime le rendre jaloux parce que cela entretient les sentiments et parce qu'il est si mignon quand il est en colère. Si vous considérez que Dee-Dee ressemble à Annette Funicello, vous n'êtes pas loin de la vérité.

Connie est sa meilleure amie. Ensemble, elles mettent Moon Dog et Moose au pas et ne tolèrent pas que d'autres filles s'intéressent à eux. Le très gentil Marvin est utile pour aiguïser la

jalousie de Moon Dog qui le voit toujours s'occuper de ses livres.

Dee-Dee projette de trouver un petit ami à Gidget, qui effraye les garçons par ses efforts de séduction exagérés. Ainsi, celle-ci ne tournerait plus autour de Moon Dog.

DEE-DEE, 16 ans, la chaste reine des adolescents

FOR 9	CON 8	TAI 8	INT 12	POU 16
DEX 12	APP 17	ÉDU 13	SAN 80	PV 8

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Claque 75 %, après le choc, les oreilles du garçon résonnent ; Coup de Pied 75 %, le coup fait déguerpier le garçon en sautillant de douleur.

Compétences : Art (chant) 40 %, Art (Danse) 60 %, Baratin 45 %, Boudier 60 %, Bronzage 70 %, Commerçages 50 %, Devenir Jalouse 65 %, Flirter 60 %, Manigancer 45 %, S'Exposer en Maillot de Bain 85 %.

Citation : "Mais je ne peux pas me faire confiance quand nous sommes seuls, Moon Dog."**Gidget**

Elle est athlétique et enthousiaste, ce qui semble refroidir les garçons. Elle voudrait avoir un petit ami et envie Dee-Dee qui est si attirante et sort avec le garçon le plus populaire de l'école.

Moon Dog est séduisant, mais Moose est plus dans ses goûts — elle a toujours eu une préférence pour les hommes musclés. Elle s'entend bien avec ce dernier et il pourrait même y avoir un début d'idylle. Il apprécie visiblement de l'emmener surfer. Ce qui la déconcerte, c'est la façon qu'il a de lui taper sur l'épaule comme si elle était un garçon.

Il est difficile de comprendre Connie qui tantôt semble l'apprécier et tantôt s'en détourner. Marvin est un gars vraiment sympa, et il est si malin avec ça ; un physique ingrat, dommage.

GIDGET, 15 ans, garçon manqué

FOR 12	CON 10	TAI 6
INT 12	POU 16	
DEX 13	APP 14	ÉDU 11
SAN 80	PV 8	

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Claque 75 %, après le choc, les oreilles du garçon résonnent ; Coup de Pied 75 %, le coup fait déguerpier le garçon en sautillant de douleur.

Compétences : Baratin 35 %, Boudier 45 %, Bras de Fer 75 %, Bronzage 40 %, Devenir Jalouse 30 %, Flirter 15 %, Futilités Concernant le Cinéma 10 %, Manigancer 25 %, Surf 60 %.

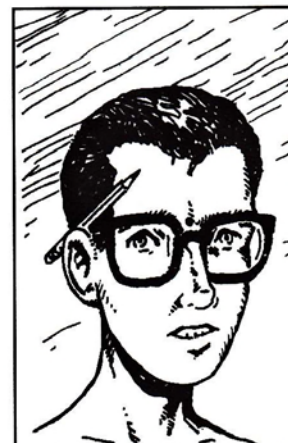
Citation : "Ce garçon est à moi !"**Marvin**

C'est un surdoué et un Cerveau. Il est petit, maigrichon, pâle et porte d'épaisses lunettes à monture de plastique du type Buddy Holly. Il se charge des devoirs de la bande pendant que les autres font du surf.

Marvin traite Dee-Dee comme une déesse. Quand il n'est pas dans le labo de sciences, il porte ses livres. Connie est moins intimidante que Dee-Dee, mais il est mal à l'aise en sa présence car il doit alors prendre l'initiative. Gidget est fabuleuse, si seulement elle n'était pas si athlétique — elle a une plus forte carrure que lui.

C'est si embarrassant d'être un Cerveau. Plus tard, quand Marvin aura fait fortune dans l'électronique, un tas de filles attirantes s'intéresseront à lui, mais cet été, il n'y en a pas une qui veuille seulement lui donner l'heure.

Moose est son meilleur ami. Il est 100 % muscle et rit de ses blagues éculées.

**MARVIN, 16 ans, intellectuel froussard**

FOR 8	CON 14	TAI 7	INT 17	POU 10
DEX 9	APP 9	ÉDU 16	SAN 50	PV 11

Bonus aux dommages : -1D4.**Armes :** Aucune.

Compétences : Comprendre les Soucoupes Volantes 50 %, Construire une Superarme Cet Après-Midi 65 %, Électricité 65 %, Faire ses Devoirs 80 %, Flirter 05 %, Mécanique 65 %, Répondre Correctement aux Questions 90 %, Surf 15 %, Tomber de la Planche de Surf 85 %.

Citation : "Il y a un supplément pour les devoirs de maths."**Moon Dog**

Il possède des cheveux sombres et bouclés, un visage enfantin et un sourire facile. C'est le gars le plus populaire de la bande, son chef naturel, et toutes les filles l'adorent. Il ressemble à Frankie Avalon.

Il apprécie outrageusement de flirter, mais il n'aime que Dee-Dee. Elle teste souvent sa jalousie, et il se laisse toujours avoir. Moose est son meilleur copain ; ils complotent fréquemment pour rendre les filles jalouses, mais Moose est



généralement si bête qu'il fait rater le plan.

Marvin veut connaître des trucs pour être cool, et il traîne trop autour de Dee-Dee, mais il est fabuleux pour les devoirs. Gidget suit Moon Dog partout et colle à ses basques, ce qui agace passablement Dee-Dee.

MOON DOG, 17 ans, le Grand Cahouna

FOR 13	CON 14	TAI 13
INT 13	POU 10	
DEX 14	APP 17	ÉDU 9
SAN 50	PV 14	

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd.

Compétences : Art (chant) 85 %, Art (Danse) 30 %, Art (Guitare) 85 %, Baratin 40 %, Conduire une Chouette Vieille Guimbarde 85 %, Devenir Jaloux 60 %, Flirter 85 %, Se Peigner les Cheveux 80 %, Surf 85 %.

Citation : "Eh, Dee-Dee — allons nous bécoter sur la plage."

Moose

C'est la vedette de l'équipe de football américain de l'école. Son meilleur ami, Moon Dog, fréquente Dee-Dee depuis l'âge de trois ans. Moose monte souvent des plans avec lui pour

rendre Dee-Dee et Connie jalouses, mais sans savoir pourquoi, les choses ne se passent jamais comme prévues et Moon Dog refuse ensuite de lui parler pendant des heures.

Connie est vraiment mignonne mais le cœur de Moose n'appartient qu'à Dee-Dee. Marvin est un super gars — il se charge de tous les devoirs de Moose. Ses nombreuses blagues font beaucoup rire Moose et lever les yeux au ciel à Moon Dog. Gidget est une fille sympa faisant souvent du surf avec Moose, qui la considère un peu comme une sœur.



MOOSE, 17 ans, meilleur pote adolescent

FOR 18	CON 14	TAI 15	INT 8	POU 10
DEX 12	APP 14	ÉDU 9	SAN 50	PV 15

Bonus aux dommages : + 1D6.

Armes : Coup de Pied 50 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd.

Compétences : Art (Danse) 30 %, Devenir Jaloux 60 %, Faire Jouer ses Muscles 50 %, Flirter 30 %, Football Américain 70 %, Manigances 15 %, Projeter du Sable à Coups de Pied 55 %, Pyramide Humaine 50 %, Surf 70 %.

Citation : "Je ne pige pas."





Contre-pied (Alive and Kiking)

*Les professionnels du sport sont souvent de rudes et sombres ivrognes
qui n'ont rien d'autre à offrir que leur corps entraîné —
parfois ils payent de leur personne plus qu'ils ne voudraient.*

Cette aventure s'inspire d'un certain cinéma d'horreur anglais. Pour la jouer, le Gardien et les acteurs doivent s'imaginer qu'ils se produisent devant le public d'une salle de cinéma anglaise. Le but est de terroriser les spectateurs, pas de résoudre l'énigme. Beaucoup de participants peuvent mourir pendant la partie, pourtant, il faut demander aux joueurs de

faire agir leur personnage aussi stupidement que des protagonistes de film : ignorer les dangers, même les plus évidents, aller seul dans le noir et autres imbécillités qu'un investigateur n'aurait jamais faire.

Un cinéma d'horreur "psychologique" a inspiré de nombreux films anglais à petit budget jusque dans les années 70. La symbolique étrange, le jeu sombre et l'éclairage sinistre y sont préférés aux effets spéciaux tapageurs et au gore explicite. Dans les années 50 et 60, ces films sont généralement tournés dans de véritables extérieurs ou dans d'authentiques habitations ; les scènes de studio sont rares. Cela ajoute au réalisme si ce n'est au fini, et surtout diminue le prix de revient. Il peut n'y avoir aucun accompagnement musical en dehors de celui apporté par les radios ou tourne-disques inclus dans le décor.

Dans cette aventure, le Gardien raconte ce que voit la caméra, laquelle s'attarde sur ce que bon lui semble : le plan peut être celui vu par les yeux de l'investigateur ou une vue de ce qui s'approche derrière lui. Tout ce que décrit le Gardien n'est pas nécessairement destiné aux personnages-joueurs. Il est donc important de créer une distinction entre le spectacle visionné par le public et la réalité perçue par les personnages. Les joueurs feront facilement la différence si le Gardien utilise les termes techniques du cinéma pour le récit rapporté par la caméra omnisciente : raccord, enchaînement, panoramique, travelling, fondu, flash-back, etc.

Dans un scénario de *L'Appel de Cthulhu*, les scènes se déroulent souvent suivant un rythme dicté par les joueurs. Dans cette aventure, c'est le Gardien qui décide du tempo, puisqu'il est le réalisateur. Si une scène s'avère ennuyeuse ou inutile, enchaînez sur la suivante. Placez les acteurs là où ils doivent être, expliquez-leur ce qu'ils y font et "Silence ! On tourne."

Cette aventure peut se jouer très rapidement à moins que le Gardien ne mette effectivement en scène toutes les attaques prévues. Elles doivent alors être préparées : des jets de Trouver Objet Caché et Écouter peuvent être demandés et même de Suivre une Piste ou de Discrétion, une fois la nature de la Jambe Meurtrière comprise. Des jets de DEX sont utilisés pour la capturer ou, tout au moins, la renverser.

Des références gratuites aux membres inférieurs émaillent régulièrement l'aventure : cuisses de poulets, jambon, pied à coulisse, etc. Le Gardien doit en imaginer suffisamment pour qu'une guirlande d'allusions de la même veine traverse le film de bout en bout.

Certains joueurs se sentiront sans doute perdus dès le début : ceux qui n'ont jamais pratiqué le football et n'en connaissent rien. Qu'ils se rassurent, le film n'inclut aucune scène de sport à l'exception d'une scène de jacuzzi un peu agitée.

Les morceaux de corps animés

Plusieurs films s'intéressent à des morceaux de corps qui quittent leur propriétaire pour semer la terreur et la mort : *La Main* (1981), *The Beast with Five Fingers* (1946), *The Crawling Hand* (1963), et dans une veine un peu différente, *Reanimator* (1985). Invariablement, ces fragments humains sont des agents de destruction dirigés, souvent, par les désirs inconscients de leurs anciens maîtres.

Curieusement, ces bouts de chair semblent être plus forts, plus rapides, plus robustes et plus adroits que quand ils étaient attachés à un corps. On ne sait pas comment ils perçoivent leur environnement et y réagissent, mais leur intelligence inférieure paraît être associée à une capacité surnaturelle à attaquer les victimes quand elles sont les plus vulnérables. Les morceaux animés semblent aussi dotés de ce sens de l'humour inhumain et bas qui donne souvent aux meurtres qu'ils commettent un côté spectaculaire et de mauvais goût.

Contre-Pied essaye de traiter ce sujet comme l'aurait fait le cinéma anglais. L'horreur britannique diffère sensiblement de celle d'Hollywood. Ses réalisateurs préfèrent porter leurs efforts sur la suggestion, la symbolique omniprésente et le jeu des acteurs plutôt que sur les effets spéciaux et le gore.

Cette aventure est largement inspirée par *The Hand* et *The Club* de l'auteur dramatique australien David Williamson. Le football est une tradition venue du fond des âges et entretenue avec fanatisme en Europe, Amérique Latine et surtout au Royaume-Uni, qui en a établi les règles.

Le milieu du foot anglais constitue un monde étrange assez éloigné des stéréotypes du Britannique refoulé. *Contre-Pied* raconte le foot qui s'égare et devient dangereux. Un joueur vieillissant est obnubilé par l'idée de continuer ses exploits ; cette idée fixe va faire que sa jambe s'émancipe, s'ampute et frappe désormais de son propre chef. Alors que le Wolverines Football Club redore son blason, les vieilles jalousies et les amertumes se transforment en meurtres, tous perpétrés par la jambe droite de Tommy Donachie, l'avant-centre.

AVERTISSEMENT :

LES PERSONNES
SENSIBLES PEUVENT ÊTRE
PROFONDÉMENT
CHOQUÉES PAR CE FILM

CONTRE PIED

**RÉPUGNANT !
CONTESTABLE !
HORRIBLE !**



VOYEZ-LE
MAINTENANT
OU VOUS AUREZ
HONTE !

Avec

**EDMOND O'BRIEN
WANDA ST. THOMAS
NIGEL SINCLAIRE**



UNE PRODUCTION

**ENGLISH
LION**

Informations destinées au Gardien

Ne lisez pas ce qui suit aux joueurs. Le secret du come-back de Tommy Donachie réside dans un stock de stéroïdes acheté sur le marché noir belge par Jackie Hyde. Ces substances étaient très efficaces et pas chères. Elles ont été administrées à Donachie contre l'avis de son entraîneur, Morgan, et la forme de l'avant-centre en a été temporairement améliorée.

Mais son mental a commencé à se détériorer. Donachie s'est mis à penser que sa jambe droite, celle qu'il utilisait pour shooter, prenait le contrôle. De plus, il voyait partout les gens d'accord pour applaudir sa jambe et ignorer le reste de l'homme. Tard dans la nuit précédant le match crucial qui va décider de l'éventuel passage en division supérieure du club, Donachie s'enivre et tombe sous un train. Sa jambe de tir est amputée et apparemment emportée par la locomotive. On ne la retrouvera jamais. Donachie et sa jambe droite ne participent pas à la rencontre que les nouveaux jeunes joueurs de l'équipe remportent malgré tout.

L'histoire

Sur un fond de vapeurs tourbillonnantes, défilent les deux paragraphes suivants qui servent de prologue. (Aux États-Unis, on n'espère pas du public qu'il lise autant de phrases. Quelqu'un comme John Carradine apparaît pour le lire à l'écran ; vêtu de la blouse du chercheur, il dit son texte comme s'il s'agissait d'un cours universitaire.)

PARAGRAPHE UN : *L'horreur pourrait être définie comme l'art de rendre étranger ce qui est familier et qu'y a-t-il de plus familier que nos propres corps ? Ils sont fondamentalement liés à notre sens de l'identité et pourtant, toute notre vie, ils s'activent à des réalisations sur lesquelles nous n'avons aucun contrôle : ils grandissent, mûrissent, vieillissent, ils chatouillent, gratouillent et gargouillent.*

PARAGRAPHE DEUX : *OUI, à tous les instants de veille ou de sommeil de notre vie, nos corps remplissent activement des milliers de fonctions dont nous ne sommes pas conscients, des fonctions que presque personne ne comprend. Beaucoup d'aspects de notre existence sont liés à ces actions inconscientes, tellement que l'on pourrait dire assez justement que nos corps sont indépendants de nous...*

Informations destinées aux joueurs

Tout ce sous-chapitre doit être lu aux joueurs pour les aider à saisir la situation.

Les personnages-joueurs sont des membres ou des proches d'un club de foot de troisième division, les Watford Wolverines. Vingt ans auparavant, ce fut une bonne équipe mais qui, depuis, n'a jamais retrouvé les grands joueurs de ses jours de gloire. Jusqu'à ces derniers temps, le meilleur de Watford a été son attaquant, Tommy Donachie.

Principal buteur, l'avant-centre tient une des places les plus prestigieuses du terrain. Mais la pression est forte à ce poste très important.

Tommy Donachie vieillissait bien que son nom attirât encore les foules, ce qui signifiait des rentrées d'argent pour le club. Il conservait donc la place vedette qui aurait convenu à de meilleurs joueurs que lui.

Quand Donachie commença à boire et à manquer des entraînements, on parla de le virer au début de la saison. Le moral était au plus bas et certains des joueurs les plus anciens acceptaient mal les achats coûteux de nouveaux talents comme Lou Donatelli et Brown "le Pétard" pour renforcer l'équipe.

L'entraîneur Taffy Morgan et le président Jackie Hyde passèrent un sérieux savon à Tommy et sa forme retrouva peu à peu quelque chose de son ancien éclat. Mais il était toujours sous pression et buvait de plus en plus. De toute évidence, il allait craquer. La dernière rencontre était un match crucial contre Shropshire United : une victoire signifiait la montée en deuxième division et beaucoup plus d'argent pour le club. Tommy manqua à l'appel et, après une distribution de dernière minute, les Wolverines remportèrent tout de même la victoire grâce à deux superbes buts de Lou Donatelli en seconde période. Le scénario débute pendant la troisième mi-temps. Personne ne sait encore où se trouve Tommy Donachie.

Première scène

Aucun personnage-joueur ne figure dans cette séquence, mais le Gardien doit tout de même la présenter. Les joueurs peuvent se partager le bruitage s'ils le souhaitent.

La nuit est froide, noire et lugubre ; pas un souffle de vent et, dans les taches de lumières, brillent les flaques d'eau laissées par une pluie récente. Un homme titube à travers un terrain vague : gravats, murs de briques et tas de débris. De sombres vapeurs tournoient dans la nuit.

L'homme est chaudement habillé d'un épais manteau de tweed et d'une écharpe à carreaux avec un bonnet de laine assorti. Il boite et privilégie la jambe droite. Il respire fort. Nous le voyons marcher dans une flaque avec force éclaboussures. Au loin, le sifflet d'une locomotive à vapeur hulule tristement. Il trébuche en passant devant un panneau lumineux environné de vapeurs sales annonçant la gare de Watford. Le train hulu-le encore, plus près.

L'homme marmonne pour lui-même, ivre semble-t-il. "J'les hais tous" bredouille-t-il. "Saleté de journalistes, saleté d'entraîneur, saleté de président, saleté de joueurs, saleté de supporters ! Qu'est-ce qu'ils y connaissent ?" Il reste silencieux un moment. "Vont me virer, hein ? Je vais leur faire voir."

Assez près maintenant, on entend le grondement et les grincements d'un train de marchandises qui approche sur la voie. L'homme continue de marmonner sans s'arrêter. "... Meilleures années de ma vie. Mais tu me laisses tomber ! Tu crois que tu peux me remplacer ?... Eh bien, je te laisserai pas faire. Je te laisserai pas !" Il shoote dans une bouteille vide. Elle traverse une fenêtre fermée comme un boulet de canon. "J'te laisserai pas faire," beugle l'homme.

Sa jambe droite saute comme prise de spasmes et le bruit du train augmente d'intensité. "J'te laisserai pas faire ! Nooon ! J'te laisserai pas !"

Enchaînez sur le train de marchandises qui jaillit hors de la gare ; on discerne tout juste un hurlement, un seul. Une flaque de couleur se détache sur le quai : une moitié de l'écharpe à carreaux.

Puis l'écran montre un match de foot. Une immense foule habillée essentiellement dans les couleurs de l'écharpe et du bonnet de l'ivrogne balance les bras et hurle "Tu ne pourras jamais marcher seeeule ! Tu ne pourras jamais marcher seeeeeeeeule !"

Après le match

La scène a lieu dans la nuit de dimanche, après la grande victoire par deux à zéro sur Shropshire United. Les personnages-joueurs font la fête dans les vestiaires avec le président Jack Hyde et l'entraîneur Taffy Morgan. Tout le monde exulte ; "Professore" Donatelli a marqué deux magnifiques buts en deuxième mi-temps. Et tout le monde pense, sans le dire, la même chose : les Wolverines se portent mieux sans Tommy Donachie. Cette fois-ci, il est viré.

Les supporters ont envahi les vestiaires. Margery Price a apporté une bassine de poulet rôti à la sauce aigre-douce et une caisse de bière du pub d'à côté. Angus, le chien de Johnny Barkely, et Duncan ajoutent à la confusion. Ronny Summers, le journaliste du magazine de foot, *Footy Monthly*, entre pour féliciter l'équipe et interviewer les vainqueurs. Ronny, le

Londonien, est un fouille-merde flegmatique qui sait fabriquer de la copie par la provocation. Ses questions, délibérément agaçantes ou exaspérantes, ne sortent pas de la rubrique des potins. Il montre un mépris évident pour les Wolverines en tant qu'équipe de football.

Les questions de Ronny

Tout le monde peut entendre l'échange avec Jackie Hyde, puis ce bon vieux Ronny circule parmi les joueurs pour des entretiens plus privés. Préparez-vous à poursuivre les différentes interviews au-delà des premières questions. Rappelez-vous qu'elles ne sont pas filmées ni enregistrées sur magnétophone. Ronny se contente de griffonner quelques phrases-clés sur un carnet.

À JACKIE HYDE : "Qu'est devenu Tommy Donachie ?"

RÉPONSE : "Tommy a eu des problèmes personnels et n'a pas pu donner au club le type de performance qu'on attend d'un professionnel. Dans ces conditions, nous avons décidé de mettre fin à notre collaboration."

À DON STATHAM : "Votre promotion au poste d'avant-centre est-elle définitive ?" "Croyez-vous pouvoir remplacer Tommy ?" "Que vaudrait Lou Donatelli comme avant-centre, à votre avis ?"

À DUNCAN MACLEOD : "La rumeur veut qu'il y ait des problèmes entre vous et Tommy Donachie." "Pourquoi cette bagarre sur le terrain entre vous et Tommy ce début de saison ?" "Que s'était-il passé ?" "Êtes-vous content de le voir s'en aller ?"

À LOU DONATELLI : "Vous êtes le héros du moment, avec ces deux super buts de la seconde mi-temps. Tout le monde sait que votre transfert a coûté cher aux Wolverines. On a rapporté que Tommy Donachie avait dit que le club aurait mieux fait de brûler l'argent plutôt que de le dépenser pour une chochette. Que ressentez-vous maintenant ?"

À WILLIE PRYCE : "Avez-vous participé à la décision de virer Tommy Donachie ?" "Une rumeur dit que Tommy créait des problèmes avec les femmes des autres joueurs. Est-ce que cela a joué pour son départ ?"

À EUX TOUS : "Que pensez-vous du dopage dans le sport ?" "Qu'avez-vous à répondre à l'entraîneur de Tranbath, Gary Hinde, qui accuse les Wolverines d'utiliser des drogues pour améliorer leurs performances ?"

Tommy réapparaît

Alors que l'interview s'achève, un policier entre et se présente : Agent Benlair. Il annonce à Jackie Hyde que Tommy Donachie a eu un accident à la gare ferroviaire de Watford tôt ce matin et qu'il se trouve à l'hôpital Shropshire dans un état critique.

Sa propriétaire a prévenu la police en constatant qu'il n'était toujours pas rentré chez lui. La caméra s'approche en gros plan d'une cuisse de poulet couverte de sauce aigre-douce au moment où elle disparaît lentement dans la bouche d'un des personnages-joueurs. Le silence se fait dans la pièce tandis que l'agent Benlair s'en va.

La caméra le suit à l'extérieur, puis dans une voiture de police au volant de laquelle est assis un autre agent. Les deux hommes échangent les propos suivants. Faites tenir les deux rôles par deux joueurs.

CONDUCTEUR : "Comment ils le prennent ?"

BENLAIR : "Plutôt mal. Et puis ils ont fait un si bon match."

CONDUCTEUR : "Tu leur as dit pour la jambe ?"

BENLAIR : "Nah. J'veux dire, plutôt macabre, non ? Et puis y'a pas besoin de lancer les chasseurs de souvenirs derrière la jambe droite disparue de Tommy Donachie."

Retour contre le Shropshire

En regagnant le parking où ils ont laissé le gros bus "Watford Wolverines", les personnages-joueurs constatent que les feux en ont été défoncés. Billy Bowles "le Ventre" jure ; il est responsable du véhicule.

Non loin de là, un homme à terre est bourré de coups de pieds par une douzaine de hooligans supporters du Shropshire. D'autres mettent sa voiture en pièces.

Si les personnages-joueurs interviennent, les supporters du Shropshire les reconnaissent et les attaquent aux cris de "Tricheurs ! Dopés ! Junkies !"

Il y a environ deux hooligans pour chaque Wolverine présent. Ces combats à deux contre un sont mis en scène indépendamment. À moins de circonstances particulières, personne ne fait usage de bâton ou de bouteille. Les brutes s'enfuient après avoir perdu 4 Points de Vie ou plus, et la meute se disperse quand quatre hooligans ou plus ont pris la fuite.

L'homme agressé se révèle être Mort Hopper, qui possède l'Exposition Mort Hopper des Légendes du Foot. C'est une des célébrités locales de Watford et un fidèle supporter des Wolverines.

Réutilisez les exemples de hooligans suivant vos besoins.

HOOLIGANS DE SHROPSHIRE (braves garçons mais tous soûls)

	FOR	CON	TAI	DEX	PV
1	11	10	11	13	11
2	10	11	10	13	11
3	12	10	10	13	10
4	10	9	10	12	10
5	9	10	10	12	10
6	9	11	11	12	11
7	12	12	11	11	12
8	10	13	10	11	12
9	14	10	9	11	10
10	13	12	11	10	12
11	12	14	9	10	12
12	10	10	10	10	10
13	8	10	9	10	10
14	11	11	10	9	11
15	15	9	8	9	9

Bonus aux Dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 30 %, 1D6 ; Coup de Poing 55 %, 1D3 ; Coup de Tête 25 %, 1D4.

Compétences : Boire Trop de Bière 85 %, Jurer Grossièrement 70 %, Lancer une Bagarre 79 %, Se Plaindre de la Brutalité Policière 80 %.

Réception chez Jackie

Une semaine plus tard, Jackie Hyde donne une soirée dans son "chalet rupin" (pour citer le *Footy Monthly*) sur les rives de la Guibole. Billy "le Ventre" a amené les personnages-joueurs dans le bus du club ; seuls Johnny, Lou, "Jaws" Woodcock et quelques autres ont pris leur voiture.

Ce fouinard de Ronny Summers est aussi présent et continue sa sale besogne.

La maison de Jackie est une grande habitation sur deux étages, réputée pour son immense jacuzzi.

Dorénavant, la succession des événements est à la discrétion du Gardien. Plusieurs personnages non-joueurs devraient mourir avant la première attaque sur un personnage-joueur. Il revient au Gardien d'intégrer ces premiers meurtres dans

l'aventure en tenant compte des actions des personnages-joueurs. L'ordre et les lieux des crimes seront modifiés si nécessaire.

Tommy et "Jaws"

La réception vient de débiter quand Tommy Donachie arrive en taxi. Il est assis dans une chaise roulante et une couverture cache la partie inférieure de son corps. Il semble amaigri et hagard. Il faut le porter, lui et son fauteuil, pour qu'il franchisse les marches du perron. Le silence s'abat sur la fête. Embarrassé, Jackie adresse la bienvenue à Tommy et les conversations reprennent.

Quelque temps plus tard, "Jaws" Woodcock se querelle bruyamment avec Tommy Donachie. "Jaws" défend le droit de Willie à virer Tommy et celui-ci dit d'une voix basse et calme quelque chose qui concerne Margery. "Jaws" arme son poing, mais préfère quitter les lieux, dédaigneux. Tommy le regarde partir, les yeux froids, le visage agité par un tic nerveux.

On voit "Jaws" qui regagne son Austin, visiblement en colère. Il se frappe la paume du poing et peste en constatant un pneu dégonflé. Furieux, il met la voiture sur cric et change la roue. La caméra fait un panoramique et se tourne pour filmer du mouvement dans l'allée. Une musique inquiétante démarre. "Jaws" se retourne lorsqu'un bruit se fait entendre et envoie accidentellement un des boulons de fixation rouler sous l'Austin. Il jure derechef et rampe sous la voiture pour le récupérer. Le plan, filmé du dessous, montre à contre-jour une jambe solitaire debout près du véhicule. Un coup de pied dans le cric et la voiture s'écrase sur "Jaws", étouffant ses hurlements pathétiques. Un jet réussi d'écouter attire l'attention enivrée d'un des personnages-joueurs à l'intérieur.

Une ambulance arrive pour emmener le malheureux à l'hôpital.

Le scoop de Ronny

Ronny Summers est sûr que les histoires de dopage qui courent sur les Wolverines sont fondées. La présence même de Tommy Donachie à la soirée, une semaine après son accident, semble le confirmer. Il fouine et sonde chacun des Wolverines tour à tour jusqu'à trouver ce qu'il cherche. En fouillant dans la voiture de Jackie, Ronny met la main sur une ampoule de stéroïdes. L'étiquette indique :

STÉROÏDES B-108
ATTENTION : CONCENTRATION ÉLEVÉE
ÉCHANTILLON D'ESSAI - NE PAS ADMINISTRER AUX
HUMAINS

Plus tard, Ronny peut être retrouvé mort dans le garage de Jackie, étouffé. Si Tommy ne l'en a pas retirée, la semelle intérieure d'une chaussure de sport sort de sa bouche comme une langue enflée. Cette vision coûte 1/1D8 points de SAN.

Sa main est verrouillée sur l'ampoule de stéroïdes. Si on l'interroge avec assez d'insistance, Jackie avoue en avoir donné à Tommy Donachie "pour le bien du club." Tommy le nie et refuse d'en discuter. Mais le corps peut ne pas être découvert avant l'accident du bus et Donachie a alors l'occasion de faire disparaître les preuves avant l'arrivée de la police.

Le jacuzzi

Si la découverte de "Jaws" écrasé sous sa voiture a jeté un froid, cela n'a pas mis fin à la fête de la victoire pour autant.

La maison de Jackie est renommée pour son énorme jacuzzi, un équipement encore rare au début des années 60. Margery et Lou s'y rendent peut-être dans la soirée. À moins que Billy "le Ventre", Talbot "l'Ivrogne" et Devonshire "le ronfleur" n'y

attirent un ou deux personnages-joueurs avec de la bière et des groupies.

Il y a de la compagnie pour qui en veut, bien sûr ; Jackie ne radine pas quand c'est gratuit. On ne distingue plus vraiment grand-chose une fois les vêtements ôtés et le chahut commencé. Mais les tâtonnements, les éclaboussures et les rires sont assez explicites.

Un temps plus tard, Tommy roule à l'intérieur de la pièce et se fraye un chemin entre les vêtements et les bouteilles vides jusqu'au bord du jacuzzi. Il semble amusé : "Certaines choses ne changent jamais" dit-il. "Tu m'as réservé une fille, Billy ?"

Les ricanements de Donachie deviennent mauvais alors que la conversation se poursuit. "Vous me dégoûtez tous" dit-il. "Perdre ma jambe est la meilleure chose qui me soit arrivée. Je suis heureux d'être débarrassé de vous."

"Ça te plaisait pourtant quand tu étais au sommet, Tommy" renvoie Billy qui rend moquerie pour moquerie.

Tommy finit par faire tourner sa chaise et s'en aller. En même temps, il éteint la lumière qui éclairait le bassin par l'intérieur. "Un peu de décence, au moins." On entend ses roues s'éloigner. La pièce est maintenant très sombre.

La caméra rejoint Tommy et le suit alors qu'il pénètre dans le living où dansent et chantent, soûls, groupies et joueurs. "Et on lève les genoux, bien haut, en rythme, plus haut !" La caméra passe de la couverture couvrant le moignon de Tommy aux jambes de ses équipiers qui s'agitent en cadence.

Retour dans le jacuzzi plongé dans le noir : la porte s'ouvre et se ferme rapidement pour laisser entrer la Jambe Meurtrière. Un tap-tap-tap inquiétant se fait entendre sur le carrelage trempé comme elle s'approche du bassin.

"Qui est là ?" demande Billy. "Saute, si tu veux prendre ton pied" encourage une des groupies. La Jambe se jette à l'eau. Pendant un moment, les commentaires indiquent qu'elle fait du pied à chacun tour à tour. Puis, quand la tension augmente, elle s'enfonce dans le ventre plantureux de Billy, pousse l'homme sous l'eau et le noie bien que l'on ne distingue guère que de vagues formes noires. L'attaque à l'abdomen peut couper le souffle si les dommages infligés sont supérieurs à la CON -5 de la cible. Celle-ci ne peut alors plus rien faire tant qu'elle n'a pas repris sa respiration grâce à un jet sous CON x 2. Faites faire le tirage tous les rounds.

La Jambe Meurtrière répète l'opération jusqu'à ce que les survivants paniquent et s'enfuient de la pièce. On l'entend alors qui saute hors du jacuzzi, bondit par une fenêtre et s'enfonce dans la nuit.

La vue de corps dénudés flottant sur le ventre coûte 1/1D6 points de SAN, quel qu'en soit le nombre. De plus, se rendre compte que quelque chose tuait les gens dans le jacuzzi alors qu'on y était soi-même coûte 1/1D4 points de SAN à chacun.

Fuir la réception

L'annonce qu'un tueur fou se cache dans les environs met définitivement fin à la soirée de Jackie. Les gens s'enfuient en masse. Beaucoup des joueurs des Wolverines n'avaient pas pris leur voiture, ils s'entassaient donc dans le bus. Oh oh, les clés sont restées dans le pantalon de Billy dans la salle du jacuzzi.

Un courageux personnage-joueur doit y retourner pour les récupérer. Il va trouver Tommy Donachie resté seul dans la maison sur sa chaise roulante, peu pressé de partir. "Je n'ai pas peur" dit-il. "J'ai accepté ma pénitence et payé pour mes fautes."

Les clés sont retrouvées sans incident. Le car peut maintenant s'en aller. Il est le dernier véhicule encore présent. Celui qui est allé chercher le trousseau prend le volant. Alors que le bus dévale le long de la rive de la Guibole gelée, un tap-tap-tap se fait entendre dans l'allée centrale obscure. Le véhicule approche d'un virage en épingle à cheveux et le conducteur ralentit pour l'aborder. Demandez un jet de Conduire Automobile. Même en cas de réussite, la vitesse ne diminue pas ! Demandez un second jet : même en cas de succès, annoncez un échec ! Avec un jet réussi sous DEX x 3, le personnage-joueur arrive à se baisser suffisamment pour voir que quelque

chose coince le frein et l'accélérateur : c'est un pied mais ce n'est pas le sien ! Une constatation qui coûte 1/1D6 points de SAN.

Le car plonge dans la rivière gelée, fracasse la glace et commence à couler. Tout le monde perd 1D6-1 Points de Vie sous l'effet du choc. Il existe deux sorties : la porte avant et l'issue de secours. Un jet sous DEX x 5 permet d'ouvrir la porte et de s'enfuir ; pour la fenêtre, c'est un jet sous FOR x 5 qui est nécessaire. Il n'y a que deux personnes par round qui peuvent s'échapper. Après 1D4 + 1 rounds, tout le bus s'enfonce brusquement sous la glace.

Ceux qui sont parvenus à sortir doivent réussir des jets sous DEX x 5 pour se maintenir sur la couche de glace en morceaux, sinon ils tombent à l'eau. Les personnages-joueurs encore prisonniers du bus en train de couler doivent réussir un jet de Nager pour regagner la surface. Quant aux personnages non-joueurs piégés, ils se noient.

Note au Gardien : il n'y a normalement plus de glace sur la Guibole à la fin de la saison de foot, mais l'erreur est trop intéressante d'un point de vue dramatique.

Tommy fait le ménage

Une fois que tout le monde a quitté la maison de Jackie, Tommy fait disparaître les indices ; il est pris de fou rire alors qu'il récupère à cloche-pied la semelle dans la bouche de Ronny. Plus tard, la police déclare sa mort accidentelle (il s'est étouffé avec sa propre langue). De même, les malheureuses noyades dans le jacuzzi et le tragique plongeon dans la Guibole du bus de l'équipe des Wolverines sont portés sur le compte des méfaits de l'alcool et de l'hystérie collective. L'alibi de Tommy est solide et la police locale pense faire une faveur au club en ne poussant pas l'enquête plus loin.

Attaques suivantes

Les personnages-joueurs peuvent vouloir essayer d'empêcher d'autres morts ou préférer continuer leur train-train quotidien. S'ils souhaitent mener l'enquête, utilisez les séquences suivantes sur des personnages non-joueurs ; s'ils choisissent d'ignorer la menace, utilisez-les plutôt sur les personnages-joueurs. Le Gardien doit faire des choix parmi toutes les scènes de meurtres possibles et les intégrer en tenant compte des actions de ses joueurs.

L'indice

Après cette tragique soirée, Tommy Donachie démarre une étonnante nouvelle vie. Il ne boit plus. Il devient pieux. Il est de plus en plus convaincu que Dieu punit les Wolverines pour leurs débauches comme il a été puni lui-même par son accident. Il met en garde l'équipe contre ses orgies, une première fois.

Par la suite, chacun des avertissements de Tommy précède la mort d'un ou de plusieurs membres du club. Ses prédictions correspondent à ses désirs inconscients. Il est rarement à proximité, quand les drames se produisent et il a toujours un parfait alibi. La police reste convaincue que les morts qui frappent le club sont pour la plupart accidentelles.

Les scènes sont écrites comme si elles arrivaient à des personnages non-joueurs, mais le Gardien peut s'en servir contre des personnages-joueurs.

La patinoire

Mariner "le Porc" et Brown "le Pétard" emmènent deux sœurs une fois par semaine, à la patinoire. Tommy appelle "le

Porc" pour lui dire de ne pas y aller : les femmes sont faciles et s'habillent sans pudeur. "Le Porc" invite les personnages-joueurs à s'y rendre et mentionne l'étrange comportement de Tommy.

Plus tard, à la patinoire, la lumière s'éteint brièvement et la Jambe Meurtrière s'élance sur la glace chaussée d'un patin aux lacets défaits que le vent rabat en arrière. Dans l'obscurité et la confusion, des douzaines de patineurs tombent les uns sur les autres. La Jambe Meurtrière renverse ses victimes et leur tranche la gorge avec la lame de son soulier. "Le Pétard" et "le Porc" sont les premières victimes mais ensuite, tout personnage-joueur présent peut être attaqué avec des résultats laissés à la discrétion du Gardien. La vision d'horreur révélée quand la lumière revient coûte 1/1D8 points de SAN.

La baignoire

C'est l'anniversaire de Devonshire "le Ronfleur" et il invite l'équipe à boire à sa santé. Tommy ne vient pas puisqu'il réprouve maintenant ce type de manifestation et prévient qu'il n'en sortira rien de bon. La scène passe d'un plan où l'on coupe le gâteau dans l'ivresse déjà générale à un autre, éclairé par la lumière froide du petit matin, montrant les joueurs ivres morts étendus sur la moquette.

"L'Ivrogne" s'éveille et gémit en voulant se lever. "Le Ronfleur" fait couler un bain pour dessoûler "l'Ivrogne" et allume la radio pour l'empêcher de se rendormir.

"L'Ivrogne" est assis dans la baignoire. On entend un tap-tap-tap, le cloche-pied qui marque l'arrivée de la Jambe Meurtrière ; la caméra surprend un mouvement indistinct dans le miroir. Dans le plan suivant, la Jambe Meurtrière est pleinement visible, dressée sur le lavabo. "L'Ivrogne" hoquette en comprenant ce qui va arriver, elle pousse alors la radio dans la baignoire et l'électrocute.

Peu après la découverte du corps de "l'Ivrogne", le téléphone sonne. C'est Tommy. Il déclare "Bon Dieu, c'est encore arrivé. Je vous avais prévenus ! Je vous avais prévenus !" Mais, en fait, il ne semble pas malheureux du tout.

Un pied sous le rideau

La Jambe Meurtrière fait résonner son pas partout dans la maison, piétinant les combles ou le plancher des pièces supérieures. Les personnages-joueurs sont entraînés dans une chasse sans fin jusqu'à l'exaspération. Finalement, quelqu'un aperçoit une chaussure, solitaire et boueuse, sous le rideau d'une fenêtre des étages. Alors qu'il se rapproche pour en savoir plus, la Jambe Meurtrière jaillit de derrière la porte, plante son pied dans le dos de sa victime et la propulse à travers l'ouverture.

La fourche

Nous sommes sur le stade de Watford pendant l'entraînement. Les multiples décès récents créent de sérieux problèmes d'effectif : même les joueurs de quatrième division refusent le transfert dans une équipe marquée par la poisse. Jackie Hyde et Taffy Morgan essayent malgré tout de garder les rescapés en forme et espèrent attirer les attentions de la presse. Quelques amis et spectateurs sont assis dans les stands et hurlent des encouragements.

Au bout d'un moment, un phénomène bizarre et répétitif se produit : des ballons tirés depuis les stands déserts frappent à la nuque des joueurs pris au hasard. Les recherches conduisent un personnage solitaire dans le hangar du matériel de jardinage, juste à l'extérieur du stade. Un gros sac d'engrais lui tombe sur la tête. Dans le plan suivant, il gît, la gorge transpercée par une fourche. La Jambe Meurtrière a encore frappé.

Si plusieurs personnages pénètrent dans le local, elle reste cachée. Elle attend qu'ils s'en aillent pour s'en prendre alors silencieusement au dernier à sortir.

À ce moment, la police commencera à penser qu'il s'agit des agissements d'un supporter de foot.

L'Exposition Mort Hopper des Légendes du Foot

Le final a lieu à l'Exposition Mort Hopper des Légendes du Foot, à moins d'un kilomètre du stade de Watfirth. Mort Hopper, le propriétaire des lieux, y vit. Il y a rassemblé une collection de figures de cire à l'effigie de héros locaux ou nationaux du football.

Hopper contacte les personnages-joueurs, les remercie encore pour leur aide sur le parking et se plaint des nombreuses visites nocturnes de Tommy Donachie. Cette nuit encore, il l'a trouvé dans le musée, toutes lumières éteintes, qui "faisait le dingue." Il ne tient pas à appeler la police et espère que ceux-ci voudront bien l'aider. L'Exposition des Légendes du Foot occupe un bâtiment décrépi avec des affiches fanées et un néon qui clignote aléatoirement.

Tommy Donachie a maintenant peur pour sa vie et la terreur l'a fait se réfugier dans l'endroit le plus sacré qu'il connaisse. Il fuit quiconque s'approche de lui et affirme que personne n'est en sécurité. "Elle arrive ! Elle arrive !" hurle-t-il.

Dans cette séquence, la Jambe s'attache à tuer Tommy et à éviter d'être capturée par les personnages-joueurs. Si nécessaire, elle les attaque pour pouvoir atteindre sa cible. La scène va montrer une sinistre partie de cache-cache entre la Jambe Meurtrière, Tommy qui s'enfuit et les personnages-joueurs, dans un hangar à l'éclairage étrange, rempli de représentations, grandeur nature, de héros du foot.

La scène est à son paroxysme quand Tommy se réfugie près d'une cuve de cire en fusion. Au moment où les investigateurs s'approchent, la Jambe jaillit de l'obscurité, frappe l'homme à la poitrine et le catapulte, ainsi qu'elle-même, dans la cuve.

Ceux qui pensent que tout est fini ont un choc quand la Jambe Meurtrière bondit hors de la cire chaude et en asperge quiconque se tient à proximité (perte de 1D6 Points de Vie et de 1/1D6 points de SAN).

Elle se précipite par bonds successifs sur eux et engage un bref combat pendant lequel certains risquent d'être battus à mort. Si les personnages-joueurs n'arrivent pas à la détruire, elle est lentement immobilisée par la cire qui refroidit et durcit. On entend des sirènes de police et le plan s'achève par un fondu au noir.

Épilogue

Musique douce en fond sonore. Les survivants participent à une visite de l'Exposition Mort Hopper des Légendes du Foot, guidée par Mort lui-même. Le circuit passe devant la dernière acquisition, un Tommy Donachie en cire. Mort raconte fièrement la vie et le trépas du plus grand avant-centre des Wolverines ; Angus le chien renifle la statue d'une truffe soupçonneuse. Comme le groupe poursuit la visite, un panoramique amène à l'écran la jambe droite de la figure de cire et un zoom avant nous en rapproche alors que, lentement, gracieusement, inévitablement, elle se détache du mannequin.

LA FIN... ?

Conclusion

Ceux qui détruisent la Jambe Meurtrière récupèrent 1D6 points de SAN mais n'arrivent jamais à se libérer complètement de la peur récurrente de son retour. Si des personnages-joueurs sont assassinés pendant le film, le générique défile alors sur les scènes muettes de leurs meurtres. Les joueurs peuvent reprendre une dernière fois leur rôle s'ils le souhaitent.

Caractéristiques

La Jambe Meurtrière

Cette jambe amputée et boursouflée est une masse de muscles nouveaux. Elle a été sectionnée à mi-cuisse et le pied, la cheville et les orteils sont intacts. La Jambe Meurtrière est intimement liée à l'inconscient de Tommy Donachie. Elle frappe ce qui cause son exaspération ou sa colère. S'il meurt, elle se met à attaquer sans discrimination tout ce qui se trouve sur son chemin. Si Tommy l'affronte, elle essaye de le détruire : une crise morbide de haine de soi.

Le rusé appendice chasse sans répit tous les ennemis désignés par l'imagination de l'ancien footballeur. Il n'est jamais filmé dans son entier avant la scène finale et il doit alors faire preuve d'une capacité surnaturelle à déjouer les plans de ses ennemis qui agissent tour à tour comme des ivrognes, des maladroits ou des désespérés. Son empreinte la plus caractéristique est le tap-tap-tap régulier sur la bande son.

LA JAMBE MEURTRIÈRE, morceau de corps mobile et destructeur

FOR 26	CON 25	TAI 7	INT 7	POU 18
DEX 16	Déplacement 12 en bondissant			PV 16

Bonus aux dommages : + 1D6.

Armes : Coup de Pied 85 %, 1D6 + bd.

Compétences : Discrétion 45 %, Écouter 70 %, Esquiver 85 %, Nager 75 %, Sauter 95 %, Se Cacher 45 %, Suivre une Piste 30 %, Taper dans un Ballon 98 %.

Armure : 5 points de lambeaux de chair boursouflée.

Perte de SAN : voir la Jambe Meurtrière coûte 1/1D6 points.

Jackie Hyde

C'est un gros lard de taille moyenne. Typiquement, il porte veste de tweed, feutre plat, chaînes plaquées or et il tète un cigare. C'est une "personnalité des courses" ratée et il dirige maintenant les Wolverines. Ce misérable avare doit son surnom au fait qu'il ne sourit jamais. C'est lui qui a acheté au marché noir les stéroïdes administrés à Tommy Donachie. Ils étaient très bon marché et il soupçonnait bien leur mauvaise qualité, mais une affaire est une affaire, après tout.

JACKIE "le Fou Rire" Hyde, 52 ans, président des Wolverines

FOR 9	CON 9	TAI 14	INT 13	POU 13
DEX 16	APP 8	ÉDU 15	SAN 65	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Genou 40 %, 1D4.

Compétences : Baratin 74 %, Comptabilité 58 %, Crédit 41 %, Discrétion 45 %, Marchandage 73 %, Pickpocket 23 %, Psychologie 41 %, Se Cacher 45 %, Tricher 60 %.

Citation : "Mais ça coûte cher, mon gars."

Tommy Donachie

C'est un homme de taille moyenne aux cheveux châtain et aux yeux marron, maigre mais rougeaud. Une étrange lueur habite son regard. Donachie est devenu fou depuis qu'il a perdu sa jambe. Il en est venu à penser que son accident a été provoqué par la Colère Divine et que ses coéquipiers vont

suivre. En fait, il est amer à l'idée de perdre sa popularité et la Jambé Meurtrière frappe les causes apparentes de son amertume et de sa frustration. Il le sait inconsciemment mais ne s'en rend compte que lors de cauchemars qu'il oublie au réveil. Quand il se rend compte que sa jambe est toujours active, il comprend que sa haine de lui-même le condamne. La terreur de tout ce qui l'entoure le saisit alors.

TOMMY DONACHIE, 31 ans, star déchue du foot

FOR 12	CON 20	TAI 9	INT 13	POU 13
DEX 16	APP 11	ÉDU 9	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Compétences : Baratin 29 %, Boire de la Bière 45 %, Etre Déprimé 85 %, Faire d'Horribles Cauchemars 89 %, Jouer à des Jeux Vidéo Sans Intérêt 55 %.

Citation : "J'ai accepté ma pénitence et payé pour mes péchés."

Les noms des personnages non-joueurs

Dave Mitchell "la Classe", arrière gauche
Bobby Talbot "le Ventre", arrière droit
Arty Devonshire "le Ronfleur", demi-gauche
Timmy Woodcock "Jaws", intérieur gauche
Paul Mariner "le Porc", intérieur droit
Laurie Brown "le Pétard", ailier gauche
Bobby Burns "Spaz", ailier droit
Billy Bowles "le Ventre", remplaçant

Les personnages-joueurs

Don Statham

C'est un garçon de taille moyenne, pas très épais, aux cheveux châtain clair. Il parle avec l'accent du Yorkshire. Statham était le demi-droit des Wolverines avant la disparition de Tommy et n'a pris la place vedette d'avant-centre que pour le dernier match. Edith, sa femme, l'a quitté dix-huit mois plus tôt et il voit un psychiatre pour ses problèmes d'impuissance, de dépression, d'alcoolisme et de paranoïa bénigne. Il vit pour le foot et se libère de ses frustrations sur le stade. Il méprise Tommy Donachie qui s'est accroché à la place d'avant-centre bien longtemps après sa baisse de forme. Il accepte mal la popularité de Willie ; il est jaloux du trop talentueux Lou et il a peur du tempérament violent de Duncan et de Johnny.



DON STATHAM, 29 ans, avant-centre

FOR 12	CON 15	TAI 11	INT 11	POU 8
DEX 15	APP 10	ÉDU 10	SAN 35	PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 75 %, 1D6 + bd.

Compétences : Baratin 60 %, Discrétion 25 %, Dissimulation 28 %, Écouter 55 %, Esquiver 70 %, Psychanalyse 23 %, Psychologie 10 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 41 %.

Citation : "Je vous ai entendu..."

Duncan MacLeod

Il est grand, avec des cheveux noirs qui encadrent un visage pâle piqué de taches de rousseur. Il parle avec l'accent écossais. C'est un soudeur de Glasgow, long et maigre. Duncan n'est pas un grand joueur, mais son agressivité innée a impressionné le président des Wolverines au point qu'il lui a confié les buts. Gros buveur un peu voyou, il porte toujours ses coudières et s'en sert vicieusement dans les bagarres de pub avec un style qu'il a baptisé "15 jours d'arrêt de travail."



Actuellement, il partage un petit appartement près de la Guibole avec un gros chien de berger, Angus, qui boit presque autant d'alcool que son maître. L'autre meilleur ami de Duncan est le chroniqueur sportif Johnny Barkley.

Johnny, Duncan et Angus sortent souvent ensemble pour boire et se battre.

Malgré, son tempérament violent, MacLeod s'entend bien avec le reste de l'équipe, exception faite de Tommy Donachie. Cinq ans auparavant, celui-ci a emprunté 5£ à l'Écossais puis en a perdu tout souvenir. MacLeod n'a jamais pardonné cet oubli et de nombreuses bagarres les ont opposés à ce sujet.

DUNCAN MACLEOD, 31 ans, gardien de but

FOR 12	CON 12	TAI 13	INT 14	POU 13
DEX 14	APP 13	ÉDU 8	SAN 58	PV 12

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup d'Épaule 65 %, 1D4 + bd ; Coup de Pied 35 %, 1D6 + bd ; Lutte 65 %, Spécial.

Compétences : Art (Chant) 15 %, Intimidation et Insulte Verbale 55 %, Lancer 45 %, Mécanique 33 %, Sauter 60 %.

Citation : "Tu aimes la nourriture d'hôpital ?"

Johnny Barkley

C'est un grand costaud qui commence à perdre ses cheveux châtain clair. Le dessin d'une cible miniature est tatoué au dos de sa main droite. Barkley est un chroniqueur sportif attaché au *Watforth Crier*. Ses insuffisances littéraires sont compensées par un authentique enthousiasme. Il aime les Wolverines de Watforth et se montre complètement partial à leur sujet. Tous les problèmes sont à mettre sur le compte de leur président car, à ses yeux, les joueurs sont irréprochables.



Barkley aime la bouteille et l'alcool aurait tendance à le rendre agressif. C'est un grand ami du gardien de but des Wolverines, Duncan MacLeod, et ils sortent souvent chercher l'ivresse et la bagarre, accompagnés du chien de Duncan, Angus.

JOHNNY BARKLEY, 38 ans, journaliste sportif

FOR 14	CON 14	TAI 16	INT 9	POU 9
DEX 11	APP 14	ÉDU 10	SAN 43	PV 15

Bonus aux dommages : + 1D4.**Armes :** Coup de Pied 60 %, 1D6 + bd ; Coup de Tête 45 %, 1D4 + bd ; Fléchettes 55 %, 1D4 + 1/2 bd.**Compétences :** Anglais 50 %, Art (Danse) 43 %, Baratin 25 %, Comptabilité 15 %, Histoire des Wolverines 60 %, Obtenir des Réponses à ses Questions 45 %, Persuasion 55 %, Premiers Soins 33 %, Trouver Objet Caché 45 %.**Citation :** "Qu'on donne des lunettes à cet arbitre !"**Lou Donatelli**

C'est un très petit athlète avec des cheveux châtain foncé, des yeux marron et un teint olivâtre. Fils d'immigrés italiens de la première génération, il suit des études de commerce à mi-temps, d'où son surnom au club. Il était remplaçant jusqu'à la promotion de l'ancien ailier droit comme avant-centre, à la place de Tommy Donachie. Il possède un vrai talent pour ce sport et il le sait. Il cache le grand mépris qu'il éprouve pour ses coéquipiers.

Donatelli apprécie les attentions qu'il reçoit des supporters du beau sexe. Il collectionne les aventures sans lendemain. Il

sait que la femme de Willie, Margery, est une ancienne groupie et il caresse l'idée de la mettre dans son lit.

LOU DONATELLI "Il Professore", 23 ans, ailier droit

FOR 10	CON 14	TAI 7	INT 13	POU 13
DEX 17	APP 12	ÉDU 16	SAN 65	PV 11

Bonus aux dommages : 0.**Armes :** Coup de Pied 68 %, 1D6.**Compétences :** Anglais 86 %, Baratin 31 %, Bibliothèque 34 %, Comptabilité 47 %, Conduire Automobile 48 %, Crédit 30 %, Esquiver 65 %, Italien 35 %, Marchandage 40 %, Persuasion 55 %.**Citation :** "... et chérie, j'te parle en pouces, pas en centimètres."**Margery Pryce**

Mince, rousse, elle aime les tenues provocantes. Elle montre beaucoup d'enthousiasme pour les sports et beaucoup d'admiration - et d'attirance - pour les sportifs. Elle est mariée depuis deux ans à Willie Pryce, le capitaine des Wolverines. Cette union l'a déçue et elle est sortie avec d'autres hommes, ce qui rend Willie furieux. Avant son mariage, Margery fréquentait des boxeurs, des cyclistes, des patineurs et des rugbymen, mais elle préfère maintenant les footballeurs.

Récemment, elle eut une liaison avec la vedette des

Wolverines, Tommy Donachie, mais elle a rompu dès que son comportement imprévisible a commencé à lui faire peur. À l'heure actuelle, elle flirte sans aller plus loin avec toute l'équipe, mais garde un œil sur Lou Donatelli.

MARGERY PRYCE, 27 ans, femme du capitaine et fan de foot

FOR 8	CON 11	TAI 9	INT 10	POU 13
DEX 15	APP 16	ÉDU 8	SAN 65	PV 10

Bonus aux dommages : 0.**Armes :** Coup de Pied 55 %, 1D6 ; Coup de Poing 65 %, 1D3.**Compétences :** Bicyclette 45 %, Connaissance du Sport 75 %, Danse 55 %, Flirter 60 %, Lancer 45 %, Patin à Glace 50 %.**Citation :** "Il a beaucoup de cran."**Willie Pryce**

Blond aux yeux verts, plutôt grand, il a le nez cassé, un début de brioche et parle avec l'accent Cockney. C'est un sportif complet qui a brillé sur les rings de boxe et les terrains de rugby et de cricket. Capitaine des Wolverines depuis maintenant trois ans, il s'est montré à la hauteur. Il est aussi renommé pour avoir engouffré vingt saucisses, six tourtes à la viande et neuf pintes de bière en dix-sept minutes. Pryce n'aime pas les affrontements et a détesté devoir menacer Tommy Donachie de le virer pour son manque de discipline.

Willie est marié à Margery, une ancienne groupie de la boxe connue pour ses yeux baladeurs. Il la soupçonne d'avoir une aventure avec Lou Donatelli mais n'en est pas encore sûr. Il a souffert de douleurs dans la poitrine, récemment, mais a préféré le cacher. Dans les situations particulièrement stressantes, demandez-lui un jet sous CON x 5. Une réussite lui permet d'agir comme si de rien n'était mais, en cas d'échec, la douleur le plie en deux pour 1D6 rounds sans qu'il puisse faire quoi que ce soit. Un résultat de 96 ou plus se traduit par une attaque cardiaque en règle qui nécessite des soins hospitaliers.

WILLIE PRYCE, 31 ans, arrière-centre et capitaine

FOR 12	CON 8	TAI 14	INT 14	POU 15
DEX 14	APP 15	ÉDU 12	SAN 73	PV 11

Bonus aux dommages : + 1D4.**Armes :** Lutte 48 %, Spécial ; Coup de Pied 65 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd.**Compétences :** Éloquence 42 %, Esquiver 55 %, Faire la Fête 85 %, Lancer 62 %, Nager 45 %, Premiers Soins 35 %, Psychanalyse 23 %, Sauter 40 %, Trouver Objet Caché 55 %.**Citation :** "Couillonnez-moi cette défense et les bières sont pour moi."



El Tigre, y la Pirámide de Destrucción

Dans les années 60, El Tigre est le plus célèbre catcheur du monde et le héros national mexicain. Les personnages-joueurs sont ses invités pour une intrigue palpitante.

Voilà une bien gentille aventure. Les personnages-joueurs qui se comportent comme des idiots en souffriront un moment, mais tous ceux qui échappent à la stupidité totale survivront. Ce scénario est à garder sous la main pour les amis qui sont attirés par les jeux de rôle mais qui ne veulent pas investir trop de temps ou d'énergie pour les découvrir. Ils finiront la partie sur une réussite et certainement sans avoir joué plus de deux heures.

S'il n'y a pas assez de participants pour tous les personnages-joueurs, faites de ceux qui restent des personnages non-joueurs. Chacun d'eux est doté d'un jeu de compétences qui lui est propre et qui peut devenir nécessaire, surtout si les personnages-joueurs parviennent à s'évader sur la lune.

Le Gardien pourrait, pour cette aventure, rendre les Points de Vie au rythme de un par heure, qu'il y ait soins médicaux ou pas.

Décor général

1965. Les personnages-joueurs sont des étudiants du premier cycle universitaire de Miskatonic. Ils appartiennent aussi à l'équipe de lutte (catch) de l'université ou à son entourage et sont en route pour le Mexique.

Installez, autant que possible, un décor pittoresque. Utilisez des accessoires : bouteilles de tequila, tortillas, ponchos, cactus, fond musical et n'ayez pas peur d'en rajouter au niveau de l'accent. Il s'agit de recréer le Mexique tel qu'il était présenté par Hollywood ou le cinéma de science-fiction mexicain dans les années 60. Toute similitude avec le Mexique existant ou ayant existé serait purement fortuite. C'était un pays plus heureux.

Informations pour le Gardien

Les V'kthulkai (se prononce VOUL-ké) sont des extraterrestres qui veulent coloniser la Terre, modifier son atmosphère et, incidemment, en exterminer les occupants actuels. Le V'kthulkai-forming de la Terre prendra des dizaines d'années et nécessite l'activité de douzaines d'usines de traitement, réparties sur la planète. Ces installations demandent à être gardées, entretenues et alimentées en produits chimiques et autres matériaux bruts.

Des livraisons par soucoupes à partir de la base principale implantée sur la lune pourvoient à l'essentiel des besoins. Les extraterrestres manquent de platine, ce catalyseur par lequel d'énormes réacteurs chimiques convertissent l'atmosphère terrestre. Les V'kthulkai le volent généralement aux bijoutiers et aux fournisseurs industriels. Les équipages des soucoupes de ravitaillement s'occupent aussi de l'entretien des installations.

Les extraterrestres ressemblent à des pandas verts horriblement déformés avec trois bras, trois jambes et des yeux pédoncules ; ils ne peuvent donc se déguiser en humains. Cependant, à la fin de la seconde guerre mondiale, ils ont capturé un plein cargo de Nazis en fuite vers l'Amérique du Sud, dont un grand nombre de femmes d'une unité d'auxiliaires. Conditionnés par les feuillets radio des humains, ils ont exterminé les hommes et fait subir aux femmes un lavage de cerveau. Celles-ci forment maintenant la garde des usines qui transforment notre atmosphère.

Elles croient qu'Hitler est bien vivant et qu'il leur a ordonné de participer à la fabrication du "V5", un gaz, la nouvelle arme secrète qui débarrassera le monde des sous-hommes. Ayant trouvé fastidieux le lavage de cerveau, les extraterrestres ont vacciné les SS-Gretchen contre le vieillissement. Elles paraissent toutes avoir vingt et quelques années, mais elles sont en fait beaucoup plus âgées.

Ces installations fonctionnent à plein rendement depuis une décennie, dispersant les polluants nécessaires aux extraterrestres. Elles sont à l'origine de ce que les humains appellent le "smog", phénomène dont on commence à parler dans les années 50. Une des usines de traitement est au Mexique, à quelques kilomètres de la route d'Acapulco, camouflée en pyramide. Elle est protégée par une prétendue communauté de religieuses, les Petites Sœurs de la Pitié.

Personnages-joueurs en mauvaise santé

Si le Gardien le souhaite, trois des personnages-joueurs ont des problèmes médicaux qui vont influencer sur leur comportement. Voir l'encart intitulé Problèmes médicaux (page 62).

L'histoire

Pour la première fois de son histoire, l'équipe de lutte de l'Université de Miskatonic a remporté le championnat universitaire national. La victoire apporte des récompenses inattendues. Par exemple, toute l'équipe (et ses amis) est invitée par le père d'Inigo à passer, à ses frais, l'été au Mexique. En échange de quelques combats de démonstration. Ce dernier sait toutefois que la lutte amateur diffère beaucoup, par les techniques et l'attitude, des rencontres de catcheurs à pseudonymes. Les personnages-joueurs seront installés dans un grand hôtel d'Acapulco et n'auront rien à payer.

L'avion de ligne atterrit à Mexico. À leur descente, une énorme limousine tigrée décapotable s'arrête au frein à main, suivie par un camion transportant un petit orchestre mexicain et des

CINEMATOGRAFICA SANCHEZ



El Tigre Y La Pirámede De Destrucción

CARLOS MARTINEZ

JUANITA LOPEZ

HERNANDO GONZALES

bannières "¡ Vive Miskatonic !". La voiture est une nouveauté mais Inigo reconnaît immédiatement Raul Hernandez, le chauffeur de son père depuis des années.

Raul donne l'accolade à Inigo et explique que le señor Velasco a dû rester à Acapulco pour s'occuper d'une affaire. Le trajet qui les attend est long et, à moins que l'équipe ne s'y oppose, il charge les bagages et se met aussitôt en route.

Si quelqu'un rappelle qu'ils ne sont pas encore passé à la douane, Raul déclare que personne n'aurait soumettre le fils de El Tigre et les vaillants lutteurs de Miskatonic à une telle indignité. La limousine passe devant les bâtiments de l'aéroport et prend bientôt la direction d'Acapulco, suivie de près par le camion et un torrent de musique. Alors qu'elle traverse la banlieue de la capitale, des douzaines d'enfants scandent "El Tigre ! El Tigre !" sur son passage. Quand ils comprennent que leur idole ne fait pas partie des passagers, leur déception est immense. La limousine est énorme : elle accueille le chauffeur, tous les invités sur des sièges inclinables, une radio, un petit bar avec bière et mousseux local et un panier débordant de spécialités mexicaines. La suspension est parfaite. En direction de Cuernavaca, la vue depuis les hauteurs est spectaculaire. À la sortie de Mexico, le camion fait demi-tour, tandis que la voiture prend la direction d'Acapulco. Raul met la radio.

Parfois un vieil autobus tangué sur la chaussée et les passagers acclament la célèbre limousine. Le reste du temps, la route est pratiquement déserte. En fin d'après-midi, à une cinquantaine de kilomètres d'Acapulco, la voiture zigzague à flanc de précipices. Une chute de cent mètres, parfois plus, borde généralement la route d'un côté ou l'autre. Parfois la limousine traverse de minuscules villages de montagne et, là aussi, elle attire les fans de El Tigre.

Les films de catcheurs mexicains

À Hollywood, Abbot et Costello rencontraient les monstres. Au Mexique, des films de série B montraient autrefois des catcheurs qui s'empoignaient avec de telles entités. Il y en eut des douzaines, et tous suivaient la même trame et mettaient en scène un catcheur audacieux qui restait masqué pendant tout le film. (Ils semblent avoir été remplacés par de violentes épopées du trafic de drogue.)

Les films de catcheurs constituaient un genre mexicain distinct. Ils présentent généralement de longues scènes de lutte, une femme séduisante qui pouvait être enlevée et une intrigue comprenant des éléments de science-fiction, ou d'horreur, voire les deux, éléments habituellement liés aux machinations d'un super méchant. Les personnages conduisaient leur automobile (Santo disposait d'une petite MG) en long et en large sans autres raisons que d'allonger le temps de projection.

Beaucoup de ces films n'existent qu'en V.O., mais les dialogues et l'intrigue sont tellement rudimentaires, caricaturaux, que la connaissance de la langue n'apporte pas grand-chose. Certains ont été doublés en anglais, mais ils ne sonnent pas mieux qu'en espagnol. Ces épopées étaient fabriquées à la chaîne, comme les feuilletons produits à l'époque pour les samedis matin de la télé américaine. Il en émane la même impression de spectacle purifié de tout sens par le contexte immuable et rituel.

La plus célèbre star de ce cinéma est le catcheur Santo, mais Blue Demon et d'autres héros ou méchants masqués tournaient aussi. Parmi les titres représentatifs, on peut citer *Santo en el Hotel de la Muerte* (1961), *Santo contra las Mujeres Vampiros* (1962), *Santo contra Blue Demon en Atlantida* (1968), *Asesinos de Otros Mundos* (1971), *Santo contra la Hija de Frankenstein* (1971) et le match *Santo y Blue Demon contra Dracula y el Hombre Loco* (1973). À eux deux, Santo et Blue Demon en ont fait des dizaines dans les années 60 et 70. En comparaison, Las Luchadoras (Les Lutteuses) et Neutron furent beaucoup moins prolifiques, mais ils ont aussi été les vedettes de séries de films d'un contenu similaire. Les dames ont également tourné des versions topless.

Peu de films de catcheurs s'aventuraient hors de notre planète, comme c'est le cas pour notre histoire. Il s'agissait sans doute d'une question de budget.

Rencontre

À des kilomètres de toute habitation, les voyageurs entendent un *Wouwou ! Wouwou ! Wouwou !* suraigu qui gagne progressivement en intensité. Une lumière rose ponctuelle apparaît dans le ciel à l'est, et son éclat augmente seconde après seconde. Leroy a le temps de prendre des repères pour déterminer sa course et sa vitesse : plein ouest, en perte rapide d'altitude, vitesse d'environ 800 km/h. Les personnages-joueurs ont, de même, le temps de faire une photo.

Les parasites font rugir la radio alors que l'engin se rapproche puis dépasse la voiture de quelques centaines de mètres. On peut maintenant le discerner au milieu de son halo éblouissant : une soucoupe volante de près de vingt mètres de diamètre ressemblant beaucoup à un assemblage d'assiettes en carton et de balles de ping-pong, argenté à la bombe. Raul est debout sur le frein. La soucoupe continue sur presque un kilomètre puis fait brusquement demi-tour et fonce de nouveau sur la limousine. Quand elle n'en est plus très loin, elle projette un rayon violet qui enveloppe le véhicule et la route autour de lui. Les extraterrestres ont détecté du platine dans la voiture.

Le moteur cale, la vaisselle vibre et Joe est pris d'un violent mal de tête. Les joueurs doivent faire des jets sous CON x 4 pour que leurs personnages résistent à l'inconscience ; le multiplicateur diminue de 1 par round jusqu'à 0 si nécessaire. Raul s'évanouit dès le premier round.

La plaque d'acier dans le crâne de Joe le protège partiellement : il est simplement paralysé, mais ne tourne pas de l'œil. Continuez l'attaque jusqu'à ce qu'il soit le seul encore conscient puis demandez-lui de faire encore trois jets, toujours sans vous occuper des résultats. Finalement, un iris s'ouvre dans le bas de la soucoupe et quelque chose flotte jusqu'à la voiture.

Demandez à Joey de faire un jet de Santé Mentale. Les pertes sont de 1/1D3 points et il tombe dans les pommes quel que soit le résultat. Tout le monde a maintenant perdu connaissance.

Réveil

Quelques minutes plus tard, tous se réveillent. Personne ne se rappelle l'incident, à l'exception de Joey : il ne se souvient que de la soucoupe, tout en ayant une impression horrible de ce qui a suivi. Tous les autres obéissent à une suggestion hypnotique des V'kthulkai : Raul a fait un écart pour éviter une chèvre et il a envoyé la voiture dans le fossé ; ils en sont encore secoués mais sains et saufs.

Si Joey raconte son histoire, les autres devraient lui répondre qu'il est commotionné. Il doit beaucoup insister pour convaincre ses compagnons mais quelques éléments viennent soutenir sa version.

- Il n'y a de chèvre nulle part et la limousine est garée sur la route.
- Toutes les montres se sont arrêtées à peu près à la même minute.
- Chaque pièce d'acier ou de fer de la voiture (y compris la plaque dans le crâne de Joey) est aimantée.
- Raul veut allumer une cigarette. Il cherche en vain son briquet pendant quelques secondes puis demande si quelqu'un l'a vu. C'est un cadeau de El Tigre, en platine massif. L'objet reste introuvable.
- Demandez à Jerry et Mary des jets de Trouver Objet Caché. En cas de réussite, ils remarquent la disparition de leurs alliances. Il ne manque rien d'autre, mais c'étaient les seuls objets de platine massif dans la voiture. Cette découverte bouleverse les époux.
- Si Caroline a photographié la soucoupe, elle entend maintenant des tintements de verre à l'intérieur de son appareil. Un

jet d'Idee réussi lui suggère que les lentilles ont été détruites, mais que la pellicule contient peut-être un cliché.

■ La radio joue toujours de la musique bien qu'un crachot de parasites perturbe la réception à des intervalles de quelques secondes. Sur un jet d'Idee réussi, Leroy ou Joey pense à tordre l'antenne pour faire du poste un grossier récepteur directionnel et déterminer la source des parasites. Un jet réussi d'Électricité est nécessaire, mais il s'avère qu'il y a bien un émetteur à 9 heures. Un second cap pris un peu plus loin sur la route permet de calculer que la puissante source de parasites se situe à 8 km au sud de l'endroit où la soucoupe est apparue. Les cartes de Raul ne montrent à cet endroit que la montagne.

Les personnages-joueurs ont droit à des jets d'Idee pour se remémorer les événements tels qu'ils les ont vécus : un premier quand Joey raconte son histoire et un autre pour chaque élément de preuve découvert. Raul, quant à lui, ne se souvient jamais de rien.

Ce dernier insiste pour continuer sur Acapulco. Le soir tombe et la route de nuit est dangereuse. Et le chemin direct vers la source des parasites n'est que flancs montagneux ou même falaises. Si les personnages-joueurs semblent tenir à une recherche de la soucoupe volante, Raul recommande, si personne ne le fait avant lui, de revenir au matin avec des chevaux ou des jacks.

El Tigre

À l'hôtel, les grooms se précipitent pour porter les bagages de l'équipe et le directeur escorte personnellement les arrivants à une suite équipée de chambres pour tous. Il explique que El Tigre combat ce soir aux arènes et propose des places près du ring. S'ils sont trop fatigués pour s'y rendre, ils peuvent regarder le match à la télévision. El Tigre les rejoindra pour dîner au restaurant de l'hôtel à 22 heures.

Dans l'arène

El Tigre et son ami El Peñon de Oro rencontrent Los Hermanos Malévolo dans un match relais. Ces frères qui leur veulent du mal portent les mêmes collants noirs, bottes et masque de cuir couvrant toute la tête à l'exception des yeux, du nez et de la bouche. Des trous situés sur les côtés leur permettent d'entendre. Les masques sont peints pour ressembler à des crânes. Le partenaire de El Tigre ("le Roc d'Or") est vêtu d'une brillante cape dorée, de collants dorés, de bottes noires et d'un domino doré.

El Tigre arrive en dernier sur le ring sous un tonnerre d'applaudissements. Il a enfilé une cape imitation peau de tigre, des collants noirs, des bottes noires et un masque de cuir tigré qui enserrait de près toute la tête.

Les choses se passent bien pour les gentils pendant un certain temps, mais les Hermanos Malévolo coincent El Peñon dans un angle, lui arrachent son masque et le travaillent sans pitié. Rien de ce que peut faire l'arbitre n'arrête leurs cruelles manchettes. El Tigre marche de long en large et cherche un moyen réglementaire de venir au secours de son ami, en vain, hélas ! Le pauvre El Peñon s'en va sur une civière.

El Tigre jure avec éclat de venger son partenaire et il défie les deux frères à la fois, ordonnant du geste que l'arbitre s'écarte. Le combat reprend.

Les méchants commencent par prendre l'avantage grâce à d'ingénieuses attaques illégales qui déroutent l'arbitre, puis ils rouent de coups El Tigre tombé à terre. Mais le plus grand catcheur du monde puise, dans ses réserves insoupçonnées, l'énergie de se libérer et il propulse un des adversaires dans les tendeurs, K.O. Il retourne alors sa fureur contre le second frère qui tremble visiblement. Le méchant essaye de fuir mais El Tigre l'intercepte. Bientôt, les Hermanos Malévolo sont inconscients sur le ring et l'arbitre lève bien haut la main de El Tigre : il a gagné ! La foule exulte.

Rencontre de El Tigre

Au restaurant de l'hôtel, les personnages-joueurs sont conduits à la meilleure table où des bouteilles de Champagne français et des plateaux de caviar Béluga arrivent comme par magie.

José Velasco lutte sous le pseudonyme de El Tigre.. Mesurant 1,93 m, puissamment bâti, il porte maintenant le costume trois pièces de l'homme d'affaires, mais il conserve le masque tigré qui lui sert d'enseigne. À l'instar d'autres héros de la *lucha libre* (lutte libre), El Tigre garde le visage caché en permanence et ne le dévoile que chez lui en compagnie de sa famille ou de ses proches. Personne ne semble jamais prêter attention à la cagoule ou penser que ce comportement a quelque chose d'inhabituel. El Tigre prend Inigo dans ses bras, serre la main des autres hommes, baise celle des dames et s'assoit à son tour à la table. Ses goûts sont très cosmopolites et il parle un bien meilleur anglais qu'Inigo.

Après quelques plaisanteries d'usage, un serveur apporte les entrées et El Tigre demande "Alors, qu'est-ce que Raul m'a raconté ? Vous avez vu des soucoupes volantes ?"

Donnez aux personnages-joueurs tout le temps qu'ils désirent pour expliquer les récents événements. El Tigre réfléchit à ce qu'il vient d'écouter pendant un moment, puis il se penche en avant et dit à voix basse, "Vous devez comprendre que j'ai beaucoup d'amis et que j'entends parfois des choses qui n'arrivent pas aux oreilles du public. Il y a eu beaucoup de témoignages sur des soucoupes dans l'ouest du Mexique et le gouvernement est très inquiet. Ces vaisseaux se comportent toujours bizarrement mais votre histoire est plus étrange encore. Je ne

Homicidios en Guerrero

Metal de Platinó Robado

T. Colo. Guer — Diez kilos de metal de platino valorado en diez millones de pesos fueron robados ayer.

El metal estaba de camino a Acapulco cuando un vehículo armado esforzó el camión del camino. De acuerdo con autoridades locales, el camión fue encontrado sin los diez kilos de platino y un guardia y el conductor muertos a sangre fría. El camión

parecen que fue destruido con explosivos.

Un testigo que encontró el accidente afirmó escuchar absolutamente nada, por lo contrario dijo que vio un objeto volador no identificado rodeando el área poco antes de encontrar el camión.

Sin discutir lo que el testigo vio, la policía confirma la búsqueda de los criminales aquí dentro del territorio de planeta tierra !

Traduction de l'article :

Homicides au Guerrero (un État mexicain)

Dix kilos de platine volés

Dix kilogrammes de platine, valant 1,2 million de dollars, ont été dérobés hier. Le métal faisait l'objet d'un transport vers Acapulco quand des voleurs audacieux ont forcé la voiture blindée à quitter la route. Selon les autorités locales, le camion a été retrouvé sans ses dix kilos de platine. Un garde et le conducteur ont été tués de sang-froid. Les portes du camion ont été détruites avec des explosifs. Un témoin de l'accident affirme n'avoir rien entendu. Par contre, il dit avoir vu un objet volant non identifié rôder dans les parages juste avant qu'il ne trouve le véhicule. La police ne commente pas ce témoignage mais confirme que sa recherche des criminels se limite à la planète Terre.

Les armes

Des joueurs expérimentés peuvent souhaiter détourner le cours du film et armer leurs personnages, même si cela est en contradiction avec leurs diverses personnalités. Aucun d'eux ne possède de licence mexicaine de port d'armes et il est théoriquement impossible d'acheter une arme à feu sans un permis. El Tigre peut accélérer la procédure qui demandera, néanmoins, plusieurs jours. Naturellement, El Tigre obéit toujours à la loi.

Si les joueurs insistent pour obtenir ce type de matériel, ne vous y opposez pas puisque cela ne remettra pas en cause l'enlèvement, mais exigez qu'ils réalisent eux-mêmes cette séquence tout en restant dans le ton et la trame du film.

tourne pas demain. Si nous refaisions la route en sens inverse, peut-être apprendrions-nous quelque chose. Qu'en pensez-vous ?

Les personnages-joueurs acquiescent probablement. El Tigre propose de prendre le petit déjeuner assez tôt afin de partir vers huit heures. Il s'occupe des véhicules.

La photographie

Caroline Jenkins peut vouloir utiliser une chambre noire pour développer son film. La boutique photo de l'hôtel en possède une et, en échange d'un autographe de El Tigre, elle est à sa disposition nuit et jour. L'exposition est, hélas, insuffisante ; insister sur le révélateur ne permet d'obtenir qu'une vague silhouette grumeleuse de la soucoupe entourée d'un halo flou. Un éclat de verre a entaillé le négatif juste sur l'objet mystérieux. La photo n'est pas d'une grande utilité en tant que preuve mais elle sera, bien sûr, reproduite dans des douzaines d'ouvrages sur les soucoupes volantes, ce qui deviendra plus tard une source d'embarras pour Miss Jenkins.

Les journaux

Toute investigation dans une des rares bibliothèques d'Acapulco, nécessite de savoir lire l'espagnol. Des douzaines d'histoires de soucoupes volantes sont relatées dans les journaux de ces derniers mois.

Un article attire l'attention. Vieux de quatre mois, il rapporte l'accident d'un transport blindé sur la route d'Acapulco, la disparition des dix kilos de platine qu'il contenait et le meurtre de ses deux gardes. Un témoin prétend avoir vu une soucoupe juste avant de découvrir le drame. La police déclare que les voleurs ont forcé la fourgonnette à quitter la route, puis l'ont ouverte à coups d'explosifs. Elle écarte l'idée d'une attaque extraterrestre.

Si les personnages-joueurs contactent les forces de l'ordre, ils sont reçus poliment : des personnes d'éducation supérieure accompagnées d'un ami aussi influent peuvent, hélas, faire perdre son temps à la police. Dernièrement, des douzaines de locos sont venus raconter des histoires de soucoupes volantes, alors, pourquoi irait-elle prendre ces jeunes Yankees plus au sérieux ?

Exploration

Le lendemain matin, on découvre Raul assoupi au volant d'une jeep cabossée. D'autres, vert militaire et dans le même état d'usure, sont garées derrière. L'une d'elles porte une inscription râpée, *Cinema Milagroso S.A.*, du côté conducteur. L'apparence militaire du véhicule de Raul est renforcée par un petit canon sans recul monté à l'arrière, mais ce n'est qu'une maquette fabriquée à partir d'éléments d'échafaudage, d'un poteau et de divers accessoires peints. El Tigre vient

d'emprunter ces jeeps qui servent au tournage de son dernier film.

La star porte des collants de lutteur, les classiques chausures montantes, la cape peau de tigre et, bien sûr, son masque de cuir. Comme dans ses films, sa poitrine nue est rasée et huilée.

À l'intérieur des terres

Le voyage au nord d'Acapulco se fait sans incident, si ce n'est la rencontre d'une patrouille de la police nationale, armée jusqu'aux dents, et naturellement intéressée par ce qui ressemble à un convoi paramilitaire. Les policiers demandent des autographes de El Tigre, tâtent un peu les bagages, cherchent les caméras du regard, haussent les épaules et repartent.

Quelque temps plus tard, les jeeps sont dépassées par une moto que pilote une religieuse. Raul croit savoir qu'un ordre de sœurs soignantes est effectivement installé dans la région mais ignore tout de son secret. Les personnages-joueurs se rappellent avoir vu des motos semblables dans des films de guerre. Celle-ci est noire, lustrée, le side-car est rempli de boîtes marquées de la Croix Rouge, mais reste nettement identifiable. Sur un jet réussi de Trouver Objet Caché, on peut discerner les insignes de la Wehrmacht sous la peinture qui les recouvre. La moto est plus rapide que les jeeps et plus facile à manœuvrer : elle disparaît très vite.

Celui qui obtient au jet de Trouver Objet Caché un résultat inférieur à la moitié de sa compétence, sent bien que quelque chose le tracasse mais il ne sait pas quoi. Inconsciemment, il a remarqué que les pieds à peine visibles de la sœur étaient chaussés de bottes de cuir à talons assez hauts. Ce détail vestimentaire, curieux chez une nonne, lui reviendra en mémoire quand l'imposture sera révélée.

Au premier abord, il ne semble pas y avoir de route donnant accès au point d'atterrissage de la soucoupe. Mais après quelques recherches, le groupe tombe sur un chemin, à un kilomètre et demi plus au nord, qui s'engage dans un canyon prenant à peu près la direction souhaitée. Il y a des traces de pneu récentes, certaines comparables à celles laissées par les jeeps. Avec un jet réussi de Trouver Objet Caché, quelqu'un remarque des empreintes plus légères, sans doute celles d'un side-car. Le chemin zigzague entre les arbres et permet à peine le passage des voitures.

La pyramide

Six kilomètres plus loin, la piste plonge et la vallée se resserre. Si les personnages-joueurs se servent d'une radio pour retrouver la source de parasites, ils commencent à recevoir un bourdonnement. Le sentier carrossable traverse à gué un cours d'eau peu profond puis contourne une paroi rocheuse avant d'atteindre une clairière de presque un kilomètre de large. Vers le centre se dresse une petite pyramide mangée par les herbes et les plantes grimpantes. Une Land Rover est garée non loin, à côté d'une tente et d'une femme occupée à dessiner le monument ; le véhicule est équipé des mêmes pneus que les jeeps.

L'artiste est Dame Eleanor Hackett, une archéologue britannique. Elle n'hésite pas à faire une pause pour discuter avec l'équipe. Elle est trop heureuse de montrer sa pyramide et d'en parler.

"Je pense qu'elle est aztèque et très récente, peut-être du quinzième ou seizième siècle. Son état de conservation est remarquable. Elle n'avait probablement pas une grande importance, c'était sans doute un temple local. Mais je n'arrive pas à imaginer pourquoi elle a été érigée ici, si loin de tous les centres de population aztèque. C'était peut-être un refuge contre les conquistadores. Elle n'a été découverte que l'année dernière au cours de reconnaissances aériennes. Dieu sait comment ils ont fait pour passer à côté quand ils ont construit la voie express."

Un jet sous INT x 4 permet de remarquer une tache blanche sur un buisson voisin. Il ne s'agit pas d'une fleur mais d'un croquis de la pyramide avec l'esquisse d'un disque placé, curieusement, au-dessus de celle-ci. Si on confronte Dame Eleanor avec ce dessin, elle répond simplement que "c'est

bizarre" et continue ses explications. Si les personnages-joueurs stimulent ses souvenirs (en lui montrant par exemple la photographie prise par Caroline), la mémoire lui revient soudain : la soucoupe a survolé la pyramide hier soir et l'a attaquée avec son rayon. Elle ne se souvient de rien d'autre jusqu'à son réveil ce matin avec un mal de tête.

Inspection de la pyramide

La pyramide est curieuse. Les pierres semblent usées par le temps, mais un examen pointilleux révèle de discrètes traces d'outils sur les fissures et autres ravages de l'érosion. Au niveau du sol, l'observateur attentif se rend compte que la texture du matériau reste le même de bloc en bloc ; en d'autres termes, la pyramide n'est constituée que d'un seul volume rocheux taillé et sculpté pour ressembler à un assemblage de blocs. Dame Eleanor n'a pas pu identifier la pierre, qui s'apparente à du granit en beaucoup plus dur. Sa pioche ne fait qu'en égratigner la surface. Un jet réussi de Géologie assure qu'il ne s'agit pas d'une substance naturelle de notre planète. Un jet réussi d'Archéologie indique que le monument est une complète supercherie. Sa construction est relativement récente.

La pyramide est aussi la source du bourdonnement radio que les personnages-joueurs ont sans doute repéré. Il semble provenir de la structure dans son entier plutôt que d'un endroit précis.

À partir de trois mètres de hauteur, les jointures des "blocs" s'agrandissent et les pierres s'espacent avec une régularité suspecte. De l'air, aspiré à l'intérieur, s'engouffre par ces interstices.

La végétation qui couvre la structure n'est pas entièrement naturelle. Des herbes et des plantes grimpantes ont poussé dessus en abondance, mais elles recouvrent une quantité d'imitations plus grande encore. Ce détail n'est fourni que si quelqu'un précise qu'il examine la végétation ou souhaite faire un jet de Biologie ou d'Histoire Naturelle.

Le sommet plat est composé d'une sorte de pierre ponce à la dureté inimaginable. Rien de ce que les personnages-joueurs ont à leur disposition ne peut l'entamer. Il paraît aussi anormalement chaud. Quiconque s'agenouille pour en examiner la surface doit effectuer un jet de FOR contre la Toxicité de 10 du poison produit par la pyramide. En cas d'échec, la victime est prise d'une quinte de toux. De toute façon, après deux minutes, tout le monde se met à tousser. Il n'y a pas d'odeur suspecte ; l'air est seulement un peu âpre.

Du sommet, on discerne, dans la terre, de vagues traces qui étaient jusque-là passées inaperçues. Elles commencent à la base de la pyramide et disparaissent sous les arbres, à la limite de la clairière. Ce sont des empreintes laissées par plusieurs paires de bottes à hauts talons. La terre qui a été balayée par-dessus les dissimule pratiquement. Elles vont dans les deux sens.

Les Petites Sœurs de la Pitié

Les gardiennes ont observé l'équipe depuis l'orée de la forêt. Elles savent qu'une soucoupe doit atterrir dans les minutes qui viennent. Quand les personnages-joueurs sont redescendus de la pyramide, elles attaquent. Un rugissement de moteur retentit soudain et trois motos jaillissent des arbres, des sidecars équipés de mitrailleuses légères ; une pleine camionnette de sœurs et d'autres religieuses à pied suivent. Toutes brandissent des Lugers et divers armements. Les véhicules s'écartent les uns des autres pour encercler les intrus.

Un officier hurle "*Hände Hoche !*" (Haut les mains). Les personnages-joueurs n'ont pas vraiment d'autre choix que d'obéir. El Tigre constate "*Je pense que nous ferions mieux de faire ce qu'elles demandent. Je ne crois pas que l'on peut toutes les battre.*" Et il lève ses mains à hauteur d'épaule.

Dame Eleanor proteste "*Je suis citoyenne britannique, je m'élève contre cet outrage*" et s'exécute à contrecœur.

Raul se réveille, assimile la situation d'un coup d'œil et emballe le moteur de la jeep. Les roues tournent follement et dérapent alors qu'il essaye de lancer son véhicule. Une des

mitrailleuses montées sur les motos crache. Raul s'écroule sur le volant et l'avertisseur se met à retentir. Le meurtre de leur ami fait perdre à Inigo et El Tigre 1/1D4 points de SAN.

Si les personnages-joueurs résistent, tirez jusqu'à ce qu'ils se rendent. Il n'y a aucune possibilité de fuite. Les sœurs sont vigilantes et n'hésitent pas à tuer.

El Tigre tente sa chance

Une sœur sans arme s'approche pour désarmer et fouiller le groupe. El Tigre l'attrape et la projette dans les rangs de ses complices puis profite de la confusion pour escalader un des flancs de la pyramide et disparaître derrière. Les balles sifflent tout autour de lui mais ses bonnes fées le protègent comme à l'accoutumée et il s'échappe.

Quelques religieuses le poursuivent. Les autres se moquent de ce qu'elles prennent pour de la lâcheté et, pour décourager les captifs, font même courir le bruit qu'il a été tué. Elles finissent de leur confisquer armes et équipements. Le Gardien peut décider qu'elles mettent la main sur le couteau de Joe mais pas sur les autres petits accessoires dissimulés sur sa personne.

Après les éventuels affrontements, les Nazis prennent quelques minutes pour expliquer leur plan visant à établir un nouveau Reich de mille ans et à asservir les non aryens avant de les exterminer. Les SS-Gretchen se rient de toute allusion à un complot extraterrestre. La soucoupe est un Heinkel dernier modèle, un produit de la science aryenne, et son équipage, des membres héroïques de la Luftwaffe clandestine.

Le *Wouwou ! Wouwou ! Wouwou !* suraigu retentit de nouveau. Une tache brillante apparaît sur l'horizon. Certaines des sœurs se débarrassent de leur déguisement. Dessous, elles portent l'uniforme noir des SS et des bottes noires sexy. Elles adoptent toute une attitude martiale parfaite mais les armes restent prêtes à faire feu. La soucoupe ralentit puis s'immobilise à une douzaine de mètres au-dessus de la construction.

Un cercle à la base de la coque s'ouvre en iris et une horrible créature possédant trois jambes et trois yeux pédonculés descend en lévitation dans une colonne de lumière bleue. Les Nazis effectuent le salut romain à son encounter et hurlent "*Sieg heil ! Sieg heil !*" Joe est exempté de jet de Santé Mentale mais le reste du groupe perd 1/1D3 points la première fois qu'il voit un V'kthulkai. Une des SS-Gretchen, barrette de lieutenant à l'épaule, s'avance jusqu'au pied de la pyramide, salue encore et hurle "*Mein Führer ! Nous afons capturé des espions ! Foulez-vous les foir fusillés ?*" La créature verte réfléchit un moment puis tout le monde "entend" une voix télépathique grondante :

**NON, AMENEZ-LES MOI.
ILS SERONT INTERROGÉS.
VOUS AVEZ BIEN RÉAGI.**

Les Nazis entraînent les personnages-joueurs au sommet de la pyramide, à quelques pas de l'extraterrestre. À cette distance, le champ de force bleu nuit qui entoure la créature est bien visible.

ACTIVEZ LE RAYON TRACTEUR !

Tous ceux se trouvant au sommet de la pyramide, V'kthulkai, personnages-joueurs et Nazis, s'élèvent doucement dans les airs et pénètrent dans la soucoupe. Dans la confusion, ceux qui réussissent un jet sous INT x 1 croient remarquer qu'un des uniformes SS s'est brusquement transformé en costume tigré, mais quand ils se retournent pour vérifier, il n'y a rien à voir.

J'ai été enlevé par des extraterrestres !

À l'intérieur de la soucoupe, les personnages-joueurs arrivent dans une salle circulaire aux parois gris métallique. Il n'y

a pas de fenêtres ; des armoires sont alignées sur tout le périmètre. Un jet réussi de INT x1 conduit à remarquer que l'une des portes est entrebâillée.

Le grand diaphragme central se referme sous la dernière personne à être transportée.

Le sol se recouvre partout d'une couche de gelée translucide orange puis le rayon bleu disparaît et tout le monde retombe de quelques centimètres sur le sol. Les pieds s'enfoncent de deux bons centimètres dans la gelée et s'appuient sur une surface ferme mais caoutchouteuse. La substance orange ne colle ni aux pieds ni aux chaussures et les empreintes de pas disparaissent en quelques secondes. Les personnages-joueurs féminins portent sans doute des sandales à talons hauts, comme le veut l'époque : elles sentent une texture et une température correspondante à celle du *Jello Salad* (préparation culinaire américaine d'inspiration clairement cthulhienne - N.D.T.).

Des plans inclinés s'élèvent en spirale vers l'étage supérieur, d'aspect identique. Le seul équipement visible est un demi-cercle de cinq pupitres de contrôle, avec leurs cinq opérateurs V'kthulkai, et trois rangées incurvées de sièges, de type avion de ligne, solidement arrimés au sol. Chaque siège est surmonté d'un curieux petit dôme ressemblant un peu à un casque sèche cheveux. Voici les machines à laver les cerveaux.

Les SS-Gretchen forcent les prisonniers à s'y asseoir. De puissantes fixations s'éjectent des bras et des pieds des sièges et se verrouillent sur les captifs, les immobilisant fermement. Aucune contorsion ou Serrurerie ne permet de se libérer. Les Nazis s'assoient elles aussi, rabattent les dômes sur leur tête et semblent s'abandonner à une profonde transe.

ATTENTION AU DÉCOLLAGE !

Les cinq V'kthulkai se mettent à pousser et à tirer des manettes, à actionner des interrupteurs ou à tourner des molettes avec une apparente concertation. Ils donnent l'impression d'être très occupés et un jet d'Idée réussi permet de se rendre compte qu'il n'est pas possible de s'emparer de l'appareil, faute de pouvoir en comprendre les commandes.

Le dôme supérieur de la soucoupe devient transparent et laisse voir le ciel et quelques nuages en plumets. Brutalement, une énorme accélération enfonce tout le monde dans son siège et le ciel tourne au bleu nuit puis au noir ; des centaines d'étoiles étincellent. La soucoupe se renverse sans à-coups et fonce vers la lune. Le voyage ne dure que le temps d'un plan de la Terre qui diminue de plus en plus, immédiatement suivi d'une image de la lune qui grossit rapidement.

À l'alunissage, les Nazis se réveillent brusquement et prennent position autour de l'équipe, puis les fixations se déverrouillent et les prisonniers sont libres de se lever. L'une d'elle hurle "*Schweinhunden !* Descendez jusqu'au rayon par le plan incliné ! *Mach schnell, schnell !*"

Le rayon descend nos aventuriers le long d'un puits profond d'une centaine de mètres jusqu'à une pièce circulaire d'où rayonnent neuf couloirs. Les murs et les plafonds sont couverts de câblages et tuyauteries, le plancher de gelée orange. Sous la conduite des V'kthulkai, les Nazis au visage sévère conduisent l'équipe à travers un dédale de tunnels pour finir par émerger dans une galerie circulaire qui domine une carte de la terre, énorme, rectangulaire, une projection de Mercator.

Au-dessous, d'autres SS-Gretchen poussent des jetons en forme de soucoupes sur la carte à l'aide de longs râtaux de croupiers ; on pourrait tout à fait se croire dans un état-major de la seconde guerre mondiale. Les arrivants remarquent des jetons pyramidaux dans plusieurs pays d'Amérique du Sud ou d'Amérique Centrale, en Égypte, en Inde et en Afrique Noire. D'autres qui ressemblent à des complexes industriels sont posés sur l'Europe, l'Amérique du Nord et l'Asie. Il y en a même en forme d'iceberg sur les pôles. Si Caroline a gardé son appareil, elle trouve l'occasion de prendre discrètement une photo grâce à un jet réussi sous DEX x 4.

Après avoir parcouru la moitié de la galerie, le V'kthulkai qui mène le groupe s'arrête et se tourne vers les Nazis et l'équipe. Les premiers saluent et il leur répond d'un vague mouvement de son bras vert, puis commence à émettre à l'intention des personnages-joueurs.

Les V'kthulkai

Ces extraterrestres sont des créatures repoussantes d'un mètre quatre-vingts de haut, qui ressemblent à des pandas verts horriblement déformés avec trois bras, trois jambes et trois yeux pédoncules. Ce sont de parfaits télépathes entre eux et ils peuvent faire connaître leur pensées aux humains qui les entendent comme si elles étaient exprimées dans leurs langues maternelles. Par contre, ils ne peuvent entendre les pensées des terriens que si ceux-ci se concentrent à cet effet.

Les envahisseurs parviennent à respirer l'air terrestre, mais insistent pour prendre de temps à autre une bouffée du mélange âcre de dioxyde de soufre radioactif, hydrocarbures fluorés, dioxyde de carbone et méthane qu'ils conservent dans de petits cylindres. Ils ont besoin de ces inhalations pour garder toute leur vigilance mais peuvent survivre sans pendant des heures.

Les V'kthulkai ne haïssent pas l'humanité mais sont décidés à obtenir l'usage exclusif de la Terre, de préférence avec une atmosphère comme à la maison. Ils apprécieraient aussi que la gravité soit un peu plus forte, mais on ne peut pas tout avoir.

En dépit de leurs projets répréhensibles, les V'kthulkai obéissent à un code de l'honneur rigide. Une fois leur complot découvert, ils se doivent de donner à l'humanité une chance honnête de regagner la planète en combat judiciaire.

ALORS ? VOUS AVEZ PU VOUS SOUVENIR DE NOTRE SOUCOPE. NOTRE CONDITIONNEMENT A ÉTÉ INEFFECTIF ?

Laissez l'équipe se vanter de la supériorité de ses cerveaux, menacer les V'kthulkai, essayer bêtement de s'enfuir, etc. Quand ils ont fini, le V'kthulkai reprend.

PUISQUE VOUS ÊTES CONSCIENTS DE NOTRE PRÉSENCE, JE VAIS EXPLIQUER POURQUOI NOUS SOMMES VENUS.

Il représente V'Zloznik Technologies (Bon Air et Beau Temps grâce à Planète-forming®). Il a pour mission de préparer la Terre à la colonisation par son peuple ; il va en faire une planète plus humide et plus chaude, à l'atmosphère revigorée par le dioxyde de soufre, le méthane, des éléments radioactifs et des hydrocarbures fluorés et avec un niveau de radiations ultraviolettes devenu confortable grâce à la destruction de la couche d'ozone.

RIEN QUE VOUS NE FERIEZ VOUS-MÊMES.

Obtenez des personnages-joueurs qu'ils répondent quelque chose.

CELA SIGNIFIE-T-IL QUE VOUS AVEZ DES PLAINTES À FORMULER ? HMMM.

Les SS-Gretchen ne protestent pas, mais il faut dire qu'elles viennent d'entendre le Führer décrire son maître plan pour la suprématie aryenne. Si les prisonniers désapprouvent l'idée, la voix leur dit que, dans le cadre d'un Planète-forming sous camouflage (en fait, le mot V'kthulkai utilisé, *vlougueul*, est un terme plus général qui pourrait signifier "pas vu, pas pris"), la loi V'kthulkai permet à tous ceux qui sont assez malins pour s'en apercevoir de porter plainte.

VOUS SOUHAITEZ DONC UN GLORIEUX COMBAT JUDICIAIRE !

Si l'équipe se décide pour la plainte, elle va devoir combattre pour sauver la planète. Certains personnages-joueurs préféreront un duel armé, mais les V'kthulkai ne peuvent accepter une chose pareille. Seul le combat à mains nues est capable de juger de la valeur d'un être, œil pédoncule pour œil pédoncule. Dès que l'équipe est prête, elle est conduite sur le ring et le

Problèmes médicaux

Si le Gardien le souhaite, trois des personnages-joueurs ont des problèmes médicaux qui vont altérer leur comportement sur le ring.

■ **JOE KLOPZIK** aurait dû écouter son docteur ; il ne devrait vraiment pas lutter. S'il parvient à porter un coup de tête, un jet de CON contre les dommages infligés est nécessaire. En cas d'échec, il encaisse lui-même la moitié des dommages (arrondie à l'entier inférieur).

■ **JERRY STRONG** souffre d'une tumeur cérébrale qui diminue sa dextérité, provoque de terribles migraines et finira par le tuer. Cela donne l'occasion de monter des effets dramatiques. Les efforts prolongés, par exemple quand il escalade la pyramide, se traduisent par des vertiges qui l'amènent au bord de l'évanouissement et l'obligent à s'arrêter et à s'asseoir quelques minutes. Éventuellement, son état affecte sa DEX et l'utilisation de ses compétences, de préférence à des moments difficiles.

■ **MARY STRONG** prend des tranquillisants. Là aussi, ils devraient contribuer à des fins dramatiques ; à chaque moment de stress, indiquez-lui qu'elle veut en prendre. Chaque comprimé agit pendant 2D3 heures et si elle en absorbe un autre avant l'extinction des effets du précédent, ces effets s'additionnent. Mary ne doit pas être informée à l'avance de leur action. Réduisez sa DEX de 1D4 et ses compétences de 5 %. La prise de trois cachets crée un état de complète torpeur ; Mary ne peut plus Esquiver ou pratiquer une compétence liée à la DEX. Quatre comprimés imposent un profond sommeil d'une durée de 2D6 heures. Il y a un avantage : sous l'influence des tranquillisants, Mary ne perd que le nombre de points minimum quand elle rate un jet de Santé Mentale.

combat peut commencer. Tous les personnages-joueurs présents en font partie, les femmes y compris.

**L'HONNEUR DEMANDE QUE NOUS COMBATTONS
SUIVANT DES RÈGLES QUE VOUS POUVEZ
COMPRENDRE. NOUS COMBATTONS DONC SUIVANT
LES RÈGLES DE LA LUTTE LIBRE DE VOTRE MONDE.**

Les V'kthulkai ont beaucoup regardé les retransmissions de catch diffusées par la télé terrienne et savent donc parfaitement ce qu'est la lutte professionnelle. Ils adorent ces spectacles, en particulier le fait que l'équipe qui triche est généralement celle qui gagne. Les personnages-joueurs vont devoir oublier leurs réflexes de sportifs amateurs et se préparer pour le *catch as catch can*, l'attrape comme tu peux, des matchs professionnels.

S'ils veulent du temps pour se préparer, un jet d'Idée réussit leur rappelle qu'ils n'ont pas de costumes, un élément indispensable pour une telle rencontre. Mis au courant de cette lacune, les V'kthulkai s'excusent avec servilité et proposent que leur robot couturier leur dessine et fabrique ce qu'ils voudront. La description du costume de chacun amusera peut-être les joueurs.

Pendant ce temps...

Entre-temps se déroulent des scènes où El Tigre se cache dans le vestiaire, parcourt furtivement les tunnels sur la Lune, assomme des gardes pour s'emparer de leur uniforme et s'assure que ses amis enlevés sont sains et saufs pour le moment. El Tigre est en vie ; El Tigre est sur la Lune et cherche le moyen de contrecarrer les V'kthulkai et de sauver ses amis.

Si les robots sont chargés de créer des costumes pour le combat, El Tigre les reprogramme discrètement pour qu'ils lui fabriquent une tenue de V'kthulkai. À partir de là, il est impossible de le différencier des autres V'kthulkai jusqu'à ce qu'il juge son intervention opportune. La section suivante du scénario suppose que c'est ce qui se produit.

El Tigre contra los V'kthulkai

Quand les personnages-joueurs sont vêtus et le grand match annoncé, une douzaine de SS-Gretchen les conduisent dans un énorme amphithéâtre équipé d'un ring réglementaire, où se tiennent un présentateur v'kthulkai portant l'adaptation d'un smoking, un arbitre v'kthulkai, chemise rayée noir et blanc et breland de pantalons noirs, et une équipe de V'kthulkai particulièrement bien bâtis avec leurs propres jeux de costumes, collants, gants, capes, étuis à tentacules ou griffes, couleurs, motifs, etc.

L'amphithéâtre est comble, la foule verte des extraterrestres dont les pédoncules oculaires s'agitent nerveusement, se mélange aux uniformes noirs de l'empire aryen. Un murmure d'excitation s'empare de la salle quand l'équipe des humains avance vers le ring.

Alors que les combattants prennent position, le présentateur annonce par télépathie :

**DANS LE COIN BLEU, POUR REPRÉSENTER
LA TERRE, LES HUMAINS !**

Ces derniers sont abondamment hués et sifflés.

**ET DANS LE COIN VERT, LES V'KTHULKAI,
REPRÉSENTÉS PAR V'ZLOZNIK TECHNOLOGIES !**

Un orage d'applaudissements et de cris d'encouragements s'élève de la foule partisane.

Lutte interplanétaire

Comme dans les matches de catch terrestres, la victoire revient à l'équipe qui réussit par deux fois une immobilisation, en plaquant les deux épaules d'un adversaire au sol pendant que l'arbitre compte jusqu'à trois. Considérez que les combattants peuvent utiliser presque librement les compétences Coup de Pied, Coup de Poing, Coup de Tête, Esquiver, Lancer, Lutte, Sauter. (À cause de leurs yeux pédonculés, les V'kthulkai ne donnent pas de Coup de Tête.) Prenez note des DEX de chacun ; le lutteur le plus rapide a l'initiative. Voici quelques règles générales pour arbitrer ce match de la revanche.

- Une immobilisation ne peut pas être obtenue grâce à une faute. Une équipe qui commet cinq fautes a perdu.
- L'utilisation des Arts Martiaux peut être sanctionnée par une faute ou par le renvoi du catcheur. Mais il semble que les expulsions ne sont jamais utilisées que pour préparer un match de la revanche.
- Étrangler un adversaire plus qu'il n'est nécessaire pour forcer l'immobilisation est un acte antisportif qui peut être sanctionné par une faute ou une expulsion ; de même que frapper son crâne contre les tendeurs d'angle ou jeter l'adversaire hors du ring.
- Pour obtenir une immobilisation, l'attaquant doit réussir un jet de Lutte qui envoie son adversaire au sol, puis maintenir sa prise pendant deux rounds grâce à des jets de Lutte et de FOR. L'arbitre compte lentement les rounds 1-2-3. Quand une

immobilisation est accordée par l'arbitre, de nouveaux adversaires doivent entrer dans le ring. Un catcheur peut choisir de se soumettre à tout moment et accorder une immobilisation à l'équipe adverse sans que ses épaules touchent le sol ; c'est la solution honteuse pour se libérer d'une prise.

- Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul catcheur sur le ring.
- Pour se faire remplacer par un équipier, un combattant doit aller toucher sa main ; l'autre main de l'équipier doit toucher le poteau de son coin.
- Bas-ventre, yeux pédunculés, colonne vertébrale, etc., sont des cibles interdites sous peine d'une faute ou d'une expulsion.
- L'arbitre étant V'kthulkai, les combattants de sa race peuvent essayer de le Baratinier pour obtenir des décisions de fautes pour prises ou coups illicites ; les personnages-joueurs aussi mais, n'étant pas télépathes, ils le feront au dixième seulement de leur compétence. Ceci dit, l'arbitre essaie d'être juste et impartial.
- Spécialement pour ce match, il est décidé que tous les combattants d'une équipe doivent être passés sur le ring, avant que l'un d'eux puisse y retourner.
- Enfin, les catcheurs amenés à zéro Points de Vie sur le ring ne meurent pas ; ils sont simplement K.O.

Le but du Gardien

L'idée est de faire combattre chaque personnage-joueur avant l'entrée surprise de El Tigre contre les Mutoïdes. Arrangez-vous pour que chaque camp remporte une immobilisation, de sorte que l'arrivée de El Tigre décide de l'issue du combat.

Tous, V'kthulkai et humains, doivent abuser des poses avantageuses et des vantardises : exhiber fièrement leurs costumes, rebondir sur les cordes, crier, coller leur nez à toutes les caméras qui s'approchent, frapper leurs poitrines de leurs poings, etc. Le Gardien privilégiera la fluidité de l'action sur l'application des règles de jeu ; c'est la description d'un match de catch qui doit ressortir.

Troisième immobilisation

Certains insinuent que les matches de catch sont scénarisés d'avance, ils ne verront donc rien d'anormal à ce qui suit. L'effet le plus dramatique s'obtient si la première immobilisation est remportée par les V'kthulkai, et la seconde par les humains. Tous les personnages-joueurs doivent pouvoir combattre pendant les deux premiers rounds. Certains subissent déjà les tricheries des V'kthulkai. Ils ne s'étonneront donc pas de ce qui les attend.

Le troisième round va commencer et les personnages-joueurs s'aperçoivent que le moins costaud des V'kthulkai a été remplacé. L'arbitre explique qu'il était trop gravement blessé pour continuer. À sa place se présente un énorme V'kthulkai : Mutoïde le Meurtrier. Celui qui l'affronte est rapidement mis en charpie. Il parvient, heureusement, à regagner son coin une main tendue pour passer le relais, quand l'inattendu se produit.

El Tigre arrache son déguisement de V'kthulkai ou descend sur le ring au bout d'une corde. Bien sûr, il est maintenant vêtu de son fameux costume. Comme un seul V'kthulkai, le public hoquette et se tait, médusé. Les nombreux passages télé de El Tigre le font reconnaître de tous. Une pensée est émise par beaucoup :

EN COULEURS, LE COSTUME EST ENCORE PLUS BEAU !

Le célèbre catcheur se débarrasse négligemment de sa cape peau de tigre et monte sur le ring.

Tricheries v'kthulkai

Les V'kthulkai voient, avec raison, le catch comme une application parfaite des principes de leur philosophie, principes résumés par le mot *vloouqueul*. C'est pourquoi les matches télévisés sont si populaires sur la Lune. La tactique préférée des V'kthulkai est le *vloouqueul* : détourner l'attention de l'arbitre par un moyen quelconque et donner un coup illicite ou porter une prise d'une manière qui justifierait une sanction. Le Gardien va trouver ci-après quelques-unes de ces tricheries interplanétaires, mais il peut en inventer d'autres.

ÉTRANGLEMENT À L'ŒIL : Vulnérables aux chocs, les yeux pédunculés sont assez souples et musclés pour étrangler un humain. La règle sur l'étranglement s'applique et la FOR du trio de pédoncules est égale à celle du V'kthulkai.

RENCONTRE DU TROISIÈME GENOU : Le V'kthulkai profite d'une prise où il arrive à écarter les jambes de l'humain avec deux des siennes, pour lui porter, avec la troisième, un coup de genou dans le bas-ventre laissé sans protection. Le terrien est sonné pendant deux rounds.

BOUCHE À BOUCHE : Le V'kthulkai vide ses trois pommons sous le nez de l'humain ; l'odeur est aussi agréable que celle de l'urine de chat, le nuage de gaz assez épais pour être visible de l'arbitre. L'humain relâche automatiquement sa prise la première fois et peut résister au dégoût les fois suivantes s'il réussit un jet sous POU x4.

Les techniques utilisées par les extraterrestres pour détourner l'attention de l'arbitre restent à la discrétion du Gardien. Par exemple, une partie de l'équipe v'kthulkai pourrait émettre :

Attention, derrière !

Si l'arbitre retourne ses pédoncules oculaires, le catcheur v'kthulkai en profite pour placer un coup bas. Il peut aussi se plaindre d'un terrien qui occuperait un coin neutre ; pendant que l'arbitre va juger de la validité de la plainte, l'humain sur la piste peut se faire arracher les yeux. Ou encore, il peut accrocher sa troisième botte dans le collant de l'humain et l'assommer s'il baisse sa garde. Trois yeux, trois mains et trois pieds permettent beaucoup de combinaisons !

Bien que plus grand qu'El Tigre, Mutoïde recule et se fait tout petit. Il sait qu'il ne peut pas se mesurer à cette légende du catch. De la main, il demande un remplacement, mais aucun des lâches qui forment son équipe ne s'approche. Décrivez le combat comme vous l'entendez, mais El Tigre traite son adversaire comme une serpillière puis le jette hors des cordes. Le match est terminé.

LES HUMAINS ONT GAGNÉ. NOS INSTALLATIONS SUR LEUR PLANÈTE VONT ÊTRE DÉMANTELÉES. NOUS QUITTONS LA TERRE.

Les SS-Gretchen ne sont pas d'accord, mais les V'kthulkai respectent leur parole et ramènent les humains sur leur planète sans incident. Le départ de la Lune n'est ralenti que par les hordes d'admirateurs v'kthulkai de El Tigre qui lui réclament des autographes. Il signe et signe sans se faire prier et les félicite pour leur esprit sportif.

El Tigre, notre sauveur

La Terre n'étant pas encore prête pour le contact des civilisations galactiques, les V'kthulkai décident de ramener les humains dans le plus grand secret. Le voyage retour est la réplique inverse de l'aller, sauf que les personnages-joueurs ne sont pas attachés sur leur siège.

Les SS-Gretchen ressentent un grand abattement à la "nouvelle" de la mort de leur Führer. Elles décident alors de suivre

les V'kthulkai dans les étoiles. Ils ne sont pas aryens, mais ils comprennent la force et sont un pis-aller raisonnable au nazisme.

Alors que la soucoupe s'approche de la Terre, une explosion retentit dans un des pupitres de contrôle, suivi d'un long silence. Puis les V'kthulkai se mettent à transmettre à pleine force.

ALERTE !

ALERTE !

LE MODULE D'INVISIBILITÉ RADAR A GRILLÉ UN FUSIBLE !

LA CHASSE AÉRIENNE TERRIENNE ENGAGE LA POURSUITE !

Le vaisseau est agité par une série de manœuvres violentes puis s'arrête brusquement. Il fait du sur place et le diaphragme s'ouvre pour laisser les personnages-joueurs regagner la surface de la Terre.

SORTEZ VITE ! NOTRE PROCHAIN ARRÊT EST SATURNE !

Ceux qui veulent en discuter vont faire un long voyage. Un bras autour de son fils Inigo, El Tigre entre dans le rayon. Pendant que les humains flottent vers le sol, ils perçoivent un kaléidoscope d'images : des pigeons qui s'envolent par centaines, des foules qui fuient en hurlant les yeux levés vers le ciel, et des bâtiments de tous côtés. Ils amerrissent dans une grande fontaine ornementale.

La soucoupe s'élève en spirale dans les airs ; elle manque de justesse le toit d'un autobus rouge à impériale mais, en passant trop près de la colonne Nelson, elle décapite l'Amiral et disparaît dans le ciel. Un policier casqué regarde l'équipe, sort un carnet de sa poche et s'approche. "Now. Je me dois de vous avertir que la baignade dans cette fontaine constitue une infraction et que le gouvernement de Sa Majesté traite avec sévérité ceux qui défigurent les monuments publics. Avez-vous l'adresse de ce véhicule aérien ?"

Si Dame Eleanor est toujours là, elle se présente et se porte garante du reste du groupe. Elle convie tout le monde à prendre le thé à sa résidence londonienne. Sinon, les baigneurs doivent s'expliquer eux-mêmes. Plus tard, El Tigre réserve des chambres au Savoy pour tous et les invite à profiter d'un week-end à Londres.

Peu après, les personnages-joueurs apprennent que les ciels sont inhabituellement clairs tout autour de la planète. Les soucoupes ont disparu. Chaque personnage-joueur adresse un salut symbolique à sa propre photo dédicacée de valeureux super-catcheur. Encore une fois, El Tigre a sauvé le monde.

Estadisticas

RAUL HERNANDEZ, 32 ans, chauffeur

FOR 10	CON 10	TAI 10	INT 9	POU 9
DEX 11	APP 11	ÉDU 5	SAN 45	PV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Machette 10 %, 1D8 + 1.

Compétences : Anglais 25 %, Conduire Automobile 30 %, Se Curer le Nez 45 %.

Équipement : Boîte à outils, corde de remorquage, machette.

Citation : "Pourquoi se presser, Señor ?"

Description : Raul ressemble à Mickey Rooney avec une moustache noire, fume comme un pompier et se cure le nez en public. Il va servir de chair à canon.

EL TIGRE (José Velasco), 43 ans

FOR 18	CON 15	TAI 16	INT 12	POU 15
DEX 16	APP 13	ÉDU 10	SAN 75	PV 16

Bonus aux dommages : + 1D6.

Armes : Coup de Pied 50 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 85 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 85 %, 1D4 + bd ; Lutte 95 %, spécial.

Compétences : Art (Comédie) 35 %, Arts Martiaux 35 %, Baratin (Mexicain) 35 %, Conduire Automobile 30 %, Crédit 90 % (au Mexique et sur la Lune), Esquiver 75 %, Monter à Cheval 35 %, Pickpocket 45 %.

Équipement : Masque tigré et cape.

Citation : "Il nous faut un plan."

El Tigre est le plus grand catcheur du Mexique. Il apparaît dans de nombreux films à petit budget. Il y assomme trafiquants de drogue, zombies, vampires et autres ennemis des honnêtes gens. Ce scénario suppose que El Tigre se comporte dans la vie réelle comme son héros de cinéma. Sa présence est là pour donner de la couleur à l'aventure, elle ne la domine pas nécessairement. Si les personnages-joueurs comptent systématiquement sur ce vengeur masqué, faites-le disparaître encore plus tôt que ce qui est indiqué dans le scénario.

DEUX POLICIERS MEXICAINS IDENTIQUES

FOR 13	CON 12	TAI 14	INT 13	POU 12
DEX 14	APP 10	ÉDU 8	SAN 65	PV 13

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Revolver cal. 45 40 %, 1D10 + 2 ; Thompson SMG 40 %, 1D10 + 2 (rafales).

Compétences : Anglais 10 %, Conduire Automobile 30 %, Esquiver 35 %.

Citation : "Papiers, s'il vous plaît, señors. Simple contrôle de routine."

ÉCHANTILLON DE PETITES SCEURS DE LA PITIÉ

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
1	10	11	10	15	12	11
2	11	11	11	14	13	11
3	9	11	11	13	11	11
4	10	10	9	13	15	10
5	12	11	10	12	9	11
6	11	10	9	12	13	10
7	12	11	12	11	15	12
8	12	14	10	11	12	12

Bonus aux Dommages : 0.

Armes : Automatique 9 mm Luger 35 %, 1D10 ; Mitrailleur Légère 40 %, 2D6 + 3 (Rafales) ; Pistolet Mitrailleur 40 %, 1D10 (Rafales).

Compétences : Allemand 60 %, Anglais 10 %, Conduire Automobile 35 %, Conduire Moto 40 %, Espagnol 25 %, Esquiver 45 %, Premiers Soins 35 %.

Équipement : Motos, uniformes SS sous des robes de religieuses, radios, bottes de cuir, etc.

Citation : "Hände Hoche, Schweinhund."

Elles prétendent être les sœurs d'un ordre hospitalier autrichien. La plupart sont compétentes en Premiers Soins ou comme sages-femmes et apportent effectivement de l'aide aux paysans pauvres de la région. Cette activité est une couverture qui permet d'expliquer leur matériel : une petite flotte d'anciennes motos de la Wehrmacht (et side-car), et des camions transportés par le cargo que les Nazis utilisaient pour s'enfuir au Mexique. Les véhicules ont reçu plusieurs couches de peinture noire, mais les insignes militaires du III^{ème} Reich transparaissent encore légèrement. Tous sont équipés des supports nécessaires au montage de mitrailleuses. Ces dernières, ainsi que les munitions et même d'autres armements, sont entposés au couvent.

Sous leur robe de religieuses, elles portent des uniformes SS redessinés pour inclure jupe courte et bottes de cuir à talon haut. Depuis leur lavage de cerveau, elles croient toutes que les V'kthulkai sont des officiers SS d'élite et que Vlaskuttkor est Hitler. Durant tout le film, elles parlent une mixture d'allemand et d'anglais avec un accent germanique grotesque. Bien sûr, ce sont toutes des blondes avec yeux bleus et à la plastique de starlettes.

VLASKUTTKOR, chef de chantier v'kthulkai

FOR 18 CON 16 TAI 11 INT 18 POU 12
DEX 15 ÉDU 21 SAN 60 PV 14

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes* : Blaster** 40 %, incinération ; Coup de Pied à Deux Jambes 35 %, 2D6 + bd ; Coup de Poing 35 % 1D6 + bd (x 3) ; Lutte 45 %, spécial.

* Les vlougueuls ne sont pas des attaques normales.

** Utilisables uniquement par les V'kthulkai ; peuvent être réglés pour provoquer l'inconscience pendant une heure.

Compétences : Apprécier le Catch 40 %, Logique Extraterrestre 55 %, Piloter une Soucoupe Volante 65 %, Vlougueul 79 %.

Équipement : Champ de force personnel de protection et tout le matériel le plus improbable que vous pouvez imaginer.

Perte de SAN : 1/1D3 points.

Citation : "La Civilisation se paye."

SEPT V'KTHULKAI TYPIQUE ET UN MUTOÏDE

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
1	16	14	13	15	11	14
2	16	14	14	14	14	14
3	15	14	13	13	12	14
4	16	13	14	13	14	14
5	18	12	14	13	11	13
6	17	13	13	13	12	14
7	18	14	15	11	14	14
Mutoïde	21	15	22	10	11	19

Bonus aux Dommages : + 1D4. bd : + 2D6

Armes* : Blaster** 30 %, incinération ; Coup de Pied à Deux Jambes 35 %, 2D6 + bd ; Coup de Poing 35 % 1D6 + bd (x 3) ; Lutte 50 %, spécial.

* Les vlougueuls ne sont pas des attaques normales.

** Utilisables uniquement par les V'kthulkai ; peuvent être réglés pour provoquer l'inconscience pendant une heure.

Compétences : Actionner des Appareils Extraterrestres Incompréhensibles 55 %, Esquiver 30 %, Sauter 55 %, Vlougueul 70 %.

Équipement : Peuvent disposer de champs de force si les personnages-joueurs commencent à tirer.

Perte de SAN : 1/1D3 points.

Citation : "Toute résistance est inutile, terriens."

Les personnages-joueurs

Dame Eleanor Hackett

Vous avez un corps nerveux, un regard intelligent, une chevelure poivre et sel et votre franc-parler. Vous êtes une archéologue passionnée que les préjugés sexistes ont privé de titres universitaires. Vous vous êtes spécialisée dans l'étude des Mayas et vous commencez maintenant des recherches sur l'étendue de la civilisation aztèque et sur son influence. Hier, vous avez dressé votre tente près de la pyramide mais, bizarrement, vous semblez avoir passé la journée à ne rien faire et vous n'en avez aucun souvenir. Bizarre, vraiment bizarre.



DAME ELEANOR HACKETT, 45 ans, archéologue

FOR 11 CON 15 TAI 9 INT 18 POU 17
DEX 14 APP 9 ÉDU 19 SAN 58 PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Fleuret d'Escrime 65 %, 1D6 + 1 ; Lutte 35 %, spécial ; Revolver cal. 45 50 %, 1D10 + 2.

Compétences : Archéologie 85 %, Art (Peinture) 34 %, Baratin 85 %, Espagnol 60 %, Esquiver 55 %, Monter à Cheval 55 %, Mythe de Cthulhu 2 %, Mythologie des Mayas 67 %, Navigation 20 %, Occultisme 32 %, Sauter 50 %.

Équipement : Jeep, matériel de camping, pelles, thé, etc.

Citation : "Miskatonic ? J'y ai fait une conférence, non ?"

Inigo Velasco

Vous êtes un jeune homme aux yeux et cheveux noirs, doté d'une force peu commune pour votre taille. Vous êtes un étudiant étranger de l'Université de Miskatonic, spécialisé en théologie. Vous avez l'intention de devenir un jour prêtre. Votre père est le catcheur El Tigre que ses films ont rendu célèbre. Il vous soutient dans tout ce que vous faites, et vous êtes très attachés l'un à l'autre.

Le succès inattendu de l'équipe de Miskatonic vous a distrait de vos études plus spirituelles et même un peu embarrassé. Mexicain, vous avez une bonne connaissance générale du pays et vous lisez et parlez l'espagnol couramment. Vous pratiquez l'anglais avec un fort accent, mais très correctement.



INIGO VELASCO, 19 ans, étudiant et lutteur

FOR 16	CON 14	TAI 13	INT 15	POU 11
DEX 16	APP 12	ÉDU 13	SAN 55	PV 14

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Pied 35 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 23 %, 1D4 + bd ; Lutte 72 %, spécial.

Compétences : Anglais 55 %, Arts Martiaux 22 %, Conduire Automobile 33 %, Crédit 35 % au Mexique, Espagnol 75 %, Esquiver 45 %, Philosophie 32 %, Théologie 53 %.

Équipement : Extenseur, crucifix en argent et chapelet.

Citation : "Yé pense qué nous allons avoir des ennuis"

Joe Klopzik

Vous êtes un ancien Marine, un grand costaud avec une mâchoire carrée, de gros muscles et des mains comme des battoirs. Votre position a été bombardée accidentellement par de l'artillerie amie ; vous y avez perdu votre œil droit et gagné une plaque d'acier à l'intérieur du crâne. La vie militaire vous manque et vous compensez en vous livrant à tous les sports violents que vous pouvez trouver. Votre docteur a déconseillé la lutte, mais qu'est-ce qu'ils y connaissent, les docteurs ? Vous espérez travailler à la

télévision. Quand vous êtes saoul, vous avez la mauvaise habitude d'extraire votre œil de verre et de le rincer dans ce que vous êtes en train de boire. À cause de votre nom de famille, de votre œil unique et de votre carrure, vos amis vous appellent "Cyclope". Ce sont les seuls qui peuvent le faire sans danger.

JOE KLOPZIK, 23 ans, ancien Marine devenu étudiant et lutteur

FOR 18	CON 16	TAI 17	INT 14	POU 15
DEX 10	APP 9	ÉDU 16	SAN 55	PV 17

Bonus aux dommages : + 1D6.

Armes : Arme de Poing 45 % (n'en porte pas) ; Coup de Pied 25 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 41 %, 1D4 + bd ; Fusil 46 % (n'en porte pas) ; Grand Cran d'Arrêt 55 %, 1D4 + 2 + bd ; Lutte 65 %, spécial.

Compétences : Arts Martiaux 32 %, Baratin 35 %, Conduire Automobile 32 %, Électricité 52 %, Électronique 40 %, Espagnol 11 %, Esquiver 50 %, Physique 37 %, Vietnamien 14 %.

Équipement : 3 yeux de verre de rechange, couteau, plaque d'acier dans le crâne.

Citation : "En position, les écoliers."

Leroy Ishihara

Vous êtes orphelin, de père japonais et de mère noire. Vos traits sont à la fois vaguement négroïdes et asiatiques et, sur vos photos, toujours tendus, plissés par la réflexion. Vous vous sentez un étranger partout mais vous pouvez vous détendre avec les autres membres de l'équipe. Vous avez appris à vous battre dès que vous avez su marcher et

vous auriez pu devenir un voyou, mais votre intelligence exigeait l'éducation et vous avez obtenu les bourses nécessaires.

Vous rêvez désormais de participer au programme spatial. Vous êtes devenu un expert dans l'art de la lutte et vous adorez humilier les vantards.

LEROY ISHIHARA, 18 ans, étudiant, génie et lutteur

FOR 14	CON 17	TAI 11	INT 19	POU 13
DEX 18	APP 16	ÉDU 17	SAN 65	PV 14

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Pied 55 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 63 %, 1D4 + bd ; Lutte 75 %, spécial.

Compétences : Arts Martiaux 55 %, Astronomie 57 %, Astrophysique 44 %, Électronique 65 %, Espagnol 21 %, Esquiver 60 %, Mathématique 75 %, Physique 65 %, Physique Nucléaire 37 %, Sauter 61 %.

Équipement : Règle à calcul.

Citation : "Je te prends quand tu veux, grande gueule."

**Jerry Strong**

À juste titre, vous êtes fier de vos exploits passés dans l'équipe de football américain de l'Université et, votre place d'enseignant et d'entraîneur de l'équipe de lutte vous rend heureux depuis de longues années. Vous êtes un peu rond et chauve mais toujours très costaud et capable. Depuis peu, vous vous fatiguez facilement et vous souffrez de mauvaises migraines. Votre docteur dit que vous vieillissez, mais vous pensez qu'il y a autre chose. Après ces vacances, vous irez voir un autre médecin. En attendant, vous allez faire tout votre possible pour que ce voyage soit un plaisir pour tous et un plus pour la réputation de votre université.

**JERRY STRONG, 50 ans, entraîneur**

FOR 16	CON 10	TAI 13	INT 14	POU 12
DEX 6	APP 6	ÉDU 14	SAN 60	PV 12

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Pied 35 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 33 %, 1D4 + bd ; Lutte 55 %, spécial.

Compétences : Arts Martiaux 15 %, Conduire Automobile 45 %, Conduire une Moto 45 %, Monter à Cheval 32 %, Premiers Soins 43 %, Ski 35 %.

Équipement : Corde à sauter, poids et haltères.

Citation : "Encore une victoire pour Miskatonic !"

Mary Strong



Vous êtes l'épouse de Jerry Strong. Vous êtes blonde et vous vous êtes évertuée à rester mince et souple pour lui plaire. Vous vivez avec le lourd secret d'un malheur à venir et vous y faites face en étant joyeuse quoiqu'il arrive. Voilà pourquoi vous prenez autant de tranquillisants.

Jerry a une tumeur au cerveau qui n'est pas opérable et ne lui laisse pas plus d'un an à vivre, peut être une séquelle de ses matches de boxe d'avant-guerre. Vous avez décidé qu'il n'en saurait rien avant votre retour dans le Massachusetts ; vous voulez qu'il profite au maximum de ce

dernier voyage avec vous. Ces vacances doivent être parfaites et quiconque s'avise de les gâcher a affaire à vous. Et quand vous voulez quelque chose, vous avez l'habitude de l'obtenir : vous avez une chance suffocante et une obstination de bulldozer.

Vous êtes aussi modeste et vous ne faites jamais allusion à vos propres activités sportives, la gymnastique en particulier, que Jerry vous a encouragée à poursuivre.

MARY STRONG, 40 ans, épouse de Jerry

FOR 13	CON 17	TAI 11	INT 15	POU 18
DEX 16	APP 12	ÉDU 12	SAN 75	PV 14

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aiguille à tricoter 35 %, 1D3 ; Matraque à Vaches 55 %, assommé pour un round.

Compétences : Acrobatie 65 %, Agriculture 39 %, Conduire Automobile 35 %, Électricité 45 %, Espagnol 18 %, Esquiver 50 %, Grimper 55 %, Histoire Naturelle 40 %, Premiers Soins 37 %, Sauter 55 %.

Équipement : Aiguilles à tricoter, matraque à vaches, trousse de premier secours, tranquillisants.

Citation : "Oh, je suis une simple femme au foyer."

Caroline Jenkins



C'est vous qui vouliez faire ce voyage au Mexique mais comment auriez-vous pu imaginer que les lutteurs étaient aussi ennuyeux ? Chacun semble cacher quelque sombre secret qui lui interdit de s'amuser. Et si seulement ils savaient vraiment se battre ! Votre Mentor, le Dr. Soo, vous a appris beaucoup plus de choses que n'en connaissent ces garçons. Mais une demoiselle ne saurait le montrer ; Strong, l'entraîneur est trop collet monté et les garçons trop immatures. Vous doutez que cet El Tigre puisse faire exception. Contentée-toi d'être polie, Caroline, et d'écrire des articles flatteurs pour le Crier, le journal de la fac.

Brune, mignonne ; vos amis disent que vous ressemblez à Debbie Reynolds mais vous préférez vous imaginer en Emma Peel.

CAROLINE JENKINS, 21 ans, étudiante adepte des arts martiaux

FOR 15	CON 14	TAI 12	INT 15	POU 15
DEX 13	APP 16	ÉDU 16	SAN 65	PV 13

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Canif 30 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 55 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 55 %, spécial.

Compétences : Arts Martiaux 72 %, Conduire Automobile 45 %, Espagnol 22 %, Journalisme 45 %, Photographie 58 %.

Équipement : Appareil photo professionnel 3x5 pouces et casier à plaques photographiques, flash, ampoules de flash et machine à écrire portable.

Citation : "Sors un peu de l'enfance !"





Evil Gun

(The Evil Gun)

Des hautes plaines du vieil Ouest, nues, désolées, froides et balayées par les vents, arrive un étranger. Vient-il faire régner l'ordre dans la ville ou menacer son existence ?

Nous sommes dans les années 1870, à une époque où les hommes portent encore le Colt six-coups simple action à long canon. Tous les personnages-joueurs habitent une petite ville du désert.

Le nombre de joueurs pouvant prendre part à l'aventure n'est pas très important, mais le Gardien doit toujours avoir à l'esprit la vitesse à laquelle il va enchaîner les séquences, afin de faire bénéficier chacun d'un temps de jeu correct.

La durée du film dépend du nombre de combats et de rencontres que le Gardien met en scène. Il est possible de le mener à bien en une heure, mais un tel empressement ne met pas l'aventure en valeur.

Si le Gardien hésite sur la gestion des combats ou s'il n'aime pas beaucoup les scènes à coups de feu, il est préférable de prévoir une projection de secours pouvant palier aux éventuels incidents techniques, bobines défectueuses ou bande-son endommagée. Les amateurs de Western y trouveront de quoi occuper une soirée, voire deux.

Synopsis

Un mystérieux vagabond arrive à Yellow Flats, une petite ville isolée. Il n'a pas de monture et vient apparemment de faire une longue marche dans le désert environnant. En chemin, il règle leur compte à deux cow-boys condamnés par le destin, première tragédie d'une longue série.

Armes classiques

Pour simplifier, on suppose que toutes les armes d'un même type sont du même modèle.

- Tous les revolvers sont des Colt Peacemaker cal. 45 simple action : 6 coups, 1 coup par round, dommages 1D10 + 2.
- Tous les fusils sont des carabines Winchester cal. 44-40 : 11 coups, 1 coup par round, dommages 2D6 + 1.
- Tous les Derringer sont des Remington à canon double cal. 41 : 2 coups, jusqu'à 2 coups par round, dommages 1D10.
- Aucun petit plomb n'est utilisé dans le scénario. Si cela devient une affaire, on peut en introduire et utiliser le Fusil de chasse de calibre 12 décrit dans la 5^e édition du livre de règles, page 224.

L'Errant ne donne jamais son nom. Il incarne une force surnaturelle, inexplicable et invulnérable à la plupart des attaques. Il a le pouvoir de ressusciter ceux qu'il a abattus de ses revolvers. Au cours du scénario, l'Errant agit pour s'emparer de la ville. Les personnages-joueurs doivent trouver un moyen de mettre fin à son règne de terreur.

La ville

Les principaux centres d'intérêt sont indiqués sur la carte (page 71). Le Gardien peut en ajouter d'autres au fur et à mesure des besoins et même désigner les logements des personnages-joueurs. Plus d'une douzaine de ranches importants entourent la ville, hors plan ; le Bent-R (le R tordu), la propriété de Lorne White, en est le plus vaste et le plus proche.

Les bâtiments de la cité sont en bois ou en adobe (brique crue séchée au soleil). Les salles sont relativement petites, les fenêtres rares et la saleté fréquente. Plutôt que d'ajouter un nouvel étage, les gens préfèrent construire des pièces supplémentaires à l'arrière de la bâtisse existante ou sur ses côtés.

La banque de Yellow Flats

C'est un solide bâtiment en adobe avec des barreaux de fer à toutes les fenêtres. Il protège l'essentiel des économies de la ville, soit environ 10 000 \$ en billets au porteur et bonnes pièces de métal fédéral, presque le double à l'époque de la paye mensuelle des cow-boys. Une façade de fer forgé protège deux guichets ; un coffre de métal trône derrière eux. Il n'y a pas de gardes. Les employés ont leur revolver à portée de main, mais ne peuvent se mesurer aux hommes de la bande McGoohan.

Le maréchal ferrant

Karl Mowden est le patron d'une petite installation qui comprend forge, stalles pour les chevaux et de nombreux outils destinés, entre autres, au travail du métal. Mowden peut fabriquer n'importe quel engin que les personnages-joueurs voudraient utiliser contre l'Errant.

L'église

Toute de bois avec une grande croix au-dessus de la porte. Le Révérend Yates toujours la Bible à la main et l'Enfer à la bouche est néanmoins la seule personne en ville à avoir des connaissances réelles en Occultisme et à pouvoir imaginer un moyen de vaincre l'Errant.

EVIL GUN



LES MORTS

DESCENDENT EN VILLE !

Avec

Rance Westwood

Rhonda Lace

Mel Briggs

RÉALISÉ PAR

André Obler

Geier

TWIN CONTINENTS PRÉSENTE

UNE
**MALODOR
PRODUCTION**

Le cabinet de Doc MacKenna

Doc extrait les balles, recolle les os cassés, visite les malades, arrache les dents, met les bébés au monde et joue aux échecs. Une petite pièce à l'arrière accueille parfois des cadavres en attente d'un enterrement. Doc est un bourru qui déteste toute forme de violence. Il veut voir Yellow Flats se civiliser.

Saloon et Hôtel Eastwood

Le plus tranquille des deux saloons de la ville. C'est d'abord un hôtel, mais le bar attire les buveurs qui apprécient le calme. Van Cleef y passe beaucoup de temps. On ne s'y entasse pas comme au Leone et aucune femme n'y travaille. Le propriétaire s'assure que les parties de cartes se limitent aux petites mises et restent amicales ; il n'a vraiment aucune patience avec les tricheurs.

Les écuries Ford

Un grand bâtiment, sorte de grange, où les voyageurs peuvent laisser leurs chevaux. Son grenier à foin situé à l'étage est très pratique pour les affrontements aux revolvers ou les incendies. On peut y louer chevaux et attelages. Les caractéristiques du cheval typique sont reproduites ici en cas de nécessité.

CHEVAL DE MONTE WESTERN TYPIQUE

FOR 28	CON 13	TAI 26	POU 10
DEX 10	PV 20	Déplacement : 12	

Bonus aux dommages : + 2D6.

Armes : Coup de Pied 20 %, 1D8 + bd ; Morsure 15 %, 1D10 ; Piétinement (adversaires à terre uniquement) 25 %, 2D6 + bd ; Se Cabrer et Retomber 35 %, 2D8 + bd.

Armure : 1 point de muscle.

Compétences : Esquiver 45 %, Sauter 40 %, Se Cacher 25 %, Sentir/Craindre les Choses Mortes 75 %.

Pension de famille Kasdan

La maison est construite sur deux étages et ne manque pas de chambres à louer. Larry ne réserve pas ses repas "comme à la maison" qu'à ses pensionnaires, tout le monde peut déjeuner pour un quart de dollar et dîner pour trois quarts. Calme et aussi propre qu'il semble possible de l'être dans l'Ouest.

Marchandises Lansdale

On y trouve du prêt-à-porter, du tissu au mètre, des bâches, etc., ainsi qu'un peu de mobilier et de petits instruments de musique, essentiellement des violons bon marché.

Saloon Cinq-Étoiles Leone

C'est le seul endroit sauvagement animé de la ville. Les samedis soir, on y joue beaucoup et on s'y saoule ; plus la nuit s'avance et plus les bagarres se multiplient. L'établissement est plus grand et plus fréquenté que l'Eastwood. Une demi-douzaine de femmes y travaillent, dansent, servent et montent. Le barman fait défiler les bières et les whiskies. Deux videurs l'assistent pour que les clients restent sages.

JEU : c'est l'endroit idéal pour se faire de l'argent.

■ Le personnage-joueur n'ayant pas la compétence Jeu reçoit une équivalence valant POU x 1 ou INT x 1, selon son choix.

Un nouveau style de Western

Les westerns spaghetti des années 60 et 70 étaient réalisés en Italie, d'où le terme péjoratif "spaghetti". Les extérieurs étaient souvent filmés en Espagne, sur des terrains qui évoquaient pour l'œil américain la grandeur pesante des époques de John Ford. Mais ils étaient délibérément choisis encore plus sauvages, torturés, désolés, subtilement étrangers et mythiques.

Les westerns américains restaient essentiellement des exercices patriotiques qui finissaient bien ; les quelques exceptions, *Le Trésor de la Sierra Madre* (1948), *Le Train Sifflera Trois Fois* (1952), ne font que confirmer la règle. Bien que des films comme *Rio Grande* (1950) soient estimables, ils s'attachent autant à soutenir l'idée illusoire du Destin Évident qu'à présenter une vision honnête de l'Ouest.

S'inspirant parfois d'excellents films japonais comme *Sanjuro* (1961) ou *Yojimbo* (1961), les westerns spaghetti ne montrent pas les guerres indiennes, les troupes de bétail ou les héros en chapeaux blancs. Au lieu de cela, les Italiens mettent en scène, avec un esthétisme violent recherché, la vengeance et l'avidité, les bandits qui se taillent de véritables fiefs, les barons du bétail traîtres et arrogants, des femmes qui peuvent haïr et désirer en plus faire le café.

Chaque personnage est plein de passion, renfrogné, calculateur et guidé par une impolitesse complètement nouvelle sur les écrans américains : dans un

western spaghetti, quiconque insiste pour rester quelqu'un de Bien, en meurt dans les secondes qui suivent. Il suffit de comparer les intérieurs ensoleillés des films américains de l'époque et les trous enfumés, sales et sombres où les gens dormaient et buvaient pour voir que les cinéastes tentaient de présenter quelque chose de nouveau.

Le western spaghetti introduit aussi un anti-héros, un homme aussi rusé et impitoyable que le méchant des westerns traditionnels. Toujours mâle, il s'agit souvent d'un vagabond sans nom : sans amis et n'en ayant pas besoin, solitaire et peu sociable, stoïque et amoral, mystérieux et pas curieux. Il met ses alliés en danger, menace et torture ses ennemis. Le personnage semble être issu de la fusion du traditionnel héros solitaire et des protagonistes amoureux du film noir. Le jeu d'acteur limité de Clint Eastwood s'y prêtait si bien qu'il émergea aussitôt comme l'aboutissement de ce personnage entièrement nouveau. Eastwood, dont la carrière reflète un homme observateur et prêt à prendre des risques, transposa cet anti-héros pour en faire le policier solitaire contemporain, l'inspecteur Harry.

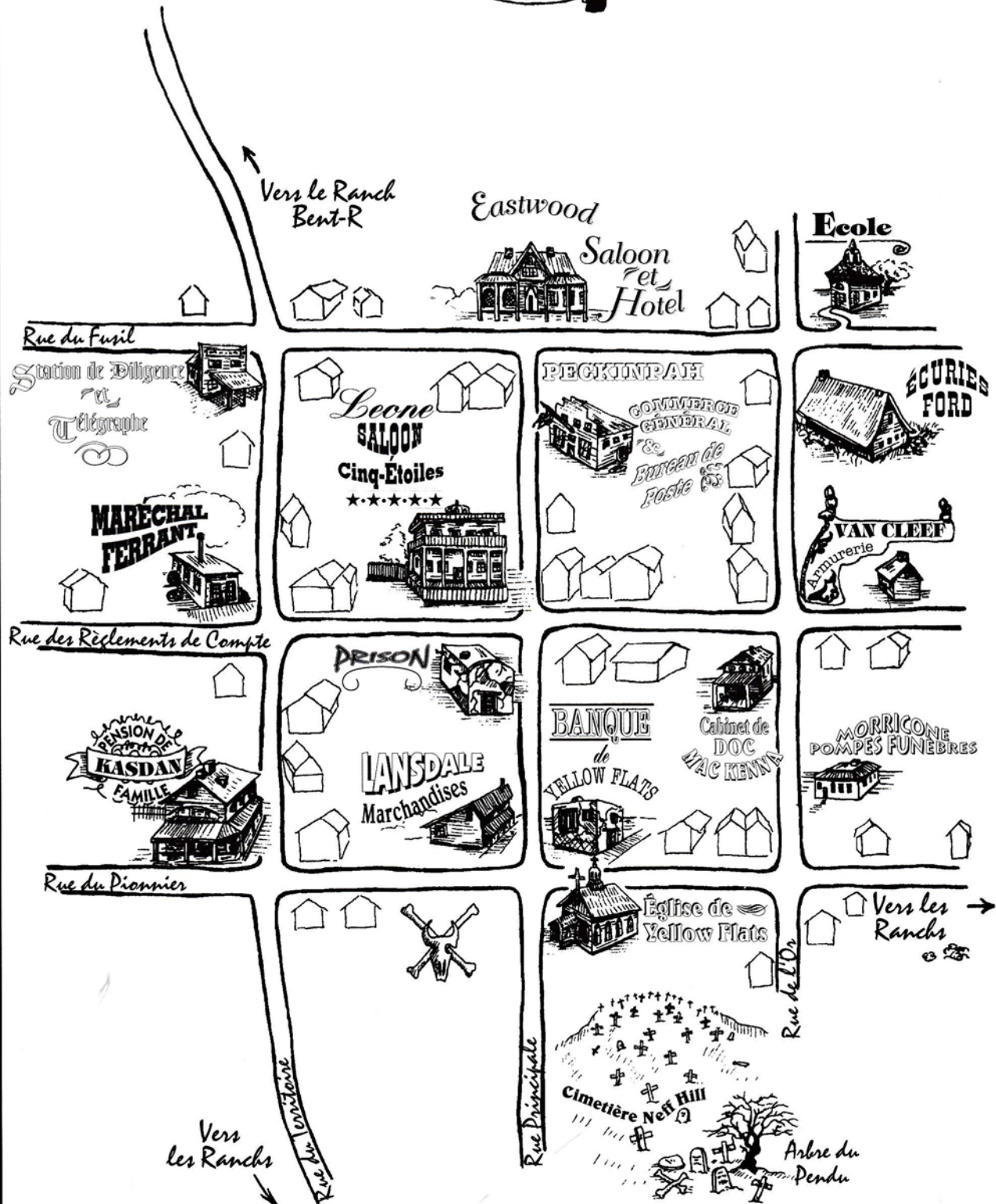
Les méchants des westerns spaghetti sont tous des meurtriers psychopathes et voleurs, tueurs de femmes et d'enfants, sans remords, avides de dollars et de sang. Ils n'ont jamais le sens de la justice et de l'équité qui hante et trouble l'anti-héros.

La plupart des films se terminaient encore par le duel final, mais le réalisme en était délibérément distordu pour en faire une scène mythologique : les adversaires pouvaient se faire face pendant plusieurs minutes, l'œil fixe, impassibles, avant de dégainer, glorifiés pendant tout ce temps par les chœurs et sonneries de la bande-son. Alors les revolvers sortaient en un éclair, les paumes frappaient et refrappaient les chiens et les perdants cherchaient une place où tomber. Ceci fait, l'Errant au visage de pierre s'en allait comme il était venu sans rien livrer de son mystère.

Citons les westerns spaghetti les plus originaux et les plus marquants : *Pour une Poignée de Dollars* (1964), *Pour Quelques Dollars de Plus* (1965), *Le Bon, la Brute et le Truand* (1967), *Il Était Une Fois Dans l'Ouest* (1969) et *High Plains Drifter* (1973). Par contre, les films qui ont essayé de fondre les thèmes conventionnels de l'horreur avec ceux du western sont restés sans portée et se parodiaient parfois eux-mêmes : *La Malédiction du Mort-Vivant* (1959, un film négligé), *Billy the Kid contre Dracula* (1966), *Jesse James et la Fille de Frankenstein* (1966), *House II : La Deuxième Histoire* (1987), *Ghost Town* (1988) et *Grim Prairie Tales* (1990). À l'exception de la *Malédiction*, tous ces films ont été distribués en vidéo.

Le véritable western d'horreur est encore à naître, il attend peut-être que soient à nouveau racontées les légendes indiennes avec la sensibilité d'un *Kwaidan*.

LA VILLE DE
YELLOW FLATS ARIZONA
 1870



■ Chaque participant jette 1D100 à chaque donne. Le personnage qui obtient le plus petit score l'emporte et gagne un nombre de dollars égal au résultat du D100. En cas d'égalité, on relance les dés pour départager et les gains sont doublés.

■ Pour tricher, un personnage utilise sa compétence Tricher ou la moitié de Jeu. Un jet réussi de Tricher fait gagner le tricheur même si une personne honnête possède une meilleure main. S'il y a deux tricheurs, le plus petit résultat l'emporte.

■ Un échec au jet de Tricher permet aux autres participants (ou aux spectateurs) de prendre le tricheur sur le fait sur un jet réussi de Trouver Objet Caché divisé par deux.

Pompes funèbres Morricone

Morricone est un petit homme maigre aux joues creuses, affublé d'une épouse aux joues creuses, morose et silencieuse. Le ménage grave des pierres tombales, fabrique et vend des cercueils et organise des funérailles ; il fait de bonnes affaires. Leur minuscule harmonium envoie souvent d'étranges bouffées de musique à travers la ville.

Cimetière Neff Hill

Une grosse colline solitaire où Yellow Flats inhume ses morts. Les villes enterrent toujours leurs morts sur des hauteurs parce que le drainage y est forcément bon. Dans un coin, un arbre aux pendus est entouré des tombes de meurtriers condamnés. Si l'Errant réanime un des cadavres ensevelis, un jet d'Ideé réussi par ceux qui découvrent les tombes ouvertes permet de se rendre compte que l'effraction s'est faite par en dessous, d'où une perte de 1/1D6 points de SAN.

Peckinpah — Commerce Général et Bureau de Poste

Ouvre tous les jours vers sept heures sauf le dimanche. On peut s'y fournir en quincaillerie, armes et munitions, selles neuves et sellerie en général, dynamite, corde, fil de fer barbelé, boîtes de conserve, haricots, lard et farine. Sam entrepasse de la glace emballée à la cave, mais à cette époque de l'année elle a complètement fondu. Le bureau de poste est ouvert quand le commerce l'est.

L'école

Une seule pièce et deux douzaines d'élèves de tous âges. Malheur au gosse qui se met sur le chemin de l'Errant quand il rend visite à la maîtresse. L'école a reçu en donation un gros livre sur les fantômes contenant des informations sur des créatures comme l'Errant. L'unique institutrice s'appelle Alice Pemberton.

Station de Diligence et Télégraphe

Un petit bâtiment avec une grande avancée de toit et une fenêtre guichet. Le vieux maigrichon à l'intérieur est porteur, télégraphiste, préposé au guichet, etc. Les diligences, qui passent rarement à Yellow Flats, en repartent vite.

La prison

Un seul étage en adobe composé d'un bureau et de trois cellules avec deux couchettes chacune. Le Shérif et son adjoint ont un jeu de clés. Quatre fusils chargés sont enchaînés sur un râtelier. Les armes de poing confisquées sont rangées dans un tiroir du bureau. Normalement, le Shérif ou son adjoint se trouvent dans la prison, 24 heures sur 24 ; le Shérif patrouille en ville généralement le jour et l'adjoint la nuit.

Van Cleef l'armurier

Homme calme et pensif, il passe beaucoup de temps à perfectionner des détonantes, tout en fumant une pipe de bruyère à ciselure d'argent, un œil sur le soleil. Il est devenu si flegmatique qu'il est impossible de le faire dégainer, du moins tant



que quelqu'un d'autre peut s'en charger. Mais il possède des moules à balles en quantité.

Hors de la ville

Des douzaines de ranches de toute taille ne figurent pas sur la carte de la ville. Leurs propriétaires ne s'entendent pas toujours, ce qui vaut aussi pour leurs cow-boys. Les caractéristiques de ces derniers sont fournies par la suite pour mettre en scène bagarres de saloon et tueries. Elles peuvent également servir pour les habitants de la ville pendant l'attaque de la banquette ou à d'autres occasions.

Le jour approche

Les personnages-joueurs vivent dans une petite ville de l'Arizona, Yellow Flats. Flagstaff est à une journée de cheval, deux quand le vent se lève. Yellow Flats est suffisamment petite pour se passer de Maire ou de conseil municipal. Les propriétaires se réunissent et se cotisent pour les dépenses nécessaires. Le Shérif gère le quotidien. Les ranches des alentours ne reconnaissent aucune autre autorité que la leur et ne payent aucun impôt. Leurs cow-boys créent toutes sortes de problèmes et, avec leur paye, apportent à la ville l'essentiel de ses revenus.

Laissez les joueurs choisir leur personnage, puis montrez-leur la carte de Yellow Flats et faites-leur dire où ils veulent commencer l'aventure. Vous pouvez rappeler que les saloons sont ouverts ou imposer à certains d'être au Leone pour assister à l'arrivée de l'Errant.

Si les personnages-joueurs débutent ailleurs, ils remarquent l'entrée du vagabond en ville : les chevaux se cabrent et jettent leur cavalier à terre, un chien hurle, la poussière tourbillonne et les échos d'une musique étrange se font entendre. Ils démarrent alors le scénario au Leone où entre l'Errant.

Les participants doivent être avertis du genre de film auquel ils ont affaire. Certains personnages vont probablement mourir en cours d'aventure et les joueurs devraient être prêts à prendre de nouveaux rôles en remplacement : Doc MacKenna, le Révérend Cletus Yates, Marly Hopkins la fille de saloon, des cow-boys typiques ou des survivants de la bande McGoohan conviennent également.

Entrée de l'Errant

L'Errant semble jeune ; il est toujours mal rasé et porte la poussière d'une longue route. Ses yeux sont petits et mauvais. Sa voix rauque est presque un murmure mais elle porte parfois à travers de grandes pièces ou loin dans les rues poussiéreuses balayées par le vent. Un long imperméable couvre

entièrement ses sempiternels vêtements crasseux et le protège des intempéries. Un cigarillo éteint, à moitié consommé, pend généralement du coin gauche de sa bouche. Il porte deux revolvers ainsi qu'un fusil.

L'Errant est mystérieux, anonyme, ne sourit jamais et ne trahit aucune émotion mais il observe attentivement. Il existe pour causer et savourer la mort et la destruction. C'est une créature surnaturelle, mais de quelle sorte exactement, le Gardien doit en décider : fantôme ? démon ? sorcier ?

Quoi qu'il soit, l'Errant ne peut être blessé que par l'argent-métal, la magie ou le feu. Les autres formes d'attaques ne laissent pas de traces sur lui. Le Gardien peut décider s'il est sensible à l'eau bénite. (Le prêtre catholique le plus proche réside à Flagstaff.) Les prières et les croix ne lui font aucun effet.

Les animaux haïssent l'Errant : les chevaux hennissent et se cabrent, les chiens s'enfuient, les chats crachent et se hérissent avant d'en faire autant. Quand il veut faire peur à quelqu'un, ses yeux s'éclairent et deviennent deux sphères jaunes et brillantes sous le rebord du chapeau.

Les faits et gestes de l'Errant sont pour la plupart laissés à la discrétion du Gardien.

Le film commence

Si le Gardien le désire, les premières images sont interprétées par deux joueurs. Attribuez-leur les cow-boys typiques du chapitre *Caractéristiques* et armez-les de revolvers. Tout ce qu'ils veulent, c'est se moquer de l'étranger sans défense et l'intimider pour, éventuellement, lui soutirer quelque argent.

L'Errant marche vers la ville, descendant une longue pente visible à deux ou trois kilomètres de distance dans l'immense vallée. Il porte un fusil et une couverture. Le paysage est sec, rocheux et désolé. On n'entend que le bruit du vent incessant et celui des bottes de l'inconnu sur le sol rocailleux.

Près de la piste, il y a un puits ; les bâtiments du ranch se distinguent, un peu plus loin. L'Errant avance jusqu'à la margelle et passe devant une vieille pancarte qui annonce le ranch du Bent-R. Il pose ses affaires à côté du puits. Vers les habitations, un chien commence à aboyer mais recule et s'enfuit rapidement. L'homme tire un seau d'eau et boit longuement dans la louche. Il recommence. Sa gorge est aussi sèche que le désert alentour.

Deux cow-boys du ranch se présentent d'une démarche étudée, des crâneurs. Le décor est planté ; c'est aux acteurs de jouer. En signalant à l'Errant, par exemple, qu'il s'est introduit sur une propriété privée et en voulant lui faire payer l'eau ; une demande humiliante dans l'Ouest où le partage de l'eau est un symbole fraternel. L'Errant ignore les quolibets et les menaces jusqu'à ce que la situation soit bien claire pour tous les spectateurs du film. Aux revolvers maintenant.

L'Errant surprend automatiquement les deux cow-boys et leur envoie une balle à chacun alors qu'ils dégagent encore. Les rounds suivants peuvent être résolus normalement (consultez les règles de combats, page 33 et suivantes de la 5^e édition du livre de règles). L'Errant étant immunisé contre les balles ordinaires, il sort vainqueur sans une égratignure. Si les deux lascars lui ont réclamé de l'argent, il n'oublie pas de les payer : il dépose un penny (1 cent) sur chaque ceil.

Alors qu'il s'éloigne, le titre apparaît et le générique commence à défiler.

Règles de combat et fioritures

Si le Gardien le désire, il peut photocopier ces notes et les distribuer aux joueurs.

DÉGAINER

Pour déterminer l'ordre des tirs, en particulier pour les duels, chaque participant fait la somme de 1D10, sa DEX et le dixième (arrondi à l'entier supérieur) de sa compétence au Revolver. Celui qui a le résultat le plus élevé tire le premier et les autres suivent dans l'ordre décroissant. Ceux qui disposent de plusieurs coups par round reprennent le même ordre, une fois épuisés les premiers tirs.

Les combattants surpris n'ajoutent pas leur Dextérité et d'autres situations peuvent nécessiter l'application d'un modificateur.

BATTRE LE CHIEN

Les revolvers sont exclusivement de simple-action. Le chien doit être armé manuellement et ramené en arrière avant de tirer en pressant la détente, d'où des rythmes de tir relativement lents. Dans les double-action à venir, le chien est automatiquement armé puis libéré par la pression sur la détente.

Pour accélérer la cadence de tir d'un revolver simple-action, le pistolero peut *battre le chien* : garder la détente enfoncée et ramener à répétition le chien en arrière de la paume de la main pour le libérer aussitôt. Cela permet d'amener le rythme de coups par round au quart de la DEX (arrondi à l'entier supérieur). Les chances de toucher de ces tirs sont diminuées de moitié, à cause des secousses imposées à l'arme par la main qui bat le chien.

Les deux mains sont nécessaires pour tirer de cette manière.

MOURIR

Un personnage qui se retrouve avec zéro Point de Vie ou moins meurt... après quelques rounds d'agonie. Au premier de ces rounds, celui qui réussit un jet sous CON x 5 est encore capable d'une action simple : tirer (une fois), allumer une mèche, jurer, trébucher de quelques pas, etc. Le round suivant, le jet se fait sous CON x 4, puis CON x 3 et ainsi de suite jusqu'à la mort inévitable à la fin du cinquième. De même, au premier jet de CON raté, le pistolero décide immédiatement. Toutes les compétences sont diminuées de moitié pendant cette agonie.

TIRER AVEC DEUX PISTOLETS À LA FOIS

En cas de tir avec deux pistolets, la main habile reçoit un malus de -5 % et l'autre un malus de -5 % par point de DEX au-dessus de 18 (les chances de toucher ne tombent pas en dessous de 05 %). Se servir uniquement de la mauvaise main (pour cause de blessure ou autre) diminue les chances de toucher de -10 %.

TIR DE BARRAGE

Les personnages-joueurs qui veulent "arroser" peuvent tripler leur rythme de tir s'ils acceptent de ne conserver que 20 % de leur compétence et des chances d'empalement plafonnées à 05 %.

LOCALISATIONS DES BLESSURES

Si cet effet est souhaité, localiser les blessures permet d'augmenter le réalisme. Lorsqu'une lésion représente plus de la moitié des Points de Vie de l'individu concerné, la partie touchée est inutilisable jusqu'à la guérison complète (coma pour les impacts à la tête, quasi-paralysie pour ceux à l'abdomen et à la poitrine, les effets sur les membres sont évidents).

Résultat du D20	Localisation
1-3	jambe droite
4-6	jambe gauche
7-10	abdomen
11-15	poitrine
16-17	bras droit
18-19	bras gauche
20	tête

TIRER À CHEVAL

Pour les combats à cheval, les chances de toucher du cavalier sont plafonnées à son pourcentage de Monter à Cheval.

JEU DE RÔLE DES COMBATS

Si les joueurs sont d'accord, mimez les combats. Regardez-vous dans les yeux pendant de longues secondes avant de dégainer, reproduisez les lentes secousses imposées par les balles qui frappent au ralenti, écroulez-vous sur le mobilier, agonisez à n'en plus finir, etc.

Un étranger en ville

Nous sommes maintenant en ville, la caméra fixée sur l'Errant qui s'avance. Partout où il passe, tombe le silence et même les hommes à poigne hésitent. La haute silhouette, sombre et menaçante, entre au Leone pour prendre un verre.

Il y passe une heure ou plus, tranquillement accoudé au bar ; il boit et il paye, puis boit et paye encore, sans parler à personne d'autre qu'au barman. Le Shérif pousse alors la porte battante, jette un coup d'œil circulaire et se dirige vers lui.

Comme pour les crâneurs du Bent-R, le rôle du Shérif peut être momentanément interprété par un joueur. L'Errant, par contre, doit toujours être joué par le Gardien. Le Shérif l'interroge à propos des deux cow-boys morts dont les cadavres ont été portés chez MacKenna. La voix de l'Errant est à la fois tranquille et menaçante ; il répond calmement qu'il n'a fait que se défendre. Tant que le Shérif se renseigne poliment, il n'est pas en danger.

Sur un jet réussi d'Idée, un personnage-joueur se rappelle que chacun sait que les deux défunts étaient des frimeurs qui avaient toujours cherché les ennuis.

Le barman ou un autre personnage-joueur confirme l'attitude pacifique de l'étranger depuis qu'il est entré. Si le Shérif rate un jet sous POU x 3, il semble effrayé par le comportement de l'homme et s'en va rapidement. Les personnages-joueurs peuvent ici interagir avec l'Errant, s'ils le souhaitent. Ensuite, le nouvel arrivant paye son dernier verre, lance un "merci à tous" sur un ton qui contredit ses paroles et quitte le saloon.

Il prend une chambre chez Eastwood pour la nuit et refuse de signer le registre ; même un homme comme Mr. Eastwood n'insiste pas.

Un meurtre

Sur un jet réussi d'Écouter, les personnages-joueurs installés à l'Eastwood (et ceux qui sont dans les rues pendant la nuit pour une raison ou pour une autre) entendent l'étrange sifflement de l'Errant. Un autre jet d'Écouter est à faire quand les cow-boys morts se fraient un chemin hors du cabinet de Doc MacKenna. Tout le monde perçoit le troisième bruit : les morts sont tombés sur le Shérif, seul dans une rue sombre, et l'ont abattu.

Pour cette scène, celui qui avait interprété une première fois le Shérif peut reprendre le rôle ; le Gardien joue les deux cadavres. Ces deux derniers peuvent ne pas "survivre" à l'échange de coups de feu, mais le représentant de la loi doit y trouver la mort ou subir une blessure assez sérieuse pour se retrouver inconscient.

Les morts qui survivent errent ensuite hors de la ville ; un jet réussi de Trouver Objet Caché permet aux personnages-joueurs de poursuivre les meurtriers. Si la communauté apprend qui ils sont, la peur s'empare de Yellow Flats.

Le jour suivant

Le lendemain matin, l'Adjoint Jake fait le tour de la ville pour informer les habitants de la tragédie de la nuit et se présenter comme le nouveau Shérif.

Si l'on sait que les tueurs sont les deux cow-boys défunts, une messe spéciale est organisée et tous les hommes de la ville s'arment jusqu'aux dents.

Si leur identité est restée inconnue, la rumeur veut bientôt que l'Errant soit coupable puisque l'on ne l'a plus revu depuis la soirée précédente.

La disparition des deux cadavres, à condition que Doc MacKenna s'en aperçoive (jet de Chance pour qu'il aille dans la pièce), est mise sur le compte de la fameuse bande McGooohan. Les deux défunts ne passaient-ils pas pour ses amis ? McGooohan les a sûrement récupérés pour un enterrement privé.

Le hold-up

À Yellow Flats, les après-midi sont toujours affreusement brûlantes ou terriblement glaciales : celle d'aujourd'hui fait penser à un four chauffé au rouge. Pas une feuille ne bouge, ni même un peu de poussière. Les commerçants baissent leurs stores et font la sieste ou se réunissent au bar pour se détendre. Aucune personne sensée ne prend son cheval ou même ne quitte l'abri des toits.

Juste avant 14 heures, alors que la banque va fermer, trois coups de feu y retentissent. Les personnages-joueurs s'y précipitent ou pas : chacun interprétant son rôle comme il l'entend. Le Shérif Jake y fonce, et certainement aussi, Lorne White et Karl Mowden ; si jamais Jake se retrouve seul, accordez-lui l'aide de quelques citoyens anonymes. Ils rencontrent la bande McGooohan qui quitte précipitamment l'établissement avec des pleins sacs de dollars. L'un d'eux, chargé de dollars d'argent, tombe et les pièces neuves roulent et sonnent sous le porche avant de tomber dans la poussière de la rue.

Un orage de coups de feu se lève. La bande est clouée sur place. Mais leur riposte furieuse ne manque pas de précision : plusieurs citoyens de la ville s'écroulent.

Il y a au moins trois bandits par personnage-joueur et 1D4 citoyens pour rétablir l'équilibre. Un tiers de la bande est équipé de fusils et tous les membres ont leurs propres revolvers.

Pour mettre en scène la bataille, préparez-vous à l'avance. Visualisez les environs de la banque tels que vous les concevez. Deux fenêtres et une porte en percent la façade. Elle est entourée d'une estrade de planches et devant sont installés un abreuvoir et une rampe pour attacher les chevaux. Dans une allée proche, le coin de mur est occupé par un baril d'eau au bas d'une gouttière, plein peut-être. Un des chevaux, ou plusieurs, meurt au début de la bataille et peut servir de refuge.

Les détonations et les sifflements des balles forment un concert assourdissant dans le silence de cette après-midi. Pour simplifier, les personnages-joueurs indiquent s'ils font du tir de couverture ou s'ils se redressent pour s'attaquer à un des méchants en combat singulier. La dernière solution est la seule qui leur permet de toucher quelqu'un ou de se voir infliger autre chose qu'une égratignure. La scène est destinée à introduire l'Errant, pas à tuer les personnages-joueurs.

Quoi qu'il arrive, les citoyens finissent par se rendre compte qu'ils perdent la bataille ; s'ils se débrouillent trop bien, une dizaine de hors-la-loi surgissent à cheval en déchargeant leurs revolvers. Tuez les personnages non-joueurs avant les personnages-joueurs. Pour le spectacle, certains chutent d'un toit ou d'une fenêtre quand ils sont touchés. Le Shérif Jake devrait tomber parmi les derniers.

Alors qu'il semble que la bande McGooohan se prépare à massacrer tout le monde et à décamper (les premiers filent déjà à cheval), l'Errant remonte la rue à pied ; ses éperons

Les morts

Chaque fois que l'Errant a besoin d'aide, il siffle pour appeler quelques hommes morts ; leurs caractéristiques figurent en fin de scénario (page 77). Il ne peut recruter que ceux qu'il a tués avec ses balles d'argent magiques. Sur un jet réussi d'Écouter, toute personne à proximité entend l'étrange sifflement qui correspond toujours à la présence de nouveaux cadavres en marche.

Les morts sont plus lents que du temps de leur vivant et parlent au ralenti d'une voix monocorde. Ils conservent exactement l'apparence qu'ils avaient à leur décès (blessures, etc.) et sont entièrement sous le contrôle de l'Errant.

Les morts animés par la magie de l'Errant subissent normalement les dommages de tous ordres. Ils ne peuvent pas battre le chien. Les chevaux et les autres animaux ne s'en approchent pas.

L'Errant ne peut utiliser qu'une fois chaque mort qui le sert pendant 1D4 + 1 jours avant de succomber de nouveau, et définitivement.

sonnent comme la foudre. Il abat calmement les bandits un par un, avec l'aide éventuelle des personnages-joueurs. Bien-tôt, tous les McGoohan, les proches des McGoohan et les amis des McGoohan gisent dans la poussière, les personnages-joueurs sont saufs et l'Errant n'a pas une égratignure.

Il s'approche du corps de Jake, arrache l'étoile de sa poitrine et se proclame Shérif jusqu'à ce que la ville en ait un autre. Ceux qui veulent s'y opposer ont intérêt à avoir une bonne raison.

Au moment où il se retourne pour partir, un des McGoohan bouge faiblement et s'apprête à lui tirer dans le dos, mais l'Errant pivote sans se départir de son flegme et fait exploser la tête de l'homme à quatre mètres. Puis allume un cigare.

"Voilà qui m'a asséché la gorge" révasse-t-il à voix haute. "Mais elle est toujours si foutrement sèche." Il secoue la tête et marche vers le Leone en rechargeant ses armes ; les douilles vides des cartouches tombent par terre, derrière lui. La foule s'écarte silencieusement pour le laisser passer.

Le règne de l'Errant

Le déroulement de la suite de l'aventure dépend essentiellement des joueurs et du Gardien. D'heure en heure, l'Errant accroît son autorité sur la ville et les personnages-joueurs prennent progressivement conscience du terrible fléau qu'il représente. Le défi classique du western est posé : oseront-ils se mettre en travers de son chemin ?

Chaque jour et chaque nuit ultérieurs entraînent les choses un peu plus loin. Le septième jour, la ville et les alentours sont entre ses mains et sur le point d'être détruits. Mais ce développement n'est pas inéluctable ; il représente ce qui se passe si les personnages-joueurs n'interviennent pas.

Le cheval

Cette nuit, l'Errant manifeste pour la première fois qu'il n'est pas un simple mortel. Même lui n'est pas un parfait tireur : une de ses balles a tué un cheval pendant l'affrontement autour de la banque. Après avoir beaucoup bu, il se rend à la limite de la ville où la carcasse de la bête a été traînée. Chassant les coyotes qui gémissent dans la nuit, il sifflote magiquement pour que le cheval se relève d'entre les morts. Il s'en servira de monture.

Il laisse la chose attachée devant l'Eastwood où tout le monde peut la voir le lendemain. Elle attire les mouches, la peau arrachée pendouille par endroits et des os apparaissent même ici ou là. La magie de l'Errant n'est pas aussi efficace avec les animaux. Les autres bêtes exècrent cette chose contre nature qui fascine tout d'abord les enfants, mais ceux-ci sont vite écoeurés ; rien ne peut faire aimer le cheval mort-vivant.

Le Cheval Mort obéit à l'Errant. Ses caractéristiques sont décrites juste après celles de son maître.

Interrogé sur l'étrange créature, l'Errant hoche la tête et se contente de dire *"faut reconnaître qu'il est plutôt moche."* Il regarde autour de lui et frotte son menton hirsute. *"Mais il se fatigue jamais."*

Le premier jour

Sans opposition, l'Errant devient Shérif par défaut et, grâce aux clés récupérées sur le cadavre de Jake, peut s'installer à son poste à la prison.

Cette après-midi, il fait le tour de la ville et inspecte chaque bâtiment. Il regarde dans les salles de classe, les réserves, les chambres, les écuries, etc., en faisant partout preuve du même intérêt silencieux. Il repart sans un commentaire, que l'activité soit illégale, honteuse, banale ou carrément ennuyeuse. Il ne dit rien et ne réplique ni ne répond quand on lui ordonne de s'en aller. Mais au soir tout Yellow Flats a reçu sa visite. Seules les portes fermées à clé et le coffre de la banque l'ont arrêté.

La première nuit

Ce soir, l'Errant joue aux cartes au Leone avec "l'adroit" Jack Pettit et autant de personnages-joueurs qui le désirent. Quiconque a de l'argent est invité à s'asseoir. Utilisez les règles de Jeu données dans la description du saloon Leone et considérez que tous disposent d'une centaine de dollars.

L'Errant décide finalement qu'il y a un tricheur à la table, probablement le plus gros gagnant. S'il est ce dernier, le nouveau shérif désignera quelqu'un au hasard. Il accuse la personne, puis attend de voir si celle-ci s'enfuit. Si elle lui tient tête, il dégaine sous la table et tire. Si elle préfère la fuite et rate un jet de Chance, l'Errant la suit pour l'abattre dans la rue.

Le deuxième jour

Il passe l'essentiel de la matinée à dormir sur une chaise à moitié renversée contre la porte de la prison. Vers 11 heures, il recommence à arpenter la ville et prend de la nourriture, une selle pour son nouveau cheval, des bouteilles de whisky, etc., dans les différents commerces de la cité. Il ne paye rien à personne.

La deuxième nuit

L'Errant lève une des filles du Leone, Becky. Tout le monde pense qu'elle est bien trop jeune pour un pistolero aussi menaçant que lui mais personne ne le dit à voix haute. Il ne s'agit jamais que d'une prostituée. Beaucoup plus tard dans la nuit, deux personnages-joueurs choisis au hasard la voient s'enfuir en sanglotant de la prison et retourner au Leone. Tous les clients remarquent son visage tuméfié et le sang qui coule. Si Leone ou un de ses hommes va en parler au Shérif, il est abattu devant la prison.

Le troisième jour

L'Errant passe l'essentiel de la journée sur la même chaise à moitié renversée contre la porte de la prison. Personne n'ose le réveiller, à moins qu'un personnage-joueur n'y tienne.

Si quelqu'un s'approche, l'Errant reste affalé sur son siège, le visage couvert par son chapeau. Avant que le passant n'ait pu prononcer un mot, le Shérif le salue par son nom avec calme et toujours sans le regarder. Il écoute ce qu'il a à dire puis répond entre les dents *"Je m'en occupe"* mais ne bouge pas pour autant.

Si personne ne le réveille, l'Errant dort jusqu'au coucher du soleil.

La troisième nuit

Après le coucher du soleil, l'Errant commence sa ronde. Cette nuit, il inflige des contraventions d'un dollar à tous ceux qui crachent dans la rue, jurent délibérément ou sont visiblement saouls. Pour ces infractions et d'autres tout aussi mesquines, les amendes doivent lui être payées sur-le-champ. Au petit matin, ses poches sont gonflées par les dollars d'argent.

Le quatrième jour

L'Errant passe encore l'essentiel de la journée endormi sur sa chaise, à sa place habituelle, mais il se réveille au plus fort de la chaleur pour s'envelopper dans une couverture comme s'il avait froid.

La quatrième nuit

C'est le samedi soir, demain tous les cow-boys sont de repos. Ils ont travaillé toute la journée mais ils peuvent boire et faire la fête, puis dormir ensuite aussi tard qu'il leur plaît. Toutefois cette fois-ci, ils ne viennent pas en ville. Beaucoup ont déjà eu affaire à l'Errant. Cette nuit, les bars sont presque vides mais le nouveau Shérif arpente tout de même les rues, patrouille, observe et distribue des amendes. Il passe encore Becky à tabac.

Un cow-boy sanctionné défie l'Errant en duel dans une rue noire. Deux de ses amis rôdent à l'arrière et dégagent également quand le duel se déclenche. Les trois hommes sont abattus d'une balle dans le cœur.

L'Errant se retourne vers les rares témoins. "Allez réveiller Morricone. Dites-lui de fabriquer trois boîtes de plus." Menaçant, il s'enfonce dans la nuit.

Le cinquième jour

Dimanche. L'Errant n'est ni sur sa chaise ni dans son bureau. Ceux qui y pénètrent découvrent des dollars d'argent et ses autres butins rangés en tas sur le sol des cellules.

À l'église, l'assistance est particulièrement fournie et la quête inhabituellement fructueuse. L'inquiétude et la peur étreignent les habitants. Le Révérend prêche à partir du Livre de Job 2.6 : Yahweh dit à Satan : "Voilà que je le livre entre tes mains ; seulement épargne sa vie !" Si quelqu'un joue Yates, il peut présenter un résumé du sermon. Sinon faites comprendre que ce sombre message fait reprendre espoir aux gens.

Cependant, alors qu'il termine, la croix toute simple accrochée au mur derrière lui se détache, tombe et se brise en mille morceaux. Tout le monde en est témoin et discute de la signification de ce présage.

Cette après-midi, plusieurs familles font leurs bagages et se préparent à partir le lendemain, à l'aube, pendant le sommeil de l'Errant.

La cinquième nuit

L'Errant réapparaît à la tombée de la nuit près de l'Arbre aux Pendus, sur Neff Hill. Là, il prononce son propre sermon d'une voix douce mais le vent porte ses paroles dans toutes les rues et ses mots s'insinuent partout comme des vers.

Inspirez-vous de ce qui suit pour faire un discours en accord avec le style adopté jusque-là par l'Errant ; ne le lisez pas tel quel.

Il déclare être la loi en toute chose, il choisit, juge et surveille avec zèle. Dans les sept jours à venir, tous ici vont passer devant son tribunal. La Justice est comme une boîte dans une boîte dans une boîte à l'infini. Il est toutes ces choses ouvertes ou fermées, ainsi que ce qui reste quand les boîtes sont écrasées et brisées. Il est une loi étroite et sévère. Il est venu passer cette ville au crible et la peser dans sa balance.

Si quelqu'un ose monter sur la colline pour le voir, l'Errant s'éclipse derrière l'Arbre aux Pendus à la fin de son discours. Sur un jet réussi de Trouver Objet Caché, de Connaissance ou un autre jet approprié, l'observateur comprend qu'il a disparu dans la tombe d'un étranger battu à mort, il y a bien longtemps.

Le sixième jour

Aujourd'hui, l'Errant n'apparaît pas en ville, mais ceux qui essayent de s'en aller, le rencontrent sur leur route. Il ordonne à chaque charrette, voiture ou cavalier de retourner en ville et ce, une seule fois. Il dégage et tire sur quiconque objecte ou continue son chemin. Ceux qui font demi-tour ne sont pas inquiétés. Les voyageurs peuvent entrer dans la bourgade sans problème mais ils auront du mal à en sortir.

La sixième nuit

Ce soir, l'Errant ne rentre pas en ville. Tout le monde l'entend siffloter d'étranges et terribles notes sur Neff Hill, alors qu'il se tient debout près de l'Arbre aux Pendus. Cette nuit, le sifflement dure et perdure.

Le septième jour

Si les personnages-joueurs ont attendu jusqu'à maintenant pour agir, il est probablement trop tard. La nuit précédente, l'Errant a ressuscité tous les morts dont il dispose et leur a distribué les armes qu'il leur avait prises quand ils étaient tombés sous ses balles. Vous seul savez combien il arrive à réunir de zombies, une vingtaine voire une cinquantaine. Ces derniers chargent leurs revolvers avec soin et descendent de la

colline. Ils ont reçu l'ordre de tuer tous les pécheurs de Yellow Flats, y compris les bébés. Encore une fois, l'Errant chevauche aux limites de la ville et intercepte les éventuels fugitifs.

Si les personnages-joueurs tuent l'Errant, tous les zombies s'écroulent et gisent, immobiles, comme les honnêtes cadavres qu'ils sont redevenus. Une partie de la ville peut alors être sauvée.

Arrêter l'Errant

Pour des investigateurs, le problème est très simple et les indices donnés aux personnages-joueurs sont adéquats. Encore faut-il qu'ils comprennent la nature de la menace suffisamment tôt pour ne pas en être définitivement démoralisés.

Une fois qu'ils connaissent son invulnérabilité surnaturelle et son contrôle sur les morts, les sauveurs potentiels peuvent croire qu'ils n'y peuvent plus grand-chose.

Espérons qu'ils auront la bonne idée de chercher de l'aide auprès des érudits de la ville : Alice Pemberton, Doc MacKenna ou Cletus Yates qui devraient être capables de trouver des indices sur les moyens de détruire le mal. Pour tous ces gens, l'argent-métal, la magie et le feu apparaissent comme les méthodes les plus adaptées pour le combattre.

Si l'Errant apprend ce qu'ils font, alors la confrontation se produit avant le septième jour. Le méchant doit avoir assez de morts pour l'aider, afin que la bataille soit intéressante. Rendez-la aussi dramatique que possible avec de longs regards appuyés, réception des balles au ralenti et agonie à n'en plus finir. S'il est tué, il s'effondre à terre, se couvre de fumée et meurt pour ne laisser que des os blanchis sur le sol sec, si sec.

Conséquences heureuses

Si les personnages-joueurs détruisent l'Errant, ils reçoivent 2D6 points de SAN chacun. Celui qui l'abat au cours d'un duel final en obtient le double. Chaque mort définitivement tué rapporte 1 point de SAN.

Chaque décès de personnage-joueur, effectif ou potentiel, pendant le règne de l'Errant fait perdre aux autres 1D3 points de SAN.

Caractéristiques

L'Errant

On peut l'identifier à Clint Eastwood dans *Pour une Poignée de Dollars*. Comme lui, ses mobiles et ses plans restent incompréhensibles. Ce méchant surnaturel est à jouer un cran au-dessus du réalisme. Des années plus tôt (seul Lorne White se le rappelle sur un jet d'Idée réussi), la ville laissa un homme, qui ressemblait à l'Errant, se faire tuer par un chercheur d'histoires. Mais l'Errant reste son propre agent, ce n'est ni un revenant ni un fantôme.

L'ERRANT, 28 ans en apparence, méchant anonyme

FOR 13	CON 14	TAI 15	INT 14	POU 17
DEX 16	APP 13	ÉDU 10	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Pied 60 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Couteau de Lancer 55 %, 1D4 + 2 + 1/2 bd ; Fusil 60 %, 2D6 + 1 ; Revolver 80 %, 1D10 + 2.

Armure : Ne perd de Points de Vie que lorsqu'il est attaqué par des armes en argent, du feu ou de la magie.

Magie : Il effraie les gens en faisant luire son regard et il relève d'entre les morts ceux qu'il a tués de ses balles magiques. Elles sont en argent et il en transporte une bonne réserve, sans compter les cartouches traditionnelles.

Après avoir tué quelqu'un, il peut, n'importe quand, siffler une mélodie étrange qui incite les défunts désignés à ramper hors de leur tombe. (Choisissez un air entendu à la télé ou dans un film ; Ennio Morricone est recommandé.)

S'il est touché par ses propres balles d'argent, il subit les dommages normaux et les morts qu'il a réveillés se retournent contre lui.

Équipement : Autant de balles magiques qu'il peut en vouloir ; un chapeau noir à boucles d'argent, des bottes à éperons d'argent qui sonnent quand il arpente les rues noires et désertes ; l'imperméable "duster" qu'il porte pour pénétrer en ville ; des armes qui brillent quand il dégaine, même la nuit.

Compétences : Discrétion 75 %, Écouter 60 %, Esquiver 65 %, Grimper 55 %, Lancer 60 %, Monter à Cheval 65 %, Occultisme 50 %, Se Cacher 60 %, Suivre une Piste 45 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Perte de SAN : Celui qui, sans utiliser l'argent, le feu ou la magie, tire sur l'Errant et le touche, est sûr de l'avoir atteint sur un jet d'Idée réussi. Mais il perd 0/1D3 points de SAN en voyant que l'impact reste sans effet.

Quand l'Errant fait briller ses yeux d'une lueur contre nature, ceux qui le regardent perdent 0/1D4 points de SAN.

Citation : "Tu as un problème, l'ami ?"

LE CHEVAL MORT DE L'ERRANT, réactif

FOR 42 CON 20 TAI 26 POU 1
DEX 5 Déplacement 9 PV 23

Bonus aux dommages : + 3D6.

Armes : Coup de Pied 25 %, 1D8 + bd ; Piétiner (adversaires à terre uniquement) 25 %, 2D6 + bd ; Se Cabrer et Retomber 45 %, 2D8 + bd.

Compétences : Esquiver 20 %, Sauter 25 %.

Perte de SAN : 1/1D6 quand on le voit.

Les Morts qui marchent

Il ne peut s'agir que des hommes que l'Errant a tués avec ses balles d'argent magiques. Lui seul peut les rappeler d'entre les morts. Ils sont assez proches des zombies, mais se servent de revolvers et ne mangent pas les gens. Ils retournent à leur tombe après 1D4 jours. Quand l'un d'eux rejoint sa sépulture ou perd une seconde fois tous ses Points de Vie, il meurt définitivement.

LES MORTS QUI MARCHENT, âges divers

	FOR	CON	TAI	POU	DEX	PV
1	23	19	12	1	8	16
2	24	18	13	1	8	16
3	23	20	12	1	7	16
4	21	21	14	1	7	18
5	20	20	15	1	6	18
6	21	21	14	1	6	18
7	22	22	15	1	5	19
8	22	20	14	1	5	17

Bonus aux Dommages : + 1D6.

Armes : Étranglement 35 %, même procédure de dommages que pour la noyade, mais FOR contre FOR pour se libérer de la prise ; Griffes (x2) 40 %, 1D2 + 1/2 bd ; Revolver 40 %, 1D10 + 2.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 25 %, Esquiver 10 %, Se Cacher 55 %, Trouver/Sentir Objet Caché 50 %.

Perte de SAN : 1/1D6, ou 1D3/2D4 si celui qui les voit les connaissait bien.

Citation : "Ourr." "Arrgh !" "Ouuhn !"

La bande à Dan McGoohan.

Ce sont des mauvais garçons types, dénués d'ambition, de conscience et même de compétences. Huit seront suffisants pour les personnages-joueurs, mais on peut les utiliser et les réutiliser selon les besoins.

LA BANDE MCGOOHAN, âges divers

	FOR	CON	TAI	POU	DEX	PV
1	13	14	14	14	13	14
2	13	13	13	10	13	13
3	12	13	13	10	12	13
4	15	13	12	11	12	13
5	14	13	14	11	11	14
6	14	12	12	13	11	9
7	12	12	14	11	10	13
8	13	15	15	16	10	15

Bonus aux Dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Couteau 45 %, 1D4 + 2 + bd ; Fusil 60 %, 2D6 + 1 ; Lutte 50 %, spécial ; Revolver 60 %, 1D10 + 2.

Compétences : Discrétion 20 %, Écouter 35 %, Esquiver 40 %, Lancer 40 %, Monter à Cheval 60 %, Sauter 40 %, Se Cacher 25 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Citation : "Ouv'juste ce foutu cof, pépé."

Filles de saloon

Leur fonction exige un minimum d'intelligence et de sex-appeal, mais si elles étaient vraiment belles ou intelligentes, elles ne travailleraient pas là. Certaines n'ont certainement pas l'âge légal autorisé du Territoire, mais personne n'a de papiers d'identité dans ces régions.

FILLES DE SALOON, entre 16 et 35 ans

	FOR	CON	TAI	POU	DEX	PV
1	12	13	10	14	13	12
2	11	12	9	11	13	12
3	11	12	9	11	12	11
4	13	12	10	12	12	11
5	12	10	11	12	11	11
6	12	9	9	14	11	11
7	10	10	8	12	10	9
8	9	11	9	17	10	10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 70 %, 1D6 ; Petit couteau 40 %, 1D4.

Compétences : Baratin 55 %, Discrétion 50 %, Écouter 50 %, Esquiver 45 %, Flirter 45 %, Porter des Vêtements Étriqués 40 %, Psychologie 15 %, Repérer un Gars Ayant de l'Argent 65 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Citation : "Salut étranger, tu m'offres un verre ?"

Cow-boys, adjoints, extra

Le Gardien peut avoir besoin d'un certain nombre de ces individus. Ils remplissent les saloons, chevauchent à l'arrière dans les troupes de volontaires et font de Yellow Flats une ville habitée.

COW-BOYS ET AUTRES TRAÎNE-SAVATES, âges divers

	FOR	CON	TAI	POU	DEX	PV
1	14	13	13	10	13	13
2	12	10	13	14	13	11
3	13	12	12	11	12	12
4	14	15	13	9	12	14
5	13	14	14	16	11	14
6	13	12	12	11	11	12
7	11	12	14	13	10	13
8	14	15	15	12	10	15

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Couteau 40 %, 1D6 + bd ; Fusil 50 %, 2D6 + 1 ; Gourdin/Bouteille Cassée/Chaise/etc. 65 %, 1D6 + bd ou 1D8 + bd ; Lutte 45 %, spécial ; Revolver 60 %, 1D10 + 2.

Compétences : Discrétion 25 %, Écouter 35 %, Esquiver 35 %, Lancer 35 %, Monter à Cheval 70 %, Oublier de Prendre un Bain 75 %, Sauter 45 %, Se Cacher 20 %, Suivre une Piste 25 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Citation : "Y'me vient com'une envie de bonne bouteille, de bonne bagarre et de bonne femme ; tous en ville, les gars !"

PJ potentiels

Shérif Bill Morton

Il est abattu au début de l'aventure mais ne meurt pas nécessairement. Il peut rester entre la vie et la mort pendant quelques heures, puis guérir rapidement grâce à l'incroyable vigueur des figures de l'Ouest. S'il décède pour de bon, il est remplacé par son adjoint et se transforme en Shérif Jake.

SHÉRIF BILL MORTON, 45 ans, gars à la hauteur

FOR 12	CON 12	TAI 13	INT 13	POU 13
DEX 13	APP 12	ÉDU 11	SAN 65	PV 13

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Fusil 55 %, 2D6 + 1 ; Lutte 45 %, spécial ; Revolver 65 %, 1D10 + 2.

Compétences : Discrétion 25 %, Droit 40 %, Écouter 50 %, Esquiver 35 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Citation : "Personne ne fait ça dans ma ville, étranger."

Doc MacKenna

Ce bourru est venu dans l'Ouest après la guerre de Sécession et sa démobilisation. Il n'approuve pas l'usage des armes à feu, mais il n'hésite pas à en attraper une dans les moments critiques. Il se plaint toujours de ne pas avoir les bons médicaments.

DOC MACKENNA, 40 ans, seul docteur de ce côté-ci de Flagstaff

FOR 10	CON 12	TAI 14	INT 16	POU 13
DEX 11	APP 11	ÉDU 16	SAN 65	PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 ; Lutte 40 %, spécial ; Revolver 25 %, 1D10 + 2.

Compétences : Bibliothèque 55 %, Chimie 30 %, Conduire Charrette 30 %, Écouter 35 %, Histoire Naturelle 50 %, Monter à Cheval 15 %, Pharmacologie 35 %, Premiers Soins 75 %, Psychologie 35 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Citation : "La blessure est légère mais ça va pt'être faire un peu mal."

Révérant Cletus Yates

Il a démarré dans la vie comme escroc, s'est soustrait au service militaire dans les armées de l'Union puis s'est mis à prêcher pour l'intérêt de la quête. Étrangement, il a été transformé par son travail et converti à l'honnêteté malgré lui. Mais il reste hanté par le lourd secret de son passé délicieux.

CLETUS YATES, 34 ans, pasteur au lourd passé

FOR 8	CON 9	TAI 12	INT 14	POU 12
DEX 8	APP 10	ÉDU 12	SAN 50	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Bible (comme gourdin en cas d'urgence) 45 %, 1D4.

Compétences : Anglais 60 %, Bibliothèque 35 %, Citer les Écritures 75 %, Éloquence 70 %, Être Pompeux 55 %, Histoire 35 %, Occultisme 35 %, Premiers Soins 40 %, Tolérer 15 %.

Citation : "Le SEIGNEUR abattra ceux qui vivent par le revolver !"

Marly Hopkins

Elle n'est pas meilleure que ce qu'on peut attendre mais elle ne fait pas d'effort pour être mauvaise et elle connaît les chansons qui rappellent aux ivrognes le souvenir de leur mère. Il est rare qu'elle ne se fasse pas dans les 10, 15 \$ rien qu'en pièces jetées sur la scène. Pourtant, elle attend encore qu'un Vrai Homme l'enlève pour l'emmener dans une grande ville animée.

MARLY HOPKINS, 24 ans, chanteuse de saloon

FOR 10	CON 13	TAI 10	INT 13	POU 13
DEX 14	APP 14	ÉDU 7	SAN 65	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 70 %, 1D6 ; Petit Couteau 40 %, 1D4.

Compétences : Anglais (Lecture) 20 %, Art (Chanson Grivoise) 30 %, Art (Chanson Sentimentale) 70 %, Baratin 55 %, Discrétion 50 %, Écouter 50 %, Esquiver 45 %, Flirter 70 %, Psychologie 15 %, Repérer un Gars Ayant de l'Argent 65 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Citation : "Sois pas timide, chéri."

Les personnages-joueurs

Karl Mowden

Un costaud, timide et tranquille, qui gagne sa vie en ferrant les chevaux, en réparant les charrettes et par d'autres travaux de même nature. Il est veuf et vit en ville près de sa forge. Il est difficile de provoquer cet homme tolérant qui se transforme en



grizzly quand sa colère éclate. Ses bras sont larges comme des poutres et ses mains presque trop grosses pour qu'on les serre.

KARL MOWDEN, 30 ans, forgeron

FOR 17	CON 15	TAI 16
INT 12	POU 11	
DEX 13	APP 9	ÉDU 7
SAN 55	PV 16	

Bonus aux dommages : + 1D6.

Armes : Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Fusil 45 %, 2D6 + 1 ; Lutte 65 %, spécial ; Marteau 65 %, 1D6 + 1 + bd ; Revolver 55 %, 1D10 + 2.

Compétences : Anglais 30 %, Conduire Charrette 40 %, Écouter 30 %, Esquiver 40 %, Ferronnerie 65 %, Histoire Naturelle 55 %, Lancer 45 %, Marchandage 15 %, Mécanique 85 %, Monter à Cheval 65 %, Premiers Soins 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Équipement : Une forge, un chariot et deux chevaux.

Citation : "Hmmm.", "Onh-honh.", "Belle journée, aujourd'hui."

Frank Beard



Il ne fait que passer, car il est depuis des semaines à la poursuite du même desperado. L'homme est mince, l'air mauvais, pas rasé, poussiéreux et un mégot de cigarillo éteint pend à ses lèvres. Il porte un chapeau noir à large bord qui peut vraiment le protéger du soleil et de la pluie. Frank Beard n'accepte pas la moquerie et surtout pas quand elle vient des mauvais garçons. Il n'a pas le temps de nuire aux gentils puisqu'il rencontre un nouveau méchant toutes les trois ou quatre minutes. Il n'est pas tant cruel que décidé : le

film démontre toujours qu'il a accompli ce qui devait l'être, même si cela implique de descendre une demi-douzaine d'hommes.

FRANK BEARD, 29 ans, chasseur de primes

FOR 12	CON 15	TAI 14	INT 13	POU 13
DEX 16	APP 10	ÉDU 9	SAN 60	PV 15

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Couteau 40 %, 1D4 + 2 + bd ; Couteau de Lancer 55 %, 1D4 + 2 + 1/2 bd ; Fusil 75 %, 2D6 + 1 ; Lutte 45 %, spécial ; Revolver 80 %, 1D10 + 2.

Compétences : Anglais 30 %, Baratin 25 %, Discrétion 45 %, Droit 20 %, Écouter 50 %, Esquiver 55 %, Histoire Naturelle 45 %, Lancer 55 %, Monter à Cheval 70 %, Navigation 35 %, Premiers Soins 35 %, Sauter 40 %, Se Cacher 40 %, Suivre une Piste 45 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Équipement : Un cheval et une selle, du matériel de camping, des affiches 'wanted' et une boîte neuve de cigarillos.

Citation : "L'affiche dit 'mort ou vif', amigo. À toi de choisir."

Jack Pettit

Dandy de l'Est en route pour San Francisco, il s'est laissé aller à un petit détour malheureux qui s'est terminé au milieu de nulle part. Élegant et jovial, il a tout ce qu'il faut dans ses manches pour aider Madame la Chance quand il le faut. Jack l'Adroit dispose d'un Derringer monté sur ressort et caché dans sa manche droite, ce qui double sa DEX quand il le dégaine. Sa valise est toujours prête pour le départ.



JACK PETTIT, 33 ans, joueur

FOR 9	CON 12	TAI 14	INT 15	POU 14
DEX 16	APP 15	ÉDU 12	SAN 65	PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 60 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Derringer 45 %, 1D10 ; Revolver 55 %, 1D10 + 2.

Compétences : Baratin 55 %, Discrétion 35 %, Dissimulation 55 %, Écouter 40 %, Esquiver 35 %, Jouer 75 %, Marchandage 35 %, Monter à Cheval 35 %, Pickpocket 65 %, Psychologie 35 %, Se Cacher 40 %, Tricher aux Cartes 65 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Équipement : Jeux de cartes (marqués pour certains), paires de dés (truquées pour certaines), vêtements soignés, 2 000 \$ en or dans une ceinture à secrets.

Citation : "Trois valets, hein ? Quel dommage... que j'ai trois dames."

Eli Sutcliff

C'est un rustre au regard paillard et à l'esprit lourd, qui loge au Bent-R, le ranch de Lorne White. Sutcliff est prétentieux, fougueux et jeune. Il cherche avec insistance les ennuis et les trouve régulièrement. Il boit trop et sera certainement mort avant 30 ans, mais il a l'intention de bien s'amuser en attendant.



ELI SUTCLIFF, 22 ans, cow-boy au Bent-R

FOR 14	CON 13	TAI 13
INT 12	POU 11	
DEX 15	APP 11	ÉDU 6
SAN 55	PV 13	

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Fusil 55 %, 2D6 + 1 ; Lasso 50 %, 1D4 + saisie sur un résultat d'empalement (FOR contre FOR pour s'en libérer) ; Lutte 45 %, spécial ; Revolver 70 %, 1D10 + 2.

Compétences : Discrétion 40 %, Écouter 35 %, Esquiver 50 %, Grimper 40 %, Histoire Naturelle 40 %, Jouer 15 %, Lancer 45 %, Monter à Cheval 70 %, Sauter 50 %, Se Cacher 25 %, Suivre une Piste 45 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Équipement : Un cheval et une selle.

Citation : "On dirait bien qu'un étranger est en ville, hein les gars ? Haw haw !"

Lorne White



Son ranch est un des plus importants de l'État et le gars est sacrément puissant à Yellow Flats et dans les alentours. Il est fier et n'a aucune patience avec ceux qui se mettent sur son chemin. Beaucoup d'hommes travaillent pour lui mais il préfère faire les choses lui-même, par fierté.

LORNE WHITE, 54 ans, propriétaire du Bent-R

FOR 12	CON 13	TAI 15
INT 13	POU 15	
DEX 11	APP 12	ÉDU 12
SAN 70	PV 14	

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Fusil 60 %, 2D6 + 1 ; Revolver 50 %, 1D10 + 2.

Compétences : Crédit 65 %, Droit 40 %, Écouter 35 %, Histoire Naturelle 50 %, Marchandage 50 %, Monter à Cheval 45 %, Navigation 40 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Équipement : Ranch du Bent-R (avec beaucoup de chevaux et de cow-boys), de l'argent caché en divers endroits de la maison.

Citation : "Bon sang ! Ce sont MES hommes qu'il a tués !"

Alice Pemberton

Cette jolie jeune femme indépendante ne craint pas de dire ce qu'elle pense mais n'en reste pas moins une dame. Elle vit seule en ville et repousse à tout bout de champ les prétendants.

ALICE PEMBERTON, 23 ans, maîtresse d'école

FOR 8	CON 11	TAI 11
INT 15	POU 13	
DEX 14	APP 16	ÉDU 15
SAN 65	PV 11	

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 60 %, 1D6 ; Derringer 20 %, 1D10.

Compétences : Anglais 75 %, Art (Chant) 55 %, Bibliothèque 65 %, Comptabilité 35 %, Conduire Charrette 35 %, Écouter 30 %, Histoire 50 %, Occultisme 20 %, Persuasion 35 %, Premiers Soins 45 %, Psychologie 30 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Équipement : Une école, des livres d'école, un boghei et son cheval.

Citation : "Attention à vos mains !"





Morts à l'arrivée 2

(D.O.A. 2)

*Les morts d'à côté vous rendent une visite de politesse.
Ils ont d'étranges exigences alimentaires et vous ne devriez pas leur tourner le dos.
Essayez de ne pas les énerver.*

Cette aventure est une suite de *Morts à l'Arrivée*, un scénario paru dans le premier *Frères de Sang*. *Morts à l'Arrivée 2* se déroule deux mois plus tard dans une ville différente. Les personnages ne sont pas les mêmes et le Gardien n'est pas obligé de faire référence à l'histoire précédente. Toutes les descriptions nécessaires sont présentées ici.

Contrairement à la première aventure, les personnages-joueurs ont des motivations quelque peu différentes. Conflits et désaccords y surgissent comme c'est le cas dans les autres films de zombies de l'apocalypse. Si certains meurent, encouragez les joueurs concernés à changer de camp et à faire agir les défunts comme des membres de la horde grandissante des zombies. Mais vous devez prendre en compte les goûts des participants ; certaines personnes n'aiment vraiment pas les zombies.

Le scénario est conçu pour trois joueurs afin que chacun puisse endosser le rôle d'un soldat et d'un scientifique. Rien n'empêche cependant d'être plus nombreux et de faire intervenir d'autres militaires et savants ; toutefois, les ajouts doivent se faire en respectant la proportion qui existe entre ces deux catégories. À six joueurs, on peut tenir le rôle d'un personnage et diriger aussi les zombies.

Après la répartition des personnages-joueurs, chaque soldat reçoit également une copie des caractéristiques de la zombie-mobile.

Il existe une telle diversité d'apparitions dans les films de morts-vivants que le Gardien doit préparer une longue liste de variations possibles, en ce qui concerne les descriptions des monstres. Cela devient particulièrement important pour les combats de masse, lorsqu'ils sont nombreux à s'approcher simultanément. Parler du zombie A et du zombie F ne suffit pas à restituer l'ambiance. Et, bien sûr, nous nous sommes abstenus avec joie de décrire individuellement les quelque quarante goules, en putréfaction, aux pieds trainants.

Le film risque de se transformer en court-métrage si les joueurs n'apprécient pas les scènes d'attaques de zombies. Le Gardien prendra soin de garder sous la main une autre projection possible, pour pallier à toute défaillance. Mais d'un autre côté, pourquoi alors choisir un film de morts-vivants ?

Le Gardien signale en début de partie que tous les personnages-joueurs sont habitués à voir de tels monstres et que ces derniers ne leur font plus perdre de points de Santé Mentale, en dehors des situations précisées dans le texte.

Que se passe-t-il ?

Nous sommes dans un futur proche. Les compagnies, les cités, les gouvernements nationaux se sont débarrassés de produits toxiques un peu partout. Mais ces substances n'ont pas provoqué de drames écologiques que les hommes auraient pu finalement réparer et en retirer une leçon pour l'avenir,

comme la fonte des calottes glaciaires, la destruction des forêts tropicales, la désintégration de la couche d'ozone. Non, au lieu de cela, ces substances empoisonnées ont réanimé les morts récents et leur nombre est tel que les vivants ne peuvent plus guère survivre qu'en pillant les centres commerciaux désertés.

Les zombies ne connaissent que la faim. Ils ne savent plus ce que sont famille et amis et n'existent que pour chasser et manger les humains. Et si leurs morsures ne tuent pas la victime immédiatement, c'est le venin injecté qui finit le travail. Même une petite blessure est suffisante pour entraîner la mort du terrien et le faire se relever, zombie à son tour.

Il ne reste que peu d'espoir à la poignée de survivants humains, car ces choses "attaquent et attaquent encore, poussées par leur inextinguible faim de chair humaine" comme l'expliquait le slogan publicitaire de la première version de *La Nuit des Morts-Vivants*.

L'histoire

L'aventure se déroule principalement à l'intérieur d'une enceinte protégée, dans une ancienne zone urbaine de ce qui fut les États-Unis. Les personnages-joueurs y ont été placés par le gouvernement fédéral qui semble, depuis, s'être évaporé ou avoir quitté la planète. Le personnel comprend trois scientifiques censés travailler sur les moyens d'arrêter le fléau ou de le contenir, et trois soldats qui gardent l'enceinte et récoltent des spécimens de zombies à l'extérieur.

Un agent gouvernemental, personnage non-joueur, supervise toute l'opération et permet au Gardien de s'exprimer directement dans la partie. C'est son joker et il ne sert pas à grand-chose dans l'aventure.

La marche du progrès

FONDU LENT : La mise au point se fait d'abord sur des générateurs ; on entend leur bourdonnement en fond sonore durant tout le film. Puis la caméra s'élève, traverse le plafond et s'arrête à l'étage supérieur. Des pas résonnent et s'approchent. Deux hommes et une femme entament une conversation à connotations médicales. Un mouvement de caméra montre leur dos en blouse blanche ; ils discutent à propos d'un patient étendu devant eux. Ils s'écartent ensuite et nous permettent de le découvrir. La musique joue les notes de la peur : c'est un zombie.



MORTS À L'ARRIVÉE 2

LES MORTS DU VOISINAGE

*Le Monde est devenu **Fou** !*

ILS VIVENT DE VOTRE CHAIR !!!

Avec **CHAD SPENCER** **JUDY ARNOLD** **JOHN BRITTON**
Réalisé par **JOHN MILLER** une Production **UNITED UNIVERSAL**

Alors que le générique démarre, les scientifiques poursuivent leur travail. L'affreux zombie, au visage déchiré qui se détache du crâne par lambeaux, est attaché sur une table au milieu de la pièce. Ses mâchoires claquent dans l'air chaque fois que quelqu'un s'approche et il lutte en vain contre les attaches de cuir et d'acier. On peut voir d'autres monstres, enfermés dans des cavités qui suivent la forme de leurs corps, dans d'énormes et grotesques blocs de verre blindé, complètement isolés. D'autres encore sont au fond de la pièce, arpentant sans fin leurs cellules individuelles.

Tout ce que le Directeur Artistique imaginait nécessaire à un laboratoire est présent : classeurs à tiroirs, table de dissection, grosses binoculaires, quelques micro-ordinateurs, beaucoup de plaquettes porte-échantillon, matériel de radio, etc.

Signalez que les soldats sont sortis pour aller chercher de nouveaux spécimens avec la zombie-mobile, le véhicule blindé spécialisé du laboratoire. S'ils ne sont pas dirigés par des joueurs-scientifiques, il est bon d'envoyer ces joueurs-soldats hors de la pièce pour cette scène et de les rappeler pour la suivante, *Le bolide de l'enfer*.

Une fois le décor ainsi mis en place, consacrez le temps nécessaire aux questions des joueurs et aidez-les à comprendre le film et l'environnement. L'affiche peut y aider. S'il le souhaite, le Gardien fournit une sorte de bulletin d'information sur les progrès foudroyants du fléau zombie.

Quand les joueurs n'ont plus de questions, revenez au film et aux scientifiques. Rappelez aux joueurs que ces personnes ont été passablement perturbées par les événements de ces derniers mois et annoncez clairement que chacune d'elles a un secret qu'elle a la folie de ne pas divulguer. Puis demandez à tous de faire un résumé de son travail de la semaine passée.

Gardien, gardez bien à l'esprit les secrets de chaque scientifique.

Cette scène doit permettre aux joueurs de se repérer, d'introduire les personnages-joueurs et de leur donner des raisons de se soupçonner mutuellement. Une fois que les scientifiques se sont fait leur rapport, enchaînez sur la scène suivante, *Le bolide de l'enfer*.

Le bolide de l'enfer

ENCHAÎNEMENT : C'est la nuit. Un gros véhicule blindé descend lentement sur ses nombreuses roues une rue, déserte, encombrée de gravats. Il longe l'épave d'une voiture et vient vers nous. On voit alors des dents aiguisées et une bouche ouverte peinte sur son nez. Il passe devant nous, nous dévoilant l'inscription *Zombie-Mobile* apposée sur son flanc.

Comme la scène précédente, celle-ci est destinée à introduire les personnages, dépeindre l'ambiance et donner quelques notions sur le comportement des zombies. Les membres de l'équipe doivent rentrer de la chasse avec au moins un spécimen intact. S'ils détruisent les quatre zombies prévus pour la séquence, il leur faudra en trouver d'autres ailleurs.

Jouez la scène, vite et crûment, mais allez jusqu'au bout de la procédure de capture. Des caractéristiques de zombies figurent en fin de scénario (pages 87-88).

Sur le toit, une tourelle pivote lentement. Le plan suivant montre l'intérieur plongé dans le noir où un soldat prêt au combat, le caporal Leary, surveille les environs avec un périscope équipé pour l'observation nocturne. Le conducteur est le

Zombies

Les films de zombies sont à la fois, les plus pures images et le thème le plus abominable de tout le cinéma. L'histoire, rituelle, est à coup sûr la même de long métrage en long métrage : une force extérieure, que la science ou la technologie a mis en marche (mais ne sait pas arrêter) relève les morts et les envoie errer à la recherche de vivants à dévorer. Presque tout l'intérêt du film repose sur le contraste entre ce qui bouge et ce qui devrait rester immobile, une idée parfaitement adaptée au film et à la vidéo.

Les zombies parodient sinistrement l'existence humaine et la restreignent au déplacement et à la recherche de la nourriture. Réducteurs, les films refusent toute valeur à l'homme et dénie l'existence de l'âme. Ils présentent une version de la résurrection qui ne saurait séduire un chrétien.

En cours de projection, nous découvrons aussi que les récentes victimes des zombies deviennent à leur tour des monstres et augmentent ainsi les forces des morts à un rythme terrifiant. Le film de zombie contient généralement au moins une scène où l'un des protagonistes, infecté, se retourne contre ses anciens alliés. À la fin, il est évident que rien ne peut endiguer l'expansion continue du fléau et que les morts-vivants vont donc triompher. L'humanité est condamnée.

Ces films sont les plus dénués de morale ou de réflexions éthiques : ce sont des cauchemars délibérés et ils finissent en hurlements et réveil comme tous les mauvais rêves. Malgré tout, les meilleurs contiennent quelques pépites d'humour noir et d'observation psychologique ; ces scènes (et les effets spéciaux gore) sont



celles dont parlent les fans de ce cinéma.

Beaucoup de petits budgets ont recours aux zombies pour incarner leurs monstres. Ils ne nécessitent, en effet, pas l'utilisation de maquettes animées complexes et coûteuses. Pour citer une observation astucieuse "Quand ils marchent, les morts présentent une ressemblance frappante avec les vivants." Un peu de poudre de riz, de latex et quelques litres d'hémoglobine et voilà des zombies, beaucoup de zombies.

Tous les films de ce genre n'ont pas nécessairement manqué d'argent. Le récent remake de *La Nuit des Morts-Vivants* mettait en scène les seuls zombies qui ressemblaient effectivement à des cadavres animés. Moins de vingt litres de faux sang furent utilisés pour le tournage, à comparer aux 200 litres consommés en moyenne par un film d'horreur produit à Hollywood. *Le Retour des Morts-Vivants* présentait aussi un assortiment de créatures extrêmement réalistes, en particulier la poupée animée d'un cadavre complètement décharné, un travail magnifique.

Les films de zombies cannibales comprennent *La Nuit des Morts-Vivants* (1968), *Dawn of the Dead* (1979), *Zombie* (1979), *Day of the Dead* (1985), *Le Retour des Morts-Vivants* (1985), *Redneck zombies* (1988) et *La Nuit des Morts-Vivants* (1990). On peut aussi trouver de l'intérêt à *Hard Rock Zombies* (1984), *The Dead Pit*

(1990), *Bikers vs. The Undead* (1989), *Fear No Evil* (1981), *City of the Walking Dead* (1980) et *Breakfast at the Manches-ter Morgue* (1974).

Et autres post-apocalyptiques

Quelle que soit l'influence de certains films de zombies cannibales, ils s'inscrivent dans une logique de l'apocalypse qui a connu plusieurs approches.

Une catégorie cinématographique similaire présente aussi un petit groupe d'humains qui résistent dans un labo scientifique mais, cette fois-ci, ils sont éliminés, un par un, par une unique créature extraterrestre, le plus souvent protéiforme. C'est la situation de l'excellent *Alien*, mais l'action se déroule généralement au sol, non dans l'espace, et les décors, pourtant issus de l'école de recyclage des vieux plastiques de *La Guerre des Étoiles* sont moins bons. L'apocalypse est aussi traitée par les films tel *The Road Warrior*. Ils se déroulent dans le désert après la disparition de la civilisation et mettent en scène des héros (souvent l'épée à la main) qui surpassent et détruisent une succession d'adversaires humains et humanoïdes peu admirables.

Le cliché de jeu de rôle, qui permet à des gangs violents d'arpenter librement une mégapole féroce, dérive de *Blade Runner*. Mais ce film n'a pas laissé de boutures, probablement parce que fabriquer et peupler de tels décors revient cher.

Toutes ces apocalypses étaient habituellement dues à une guerre nucléaire totale. Comme cette hypothèse a beaucoup perdu de sa crédibilité, les justifications se sont reportées avec un bel ensemble sur une contamination générale.

soldat Williams ; son visage est caché par ses lunettes de vision nocturne qui le font ressembler à un énorme insecte. À sa droite est assis le sergent Connors, lui aussi casqué des mêmes lunettes. Il étudie une carte de la ville. La caméra nous présente les images vertes (avec des mesures d'apparence technique en incrustation) vues par chaque homme.

"Pourris multiples à neuf heures" murmure Leary. "Plutôt intenses d'ailleurs. Balacent plein de chaleur ; z'ont p't'être bouffé quelqu'un cette semaine." Connors tire une dernière bouffée de sa cigarette et l'écrase.

Williams prend à gauche, passe sous des arches de plastique jaune et s'arrête dans un parking. L'équipe sort et verrouille le véhicule. Nous passons à *La Capture des Zombies* et vous pouvez donc lire l'encart les concernant aux joueurs. Il est important qu'ils aient bien compris que leurs personnages doivent ramener des zombies intacts. À eux de jouer.

Ils sont équipés des armes indiquées dans la section *Caractéristiques* (page 88) et des capuches à zombies, menottes et filets mentionnés dans l'encart intitulé *Zombies* (page précédente).

Il n'y a pas de carte du restaurant. Considérez que c'est un rectangle partagé en trois pièces égales : la salle, la cuisine et la réserve.

Quatre zombies se tiennent à l'intérieur. Ils errent sans but, trébuchent sur les tabourets, tombent dans les poubelles, etc. Quand les soldats arrivent, ils se dirigent tous vers la chair fraîche. Demandez aux joueurs ce que leurs personnages entreprennent de faire et approchez les zombies qui essaient de manger tout ce qui vit. Accordez quelques instants pour qu'un plan d'action soit rapidement établi, puis avancez et mordez.

Un des zombies est extrêmement mûr et éclate dès qu'une balle l'atteint. Il se déchire et répand sur le sol du restaurant tripes et liquides fermentés qui forment une flaque gluante et abominable. Ce spectacle coûte 0/1D4 points de SAN.

Dîner et spectacle

FONDU ENCHAÎNÉ : Les scientifiques et les soldats prennent leur dîner. Ils sont installés à la même table, les deux groupes se faisant face. B. James Terwilliger préside en tant que chef de l'opération ; c'est le personnage non-joueur. Il est le seul à porter une chemise kaki avec des épaulettes ; on le verra toujours ainsi vêtu.

Terwilliger complimente le Dr. Witwer sur la nouvelle version de son ragoût toujours aussi goûteux, puis se tourne vers le Dr. Smith, "Alors, Dr. Smith, j'ai cru comprendre que vous aviez du nouveau ?"

Annoncez à l'interprète du Dr. Smith qu'il peut parler de son appareil secret et faire une démonstration. C'est maintenant lui qui prend en main cette réunion.

Laissez-le faire son exposé comme il l'entend. Il a besoin d'un zombie de démonstration et de la télécommande qui se trouve dans son laboratoire. Les autres personnages-joueurs seront certainement prêts à lui apporter leur aide ou sinon Terwilliger voudra savoir pourquoi ils refusent. Ce dernier devrait aussi expliquer aux soldats que la réussite du médecin va créer de nouveaux besoins en matériel pour la fabrication des appareils, et demander plus de sorties en ville.

La démonstration peut bientôt commencer. Joslyn vient d'amener un zombie attaché sur un lit roulant. Smith apporte son système de télécommande pour zombie, un petit carré de plastique noir de la taille d'une calculatrice avec des fils et des voyants lumineux d'un côté et, de l'autre, une pointe barbelée acérée. Laissez les personnages-joueurs réagir.

Smith s'avance vers le zombie couché sur le dos. Le monstre regarde dans sa direction et grogne à son approche. Confiez une photocopie du *Discours de Smith* à son joueur pour qu'il en fasse la lecture et réponde aux questions de ses compagnons. Un des joueurs peut prendre un moment le rôle du zombie et réagir aux gestes de Smith.

Pour finir, Terwilliger se lève et applaudit. "Mon Dieu, Dr. Smith, c'est merveilleux ! Je n'ai jamais rien vu de pareil ! Maintenant, pardieu, nous pourrions mettre quelque chose dans notre rapport au quartier général !" Il ordonne aux soldats de se tenir prêts à faire de la récupération en ville pour le Dr. Smith dès le lendemain matin, avant le lever du jour. Mon Dieu !

L'hôpital

ENCHAÎNEMENT : Le soleil du matin se déverse avec éclat sur les toits de la ville déserte, alors que la Zombie-Mobile descend tranquillement la rue qui mène à l'hôpital. L'équipe ne s'y est rendue qu'une seule fois jusqu'à présent, lorsque le laboratoire avait un besoin désespéré de médicaments. Les zombies pullulent à cet endroit où tant de gens ont succombé au fléau.

Derrière les murs du vieil hôpital Ste Ténèbres, le parking est rempli de voitures rouillées qui se couvrent déjà de sable et de terre. Ça et là, de la végétation se développe dans les rainures des capots ou des coffres. Les véhicules dont les portes sont ouvertes ou les fenêtres cassées cachent certainement des zombies à l'affût.

L'allée menant à l'entrée principale est toujours dégagée. Sur un jet d'idée réussi, Connors ordonne à Williams de forcer une barrière avec le VAB et de le garer en travers des portes des urgences pour les bloquer. William y parvient sur un jet réussi de Conduire VAB. (S'il échoue, le véhicule ne coince pas les zombies, mais un entassement de meubles pourrait aussi faire l'affaire.)

"Il est peut-être possible de maintenir à l'extérieur ceux qui se terrent dans les voitures," explique Connors. "Ils mettent des jours à comprendre comment passer par-dessous ou par-dessus les choses," ajoute-t-il.

Leary et William hochent la tête. Ils savent bien que ce n'est pas tout à fait vrai, mais cela les retiendra bien une heure ou deux. Williams esquisse un sourire. "Eh, Sergent, un zombie finit toujours par comprendre comment, parce qu'il n'arrête jamais d'essayer."

La mission consiste à atteindre le laboratoire d'analyses et à en rapporter tout ce qui figure sur la liste fournie par Smith.

Discours de Smith

Mesdames et Messieurs, vous allez être, bien sûr, les premiers témoins de ce qui, en temps ordinaires, serait considéré comme un miracle.

D'abord nous saisissons le sujet par le front et l'immobilisons. Ensuite nous enfonçons la pointe, l'électrode de contrôle, directement dans le lobe préfrontal à travers la tempe, là où la boîte crânienne est la plus fine.

Soyez rassurés ; même si le zombie n'aime pas cette opération, il n'en éprouve aucune douleur. Les zombies ne connaissent pas la douleur. Ha ! Ha ! Ha !

Bien. Je mets maintenant en marche le récepteur de contrôle par cet interrupteur. Le zombie devient de moins en moins agressif, comme vous pouvez le constater, et il se montre bientôt calme et docile.

L'autre appareil est l'émetteur. Sa taille réduite permet de le porter à la ceinture ou de le glisser dans une poche. Je le mets maintenant en marche. Hmmm. Vous voyez le frisson qui s'empare alors du corps du zombie mais le voilà de nouveau calme. Il attend mes ordres !

Witwer, cher collègue, détachez-le, s'il vous plaît.

Voilà. Comme vous pouvez le constater, le zombie est entièrement libre et pourtant il ne fait rien. Maintenant, regardez bien.

L'émetteur que j'ai à la main est équipé d'un petit levier de contrôle, très semblable à ceux qu'on utilise pour les jeux sur ordinateur. Un coup léger sur le joystick et — tan ! tan ! — le zombie se lève.

Je l'envoie maintenant en avant pour un pas, deux pas, trois pas et stop !

Un pas en arrière maintenant, deux pas et stop ! Alors, Mesdames et Messieurs, qu'en pensez-vous ?

Ah ! Hmmm. Il peut aussi tourner à gauche, comme vous le voyez, mais pas à droite. Je ne sais pas encore pourquoi. Mais, regardez, je peux le ramener à sa couche et — tan ! tan ! — le zombie s'allonge.

Voilà mon triomphe, Mesdames et Messieurs ! Pour aller plus loin, je vais avoir besoin qu'on me fournisse quantité de matériel sophistiqué. Sergent Connors, peut-être est-ce que vous pourriez me rendre ce service demain ?

Enchaînements

1. Un zombie se dresse et trébuche vers la caméra, les mains avidement tendues en avant.
2. Plusieurs zombies se jettent sur les murs de l'enceinte. Ils ne peuvent rien contre les parois hautes et épaisses, mais ils continuent de les frapper de leurs poings.
3. Un homme ouvre un store vénitien. On ne voit pas son visage mais il porte une chemise kaki avec des épaulettes. La vue plonge de plusieurs étages. À l'extérieur, de l'autre côté d'un mur élevé, rôdent des morts-vivants. L'un d'eux aperçoit l'homme, puis un autre, et un autre. Quelques minutes plus tard, c'est toute une meute de zombies qui se précipite encore et encore contre les murs.
4. Un homme zombie s'agenouille lentement contre la paroi et retire une poignée de terre, puis une autre, et une autre.
5. À un autre endroit de la muraille, une femme zombie s'accroupit lentement et arrache une poignée de terre, puis une autre, et une autre.

Ce faisant, les soldats traversent divers endroits. Le Gardien peut en ajouter ou en changer à sa guise.

Les urgences

Derrière le guichet, un squelette presque complètement nu est affaissé sur un siège tournant. Il présente encore quelques morceaux de cartilage, de muscles et des croûtes de sang. Il est complètement inoffensif.

"Réservée au gardien"

Alors qu'ils se dispersent pour effectuer une reconnaissance des couloirs suivants, demandez à Leary de faire un jet d'Écouter. Une réussite lui permet d'entendre des coups étouffés derrière une porte étiquetée "Réservée au gardien". Elle n'est pas fermée à clé mais est bloquée par quelque chose à l'intérieur. Quand Leary fait jouer la poignée, les coups deviennent plus forts, plus désespérés.

Faites faire un jet d'Idée à Leary sans qu'il puisse en voir le résultat.

Sur une réussite, Leary reconnaît le rythme stupide et brutal du zombie qui s'est coincé quelque part et n'arrive pas à se libérer.

En cas d'échec, annoncez au joueur que Leary est sûr que des survivants se trouvent à l'intérieur et qu'il entend maintenant une voix très affaiblie. Un jet réussi de Baratin peut se révéler nécessaire pour convaincre les autres de venir s'occuper de ces gens.

Le battant est coincé par un amas de mobilier qui ne représente qu'une FOR de 20, mais les zombies n'ont fait que pousser sur le tas sans jamais penser à le tirer. Maintenant, les soldats vont faire le travail à leur place. Une chaise se débloque brusquement et ceux qui forcent sur la porte doivent réussir un jet sous DEX x 3 pour ne pas tomber en avant, le nez contre le carrelage. Il est possible que le troisième soldat tienne une torche électrique ou une arme, à son choix. Quand chacun connaît bien sa position, passez au plan suivant.

Devant les sauveteurs se dressent trois zombies qui commencent à tituber vers eux. Le premier n'a plus de peau sur le crâne et il est habillé pour subir une opération : une blouse avec une ouverture sur la poitrine. Son thorax a été ouvert et on voit le cœur qui pend au milieu des côtes cassées. Le deuxième, complètement dévoré des pieds à l'abdomen, se traîne sur les mains en direction des soldats. Le troisième est habillé comme un chirurgien mais sa gorge a été arrachée et le manche d'un scalpel dépasse de son orbite droite.

La vue de ces zombies ne provoque pas de perte de Santé Mentale, mais ils attaquent dès le premier round alors que les soldats tombés à terre ne peuvent qu'esquiver. Si celui qui est resté à l'arrière a son fusil en main, il peut tirer, sinon il doit laisser tomber sa torche et basculer son arme en position ; il ne peut donc s'en servir qu'après le premier assaut.

Le labo d'analyses

Les soldats arrivent devant l'escalier et les ascenseurs de service. Ces derniers sont inutilisables sans électricité. Une carte des lieux est affichée et montre que le laboratoire d'analyses se trouve au deuxième étage, non loin de l'escalier.

Si les personnages-joueurs veulent visiter d'autres endroits, c'est au Gardien d'y mettre en place des occupants. En gravissant prudemment l'escalier, ils n'y font pas de rencontres. Quand ils s'approchent du deuxième étage, ils entendent les frottements de pieds et les grognements qu'ils ont appris à associer aux créatures. Demandez si quelqu'un veut jeter un coup d'œil par le hublot de la porte anti-incendie.

Au-delà, le hall est rempli de zombies. À l'autre bout, derrière une douzaine de monstres, une porte est marquée "Analyses".

Les soldats peuvent se frayer un passage par les armes ou bien changer d'étage et essayer de creuser un accès dans le plafond ou le plancher. Ils peuvent aussi trouver une toute autre solution au problème.

S'ils choisissent le hall, il vous faut mettre en scène un combat contre douze zombies. L'endroit est large de cinq mètres et la salle d'analyses est à dix mètres de l'escalier. Même une douzaine de zombies ne devrait pas représenter un problème pour des soldats expérimentés, armés de fusils automatiques. Les monstres se dandinent vers les arrivants par trois de front, sans trop d'ordre, et les balles peuvent atteindre les deux premiers rangs. Sauf autre indication des joueurs, considérez que les soldats tirent haut, à la tête, par rafale de trois balles. Il y a trente balles par chargeur et les soldats en portent dix chacun.

Les grenades au phosphore ont toutes les chances d'incendier le bâtiment si elles sont utilisées à l'intérieur.

S'ils essayent de passer par le plancher ou le plafond, faites faire les jets appropriés (Grimper, Mécanique, etc.). Dans tous les cas, dès qu'ils sont entrés dans le laboratoire, passez à la scène qui suit.

Dans le labo

Le laboratoire d'analyses est sombre, silencieux et assez bien rangé. Les volets sont baissés. Les torches révèlent sur tout le pourtour de la pièce des étagères et des présentoirs remplis des articles demandés par Smith : solutions, instruments de chirurgie et de diagnostic, livres de références et autre équipement médical. Les indications fournies sont précises et sans ambiguïté quand on les relit soigneusement avec le matériel en main. Le contenu de la liste est sans importance pour l'aventure.

Rassembler tout le matériel demandé prend une vingtaine de minutes. Étant donné les circonstances, c'est du travail rapide, digne des *Special Forces*.

Petit discours du Dr. Smith

J'espère qu'aucun d'entre vous n'est jaloux de mon succès. Y parvenir m'a demandé beaucoup de sacrifices.

J'ai pu équiper les vingt zombies qui occupent les cellules de mon boîtier de commande.

Quand Connors et ses hommes rentreront, j'aurai assez de matériel pour en construire une centaine d'autres.

Je rêve du jour où nous parviendrons à monter sur tous les zombies des boîtiers autonomes de contrôle avec la même facilité qu'avaient les naturalistes pour apposer un traceur radio sur les animaux.

Dans ce futur glorieux, l'humanité retrouvera sa place et la nouvelle civilisation mesurera la puissance mécanique en zombies-moteur et plus comme autrefois en chevaux-vapeur !

Enchaînements, suite

6. Un plan rapide sur les générateurs du sous-sol pour nous rappeler d'où vient le bruit qui domine le fond sonore du complexe expérimental.
7. Dans l'obscurité, l'homme zombie continue de creuser avec ses mains au pied du mur. Le trou est maintenant presque aussi haut que lui.
8. Dans l'obscurité, la femme zombie est recouverte de terre par l'effondrement des parois de son trou. Cela ne fait aucune différence : elle continue de creuser, presque comme si elle nageait sous la terre, vers le sang frais qui l'attend.

Dans la pièce, les soldats trouvent six bocaux contenant chacun un embryon humain sur un jet réussi de Trouver Objet Caché. Alors qu'ils les examinent, les fœtus se mettent à bouger lentement ; ce sont des zombies ! Tout le monde perd 1/1D3 points de SAN.

Un zombie sort d'une armoire et attaque les soldats à un moment jugé propice par le Gardien. S'ils se sont jusqu'à présent bien débrouillés, laissez-les tranquilles ; ils sont de toute façon condamnés.

Une fois que les hommes ont récupéré ce qu'ils étaient venus chercher, ils quittent l'hôpital comme ils sont venus. Les infirmières zombies, docteurs, ambulanciers, etc., ont senti ou non leur présence, selon la préférence du Gardien. Une fois qu'ils ont rejoint le VAB, ils sont en sécurité.

Après avoir fermé la porte, Connors allume une cigarette, inspire profondément et annonce "OK, retour à la base."

Problèmes de commandes

FONDU ENCHAÎNÉ : C'est la nuit. Smith, Joslyn et Witwer sont réunis dans le laboratoire du premier ; ils semblent très fatigués. Un zombie est attaché sur la table d'opération. Smith enfonce une des électrodes de contrôle dans la tête du monstre. Il bricole dessus tout en continuant la conversation.

Il s'agit encore d'une scène calme entre scientifiques. Les joueurs n'ont qu'à improviser une discussion entre les divers intervenants, poser des questions, faire des commentaires et parler de leurs relations avec Terwilliger et les soldats.

Alors qu'il prépare le nouveau sujet pour l'implantation, Smith laisse tomber l'électrode de contrôle. Après l'avoir examinée avec soin, il hausse les épaules et décide qu'il n'y a pas de mal.

L'électrode est enfoncée et le zombie animé. Soudain, ce dernier se jette sur le scientifique le plus proche ; déterminez de qui il s'agit avec les dés. Dans cette pièce encombrée, le zombie a 75 % de chances de s'assurer une prise. En cas de réussite, il mord au deuxième round. Juste après, il est parcouru d'un spasme et s'immobilise. Sa tête explose soudain : une pluie de pus, de débris d'os et de cervelle asperge la pièce et couvre les scientifiques d'une couche immonde. Ils en perdent 1/1D3 points de SAN.

Demandez à chacun ce qu'il veut faire ou dire.

Pas d'en-cas entre les repas

Aucun personnage-joueur ne figure dans cette séquence. Lisez cette section aux joueurs.

ENCHAÎNEMENTS RAPIDES DE PLANS : C'est la nuit. Terwilliger, le chef de l'opération, marche dans un couloir, en emprunte un autre puis un troisième. Il porte son ensemble kaki habituel et rayonne de son enthousiasme coutumier. Il siffle "Camptown Races." Il ne lui vient pas à l'idée qu'il est

peut-être le seul homme au monde à connaître cette chanson ou même à être capable de siffler.

Il arrive à la cuisine du mess et regarde autour de lui. Elle est déserte, bien qu'une nouvelle chaudronnée de ragoût mijote sur un des fourneaux. Il renifle, l'air appréciateur, mais laisse retomber le couvercle. Il veut autre chose.

(Le Dr. Witwer, cuisinière attitrée du mess, est actuellement recouverte de cervelle de zombies et s'active de façon beaucoup moins appétissante.)

Il ouvre lentement la porte du réfrigérateur. Nous nous attendons un peu, lui aussi peut-être, à ce qu'un zombie en jaillisse mais il n'y a là que de la nourriture. Il sort du pain de mie, un pot de mayonnaise et de la laitue fraîche du potager de survie que le Dr. Witwer a installé sur le toit. Il ne trouve pas de viande.

Il farfouille dans le garde-manger et les placards mais sans succès. Il se tourne vers la chambre froide toujours en sifflant. "OK, Je vais me cuisiner quelque chose."

Il y jette un coup d'œil et hurle. La musique de la peur démarre sur la bande son.

Dans la pièce glacée, trois zombies sont suspendus à des crochets de bouchers. L'un d'entre eux a été dépouillé de toute la chair au niveau des bras, des jambes et du torse. Sur une table s'entassent les pièces de viande emballées. Notre héros claque la porte, se plie en deux et vomit sur le carrelage de la cuisine.

Au loin, on entend la zombie-mobile qui rentre et son moteur que l'on coupe. Les portes arrières s'ouvrent et se referment en claquant. Terwilliger titube en direction du bruit. "Connors !" hurle-t-il. "Connors !"

Fondu au noir.

Les morts touchent au but

CHAMP CONTRECHAMP : Les soldats pénètrent dans le laboratoire avec de grosses boîtes pleines du matériel demandé. Ils sont effarés de voir les scientifiques couverts de purée de zombie. Si Smith est encore en vie, il essaye d'expliquer ce qui est arrivé ou de dénier toute responsabilité.

Pour ne pas prendre les scientifiques pour des zombies, les soldats doivent réussir un jet d'Idée. Ceux qui échouent laissent tomber leurs boîtes et mettent leur M16 en position de tir, mais ne s'en servent pas.

Terwilliger arrive à ce moment-là en criant et vomissant. "Connors", barrit-il, "Connors, il n'y a plus de viande ! Ces fumiers nous ont fait bouffer les Pourris !"

Tout le monde, sauf Witwer, perd 1/1D6 points de SAN. Les soldats ont un choix immédiat à faire. Avant qu'ils puissent se consulter, faites inscrire sur un bout de papier par chaque joueur si son personnage discute ou ouvre le feu.

La capture des zombies

Les capuches à zombies font partie de l'équipement standard du complexe. Elles sont en cuir et se ferment par l'arrière. Les soldats préfèrent celles à large fermeture velcro pour une question de rapidité d'emploi. Elles bloquent la vue, l'ouïe et l'odorat. Les créatures n'ont pas besoin de respirer.

Mais il faut d'abord capturer le zombie. Cela nécessite de l'isoler et de l'attirer vers un humain immobile qui fait office de "chèvre", pendant que deux hommes cachés sur les côtés attendent de sauter sur ses bras et de les tordre en arrière pour les menotter. Celui qui avait servi d'appât seconde alors celui qui semble s'en sortir le moins bien, ou passe lui-même les menottes.

L'équipe enfonce ensuite le zombie dans un sac de nylon solide, le referme avec une corde nouée et pend le paquet à l'arrière du VAB. Le seul ennui prévisible, c'est quand une des mains se détache. L'équipe doit alors détruire ce zombie et en chercher un autre.

Si quelqu'un tire et touche

Si un soldat touche un des scientifiques, la balle se fiche dans un grand tableau électrique installé derrière eux. Des étincelles jaillissent, des arcs électriques se forment et des coupe-circuit cliquent. Le bourdonnement des générateurs s'arrête et le laboratoire est baigné de silence pour la première fois depuis le début du film.

"Bon Dieu !" s'exclame Joslyn. "Les générateurs ! Il faut remettre les générateurs en marche !" Voilà la seule réplique importante de Joslyn notée dans le script. Espérons qu'il pourra en tirer un effet maximum.

Vous vous souvenez de tous ces zombies équipés de télécommande qui séjournent dans les cellules. Quand les générateurs cessent de fonctionner, ils sont pris de la même crise d'agressivité que celle du zombie piqué par l'électrode endommagée. Ils n'explorent pas mais arrivent tout de même à fracasser les portes de leurs cellules. Des monstres encore plus féroces qu'à l'habitude envahissent maintenant le laboratoire plongé dans la plus totale obscurité.

Si personne ne tire ou ne touche

Si aucun des soldats ne tire, ou si personne ne touche, il ne se passe rien de grave. Terwilliger bredouille à propos de sa découverte. À l'exception de Witwer, tout le monde est, bien sûr, stupéfait. Elle se lance dans une harangue.

C'est le seul discours prévu pour elle. Espérons qu'elle pourra en tirer le maximum. Voir le *Discours de Witwer* en encadré.

Laissez chacun répondre à sa guise. C'est l'occasion de sortir les grands sentiments. Ramenez tout le monde vers des préoccupations plus terre à terre en signalant qu'ils entendent des bruits de verre brisé et des piétinements de zombies. Ceux de l'extérieur sont parvenus à franchir l'enceinte.

Les générateurs s'arrêtent brusquement de manière inexplicable. Décrivez les craquements produits par les portes des cellules qui éclatent. Les humains entendent aussi les morts qui se déplacent dans le complexe, renversent les objets et se rapprochent.

La fin de l'humanité

Que les soldats tirent ou non, la fin reste la même. Le complexe grouille maintenant de zombies. La suite du scénario n'est plus qu'un bain de sang avant la victoire inéluctable des monstres. Si cela plaît aux joueurs, continuez les combats jusqu'à la mort de tous les humains présents. Il n'y a pas seulement vingt ou quarante zombies échappés des cellules, mais des centaines, peut-être des milliers de zombies venus de l'extérieur qui ont fini par réussir à s'introduire.

Quelle fin déprimante ! Le Gardien peut laisser les personnages-joueurs qui parviennent à regagner le VAB défoncer les portes coulissantes du complexe et fuir, fuir jusqu'à la fin dans ce désert désolé qu'est le Nouveau Monde Mort.

Mais il y a peut-être tellement de zombies que même le VAB ne peut se frayer un chemin. Il cale. La force des corps qui se pressent le renverse lentement. Des centaines de créatures se

contorsionnent près du véhicule retourné, comme des serpents dans un trou profond. Les survivants ne peuvent sortir. Ils sont pris au piège jusqu'à la mort.

Enchaînements, fin

9. La femme zombie se dresse à la fenêtre où se tenait Terwilliger, et observe. En bas s'étend un océan de zombies, des visages cadavériques à l'infini. La caméra plonge sur eux, fait un panoramique et enchaîne sur un fondu au noir. Générique.

Les zombies

Les mangeurs de chair de ce scénario diffèrent de ceux présentés dans les règles de L'Appel de Cthulhu. Tout d'abord, ils n'ont pas été créés par la magie mais par une contamination chimique et radioactive. Cette double pollution a fait naître une sorte de maladie contagieuse transmise par la salive et inoculée par les morsures des zombies.

La tactique d'attaque du zombie consiste à attraper et ensuite à mordre. Même si la victime finit par s'échapper, la morsure a injecté le poison.

La personne mordue doit résister à un poison de Toxicité égale à la CON du zombie. Si elle y parvient, elle soustrait à ses Points de Vie la moitié de la Toxicité, mais la totalité en cas d'échec. Ceux qui meurent du poison zombie se relèvent après un nombre de minutes égale à 20 - CON initiale. Si quelqu'un est ainsi tué, autorisez le joueur à prendre le rôle du nouveau zombie afin de pourchasser ses anciens alliés qui l'ont laissé mourir.

Quand un individu est tué par plusieurs zombies, il risque d'être mis en pièces et dévoré vivant bien avant de pouvoir se relever. Dans ce cas, le personnage est définitivement hors-jeu.

Une fois que les zombies ont agrippé leur victime, ils ne s'occupent plus que de la dévorer et perdent tout intérêt pour ce qui les entoure. Il est facile de surprendre un zombie en train de manger.

Pour tuer un monstre, il faut isoler le cerveau du reste du corps. Les parties coupées cessent de fonctionner. Une fois le cerveau anéanti, le zombie s'effondre. Si vous localisez les blessures, 5 points de dommages dans la tête détruisent cet organe.

La plupart des armes n'infligent aux zombies que la moitié des dommages déterminés et les armes d'empalement 1 seul point par coup porté.

La plupart des zombies conservent quelques traits de leur vie antérieure : un ancien militaire peut saluer tout ce qui porte l'uniforme, par exemple. Et ils hantent les endroits qu'ils aimaient autrefois : centres commerciaux, théâtres, maisons, parcs, etc. Mais, bien sûr, rien ne peut les distraire d'un bon repas d'humain qui viendrait à passer.

Discours de Witner

Ouais, vous avez mangé du Pourri. Ça ne peut pas faire de mal. Je pensais que cela allait vous rendre forts comme des hommes devraient l'être. Je ne peux pas vous donner du sang comme il siérait à des guerriers. Mais quand même, vous vous êtes gorgés des cadavres de vos ennemis et avez survécu pour vous en vanter.

S'ils peuvent vivre de notre chair, nous pouvons vivre de la leur. Ils ne sont pas humains ; même les cochons sont plus malins qu'eux. Ce sont des Pourris. Dieu nous a pris tout le reste mais il nous les a laissés.

Mangez ! Mangez avec moi ! Mangez-les en connaissance de cause, comme vous auriez toujours dû. Je vous prenais pour des faibles. Prouvez-moi que j'avais tort.

Caractéristiques

		Moyennes
FOR	3D6 x 1,5	15-17
CON	3D6 x 1,5	15-17
TAI	3D6	10-11
INT	2D6 + 5 ÷ 3	4
POU	1	1
DEX	2D6	7

Déplacement : 6.

Bonus aux Dommages : + 1D4.

Points de Vie : 13-14.

Armes : Lutte 45 %, spécial ; Morsure 70 %, 1D3 + venin.

Armure : Aucune, mais les armes d'empalement ne font que 1 point de dommages par attaque et les autres seulement la moitié des dommages.

Perte de SAN : Voir un zombie fait perdre 1/1D8 points.

ZOMBIES EN STOCK

Zombie	FOR	CON	TAI	DEX	PV
1	19	18	12	8	15
2	20	12	15	4	14
3	18	22	16	6	19
4	16	16	9	4	13
5	19	13	12	5	13
6	22	13	11	6	13
7	16	16	13	7	15
8	18	18	14	6	16
9	19	15	11	4	14
10	17	16	12	4	14

Les personnages-joueurs

Bien qu'il n'y ait que six personnages-joueurs prévus, le Gardien peut donner la taille qu'il souhaite à l'installation. La situation classique ne met cependant en scène qu'une poignée d'individus ; leur petit nombre indique déjà qu'ils sont condamnés ou sur le point de l'être.

Carl Joslyn



Il cherche un remède au fléau zombie. Il n'aime pas la compagnie des soldats mais ils sont bien pratiques pour combattre les zombies et il garde donc ses opinions pour lui. C'est maintenant devenu une routine : avec Smith et Witwer, vous vous réunissez aujourd'hui pour discuter de vos résultats de la semaine passée, mais comme d'habitude personne n'a de révélations intéressantes à faire. Smith est devenu fou et Witwer a perdu tout espoir. Ces réunions servent juste à vérifier que les autres ne sont pas encore devenus des cinglés dangereux.

Directeur nominal des recherches, Smith est devenu le chef de fait de l'opération et, jusqu'à présent, il a su garder l'affaire sur ses rails.

Son secret : Il a découvert un sérum qui contrecarre le poison dans la salive des zombies. Trois jours auparavant, il s'est injecté ce contrepoison puis de la salive des goulés. Pour l'instant, il n'a noté aucun effet indésirable ; pas même une rougeur ! La prochaine étape consiste à utiliser les renseignements apportés par le contrepoison pour mettre au point un moyen d'arrêter la réaction qui anime les Pourris ; heu... les zombies. Si le traumatisme cérébral n'est pas trop important, l'humanité sera sauvée.

DR. CARL JOSLYN, 29 ans, savant pas si fou

FOR 12	CON 13	TAI 15	INT 17	POU 13
DEX 12	APP 10	ÉDU 22	SAN 45	PV 14

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Scalpel 35 %, 1D3 + bd.

Compétences : Biologie 65 %, Chimie 75 %, Médecine 85 %, Pharmacologie 75 %, Premiers Soins 65 %, Toxicologie 75 %.

Citation : "Arrête de bouger maintenant. J'ai juste besoin d'un échantillon."

Chris Williams, 1ère classe

Il s'est engagé pour gagner l'argent qui lui permettrait de faire des études et il a choisi les Special Forces parce que c'était ce qu'il y avait de plus dur (et cela ne peut pas faire de mal sur un CV). Les événements ont fait le reste. *Les Morts se Relèvent !* ont annoncé les gros titres. Et puis tout a été fini. Il est maintenant le conducteur de la zombie-mobile, le VAB que l'équipe utilise pour récolter les spécimens demandés par les scientifiques. Il pense à sa famille, à ses amis, à tout ce qu'il a jamais désiré, à tout ce qui a disparu sans qu'il puisse comprendre pourquoi. Il pense aussi que les scientifiques sont des avortons détraqués qui n'ont pas le début du commencement d'un espoir de trouver quelque chose d'utile. Mais ce sont quand même des humains, surtout Witwer. Les autres gars s'en sont aperçus aussi. Il surveille donc tout le monde au cas où quelqu'un se laisserait aller à une grosse bêtise.



Son secret : Si les choses tournent vraiment mal, il emmène Witwer au VAB, éventuellement sous la menace d'une arme. Il y a un gratte-ciel au centre ville qu'il est facile de transformer en un bunker définitivement inaccessible aux zombies.

SOLDAT CHRIS WILLIAMS, 21 ans, conducteur de VAB

FOR 14	CON 15	TAI 15	INT 17	POU 16
DEX 16	APP 12	ÉDU 14	SAN 67	PV 15

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Capuche à zombie 75 %, emprisonne la tête d'un zombie dans un sac de cuir ; Coup de Poing 25 %, 1D3 + bd ; Couteau de combat 35 %, 1D4 + 2 + bd ; Fusil d'assaut M16A2 45 %, 2D8.

Autre équipement : 10 chargeurs de trente balles, 4 grenades au phosphore, amphétamines, MRE, menottes, sac à zombies.

Compétences : Baratin 55 %, Conduire VAB 85 %, Discrétion 45 %, Écouter 55 %, Garder les Zombies 75 %, Mécanique 55 %, Mettre des Menottes 75 %, Premiers Soins 45 %, Se Cacher 45 %.

Citation : "Qu'est-ce que je fais avec cette bande de dégondés ?"

David Smith, Dr.

Quand la civilisation menaçait de s'effondrer, il a été réquisitionné par le gouvernement pour travailler à une solution à la crise zombie dans un centre militaire de recherches, en raison de ses travaux remarquables dans les domaines des prothèses cybernétiques et des implants cérébraux. Malheureusement, les ravages des zombies ont lourdement pesé sur sa santé mentale : il boutonne sa blouse de travers, ne se rase plus, marmonne pour lui-même et garde complètement secret ses résultats. Il sait que son comportement est bizarre, mais il est le seul à pouvoir sauver le monde et c'est une responsabilité écrasante.



Son secret : Il a fabriqué un appareil qui peut être implanté dans la tête des zombies pour les télécommander à (petite) distance. À l'heure actuelle, les zombies peuvent marcher en avant, en arrière, à gauche mais pas à droite. Qu'est ce que cela veut dire ? Il rumine sur l'asymétrie cérébrale et reconnaît qu'il reste encore quelques bugs à éliminer. Tout est prêt pour une démonstration de sa TCZ (télécommande à zombies).

DR. DAVID SMITH, 43 ans, savant bien fou

FOR 12	CON 11	TAI 10	INT 18	POU 13
DEX 15	APP 10	ÉDU 24	SAN 23	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Revolver cal. 45 40 %, 1D10 + 2 ; Scalpel 60 %, 1D3.

Compétences : Biochimie 75 %, Biologie 20 %, Électricité 65 %, Electronique 90 %, Marchandage 25 %, Médecine 75 %, Pharmacologie 65 %, Premiers Soins 65 %, Trouver Objet Caché 75 %.

Citation : "Les zombies ne sont pas mauvais, juste incroyablement stupides."

Julia Witwer, Dr.



Sa carrière est partie à la poubelle avec celle de tous les autres quand les morts se sont levés. Elle est encore vivante alors que presque tous les autres sont décédés, mais ses chances d'avenir ne sont guère brillantes. Elle est coincée là, avec trois cailloux de l'armée et deux collègues qui feraient passer le Dr. Frankenstein pour un modèle de rigueur scientifique. Elle ne croit plus aux recherches qui se font ici et les a complètement abandonnées. Elle bricole avec l'équipement radio, cuisine d'énormes ragoûts pour tout le monde et

va jeter les ordures toutes les semaines ou à peu près. Elle continue à transmettre un rapport hebdomadaire sur la fréquence prévue mais n'obtient plus de réponse. En fait, il n'y a plus aucune émission radio depuis plus d'un mois. Elle passe pas mal de temps avec son jardin de cactées sur le toit. Les cactus sont devenus ses modèles : coriaces et vigoureux, ils ne demandent pas grand-chose pour rester en vie et ils sont couverts d'épines.

Son secret : La viande congelée ou en conserve s'est épuisée il y a des semaines. Elle a fait ses propres recherches : la viande cuite de zombie peut être consommée sans danger. Elle n'en a pas parlé, jugeant à raison que les gars pourraient ne pas supporter l'idée de mâcher du Pourri. Personne pratique, elle trouve que c'est un juste retour des choses : les zombies ont mastiqué tellement d'humains.

DR. JULIA WITWER, 25 ans, savante relativement sensée

FOR 13	CON 13	TAI 11	INT 17	POU 17
DEX 14	APP 15	ÉDU 21	SAN 61	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 75 %, 1D6 ; Coup de Poing 65 %, 1D3 ; Prise Viciée 60 %, 1D8 ; Revolver cal. 45 75 %, 1D10 + 2.

Compétences : Arts Martiaux 65 %, Baratin 75 %, Conduire Automobile 35 %, Conduire Engin Lourd 65 %, Électricité 75 %, Électronique 85 %, Marchandage 45 %, Mécanique 55 %, Photographie 65 %, Physique 85 %, Psychologie 65 %.

Citation : "Retourne te toucher, crâne d'œuf !"

Mike Connors, Sergent

Il est arrivé à l'armée poussé par le patriotisme et le chômage. Tout cela n'a maintenant plus aucune signification. Les Pourris sont partout. Une meute a mis en pièces sa femme et son fils sous ses yeux, mais il était trop ivre pour faire autre chose que s'enfuir à la base dans son Van. Pas de chance. La mission consiste à jouer les baby-sitters pour des gens qui recherchent un moyen de contrecarrer ou de ralentir l'épidémie. Les seules pilules qu'il ait jamais vues marcher sont en plomb : à loger en rafales entre les yeux du Pourri. Il attend toujours avec impatience les sorties en VAB pour aller chercher des spécimens pour les scientifiques. L'équipe ramène toujours le nombre demandé par les docteurs mais en bousille des dizaines d'autres. Ça lui fait tellement de bien qu'il peut de nouveau se saouler.



Son secret : Parfois, la nuit, il prend le VAB et une bouteille de whisky. Il se gare près d'un endroit où se trouvent des zombies, tire un ou deux coups de feu pour attirer leur attention, puis il fredonne et boit en les écoutant cogner en vain sur le blindage jusqu'à ce qu'il soit ivre-mort.

SERGEANT MIKE CONNORS, 29 ans, chef du VAB

FOR 18	CON 16	TAI 15	INT 15	POU 12
DEX 14	APP 10	ÉDU 17	SAN 48	PV 16

Bonus aux dommages : + 1D6.

Armes : Capuche à zombie 75 %, emprisonne la tête d'un zombie dans un sac de cuir ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Couteau de Combat 85 %, 1D4 + 2 + bd ; Fusil d'Assaut M16A2 90 %, 2D8.

Autre équipement : 10 chargeurs de trente balles, 4 grenades au phosphore, amphétamines, MRE, menottes, sac à zombies.

Compétences : Astronomie 15 %, Camouflage 85 %, Conduire VAB 65 %, Discrétion 65 %, Écouter 75 %, Électricité 55 %, Esquiver 60 %, Faire un Discours Dynamisant 75 %, Garder des Zombies 75 %, Grimper 85 %, Histoire Naturelle 35 %, Mécanique 40 %, Mettre les Menottes 75 %, Planquer de l'Alcool 75 %, Premiers Soins 65 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 75 %.

Citation : "Si vous tuez pour le plaisir, vous êtes un assassin. Si vous tuez pour l'argent, vous êtes un mercenaire. Si vous tuez pour les deux, vous êtes aux Special Forces. Hoorah !"

Steve Leary, Caporal

Il est coincé en enfer comme les autres, mais c'est un enfer avec plein de cigarettes, de caisses de whisky et de drogue. Les scientifiques pensent qu'ils vont comprendre pourquoi les



morts se lèvent et marchent. Ils ne saisissent pas qu'on est à la fin des temps et que tout le monde doit mourir avant le Jugement Dernier. Le complexe n'a pas reçu la moindre nouvelle de l'extérieur depuis des mois : sortir attraper des Pourris pour les savants est absurde. Il poursuivra ce boulot tant que le sergent Connors continuera : Connors est un bon soldat qui mérite d'être épaulé.

Son secret : Si Connors meurt et que les choses tournent vraiment mal, Leary s'est préparé un réduit avec de nom-

breux verrous intérieurs. Il s'y réfugiera, prendra une dose mortelle d'opiacés ou de MDMA3 et hallucinera jusqu'à la fin. Les zombies ne l'auront jamais.

STEVE LEARY, 26 ans, caporal et infirmier

FOR 16	CON 15	TAI 14	INT 15	POU 15
DEX 16	APP 10	ÉDU 15	SAN 60	PV 15

Bonus aux dommages : + 1D6.

Armes : Capuche à zombie 75 %, emprisonne la tête d'un zombie dans un sac de cuir ; Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Couteau de Combat 65 %, 1D4 + 2 + bd ; Fusil d'Assaut M16A2 75 %, 2D8 ; Lance-flammes sur véhicule* 85 %, 3D6 points de dommages par attaque réussie ou par round sur la cible plus une immobilisation provisoire.

* La portée efficace est de 45 m, moins s'il y a du vent. Un zombie aspergé de flammes s'effondre sous le choc mais, à moins que tous ses Points de Vie soient consommés, il se retape bientôt et reprend son errance ; il ne récupère pas les Points de Vie perdus.

Autre équipement : 10 chargeurs de trente balles, 4 grenades au phosphore, amphétamines, MRE, menottes, sac à zombies.

Compétences : Baratin 45 %, Camouflage 85 %, Conduire VAB 45 %, Discrétion 65 %, Écouter 75 %, Esquiver 60 %, Garder des Zombies 75 %, Grimper 55 %, Histoire Naturelle 55 %, Mécanique 30 %, Médecine 65 %, Mettre des Menottes 75 %, Persuasion 45 %, Premiers Soins 85 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 75 %.

Citation : "Et alors, vous savez ce que M'man a dit ?"

VÉHICULE (de l'Avant) BLINDÉ, modifié

Équipage : Un conducteur, un passager assis à sa droite et un homme en charge de la tourelle lance-flammes. Les grandes portes arrière donnent sur un compartiment pouvant contenir jusqu'à six zombies empaquetés ou dix soldats sur les bancs latéraux.

Armes : Lance-flammes*, 3D6 points de dommages par attaque réussie ou par round sur la cible plus une immobilisation provisoire.

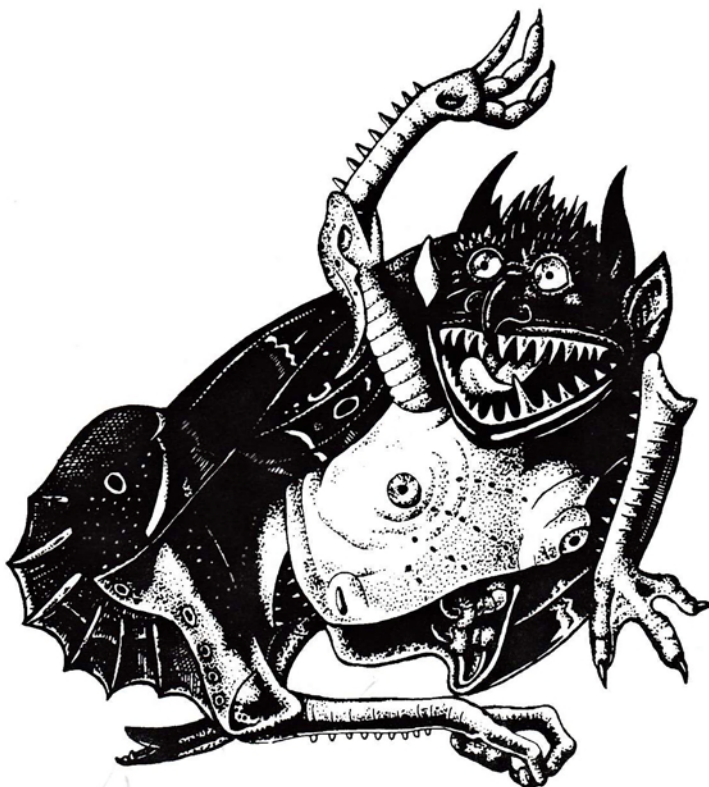
* La portée efficace est de 45 m, moins s'il y a du vent. Un zombie aspergé de flammes s'effondre sous le choc mais, à moins que tous ses Points de Vie soient consommés, il se retape bientôt et reprend son errance ; il ne récupère pas les Points de Vie perdus.

Vitesse : Plus rapide que n'importe quel zombie.

Armure et Points de Vie : Aucune attaque de zombie ne peut lui infliger le moindre dommage.

Dommages : Écrabouille un zombie sur un jet de Chance réussi du conducteur.

Note : Ce véhicule est équipé de roues, pas de chenilles. Il est destiné à protéger ceux qu'il transporte, ce n'est pas un char d'assaut.





Régime carnaval (Carnaval Knowledge)

*Le cirque Nomi est l'un des meilleurs du monde.
Même les jeunes qui ne s'intéressent qu'au sexe et à l'alcool
sont sûrs d'y passer des moments excitants.*

Le cirque est un éblouissant spectacle de lumières colorées, de costumes élaborés, d'artistes remarquables et d'attractions irrésistibles : les merveilles animales et humaines des quatre coins du globe y sont réunies. Hélas, le fameux Nomi Circus apporte aussi avec lui son terrible et noir secret : les clowns de la troupe, des artistes originaires de divers pays, sont des assassins cannibales. Ces tueurs s'attaquent aux infortunés et innocents visiteurs. Les victimes sont sauvagement découpées et dévorées par ces fous aux visages peints. Le cirque se déplace de ville en ville et attire par ses promesses d'amusement innocent de tendres jeunes gens que les bouffons déments cherchent à mettre en pièces et à manger.

Régime Carnaval se déroule au milieu des années 80 ou après. La projection sera sans doute très courte, moins de deux heures, à moins que le Gardien ne brille dans les descriptions et ne prenne plaisir à mettre en scène une succession de meurtres savoureux. Dans ce cas, l'aventure peut durer deux fois plus longtemps, environ quatre heures, ce qui représente une soirée très bien remplie.

Conseils au Gardien

Ce scénario est relativement difficile pour le Gardien qui doit considérer deux problèmes en particulier. Primo, que les personnages continuent à intervenir dans ce qui est d'évidence l'affaire de la police, ou que les survivants ne se précipitent pas tous chez eux pour s'y terrer quand les autres commencent à succomber, ne s'explique que par le seul désir des joueurs de rester dans la partie.

En conséquence, le Gardien doit interpréter les policiers comme des idiots arrogants, antipathiques et autoritaires qui ont besoin de crâner. Arrangez-vous pour que les personnages-joueurs puissent s'en débarrasser facilement et soient tentés d'enquêter dans le cirque. Et s'ils courent chez leurs parents, choisissez-en un au hasard qui y est accueilli par les clowns. Mettez en scène un coup de téléphone désespéré qui en informe le reste de l'équipe et lâchez sur l'infortuné 1D6 tueurs sans faiblir. Le meurtre est un moyen avéré pour réunir les personnages dispersés.

Secundo, l'organisation des assassinats est très importante dans les scènes d'action. Le scénario ne fournit toutefois que peu d'informations tactiques : pas de plans, par exemple, des pièces où manœuvrent les personnages ou de liste des armes potentielles qu'ils peuvent utiliser. Pour cette raison, les premières attaques des clowns doivent échouer. C'est de toute façon dans la logique des choses puisqu'ils aiment à tourmenter leurs victimes. Les personnages bénéficieront ainsi d'averissements clairs.

Le Gardien doit également préférer les jets de caractéristiques pour déterminer les résultats des actions des personnages-joueurs : deviner une solution, attaquer ou décider d'un plan. Ces adolescents ne sont guère compétents, hormis ce qui touche le sexe et cette activité ne semble pas intéresser les clowns-tueurs.

Essayez de mettre en scène les six personnages, même si certains joueurs doivent en interpréter deux pendant quelque temps. Quand les clowns commenceront à frapper, les personnages de rechange seront les bienvenus. En même temps, préparez les joueurs aux morts inévitables et faites de ces décès des éléments-clés de la partie. Confiez au joueur qui vient de perdre son personnage le rôle d'un clown-tueur.

L'histoire est écrite comme si les comiques du cirque étaient les seuls meurtriers. Il est possible, et même probable, que ceux-ci disposent de complices et commensaux parmi le reste du personnel. Il peut être intéressant de laisser apparaître une plus vaste conspiration dès lors que les personnages-joueurs sont convaincus que seuls les clowns représentent une menace.

Enfin, le Gardien peut faire de cette aventure un classique du genre boucherie en masse ou, avec un peu de malice, une parodie. Étudiez le scénario soigneusement : certaines scènes de description trop crues devront être traitées en caricatures comiques, tandis que d'autres séquences (l'évasion, par exemple) s'y prêtant déjà mieux ne pourront jamais, en fait, être vraiment réalistes.

Les personnages-joueurs

Faites comprendre aux joueurs à quelle insupportable catégorie sociale leurs personnages appartiennent et qu'ils méritent, pour ainsi dire, de mourir. Ce sont des adolescents typiques des films d'horreur dont les corps parfaits, souples et musclés, sont plus affectés par l'hypertrophie de leur libido que par l'acné. Ils ont tous des dents parfaites, un bronzage de précision et une coupe de cheveux à cent dollars. Il est difficile de contester la condamnation à mort de ces imbéciles antipathiques. Billy et Wendy sont déjà plus acceptables, mais ils sont tout de même coupables, ne serait-ce qu'en s'associant à de tels vauriens amoraux.

À l'exception de Billy qui s'habille correctement, les garçons portent des T-shirts et jeans serrés. Dawn est vêtue d'un short trop petit et d'un sweat-shirt moultant très coloré ; Wendy est en short blanc, corsage blanc et polo blanc qui se boutonne par-devant ; elle devrait figurer parmi les toutes dernières victimes.

Leurs activités favorites semblent comprendre la baignade tout nu, la marche sous une pluie battante et tout ce qui permet aux garçons d'enlever leur chemise et aux filles de porter des vêtements trempés et donc collants et transparents. Les

METRA-GOULDING-MEYER PRÉSENTE

RÉGIME CARNAVAL

ILS SE
PAYENT
UNE PINTÉ DE
BON SANG ET VOUS
ALLEZ MOURIR DE RIRE !



Avec Glenn Strange - Kelly Emmst - Ian KEITH

personnages-joueurs s'amusent ainsi à chuter dans les cours d'eau et les mares, à mettre leurs voitures en panne pendant les orages, à se retrouver seuls dans des granges où le toit fuit, à prendre beaucoup de douches et à se lancer mutuellement des seaux d'eau.

Certains s'intéressent aussi aux jeux de société, tels que le strip poker, le strip monopoly, les strip charades, etc.

L'histoire

Minuit vient juste de passer et les étoiles brillent dans la chaleur de cette nuit d'été. Les personnages-joueurs se sont réunis en leur lieu de prédilection pour boire, se baigner et passer du bon temps. Tout est calme et tranquille et le ciel s'orne d'une pleine lune magnifique et d'étoiles étincelantes. Un feu de camp flambe joyeusement et un autoradio joue à fort volume. Chacun a une canette de bière à la main et les cadavres des précédentes jonchent le sol environnant. Nos jeunes gens sont allongés dans l'herbe ou s'ébattent dans l'eau, en sous-vêtements ou sans rien du tout.

Les personnages-joueurs ont passé le début de la soirée au Nomi Circus puis se sont donnés rendez-vous pour un bain de minuit. Deux membres de la bande, Mitch et Sandy, n'ont pas réapparu depuis la fin du spectacle. Mais il n'y a rien d'inhabituel à ce qu'un couple choisisse de s'isoler dans quelque lieu sombre et privé.

Demandez un jet de 1D100 à chacun d'eux ; sur un résultat inférieur à POU x 3, l'individu concerné ressent une étrange démangeaison à l'arrière de son cou : quelqu'un les observe ! Mais il ne discerne rien d'anormal. Les hautes herbes ondulent dans le vent et un chien hurle dans le lointain. Sinon tout est calme et tranquille. En fait, l'immobilité de la petite étendue d'eau et des champs alentours a quelque chose de surnaturel.

Soudain, un hurlement horrible retentit à proximité. Un jet réussi d'Écouter permet d'entendre un rire dément à quelque distance. Un jet réussi de Trouver Objet Caché fait distinguer plusieurs silhouettes humanoïdes mais étranges qui galopent

Enchaînements 1-3

1. Un jeune couple roule en voiture dans la nuit et discute du bon temps que tous deux vont prendre quand ils auront rejoint la bande au bassin.
2. Des phares s'approchent à l'arrière. La fille se retourne et remarque que la voiture qui les suit roule trop près.
3. La lutte est confuse, mal éclairée ; la jeune fille crie "Mitch ! Mitch ! À l'aide ! À l'aide !"

dans le pré éclairé par la lune, puis disparaissent. Tout redevient ensuite d'un calme mortel malgré l'atmosphère tendue à l'extrême. Le vent tiède de la nuit souffle sur le pré, l'eau fraîche clapote sur les bords du bassin, la tranquillité surnaturelle des lieux est rétablie.

Laissez les personnages aller jusqu'au bout de leurs réactions et décider s'ils veulent faire quelque chose et puis faites apparaître Mitch.

Le problème de Mitch

Une fois que les esprits se sont calmés et que des décisions ont été prises, il est de nouveau temps d'affoler les personnages-joueurs : une atroce apparition sanglante se dresse soudain dans les hautes herbes ! Elle gémit et titube en direction des jeunes gens. Des projecteurs cachés dans le pré illuminent la silhouette humaine, courbée et chancelante, et la maintiennent dans leurs rayons de lumière bleue et froide. L'éclairage se répand aussi sur les alentours et projette des ombres menaçantes aux pieds des personnages-joueurs. Cette vision provoque une perte de 0/1D2 points de SAN. Seuls ceux qui nagent sont épargnés.

Quelles que soient les réactions des personnages-joueurs, l'apparition trébuche, s'écroule à leurs pieds dans l'herbe et reste immobile. On la retourne et quelqu'un apporte une

Les clowns tueurs

Les clowns sont inquiétants. Leur visage est généralement peint en blanc, la couleur de la mort, leurs lèvres et leur nez peuvent être aussi incarnats que le sang frais. Ces visages cadavériques aux bouches larges, exagérées, au gros nez rouge et aux yeux étrangement peints sont nécessairement morts, mais sans l'être tout à fait. Ils nous renvoient l'image de notre mortalité.

Les enfants, qui nous paraissent constituer l'audience naturelle des clowns, en saisissent le caractère effroyable. N'importe quel gamin, s'il en a l'occasion, s'enfuit en hurlant loin de ces créatures étranges, boursoufflées, agitées, qui les dominent du haut de leurs échasses ou les poursuivent à grand bruit avec leurs chaussures énormes et leur pantalon assez ample pour cacher... on ne sait quoi.

Notre erreur vient peut-être de ce que les clowns ressemblent aux enfants. Leur violence est suivie de remords sanglants, auxquels succèdent de nouvelles violences. Leurs appétits coupables et leur jalousie sont punis violemment mais sans jamais être muselés. Ils interprètent ce qu'ils perçoivent avec mauvaise foi et

ne perçoivent que ce qu'ils veulent bien. Un clown n'est jamais aussi heureux que lorsqu'il parvient à abuser quelqu'un d'autre. Et il ne pardonne jamais.

Presque tous sont des hommes ou maquillés pour le paraître ; les clowns femmes sont rares, généralement vindicatifs et souvent joués par le sexe fort. Comme les clowns-tueurs, ils ne peuvent enlever leur maquillage et restent toujours ces personnages de comédie.

Les clowns-tueurs dépassent le plus souvent la réalité. Par exemple, dans *Les Clowns Tueurs Venus d'Ailleurs*, l'un d'eux utilise ses mains pour créer de remarquables ombres chinoises sur le mur ; la dernière d'entre elles devient un tyrannosaure qui dévore les spectateurs. Les clowns-tueurs adressent au public œillades et clins d'œil pour nous rappeler qu'ils savent les choses sans avoir besoin d'examiner des indices ou de surprendre des conversations.

Ils partagent avec un autre immortel protéiforme, Jason, la capacité surnaturelle de se retrouver au bon endroit avec la bonne arme pour exécuter leurs meurtres élaborés. Ils rôdent à la limite du champ de la caméra et représentent

une puissance idéalisée, détachée de la réalité. Ils ne sont jamais abasourdis ou déconcertés. Ils ne se fatiguent pas et s'ils se salissent, ce n'est pas à cause de la sueur ou de la poussière mais c'est avec de la crème fouettée.

L'insignifiance des clowns reflète les humiliations de la vie humaine. Les clowns-tueurs font rire avec la peur de la mort en montrant son peu de conséquence ; les humains manquent tellement d'esprit et de style qu'ils ne semblent pas mieux s'en sortir vivants que morts.

Les films qui mettent en scène des clowns-tueurs comprennent *Funhouse* (1987), *Les Clowns Tueurs Venus d'Ailleurs* (1988), *Clownhouse* (1990), et *Ça* (1991) de Stephen King. Méritent aussi d'être signalés le *Joker* de Jack Nicholson dans *Batman* (1989), *Shakes The Clown* qui est sûr de devenir un film culte et l'épisode de *Chapeau Melon et Bottes de Cuir* dans lequel Steed et Mme Peel poursuivent deux clowns assassins. Ceux de *Dumbo* étaient des tortionnaires. Et même *Krusty*, le clown du dessin animé télévisé *Les Simpsons*, n'inspire pas confiance. Qui sait ce qui peut se cacher sous le sourire peint des clowns ?

torche électrique puissante ; les jeunes gens reconnaissent leur ami absent, Mitch.

Tous sursautent et reculent. Mitch est nu et sanguinolent. De grands lambeaux de peau lui ont été arrachés, laissant apparaître les muscles et les os. Son œil et son oreille gauches ont disparu et son bras gauche a été arraché au niveau de l'épaule ! Il est pris d'un dernier frisson et s'arrête de respirer. Ses amis tentent en vain de le ramener à la vie. Il est mort.

Assister à la scène coûte 1/1D8 points de SAN. Ceux qui en perdent cinq ou plus sont violemment malades pendant plusieurs minutes : ils vomissent, tremblent et ne contrôlent plus leurs sphincters.

Un jet réussi sous POU x 4 par le courageux qui arrive à examiner le corps, montre que l'unique main du cadavre mutilé serre un lambeau de soie pourpre. Un autre dur-à-cuire remarque un bout de corde qui emprisonne encore la cheville droite de Mitch. Et un troisième constate que sa cheville gauche et son poignet droit présentent des traces de ligation.

La tranquillité des lieux est devenue menaçante. Le brouillard se lève.

La voiture de Mitch

Personne ne veut probablement rester sur place. Alors que les jeunes gens quittent les lieux et roulent depuis peu sur une route de campagne noire et inquiétante, leurs phares éclairent la Cadillac du père de Mitch, abandonnée dans le fossé.

La voiture est sale, cabossée et tachée de sang. Le pare-brise est enfoncé et plusieurs entailles irrégulières défigurent les portes et le toit. Un jet d'Idée réussi suggère qu'elles ont été faites avec une tronçonneuse. Il n'y a aucune trace de Sandy, la régulière de Mitch.

Un jet réussi de Trouver Objet Caché conduit à une trainée sur une fenêtre, laissée par une substance épaisse, blanche et lisse qui ressemble beaucoup à du maquillage. Mais les deux jeunes filles assurent que ce n'en est pas ; qui voudrait porter cette matière crayeuse ? L'intérieur du véhicule est lacéré, défoncé et couvert de sang.

Si les personnages-joueurs fouillent autour de l'épave, sur un jet réussi de Trouver Objet Caché ils découvrent d'étranges traces de pas, d'environ cinquante centimètres de long. Le talon est bien marqué, mais la pointe est souvent à peine discernable. Ces empreintes mystérieuses partent de la voiture de Mitch et se dirigent vers la route poussiéreuse sur laquelle elles s'arrêtent. La chose ou l'être a donc quitté les lieux dans un autre véhicule.

La police

Nos jeunes gens vont certainement avertir la police. À moins qu'ils n'aient apporté le cadavre de Mitch, le pompeux sergent de garde ne manifeste que peu ou pas d'intérêt à leurs déclarations, en particulier s'ils évoquent des clowns-tueurs. Mise en présence du cadavre, la police commence immédiatement son enquête et interroge très rudement les personnages-joueurs qu'elle traite en suspects jusqu'à ce que cette possibilité soit exclue. Ils se voient aussi très vivement reprocher le fait d'avoir déplacé le corps et, d'une manière générale, d'avoir semé la pagaille sur le lieu du crime.

Au choix du Gardien, la police prend au sérieux ou pas la disparition de Sandy, la petite amie de Mitch. De toute façon, l'alarme sera donnée quand elle ne rentrera pas au matin.

Si le Gardien veut pousser les choses jusqu'à l'absurde, la police accuse le groupe du meurtre et l'incarcère. Les jeunes gens doivent alors s'évader, ce qui risque de les transformer en authentiques héros. Il n'est cependant pas inhabituel que les scripts comprennent de tels revirements.

Les prisonniers peuvent attirer un agent près de la cellule et l'agripper ou l'assommer pour lui prendre ses clés (on suppose qu'ils partagent tous le même local). Un ami peut aussi créer une diversion dans le poste de police, afin qu'un autre en profite pour voler le trousseau.

Les personnages-joueurs au cirque

Les jeunes en fuite, sans moyens de transport, doivent se cacher pour éviter d'être repérés par les voitures de patrouille : ils ne sont en mesure de retourner au cirque que lors de la soirée suivante, au plus fort de l'affluence.

Ceux qui ont gardé de meilleurs rapports avec la police se rendent compte que leur présence au cirque dans la journée est des plus voyantes ; en soirée, ils bénéficient de la couverture de la foule et de la nuit.

La police au cirque

Tous les agents qui se rendent au cirque Nomi pour enquêter achèvent leur carrière assassinés d'une manière affreuse, théâtrale, horrible : coupés en deux à la tronçonneuse, décapités, démembrés, boursoufflés par le venin d'un cobra, etc. Ils sont retrouvés plus tard, au moment où les personnages-joueurs espèrent la venue de secours.

Les heures qui suivent

Pendant la partie, le Gardien doit saisir chaque occasion d'inclure les scènes classiques du genre. Quelques exemples suivent.

Un cadavre par la fenêtre

Alors qu'un personnage est chez lui, seul ou en compagnie d'un membre du sexe opposé, l'alimentation électrique s'interrompt. Des bruissements retentissent à l'extérieur. S'il sort voir ce qui se passe, des frémissements de feuilles le font sursauter, ou les grincements d'une chaise à bascule sous la véranda. Il pousse un soupir de soulagement, et juste à cet instant, un chat crache et bondit ; le jeune homme perd 0/1 point de SAN.

Retrouvant ses esprits le personnage-joueur rentre dans la maison. Un bruit de vitre brisée éclate bientôt dans le silence : un cadavre mutilé (peut-être un agent de police ou un camarade) a été projeté à travers la fenêtre. Perte de 0/1D6 points de SAN.

Des ombres inquiétantes

Pendant que les enquêteurs amateurs mènent leurs recherches, des ombres de clowns, bizarres et effrayantes, les suivent et les menacent. Il est impossible d'en découvrir l'origine ! Perte de 0/1 point de SAN.

La poupée qui rit

Si les jeunes gens ont besoin qu'on leur mette les points sur les i, voilà un cliché qui semble efficace. Alors qu'il vague à ses occupations, ou bien qu'il dort, un personnage-joueur prend conscience d'un rire macabre qui provient d'une pièce voisine. C'est un ricanement horrible par son caractère monocorde et mécanique. Après des recherches menées la peur au ventre, il en trouve enfin la source : une poupée-clown, juchée sur une armoire ou un autre support, le toise du haut de son perchoir et s'exprime grâce au mécanisme qu'elle renferme. Le rire ne s'arrête qu'une fois la poupée mise en pièces.

Le cirque

Le Nomi International Circus s'est installé dans une prairie isolée en dehors de la ville. Une cohorte de semi-remorques, autobus et caravanes en assure le transport. Plus d'une centaine de véhicules sont bien rangés derrière le grand chapiteau central. Devant, de nombreuses tentes et baraques s'alignent sur le chemin pour former une allée d'attractions. Le spectacle se déroule sur les trois scènes du chapiteau. Les

Enchaînements 4-7

4. Un policier s'adresse à la caméra : "Et vous ne vous souvenez donc pas d'avoir vu le jeune Mitch ou la jeune Sandy ?"
5. Deux clowns jouent à la dinette ; ils s'enlacent et regardent quelqu'un qui passe hors champ. "À croquer." "Un morceau bien appétissant."
6. L'ombre d'un clown, projetée sur un pan de toile de tente, progresse furtivement.
7. La main d'un clown apparaît et contourne discrètement un coin de mur.

petites guitounes abritent buvettes et autres commerces, jeux de hasard, spectacle d'hommes forts, de danses, etc. Plus à l'écart, d'autres abris en toile protègent les animaux et les artistes qui ne possèdent pas leur propre véhicule.

De jour, le cirque fourmille de visiteurs et de gens du spectacle, mais après la dernière représentation nocturne il se transforme en village tranquille. Quand les gens s'endorment, les lieux ne sont plus animés que par des ombres étranges et des bruits bizarres et ils acquièrent un caractère spectral, magique, retrouvant enfin le domaine des rêves et des fantasmes.

Dans la suite, on suppose que les personnages-joueurs, à la recherche d'indices, visitent le cirque en début de soirée, quand ils ont le moins de chance de se faire remarquer. Il est probable qu'ils y reviennent de nuit pour pousser leur enquête et aussi pour secourir Sandy.

Ils peuvent récolter des informations et subir quelques provocations pendant les heures de spectacle, mais ils échouent alors systématiquement dans leurs tentatives pour s'introduire en coulisses et visiter les lieux interdits au public. Vigiles, Monsieur Muscle soupçonneux et débardeurs hargneux leur barrent la route, à moins que le Gardien ne soit sûr d'obtenir l'isolement nécessaire, en particulier en ce qui concerne le *tunnel de la terre*.

L'allée d'attractions en soirée

En ville, les murs sont couverts d'affiches, les journaux et télévisions locales sont inondés de publicités et des artistes aux costumes accrocheurs parcourent les rues pour annoncer l'arrivée du cirque et engager les gens à s'y rendre. Que les personnages-joueurs le soupçonnent ou non d'abriter les meurtriers de Mitch et les ravisseurs de Sandy, son arrivée coïncide avec les drames et mérite que l'on s'y intéresse. Et un jet d'Idee réussi peut inciter les jeunes gens à s'y rendre.

Sur place, le spectacle de la tente principale ne les intéresse pas car ils l'ont vu la soirée précédente. L'allée d'attractions semble être un bon endroit pour commencer à chercher des indices.

Elle permet de concentrer la foule entre deux rangées d'attractions et d'accroître ainsi son excitation. Les attractions sont d'une grande variété et il y en a pour tous les goûts mais certaines sont directement en concurrence les unes avec les autres pour que le client soit enlevé sous le choix.

Suivent des échantillons de découvertes possibles. Le Gardien ne doit pas hésiter à ajouter incidents et rencontres de son cru.

Madame Zodiaque

Madame Zodiaque est la diseuse de bonne aventure. Sa tente est décorée de bougies, boules de cristal, tarots et autre bric-à-brac occulte. La vénérable gitane regarde ses visiteurs dans les yeux et invite un des garçons à s'asseoir devant une petite table ronde. Cette vieille sorcière lui tend un jeu de tarots écornés et lui demande de battre les cartes et d'en tirer douze. Madame Zodiaque les prend et les dispose en cercle autour de la table.

La séance commence par le galimatias pseudo-occulte de circonstance mais, alors que la gitane examine les cartes, elle sursaute. Elle regarde dans les yeux de celui qui est assis en face d'elle et effectue quelques gestes bizarres autour d'elle. Elle se lève et recule. "Prenez garde !" croasse-t-elle avec un fort accent roumain, "Une grande malveillance plane au-dessus de vous. Les cartes montrent les signes. La marque du mal est sur vous ! Prenez garde ! Prenez garde !"

Madame Zodiaque tend au jeune homme une petite bourse noire et ordonne au groupe de s'en aller et de ne plus revenir. Le petit sac contient quelques cristaux, une sorte de bouquet garni, un morceau de fourrure, une longueur de soie rouge et quelques pièces : c'est une amulette de protection.

Le Gardien peut en faire ce qu'il veut : elle ajoute 25 % à la Chance du détenteur, accorde un miracle aux personnages-joueurs, s'échauffe et fume dès qu'un clown approche, produit un autre tour remarquable ou même rien du tout.

L'accueil

Sur un jet d'Idee réussi, Dawn pense à aller à l'Accueil pour faire appeler Sandy par haut-parleur. L'appel qui lui demande de se présenter au comptoir est bientôt suivi d'une réponse : un clown vient amicalement la prévenir que Sandy est à côté et qu'elle réclame de l'aide. Si Dawn le suit, le clown la laisse d'abord dans un endroit tranquille puis essaye de la tuer. Au Gardien de décider avec quel sérieux il fait sa tentative et si Dawn apprend quelque chose sur les malfaisants.

La bataille de tartes à la crème

Au plus fort de la soirée, quatre clowns s'engagent dans une bataille de tartes à la crème. Ils sont tous équipés d'une réserve ayant la forme d'un carton à chapeaux et s'envoient à la tête sans répit les projectiles gluants. Kinko, dans son costume blanc et argent, compte au nombre des combattants et la

Interpréter les clowns

Les clowns-tueurs sont des créatures surnaturelles : vaincus, ils resurgissent ; apparemment morts, ils ressuscitent pour sévir quelques instants plus tard ; ils s'échappent par un bout de l'allée pour réapparaître à l'autre ; etc. Ils sont intelligents, sadiques et dépourvus de pitié.

Tirez parti des situations classiques. Par exemple, un des clowns que l'on croyait tué, fait le mort et se redresse brusquement pour capturer un de ses adversaires. Ou alors les personnages-joueurs infligent blessure après blessure à un des tueurs qui revient pourtant encore et encore à la charge (Kinko, par exemple).

Essayez de séparer les personnages-joueurs pour que chacun ait affaire à un assassin différent. Les clowns-tueurs mépriseraient un scénario qui les verrait attaquer tout le groupe dès le début du film ; que feraient-ils alors pour la scène finale ?

Bien sûr, ils ne sauraient utiliser les armes de tout un chacun. Un simple cran d'arrêt ou un revolver ne sont pas dignes d'eux. Pour obtenir l'esthétique adéquate, la mise en scène doit être recherchée, bizarre.

Les monstres choisissent plutôt les tronçonneuses, les fouets, l'acide projeté par une fleur à la boutonnière, les faucilles, les serpents venimeux, la fosse qui grouille d'affreux reptiles, la corde qui descend lentement la victime capturée dans la cage aux lions ou qui ligote la victime au mobile de l'épreuve de force, projeté ensuite le plus haut possible par de nombreux coups de masse.

Les clowns doivent être horribles, cruels, déments, surréalistes. Ils commencent toujours par quelques provocations ; lors de la mise à mort finale, la farce n'en est que meilleure.

Soyez théâtral, exagérez le geste : ils conservent leurs costumes et continuent d'agir en gens du spectacle même après avoir quitté la piste. Sans leur instinct dramatique, ils ne seraient que vicieux.

bataille ne tourne pas à son avantage. Bientôt tous les projectiles s'abattent sur lui alors qu'il prend une pose nonchalante.

Quand il lève les mains pour se rendre, un des clowns glousse et s'exclame "maintenant, tu te comportes comme Sandy !" et tous les autres s'éclipsent en s'esclaffant. Quand les personnages-joueurs essaient de les suivre, ils ont disparu de manière inexplicable.

Je vous en prie

Près des balances, un clown fait signe à Wendy ou Billy et lui tend, dans un geste théâtral, la pièce adéquate. Le ticket qui sort porte bien le poids exact, mais le petit commentaire qui suit est étrange.

**49 KG
VIANDE DE PORC
GARANTIE PAR NOMI DE 1ERE QUALITÉ**

Le directeur

Klaus Neuburg, le directeur/propriétaire du cirque Nomi est un individu agréable, attentif et très concerné par l'horrible meurtre et la sinistre disparition. C'est un homme doux et bien habillé. Il est aussi Calvin Klowne, le chef des clowns cannibales.

Neuburg parle avec les personnages-joueurs pour découvrir ce qu'ils savent. S'il juge qu'ils en ont trop appris, l'Arlequin cannibale essaie de les tuer par quelques pièges incongrus ou de les capturer pour les manger.

Il garde un pistolet dans un tiroir de son bureau. Quiconque le voit découvrir que l'arme ne "tire" qu'un petit drapeau sur lequel on peut lire BANG !

L'allée d'attractions la nuit

On suppose maintenant qu'il est assez tard pour que le personnel ordinaire du cirque soit allé se coucher. Il y a alors au moins deux cents personnes qui dorment à proximité.

Le Gardien doit penser au rôle de ces gens. Ne se réveillent-ils pas quand les hurlements commencent ? Sont-ils les complices passifs des terribles clowns ? Ou leurs esclaves terrifiés ? Refusent-ils d'être impliqués dans cette affaire ? Volent-ils au secours des jeunes gens au dernier moment ? Ou vaut-il mieux ignorer complètement leur présence qui complique les choses sans nécessité ?

Vous avez entendu ce rire de cinglé ?

À un moment critique, les personnages-joueurs entendent un rire dément qui retentit non loin d'eux mais sans pouvoir en trouver l'origine. Cela leur coûte 0/1 point de SAN. Ce rire est probablement la manière la plus simple de les conduire à la Maison de la Peur.

Surprise !

Quand un personnage-joueur ouvre un placard, une malle ou une autre porte, quelque chose lui saute dessus : chat, poupée, diable à ressort, etc. La perte de SAN est de 0/1 point. Cela se produit en moyenne deux fois par film, et de deux manières différentes. À chaque fois, cet artifice libère une tension lentement emmagasinée mais ne présente aucun autre intérêt.

Théâtre aux cadavres

Le Théâtre de Marionnettes Doodie est une des attractions préférées des enfants. Les figurines sont du type Guignol mais les personnages-joueurs qui y pénètrent la nuit ont droit à un spectacle spécial : des cadavres sont suspendus en l'air par des fils, comme des pantins macabres. Avec leur sourire rouge et leurs joues roses, ils dansent et chantent pour les visiteurs, ce qui coûte 0/1D6 points de SAN à ces derniers.

La galerie des horreurs

Cette attraction présente les effigies de cire des célébrités du crime et de l'horreur, les personnages infâmes de l'histoire et de la littérature : le monstre de Frankenstein, le Comte Dracula, le Fantôme de l'Opéra, Jack l'Éventreur, Barbe Bleue, etc. Un clown se cache parmi eux pour attaquer les personnages-joueurs et adopte en partie le style, les vêtements ou la gestuelle de Dracula, du Fantôme, du Golem, etc. Plus surprenant, une des statues de cire peut prendre vie.

Cet emprunt aux monstres de l'Histoire ne fonctionne pas à l'extérieur de la galerie. Par exemple, un clown qui poursuit au-dehors un des jeunes gens retrouve magiquement son costume initial.

La cuisine de l'enfer

Les clowns pratiquent leur odieuse gastronomie dans un camping-car long et luxueux. Le véhicule est systématiquement fermé à clé et les personnages-joueurs doivent en forcer la serrure ou la porte ou casser une fenêtre pour y pénétrer. Il comprend deux pièces et des toilettes.

LA CUISINE : Les visiteurs y découvrent des portions de corps mutilés, d'épais ragoûts d'organes humains et de légumes qui mijotent sur la cuisinière, des épaules ou des cuisses, agrémentées d'ail et de fines herbes, qui grillent dans le four. Le petit congélateur et le réfrigérateur contiennent des têtes, des cœurs, divers organes et autres parties du corps.

Une fouille du camping-car cannibale coûte 1/1D6 points de SAN et, en cas d'échec d'un jet sous CON x 3, l'individu concerné est pris de nausées et vomit.

Le bras gauche de Mitch (il porte encore la bague de son lycée) est retrouvé dans le réfrigérateur baignant dans une marinade de vin aux épices, d'où une perte supplémentaire de 1/1D6 points de SAN.

LA SALLE À MANGER : La table et ses six chaises sont entourées d'un espace raisonnable. Un buffet contient le cristal, l'argenterie et la porcelaine. Les murs s'ornent de plusieurs têtes humaines empaillées. Un grand classeur contient des photos des nombreuses victimes et des notes sur les diverses recettes utilisées et les plats et vins qui les accompagnaient.

N'oubliez pas la police

Si la police locale est venue enquêter sur place, les personnages-joueurs tombent sur les cadavres des flics, quelque part dans l'allée d'attractions au moment même où ils se font le plus discret possible.

La découverte du premier agent mort coûte 0/1D4 points de SAN. Dans ces circonstances, ceux qui perdent des points de SAN et ratent un jet sous POU x 1 hurlent, hoquent, trébuchent en arrière ou sursautent violemment et dévoilent ainsi leur présence.

La voiture de clown

La joyeuse troupe de mimes meurtriers poursuit ses proies à travers la sombre campagne dans une voiture criarde. Cette bouffon-mobile est une petite allemande aux vitres fumées et à la carrosserie peinte des couleurs les plus vives et les plus variées. Une épaisse fumée s'échappe du pot d'échappement et une douzaine d'avertisseurs à main, trompettes, sifflets, etc. sont fixés près de la fenêtre du conducteur.

Le véhicule est à l'épreuve des balles et supporte une énorme quantité de dommages. Les clowns peuvent percuter à pleine vitesse les arbres, les murs et autres obstacles, et faire ensuite simplement marche arrière, la carrosserie cabossée, bosselée, mais sans plus. Malgré la taille réduite du véhicule, les six clowns peuvent y prendre place ensemble.

Cette automobile est aussi rapide que tout véhicule que peuvent utiliser les personnages-joueurs : dans une poursuite, les clowns sont toujours capables de se maintenir en course (les deux camps opposent leur jet de Conduire Automobile). Si les

règles de poursuite développées dans *Destination Épouvante* - un supplément édité par Jeux Descartes - sont appliquées, les caractéristiques de la bouffon-mobile sont les mêmes que celles du véhicule conduit par leurs adversaires.

Les arlequins mangeurs d'hommes peuvent faire tenir un investigateur capturé dans le coffre de leur véhicule. Les autres prises sont ligotées, bâillonnées et attachées sur l'auto comme du gros gibier.

L'étrange équipage a beau foncer dans les rues de la ville ou sur les routes de campagne tard dans la nuit avec des clowns qui se penchent aux fenêtres et des adolescents attachés sur le toit et les pare-chocs... il n'est pourtant remarqué que par les personnages-joueurs et d'autres individus destinés à mourir.

La Maison de la Peur

C'est l'endroit où vont se dérouler les scènes cruciales du scénario, où les clowns et les adolescents vont se pourchasser dans les ténèbres. Préparez plus soigneusement cette partie du scénario. Par exemple, certaines sections de la Maison de la Peur sont plus appropriées à la mort de tel ou tel individu ; les clowns ne manqueront pas d'exploiter cet avantage.

Sandy est encore vivante, prisonnière dans une pièce secrète du Tunnel de la Terreur où est caché l'essentiel des générateurs et des tableaux électriques. C'est aux personnages-joueurs de la trouver et de la délivrer avant qu'elle ne devienne le plat principal du prochain dîner des clowns.

Le labyrinthe

Mal éclairé, le labyrinthe est petit mais les portions de mur, toujours identiques, coulisent automatiquement et aléatoirement devant le visiteur qui est rapidement désorienté. Pour rester avec le groupe un moment, chaque personnage-joueur doit réussir un jet sous POU x 4. Il existe un certain nombre de boutons d'appel qui permettent aux clients de demander un guide pour les sortir de là. Les utiliser fait, bien sûr, venir un clown.

Le labyrinthe épouse la forme de deux bonshommes symboliques disposés côte à côte et jointifs au niveau d'une main et d'un pied chacun. Les personnages-joueurs entrent par le pied droit du bonhomme de gauche et ressortent par le pied gauche du bonhomme de droite. La traversée du dédale prend 1D10 + 5 minutes. Un clown peut en profiter pour s'occuper d'un adolescent séparé des autres.

Les clowns ont également la possibilité d'éteindre les faibles lumières du labyrinthe, ce qui en ralentit encore l'exploration.

Les couloirs sombres

Ces passages sont équipés de planchers mobiles, de lampes flash, d'effets sonores effrayants, d'air pulsé par le plancher, etc. Il y a aussi quelques niches obscures le long des couloirs où du personnel déguisé en monstre bondit sur les visiteurs ou les capture. Un clown peut se cacher dans une de ces alcôves, attraper un des passants et le tirer dans son recoin pour le mettre à mort.

Le tunnel de la terreur

C'est la partie motorisée de la Maison de la Peur : les visiteurs sont assis dans des petites voitures biplaces qui suivent des rails montés dans le plancher. Le Tunnel de la Terreur est une promenade agitée à travers l'obscurité, où les brusques apparitions de monstres, les éclairs des lampes et d'autres artifices sont calculés pour faire sursauter les gens.

Un clown peut aisément se cacher le long des rails pour attaquer les personnages-joueurs au passage de leur voiture (le vrombissement d'une tronçonneuse constitue un avertissement raisonnable). S'ils sont encore tous vivants, c'est même là une occasion à ne pas manquer.

Sandy est détenue au cœur du circuit du Tunnel de la Terreur : voir plus loin *La pièce secrète*. Pour découvrir la porte de la pièce secrète, les personnages-joueurs doivent réussir un jet

sous INT x 3 ou y être attirés par les cris et pleurs de la malheureuse. Il n'est pas possible de le faire depuis une voiture, il faut emprunter le parcours à pied.

La galerie des miroirs

Ce petit labyrinthe est destiné à amuser plutôt qu'à désorienter. Les murs, les plafonds et les planchers sont constitués de miroirs ou de vitres. Traverser l'endroit ne prend qu'une douzaine de rounds, mais d'autres clowns risquent d'attendre ici l'occasion d'attaquer.

Après l'échec d'un jet sous INT x 3, les adolescents, séparés, se cognent dans les murs et tournent en rond. Des clowns les suivent parfois, moqueurs et menaçants, toujours à une portée de miroir.

Étant donné les réflexions multiples, les personnages-joueurs peuvent se retrouver confrontés à une douzaine de clowns ou plus et (au moins la première fois) attaquent toujours un reflet, pas un véritable adversaire. Jouer au chat et à la souris un certain temps dans ce lieu peut nécessiter un jet de SAN afin de vérifier que leurs nerfs ne sont pas trop perturbés par les illusions.

La pièce secrète

Cet endroit contient la plupart des générateurs et des montages mécaniques ou électriques de la Maison de la Peur. C'est une longue pièce étroite pleine de rouages, de câbles électriques emmêlés et d'autres organes et conduits mécaniques ou électriques.

À l'intérieur, le bruit des machines en fonctionnement s'ajoute aux effets sonores de la Maison de la Peur de manière à assourdir le visiteur. Les vapeurs et fumées de différents effets spéciaux recouvrent le sol au bout de la pièce.

Sandy est bâillonnée, attachée à un poteau central dans le style hollywoodien : les cordes utilisées en abondance servent plus à symboliser l'emprisonnement qu'à ligoter efficacement. Ses amis ont bien sûr affaire à des clowns qui se dissimulent facilement parmi les machines et le brouillard.

Il y a différentes façons de mener les personnages-joueurs vers Sandy : l'odeur de son parfum s'est répandue dans la Maison de la Peur, un de ses bijoux est tombé par terre ou s'est coincé quelque part. Ils l'entendent appeler à l'aide, ils la découvrent au hasard de leur fouille ou alors qu'ils cherchent à se cacher des clowns.

S'ils attendent trop longtemps pour se mettre à sa recherche, ou s'ils ne la retrouvent pas pour quelque raison que ce soit, elle est sauvagement assassinée et joyeusement consommée par les clowns cannibales.

Conclusion

Si Sandy est sauvée, accordez 1D6 points de SAN à chaque survivant. Les personnages-joueurs reçoivent un point supplémentaire pour chaque clown tué (les méchants des films ne sont jamais arrêtés par la police). S'ils n'y parviennent pas, ils perdent 1D6 points de SAN.

Si certains clowns s'échappent, ils reviennent, avec leurs nouveaux amis clowns, menacer les jeunes gens par une sombre nuit d'orage dans *Régime Carnaval II* !

Pour finir, les personnages-joueurs quittent le cirque sanglant et remarquent quelque chose sur la route : une poupée clown. Si l'un d'eux la prend, un jet d'acide sort de sa bouche. À moins que le Gardien ne veuille être gentil et permette un jet de Chance, le jet d'acide frappe l'adolescent au visage, lui inflige 1D2 points de dommages et lui ampute son APP de 1D4 points. Il ou elle est défiguré pour toujours, d'où une perte de 1D8 points de SAN. Qui sait si la personne vitriolée ne va pas perdre alors la raison, revêtir le costume et le maquillage d'un clown et chasser d'autres jeunes gens dans *Régime Carnaval II* ?

Lorsque le générique démarre, une boîte à rire se met à ricaner à l'intérieur de la poupée.

Les clowns-tueurs

Chaque clown a son propre style. La manière la plus simple de les différencier les uns des autres dans cette aventure, qui se déroule la plupart du temps dans l'obscurité, consiste à leur attribuer un rire ou un discours caractéristiques.

Kabuki

Il porte un costume élaboré de bouffon en soie verte et pourpre où ne manquent ni une clochette ni les pointes recourbées des chaussures. Kabuki est un petit homme discret qui aime les films de kung-fu et le sushi humain. Sa langue maternelle est le japonais ; il tire l'essentiel de son anglais des dialogues doublés de films de kung-fu.

KABUKI, 37 ans, bouffon japonais dérangé

FOR 14	CON 16	TAI 12	INT 15	POU 13
DEX 18	APP 10	ÉDU 12	SAN 0	PV 14

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Pied 50 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 75 1D3 + bd ; Coup de Tête 35 %, 1D4 + bd ; Couteau 30 %, 1D4 + 2 + bd ; Jo (Petit Gourdin) 55 %, 1D6 + bd ou parade ; Nerf de Bœuf 40 %, 1D8 + bd ou matraquage qui laisse la victime inconsciente.

Compétences : Anglais 30 %, Art (Danse Kabuki) 80 %, Arts Martiaux 50 %, Camouflage 50 %, Discrétion 75 %, Dissimulation 50 %, Écouter 50 %, Esquiver 40 %, Grimper 80 %, Japonais 60 %, Pickpocket 33 %, Premiers Soins 40 %, Sauter 50 %, Se Cacher 60 %, Serrurerie 33 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Citation : "Alors ! Tu oses te mesurer à MOI ?"

Calvin Klowne

Il porte les vêtements bouffants typiques de sa profession sans oublier le gros nez rouge. Il est le chef des clowns cannibales et possède le Nomi International Circus. Calvin déteste se salir mais adore préparer les extravagants menus de gourmets à partir des victimes que ramène sa bande meurtrière. C'est une prima donna précieuse et tatillonne. L'allemand est sa langue maternelle et il parle l'anglais avec un accent d'Europe Centrale qui caricature à la fois Bela Lugosi et Erich von Stroheim.

CALVIN KLOWNE, 53 ans, maître des élégances

FOR 13	CON 16	TAI 13	INT 18	POU 18
DEX 10	APP 15	ÉDU 18	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Épée Parapluie 45 %, 1D6 ; Fleur Projetant de l'Acide* 35 %, 1D2 ; Luger P08 40 %, 1D10.

* Sur un jet d'Empalement, la victime reçoit l'acide sur le visage et subit une perte de 1D4 points d'APP, en même temps que les 1D2 points de dommages.

Compétences : Affront de la Main 50 %, Allemand 90 %, Conduire Automobile 45 %, Crédit 75 %, Discrétion 33 %, Écouter 35 %, Étiquette 60 %, Gastronomes 90 %, Monter à Cheval 50 %, Piloter Ballon 60 %, Premiers Soins 45 %, Psychologie 80 %, S'Habiller de Manière Exquise 75 %, Snobisme 55 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Citation : "Vous autres, Américains, n'avez aucune culture."

Kinko

Il porte le maquillage blanc classique et les chaussures palmées ; ses manches sont décorées de silhouettes de moutons, d'arbres, de granges et d'autres figures simples qui lui servent de prétexte quand il engage la conversation avec les enfants. En effet, ce jeune homme pervers recherche des rapports dégénérés avec des partenaires beaucoup plus jeunes que lui.

Tant qu'il possède encore plus de la moitié de ses Points de Vie, les attaques qu'il subit ne font qu'exciter sa frénésie : cela lui apporte un bonus supplémentaire aux dommages de 1D2 et porte son déplacement à 9. Lorsqu'il a perdu 9 Points de Vie ou plus, il beugle quelque chose comme "Ouille ! Ouille ! Ouille, ça fait mal !" et perd son avantage. Par la suite, il se montre un ennemi furtif mais implacable.

KINKO, 31 ans, le préféré des petits z'enfants

FOR 18	CON 17	TAI 18	INT 12	POU 11
DEX 12	APP 14	ÉDU 11	SAN 0	PV 18

Bonus aux dommages : + 1D6.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Fouet à Bœuf 75 %, 1D3 + bd (saisit sur un empalement ; jet de FOR contre FOR pour s'en libérer).

Compétences : Attirer les Enfants 75 %, Discrétion 83 %, Esquiver 25 %, Gags Stupides de Clown 50 %, Grimper 50 %, Lancer 55 %, Perversion Sexuelle 50 %, Préparer un Piège Mortel 45 %, Suivre une Piste 70 %.

Citation : "Prends un bonbon, petite."

Koko

Elle porte le costume classique de l'Arlequin et son maquillage noir et blanc, à la beauté dépouillée. Cette femme, belle et séduisante, a reçu l'entraînement d'un guerrier tribal africain. Elle est la plus acharnée des clowns-tueurs et la plus téméraire : elle se propose toujours pour la chasse.

KOKO, 29 ans, arlequin et harpie

FOR 16	CON 16	TAI 12	INT 14	POU 14
DEX 16	APP 17	ÉDU 13	SAN 0	PV 14

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Arc 50 %, 1D6 + 1 + bd ; Couteau 45 %, 1D4 + 2 + bd.

Compétences : Anglais 25 %, Discrétion 60 %, Dissimulation 35 %, Écouter 75 %, Esquiver 40 %, Grimper 60 %, Kikuyu 70 %, Lancer 35 %, Nager 35 %, Sauter 45 %, Se Cacher 35 %, Suivre une Piste 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Citation : "Je passe devant."

Kurmudgeon

Maquillage blanc et pantalons bouffants rouges et jaunes. Kurmudgeon est le clown-tueur le plus salissant de la bande du fait de ses préférences pour la tronçonneuse et les hachettes. Ce vieux clown est un maître du barbecue, célèbre dans les cercles cannibales pour ses carrés d'humain.

KURMUDGEON, 71 ans, ultraviolet vieillissant

FOR 10	CON 13	TAI 14	INT 16	POU 15
DEX 8	APP 12	ÉDU 11	SAN 0	PV 14

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Hachette 35 %, 1D6 + 1 ; Tronçonneuse 40 %, 2D8.

Compétences : Baratin 55 %, Barbecue 40 %, Conduire Automobile 35 %, Discrétion 20 %, Faire des Commentaires Lascifs 45 %, Marchandage 25 %, Mécanique 25 %, Produire des Bruits Grossiers 50 %, Reliquer 60 %.

Citation : néant.

Kurri

Le mime classique avec pantalons noirs, bretelles noires, chapeau melon noir et maquillage noir et blanc. Kurri est un thug* pratiquant. Il se produit parfois dans un numéro de charmeur de serpents avec son ami Kali Ma, le cobra royal.

* Membre d'une confrérie religieuse de l'Inde, qui en l'honneur de Kali, se livre au meurtre rituel par strangulation.

KURRI, 35 ans, mime tueur fou

FOR 15	CON 17	TAI 15	INT 15	POU 14
DEX 14	APP 10	ÉDU 15	SAN 0	PV 16

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Faucille 40 %, 1D6 + 1 + bd ; Garrot 60 %, étranglement (même procédure que pour la noyade).

Compétences : Anglais 85 %, Charmer les Serpents 50 %, Discrétion 90 %, Écouter 50 %, Esprit Plus Fort que le Corps (marcher sur des charbons ardents, s'allonger sur un lit de clous, etc.) 60 %, Esquiver 30 %, Hindou 75 %, Mime 80 %, Pickpocket 75 %, Sauter 50 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 85 %.

Citation : "Par le sang ineffable de la déesse Kali !"

Kali Ma, Cobra Royal

FOR 2	CON 8	TAI 4	POU 6
DEX 17	Déplacement 10	PV 5	

Armes : Morsure 40 %, poison de TOX 15.

Compétences : Discrétion 75 %, Se Cacher 75 %.

Les personnages-joueurs

Billy

Un jeune homme de petite taille, chevelure noire et traits réguliers, bâti comme un nageur. Garçon tranquille, il subit parfois les provocations des plus grands que lui et les moqueries des filles (bien que le reste du groupe l'apprécie et tienne à lui). Parce qu'il a été longtemps un souffre-douleur, Billy est un jeune homme courageux, qui ne se décide pas facilement à fuir.



BILLY, 17 ans, gentil garçon

FOR 14	CON 16	TAI 10
INT 16	POU 14	
DEX 17	APP 16	ÉDU 12
SAN 70	PV 13	

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3.

Compétences : Astronomie 25 %, Bibliothèque 35 %, Écouter 55 %, Électricité 15 %, Esquiver 35 %, Grimper 45 %, Informatique 30 %, Nager 40 %, Physique 25 %, Potins sur la Télé 75 %, Premiers Soins 35 %, Sexe 20 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Citation : "Eh ! Je crois pas qu'on devrait faire ça."

Danny

Blond, poitrine velue, yeux bleu foncé, il a les traits et les muscles d'Apollon. Les filles fondent sous son regard et il est le garçon le plus demandé de la ville. Danny est un beau parleur sous l'emprise d'hormones hyperactives.



DANNY, 17 ans, étalon arrogant

FOR 15	CON 15	TAI 14
INT 13	POU 14	
DEX 13	APP 18	ÉDU 12
SAN 70	PV 15	

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ; Gourdin 30 %, 1D6 + bd.

Compétences : Affectation et Pavane 50 %, Afficher un Air Satisfait 75 %, Baratin 45 %, Conduire Automobile 35 %, Consommation de Drogue/d'Alcool 35 %, Discrétion 25 %, Écouter 30 %, Esquiver 30 %, Grimper 45 %, Mécanique 45 %, Nager 35 %, Persuasion 35 %, Psychologie 35 %, Sexe 75 %, Trouver Objet Caché 30 %.

Citation : "Mes parents sont absents pour le week-end."

Dawn

Une somptueuse rousse, belle, pulpeuse, un corps réellement fantastique et les cartes de crédit de papa. Dawn est désirée par la plupart des garçons du coin qui pensent qu'elle est une déesse et méprisée par les filles qui pensent qu'elle est une salope. Dawn est une fille pratique ; elle accorde ses faveurs aux garçons qui se montrent les plus attentionnés : dîner en ville, cadeaux, etc.



DAWN, 17 ans, riche et belle allumeuse

FOR 10	CON 15	TAI 8	INT 13	POU 10
DEX 17	APP 18	ÉDU 12	SAN 50	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 35 %, 1D6 ; Ongles 75 %, 1D3.

Compétences : Affectation et Pavane 50 %, Afficher un Air Satisfait 75 %, Art (Chant) 40 %, Baratin 35 %, Conduire Automobile 35 %, Consommation de Drogue/d'Alcool 25 %, Crédit 35 %, Discrétion 25 %, Écouter 30 %, Esquiver 35 %, Faire les Boutiques 75 %, Français 30 %, Monter à Cheval 25 %, Nager 35 %, Sexe 60 %, Taquiner les Garçons 85 %, Tomber et Crier 40 %.

Citation : "Appelle-moi. On pourrait sortir un de ces soirs."

Patrick



La poitrine velue, le corps nerveux et le visage taillé à coups de serpe donnent une rude apparence à ce garçon aux traits boudeurs et aux yeux marron de jeune chiot. Une éternelle barbe de trois jours vient renforcer l'impression générale. Patrick porte toujours son blouson de cuir sans doublure ouvert, généralement sur la poitrine nue. Des jeans déchirés et des bottes de moto complètent le costume. S'il s'attend à une bagarre, il porte une ceinture avec une lourde boucle métallique.

PATRICK, 19 ans, jeune dur

FOR 15	CON 15	TAI 13	INT 14	POU 17
DEX 11	APP 17	ÉDU 12	SAN 85	PV 14

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Coup de Poing 85 %, 1D3 + bd ; Cran d'Arrêt 40 %, 1D4 + bd ; Gourdin 35 %, 1D6 + bd.

Compétences : Baratin 40 %, Conduire Moto 50 %, Consommation de Drogue/d'Alcool 60 %, Discrétion 50 %, Esquiver 25 %, Grimper 50 %, Guitare 40 %, Intimidation 50 %, Mécanique 35 %, Nager 30 %, Pickpocket 25 %, Psychologie 20 %, Serrurerie 35 %, Sexe 50 %, Voler des Voitures 50 %.

Citation : "M'énerve pas, ou tu vas prendre mon pied dans la bouche."

Robby



Un jeune homme au visage enfantin, à la chevelure dorée et aux muscles saillants. Ses traits respirent l'innocence et la fragilité ; les filles le couvrent donc de leurs attentions. Robby est très soucieux de sa forme et refuse de toucher à l'alcool, au tabac et aux drogues. Il sait qu'il est bien bâti et ne peut s'empêcher de le montrer à toute occasion.

ROBBY, 18 ans, athlète narcissique

FOR 16	CON 17	TAI 16
INT 14	POU 11	
DEX 14	APP 18	ÉDU 12
SAN 55	PV 17	

Bonus aux dommages : + 1D6.

Armes : Batte de Base-Ball 35 %, 1D8 + bd ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd.

Compétences : Affectation et Pavane 50 %, Conduire Automobile 25 %, Esquiver 33 %, Grimper 60 %, Lancer 40 %, Mécanique 45 %, Nager 40 %, Nutrition 60 %, Premiers Soins 35 %, Sauter 40 %, Sexe 65 %, Soulever des Haltères 65 %.

Citation : "Vérifie ces cellules, ahuri !"

Wendy

C'est une jolie fille à l'air fragile, des traits délicats et des cheveux noirs. Wendy est un rat de bibliothèque qui préfère se cacher derrière ses lunettes. Pour les garçons de l'équipe, c'est un copain comme les autres mais elle a un béguin secret pour Robby. Quand elle perd ses lunettes vers la fin du film (les héroïnes sont souvent victimes de ces problèmes générateurs d'un suspense terrible), elle peut avoir du mal à reconnaître ami ou ennemi.



WENDY, 17 ans, jeune cerveau féminin

FOR 9	CON 17	TAI 9	INT 18	POU 16
DEX 11	APP 16	ÉDU 12	SAN 80	PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 30 %, 1D6.

Compétences : Allemand 25 %, Bibliothèque 65 %, Biologie 25 %, Comptabilité 25 %, Discussion 35 %, Droit 15 %, Esquiver 25 %, Géologie 25 %, Histoire 35 %, Latin 40 %, Nager 30 %, Occultisme 15 %, Premiers Soins 40 %, Sexe 10 %, Tomber et Crier 45 %.

Citation : "Saviez-vous que les clowns existaient déjà avant l'Empire romain ?"





Rouge gore

(Simply Red)

Pour conclure notre festival de rires et de terreur, suivons une piste sanglante. Une famille de banlieusards typiques part pour un week-end qui va se révéler... gore, vraiment. Si vous avez aimé Morts à l'Arrivée 2, vous aimerez ce qui suit.

Ce scénario va faire vivre à une heureuse famille de banlieusards un week-end de cauchemar. L'escalade dans l'horreur et la violence est sans limites et le Gardien doit faire tout son possible pour mutiler ou tuer la totalité des personnages-joueurs. Quand le film se termine, il n'y a plus qu'un survivant, ce qui est traditionnel dans ce genre cinématographique. La scène finale devrait faire perdre la raison à ce rescapé de l'enfer ou, moins élégamment, suggérer l'éventualité d'une suite. Six personnages-joueurs ont été préparés. Il est préférable que tous soient présents, même si Prince peut être laissé de côté. Cela veut dire que certains joueurs joueront deux personnages au début. S'il est nécessaire d'inclure un autre participant, Heather invite sa meilleure amie Janeesha (caractéristiques identiques).

L'aventure se déroule sur un rythme assez rapide au début, mais qui se ralentit ensuite au fur et à mesure que se produisent les décès. Si les joueurs sont d'accord et que l'occasion se présente, l'un d'eux endosse le rôle de Dolores pour permettre au Gardien de n'être que la caméra. Jasmine, par contre, doit rester à sa charge.

Cette histoire cherche à recréer le style exceptionnellement violent d'une catégorie de films d'horreur, les films "gore" et ne convient pas nécessairement à n'importe quel joueur ou

Gardien. L'aventure est violente et rapide. Les personnages-joueurs sont maintenus sous une tension permanente et ne contrôlent jamais tout à fait les événements.

Ce scénario, comme les films dont il s'inspire, n'a d'intérêt que par les séquences de violence effectives ou attendues. Les scènes de meurtre seront décrites avec force détails colorés et viscéraux. Les Gardiens peu familiers avec le sujet peuvent jeter un coup d'œil sur des livres d'anatomie pour rendre leurs descriptions plus plausibles ; les planches couleures de corps écorchés demeurent une excellente source d'inspiration.

Certains Gardiens seront plus à l'aise s'ils se considèrent comme le Médecin Légiste, le Coroner, quelqu'un qui n'est là que pour décrire les faits avec une précision clinique. D'autres, spécialement ceux que le sang et la splanchnologie fascinent, refuseront de prendre du recul quand la lame aiguisée pénétrera dans les chairs frissonnantes. Les organes qui se répandent, les membres amputés, voilà ce qui nous intéresse ; quelle joie de décrire avec amour les impressions d'un personnage-joueur quand il se fait inonder le visage de sang chaud ou l'odeur que dégagent les viscères répandus sur la table.

Informations du Gardien

La famille Clairmont s'est mise en route pour un week-end de camping, route qui les conduit toutefois vers le danger et la mort. Perdus sur les chemins secondaires d'une campagne abandonnée et déserte, les Clairmont pénètrent sur le territoire de chasse d'un tueur dément.

Mais cette nuit, c'est ce dernier qui trouve la mort et qui rend par la même occasion la voiture familiale inutilisable. Forcés de rejoindre à pied la plus proche habitation, les Clairmont découvrent le repaire du tueur et sont frappés d'horreur.

Gregory et Jasmine Hancock ont vécu seuls dans cette maison ces trente dernières années. Ignorés du monde, ces jumeaux cinglés ont tué leur mère à la naissance et leur père quand ils avaient cinq ans. Derniers fruits d'une lignée d'unions consanguines suscitées par la dépravation et la superstition, les enfants Hancock ont survécu par le cannibalisme, exercé au détriment des clochards, auto-stoppeurs et autres voyageurs. Avec l'âge, ils ont perdu de leur prudence et leur maison regorge maintenant des restes de leurs repas contre nature.

Les années ont rendu ces déments congénitaux de plus en plus malfaisants. Gregory, plus jeune de cinq minutes, est devenu un chasseur rusé et impitoyable arpenteant un vaste territoire à la recherche de proies. Jasmine s'est retirée dans l'horreur rougeoyante de son cerveau et a presque oublié

Les films gore

Massacre à la Tronçonneuse fut sans doute le premier du genre. Il se consacre entièrement aux morts successives et de plus en plus sanglantes de ses personnages. Sans être très riche en violence visuelle, il a créé un style de meurtre par mutilation et une gestion de la tension qui fait toujours école. Les films du genre sont généralement peu coûteux (à l'exception des effets spéciaux) et des réalisateurs du monde entier s'y sont intéressés. Beaucoup reprennent l'image du serial killer qui pourchasse ses victimes avant de les massacrer avec force détails gore.

Mais le gore a servi un éventail de films très différents qui vont de l'horreur absolue et surnaturelle d'*Evil Dead* à celle plus terre à terre des films d'action de science-fiction comme *Total Recall*. Il n'y a pas de style unique pour ce genre cinématographique en dehors du recours systématique à la plus grande violence visuelle : pour citer le réalisateur gore David Cronenberg, "Du sang ! Encore du sang !" ("More blood ! More blood !")

Sont à voir ou à revoir *Massacre à la Tronçonneuse* (1974), *Evil Dead* (1983), *Scanners* (1981), *La Colline à des Yeux* (1977), *La Mouche* (1986), *Dawn of the Dead* (1979), *Suspiria* (1977), *Ténèbres* (1982).



**C'EST VOUS
QUI VOYEZ !**

**MAIS
LE FOU
VOUS
A CHOISI !**

ROUGE GORE

**JOHN
TAYLOR**

**MARIA
SORIANO**

**RÉALISÉ PAR
SOLOMON EIGENBERG**



UNE PRODUCTION
THIN LINE CINEMA



l'usage de la parole. Elle reste assise sur sa chaise à bascule des mois d'affilée. Gregory doit l'habiller, la nourrir, la changer, ce qu'il fait avec tendresse, amour et respect.

La nuit où l'aventure démarre, quelque chose craque dans le cerveau de Gregory. Il ne trouve plus aucun sens à la vie qu'il mène, à sa solitude, et il perd la conscience de lui-même. Son corps poursuit la routine tel une machine, un somnambule. Il charge son fusil comme à l'accoutumée et s'enfonce dans la nuit.

L'histoire

Nous sommes vendredi et le travail est fini. La journée a été chaude et lourde. La météo annonce des températures plus fraîches et quelques averses tard dans la nuit, du beau temps clair pour demain. Ce soir, la famille Clairmont part pour tout le week-end camper dans les collines. C'est la première fois depuis longtemps et tout le monde est très excité.

Le Gardien doit décrire la hâte des Clairmont à faire leurs bagages et leur ruée pour charger le vieux break costaud. Ils reçoivent l'aide du meilleur ami de Joey, Tony, qui les accompagnera. Avant le départ, il faut régler les impératifs de dernière minute : le retour d'une cassette vidéo louée au centre commercial (Joey peut faire le trajet sur sa mob), demander à la voisine Mrs. Bailey de s'occuper de Tibbles, le chat, et faire demi-tour pour vérifier que le fer est bien débranché.

Le matériel de camping comprend des sacs de couchage, des tentes, un barbecue, deux glacières de nourriture, du matériel de pêche, plusieurs torches électriques, un appareil photo et des réserves d'huile solaire.

Il est prévu de rouler trois ou quatre heures pavant de s'installer près d'un lac de montagne qui regorge de truites. Les Clairmont profiteront de l'air pur et des grands espaces. Comment pourraient-ils deviner qu'ils vont connaître une nuit d'horreur et de sang, voir mourir leur famille et subir à vif les plus hideuses reconstructions chirurgicales ?

La route tue

Après une heure passée dans un encombrement plein d'excités, le break des Clairmont quitte l'autoroute pour prendre successivement plusieurs voies secondaires. Le paysage est d'abord magnifique. La route domine des vallées profondes. Les résineux et les pics rocheux s'alignent pour créer une vue splendide que la chaleur rend trouble. La température ne baisse pas et l'humidité monte. Des nuages d'orage noirs se dressent à l'horizon comme des falaises impossibles qui flotteraient dans le ciel pour promettre la fraîcheur. Le coucher du soleil est spectaculaire et en avance du fait des montagnes. Le crépuscule se prolonge encore un moment puis meurt soudain. C'est la nuit.

Tôt ou tard, dans les ténèbres, Brian se trompe de direction. La famille poursuit son périple ; une cassette du dernier Metallica, appartenant à Joey, fait barrir les haut-parleurs à moins que Heather n'ait pu imposer Madonna. Ils ne remarquent pas que la route les emmène dans un territoire inconnu et sauvage.

Au bout d'une demi-heure, ceux qui réussissent un jet d'idée remarquent qu'il n'y a plus de voitures sur la chaussée depuis un certain temps, ce qui est inhabituel pour la route du lac. Pas l'ombre d'une habitation, semble-t-il. Brian s'arrête et coupe le moteur. À part les crickets et le bruissement des feuilles, aucun son ne se fait entendre. Il fait, chaud, humide et lourd. Les Clairmont sont perdus.

Ils se querellent probablement puis font demi-tour, ou repartent en avant, peu importe ; ils se sont à peine remis à rouler qu'une silhouette apparaît brusquement dans la lumière des phares. L'homme tient un fusil. Alors même que les passagers commencent à réagir, il ouvre le feu presque à bout portant sur la voiture.

■ S'il réussit son jet de Conduire Automobile, Brian donne un coup de volant qui lui évite de rentrer de plein fouet dans le tireur. Ce dernier est touché par l'aile, tourne violemment sur lui-même et heurte le sol après avoir rebondi une fois sur l'avant du véhicule.

Le fusil de chasse arrose le capot et le pare-brise. Tout le monde est blessé par les éclats de verre pour 1D2 points de dommages et perd 1/1D4 points de SAN.

■ Si Brian rate son jet de Conduire Automobile, la voiture heurte le tireur de plein fouet. Ceux qui réussissent un jet d'Écouter entendent un éclatement mouillé, comme une pastèque trop mûre que l'on écraserait. Les roues du véhicule qui dérape viennent d'écraser la tête de l'homme.

Le fusil de chasse arrose le pare-brise alors même que le tireur disparaît sous la voiture. Tout le monde est blessé par les éclats de verre pour 1D2 points de dommage et perd 1/1D6 points de SAN.

Le véhicule finit par s'arrêter mais refuse ensuite de redémarrer. Le radiateur est troué et une partie de la carrosserie s'est prise dans la tringlerie de la roue avant droite qui a cassé. Un jet réussi de Mécanique permet seulement de calculer le coût des réparations : un nombre à quatre chiffres qui ne fait rien pour adoucir l'humeur de Brian.

Le tireur

Gregory gît sur la route dans une mare de sang qui s'élargit et semble noire dans la lumière des feux arrière. Le fusil, tombé plus loin, est intact.

Si Brian a réussi son jet de Conduire Automobile, l'homme est à peine vivant et mort dans le cas contraire.

S'il vit encore quand les personnages-joueurs s'approchent de lui, ils arrivent à temps pour l'entendre gargouiller dans un dernier souffle "Jasmine."

Ils ne peuvent bien sûr savoir qu'il s'agit de sa sœur. Après avoir dévoilé cet unique indice, Hancock meurt et un flot de sang artériel cramoisi dégorge de ses lèvres ramollies.

Effets personnels du tireur

La salopette en loques de Hancock contient deux cartouches pour calibre 12, des allumettes, un paquet à moitié vide de cigarettes sans filtre et un portefeuille en cuir.

Ce dernier renferme plusieurs billets de cent dollars (tous datés d'avant 72) et une photo noir et blanc, pliée en quatre.

Celle-ci représente deux enfants souriants dans les bras d'un homme mince dont le visage reflète une grande souffrance. On y voit un garçon et une fille d'apparence presque identique et âgés d'environ cinq ans, sans aucun doute des jumeaux. Tous trois sont vêtus à la mode des années 30. Au dos de la photo, on peut lire :

Gregory et Jasmine, quatre ans et demi

En confirmation, les personnages-joueurs qui réussissent un jet de Trouver Objet Caché remarquent que l'intérieur du col du cadavre est brodé au nom de G. Hancock. Si sa tête a éclaté, les lettres ne sont pas recouvertes par les taches de sang, touffes de cheveux, débris d'os et amas de matière cérébrale ; elles en sont simplement entourées.

L'indice de Prince

Aussitôt que l'on fait sortir Prince de la voiture, pour ne plus subir ses gémissements et ses jappements, un jet de Suivre au Flair réussit le conduit dans l'herbe qui borde la route, à l'endroit où se tenait l'homme au fusil. La végétation est piétinée comme si quelqu'un avait attendu là assez longtemps. Plusieurs mégots récents de cigarettes sans filtre y sont éparpillés.

Si un personnage-joueur vient voir ce que Prince a découvert, l'idée que Hancock s'est tenu patiemment là, à l'affût d'une voiture sur laquelle il pourrait tirer, coûte 1 point de SAN à chacun.

Hancock a soigneusement caché sa vieille camionnette derrière des arbres, de l'autre côté de la route. Normalement, il aurait tué ou capturé et ligoté les survivants de l'accident. Puis son propre véhicule aurait remorqué la voiture et ses occupants jusqu'à la maison. Mais ce film, comme tous les films, est fermement dirigé et les personnages-joueurs n'ont jamais l'occasion de fouiller cette partie de la route et de trouver l'engin qui pourrait leur permettre de joindre la police en une demi-heure.

La maison

La route reste noire et silencieuse. Les personnages-joueurs traînent sans doute le cadavre de Hancock hors de la chaussée, poussent le break sur le bas-côté, éteignent les feux pour économiser la batterie et attendent, torches à la main, de pouvoir arrêter un véhicule.

Harriet en profite pour nettoyer et bander les coupures subies par sa famille grâce à sa trousse de premiers soins. Une coupure malheureuse sur le nez de Heather ne cesse de saigner : sa mère peut l'endiguer (ainsi que les pleurnicheries et jérémiades de sa fille) avec un jet réussi de Premiers Soins.

La lumière

Quand ils éteignent toutes leur lampes ou quand les batteries s'épuisent, le personnage-joueur qui fait le plus petit jet de Trouver Objet Caché pense apercevoir les lumières d'une maison. Elles sont faibles mais stables et semblent provenir du haut d'une colline à un ou deux kilomètres de là.

Le petit groupe a diverses raisons de souhaiter se mettre en marche vers la lumière. Citons, parmi les plus probables, trouver un téléphone pour avertir les autorités de l'attaque et de la mort de Hancock, appeler la police, faire venir un dépanneur, sortir de ce trou, se mettre en sécurité, rentrer à la maison ou prendre une bonne nuit de sommeil.

Se disperser ou rester ensemble, voilà le problème classique des personnages de film gore. Les futures victimes finissent toujours par se séparer, mais le scénario impose que tout le monde se dirige maintenant vers la maison. Il n'y a rien à attendre d'une route qui ne verra passer aucun véhicule d'ici la fin du film. Mais si quelques récalcitrants veulent néanmoins patienter au bord de la chaussée, incluez dans la bande son des bruitages effrayants qui les feront courir vers la lumière.

Si personne ne précise qu'il le prend, le fusil reste sur le bord de la route.

La voie est bordée, des deux côtés, d'arbres touffus et de buissons bas où s'emmêlent les plantes grimpantes. Le chemin qui dessert la maison se trouve à 20 minutes de marche. Il n'est pas évident de repérer les deux ornières dans les herbes folles et aucune boîte aux lettres ne marque l'embranchement. Des fragments de mousse et d'écorce tombent des arbres et se glissent sous les vêtements, provoquant des démangeaisons sans fin. Branches et brindilles se prennent dans les cheveux et les vêtements et multiplient les égratignures. Dans l'air immobile et moite, les marcheurs transpirent et rouspètent. À travers l'obscurité des arbres, on ne distingue rien d'autre que la lumière qui apparaît par instants et le *pet-pet-pet* d'un petit moteur.

Retour à la voiture

Si les personnages-joueurs retournent à la voiture après avoir marché vers la lumière, ils constatent avec horreur que le cadavre de Hancock a disparu. Rien ne permet de dire s'il a été volé ou s'il est parti par ses propres moyens. Cette découverte coûte 1/1D3 points de SAN.

Quelques dernières parcelles de vie, que n'ont pu détecter les personnages-joueurs, ont envoyé l'homme, rampant et titubant, vers sa maison. Il ne l'atteint que dans les ultimes moments du film. Consultez la fin du scénario pour connaître ses actions et intentions.

À la maison

Une petite clairière entoure les deux étages de la maison de bois délabrée. Elle se dresse, grise et morne, sur le noir de la nuit. Les planches ont depuis longtemps perdu leur peinture. Des trous béants percent le toit, là où le vent a arraché les bardoux. Du lierre et d'autres plantes grimpantes couvrent une partie des murs.

Un lent grincement est produit par une chaise à bascule en rotin, installée sous la véranda et animée par une brise soudaine. Sans l'éclat rassurant de l'éclairage à l'étage et la confirmation apportée par les lignes téléphonique et électriques, on pourrait croire la maison complètement abandonnée.

Le moteur

Les personnages-joueurs peuvent frapper à la porte ou contourner la maison pour voir d'où vient le bruit de moteur. En faisant le tour d'un énorme roncier, ils se retrouvent dans un pré rempli de voitures plus ou moins vieilles, qui ont apparemment été poussées depuis un chemin en surplomb. La plupart montrent des signes d'accidents graves.

Il faut que quelqu'un déclare sans ambiguïté son intention de fouiller une douzaine ou plus de ces véhicules pour comprendre : les pare-brise semblent pour la plupart avoir reçu un coup de fusil comme celui que Hancock destinait au break des Clairmont et des taches de sang marquent presque tous les sièges conducteurs.

Avec ou sans ces informations, les personnages-joueurs tombent rapidement sur la source du bruit de moteur : un petit générateur à essence installé sur le plateau arrière d'une camionnette Toyota et relié à la maison par un seul long câble pendouillant. Il revendique une puissance de 1 500 watts.

Le porc

Sur un jet réussi de Suivre au Flair, Prince est attiré par l'odeur d'un animal tout proche. Elle se mêle à celle de la boue et des excréments. Des jets réussis d'Écouter permettent aux humains d'entendre vaguement un cri suraigu ou un grincement porté par la brise irrégulière et tiède. Le bruit n'est pas assez net pour en déterminer la provenance.

S'ils se livrent à une petite exploration, ils atteignent un endroit délimité par des murets de pierre : un enclos à cochons. Les murs entourent une mer de boue et d'ordure liquide. Une cabane de bois occupe le fond du parc ; elle exhale des remugles asphyxiants. On ne peut rien discerner à l'intérieur.

Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de remarquer des os qui dépassent de la boue et paraissent étrangement familiers. Examinés de beaucoup plus près, ils semblent avoir été trop soigneusement rongés pour qu'il soit possible de dire s'ils sont d'origine animale ou humaine.

Celui qui prend pied dans l'enclos ne va pas affronter que la saleté. La truie qui vit là a été nourrie de chair humaine par son propriétaire dément et elle a faim. Ses caractéristiques figurent à la fin de ce scénario, page 107.

On se demande bien ce qui pousserait quelqu'un à escalader le muret pour s'enfoncer jusqu'aux chevilles dans l'épais purin. Mais, si cela arrive, Dolores, la truie, jaillit de sa cabane comme un T.G.V. et son énorme corps flasque traverse l'enclos en quelques secondes pour frapper à pleine vitesse le malheureux occupé à essayer de sauver ses chaussures de l'aspiration de la fange. Un jet d'Idée réussi lui intime de laisser tomber ses souliers et de fuir sur-le-champ. Heureusement, le manque d'adhérence du sol, la grande TAI de Dolores et sa faible DEX ne la rendent pas très agile. Sa cible doit réussir un jet sous DEX x 5 pour rester debout et un autre en Sauter ou Grimper pour franchir immédiatement la bordure.

Dans la maison

Les personnages-joueurs pénètrent dans la véranda qui précède la maison. Le plancher grince. La première porte en

moustiquaire rouillée est entrebâillée et le battant de bois qui suit ouvert à moitié. Qu'ils frappent ou qu'ils appellent, personne ne leur répond.

À l'intérieur, presque toutes les pièces sont dans le même état de délabrement. Toutes les revues, sauf une, datent d'au moins dix ans. Comme un jet de Mode l'indique à Heather, le mobilier et les divers équipements remontent aux années 50, ou paraissent relativement récents. Des rideaux cloués cachent les ouvertures à l'exception d'une fenêtre de l'étage. La bâtisse compte deux téléphones, mais il n'y a aucune tonalité ; les branchements muraux semblent avoir été rongés.

L'ENTRÉE : Un tapis représentait autrefois des lilas sur un fond vert, mais il est taché et usé jusqu'à la corde. D'autres fleurs ornent le papier peint. Un porte-chapeaux, une commode et une vieille chaise à dos droit constituent le mobilier. Un jet réussi d'Écouter permet d'entendre un vague grésillement qui provient de la première porte à droite, celle du salon.

LE SALON : Un téléviseur portable et un fauteuil trônent au milieu de la pièce. Le récepteur est allumé mais ne diffuse rien. Un magnétoscope y est connecté et contient une cassette. De nombreuses autres bandes sont dispersées autour du fauteuil, ainsi que des emballages d'apéritifs et de sucreries.

Si la cassette est rembobinée et lue, le téléviseur hurle et rougeoit. La vidéo décrit avec une abominable précision le démembrement d'un jeune homme d'une vingtaine d'années. De longs plans fixes se succèdent sur l'écran jusqu'à ce que les quatre membres aient été amputés. Le sang gicle en puissants jets cramoisés des moignons déchiquetés et les hurlements d'agonie de la victime cessent pour toujours.

Les effets spéciaux sont très réalistes mais la caméra et l'éclairage ont été laissés aux mains d'un amateur. Joey et Tony en dénigrent la qualité jusqu'à ce qu'ils aperçoivent l'objectif d'un caméscope dissimulé par la porte ouverte ; sur son trépied, il semble les observer comme une grosse araignée mécanique.

Il y a un téléphone dans cette pièce, mais sans aucune tonalité.

LA BIBLIOTHÈQUE : Une unique ampoule de 60 watts éclaire cette pièce. Des étagères pleines de livres couvrent les murs et obstruent aussi la fenêtre fermée par un rideau. Un gros fauteuil de cuir occupe une position centrale. Même de loin, les étagères ne semblent pas parallèles, la construction en est grossière, les supports ne sont pas droits, des clous dépassent des rayonnages et les planches s'affaissent.

Tous les livres sont usés et écornés. Beaucoup présentent le nom raturé d'un ancien propriétaire. Tous traitent des thèmes de l'horreur et de la mort. Parmi les auteurs, les visiteurs reconnaissent Edgar Allan Poe, Mary Shelley, Bram Stoker, Nathaniel Hawthorne, H.P. Lovecraft, Shirley Jackson, Stephen King, Anne Rice, John Skipp et Craig Spector. Un pan de mur est consacré aux tueurs en série et meurtriers de masse.

LA SALLE DE BAIN : Les murs présentent des taches de moisissure et laissent voir parfois la charpente de bois là où peinture et plâtre se sont désagrégés. Le rideau de douche pourri tombe si on essaye de le faire coulisser. La baignoire est longue et profonde, grande à se noyer, et repose sur quatre pattes de lion en bronze. Sur les étagères et dans des boîtes posées par terre sont rangés des centaines de paquets différents de lames de rasoir, de rasoirs électriques, mécaniques, à main, de mousse à raser, de savon, de déodorants, de tubes de dentifrice, etc. Une grande partie des emballages sont ouverts ou présentent des traces d'utilisation. La plupart sont vieux et desséchés.

LA CUISINE : Une immense table de bois domine la pièce. La vaste surface est couverte d'entailles entrecroisées plus ou moins profondes. L'origine des marques ne fait pas de doute : une collection de couteaux, hachoirs, couperets, du plus grand au plus meurtrier, est accrochée à un mur juste au-dessus d'un plan de travail. Des meubles hauts et des placards bas contiennent ustensiles de cuisine, ingrédients desséchés et vaisselle. Un téléphone (coupé) assez vieux pour être dépourvu de cadran est suspendu au mur non loin. Le réfrigérateur renferme du lait

et des légumes, le compartiment congélateur qui le surmonte déborde de portions d'une viande non identifiable enveloppées dans de la cellophane.

Le Gardien a certainement remarqué l'abondance d'armes potentielles dans la pièce : couteaux de cuisine (chance de base, 25 %), couperets (25 %), poêles à frire (20 %), etc.

LE PLACARD SOUS L'ESCALIER : Il semble d'abord verrouillé. En fait, il est simplement coincé et le personnage-joueur qui insiste pour l'ouvrir tombe à la renverse quand la porte se débloque au deuxième essai. Des magazines s'éparpillent sur le sol.

Les étagères sont maintenant presque entièrement vides à l'exception d'une petite tronçonneuse (couverte de sang) et d'un bidon d'essence. Les revues sont des publications pornos sans talent et des cahiers de cinéma gore avec des pleines pages de photographies couleurs, qui sont souvent collées les unes aux autres.

La tronçonneuse est en mauvais état. Elle demande un jet réussi de Mécanique pour démarrer et un jet de Chance par round d'utilisation. Si elle cale, un nouveau jet de Mécanique est nécessaire pour la relancer. Les chances de base sont de 20 % et les dommages de 2D8 par round.

L'étage

L'escalier grince et craque. Il est recouvert d'un tapis rouge et sale et aboutit à un hall défraîchi, à la tapisserie en lambeaux. Les quatre portes palières devraient être ouvertes dans l'ordre où nous les présentons. Aucune lumière n'est visible sous aucun des battants et les personnages-joueurs ne peuvent donc pas savoir d'où provient la lumière qui les a amenés ici.

La progression simple dans les découvertes simule celle de bien des films gore. La tension ainsi créée suggère non seulement que les choses ne font qu'empirer mais, qu'à seulement quelques portes de là, la malice absolue, l'horreur totale attend à l'affût.

CHAMBRE UN : Des vêtements remplissent la pièce et s'amoncellent sur le sol. Le placard déborde d'habits entassés. Il y en a de toutes les tailles, de tous les âges, des deux sexes et de tous les prix. On y trouve des chaussures, des sacs à main, des montres, des bagues, des lunettes et des piles d'objets personnels les plus courants.

Les vêtements sont souvent déchirés ou couverts de taches couleur rouille. La vue de cette pièce coûte 1/1D3 points de SAN.

CHAMBRE DEUX : Contrairement à la précédente, tout est ici soigneusement ordonné. Les crânes sont alignés près de la fenêtre, les vertèbres ici et les phalanges là. Les squelettes de plusieurs douzaines de personnes y ont été rangés. La plupart des os portent des traces de dents ou laissent voir qu'ils ont été rongés jusqu'à la propreté parfaite. La vue de cette pièce coûte 1/1D6 points de SAN.

CHAMBRE TROIS : Les personnages-joueurs qui pensent à Écouter à la porte entendent un bourdonnement lancinant. Suivre au Flair semble apporter à Prince des informations encore plus dérangeantes que celles qui ont pu précéder.

La pièce est éclairée, mais les fenêtres sont si bien obstruées qu'aucune lumière n'est visible de l'extérieur. Des nuages de mouches qui bourdonnent à l'intérieur provoquent le bruit entendu dans le couloir.

Un cadavre, écorché et éventré, est tétanisé dans les dernières affres de l'agonie sur un matelas nu couvert de sang. La cage thoracique a été ouverte en force ; les côtes écartées pointent comme les pétales d'une fleur calcifiée. Les globes oculaires ont été enlevés et les orbites se sont remplies de sang. Les ongles du cadavre crissent sous les pas des visiteurs et ses intestins glissent des moulures où ils ont été suspendus en boucles luisantes. Tout est rouge, chair crue. La hache sanglante (chances de base 20 %, dommages 1D8 + 2) utilisée pour créer cette horreur gît toujours sur le sol. La vue de cette pièce coûte 1/1D6 points de SAN.

CHAMBRE QUATRE : De cette pièce, une fenêtre laisse voir la lumière électrique, stable et rassurante, qui a attiré les Clairmont. C'est ici que l'horreur ultime attend les personnages-joueurs. Sur le seuil, l'odeur douce de la pourriture et celle plus aigre du formol et de l'encens se font déjà sentir.

À l'ouverture de la porte, les arrivants découvrent une horloge de parquet avec un crâne humain en guise de balancier. Le cadran est un visage humain étiré et tanné. Des lambeaux de peau tatouée sont encadrés aux murs. L'abat-jour est festonné de doigts et d'orteils et l'ampoule de la lampe est tenue par une main coupée. La pièce est habitée.

Un cadavre de bébé desséché et fripé repose dans un berceau d'ossements et suce un pouce décharné. La poussière recouvre jusqu'à ses yeux ouverts et enfoncés. Le corps momifié d'une très vieille femme s'étire sur le double lit ; les orbites sont vides. Les globes oculaires flottent dans un verre de formol sur la table de chevet.

En face du lit, la dépouille flétrie d'un homme d'âge mûr repose contre le mur. Du fil de fer maintient ses yeux ouverts et un sourire grimaçant et meurtrier sur ses lèvres parcheminées. La main semblable à une serre se referme, toujours grâce au fil de fer, sur un verre de sang séché, comme pour porter un toast devant l'assemblée des cadavres.

Pour finir, raide et artificiel, un squelette encore recouvert de peau, en chemise de nuit à fleurs, est assis sur une chaise à bascule. Des aiguilles à tricoter sont installées dans les mains immobiles, une perruque jaune et sale est posée de guingois sur la tête, un fond de teint blanc macule irrégulièrement le visage et un trait maladroit de rouge à lèvres écarlate barre la bouche.

La vue de cette pièce coûte 2/2D4 points de SAN.

Rencontre avec Jasmine

Mais un souffle de vie s'accroche encore à l'un des corps morts. Jasmine Hancock est assise dans son rocking-chair depuis dix ans ; dix années de complet repli sur elle-même, traversées grâce aux soins de son frère. La présence d'étrangers dans ce saint des saints, dans sa chambre et celle de Gregory, est l'étincelle qui met le feu aux poudres ; Jasmine redevient brusquement une psychopathe active.

Alors que les arrivants viennent de s'assurer que seuls des cadavres occupent la pièce et commencent peut-être à prendre soin de ceux que tous ces morts ont poussés à bout de nerfs, Jasmine se réveille et hurle le prénom de son frère.

La vue du cadavre présumé qui se dresse d'un bond et montre les dents dans un rictus dément coûte 1/1D4 points de SAN.

Lumières ! Attention... Moteur !

L'orage qui menaçait pendant l'exploration des lieux éclate enfin. Lorsque Jasmine bondit de sa chaise à bascule, un éclair aveuglant est rapidement suivi par une énorme explosion juste au-dessus de la maison et l'alimentation électrique est interrompue jusqu'à la fin du film.

La pièce est plongée dans l'obscurité mais, très vite, un autre éclair illumine la femme squelette alors qu'elle se jette en avant en brandissant ses aiguilles.

L'idée est de mettre en scène un combat furieux à travers la maison en utilisant les armes qui se présentent. Dans le film, cette partie pourrait durer trente minutes. Le tout dans une quasi-obscurité ; le seul éclairage est dû aux nombreux éclairs qui viennent aveugler à répétition les personnages-joueurs. Jasmine connaît bien la demeure et n'a pas besoin de lumière pour se déplacer avec assurance. À l'instar des combattants, les éléments se déchaînent : le vent hurle, la pluie fouette les murs et les coups de tonnerre se succèdent comme des coups de canon.

Il est possible de récupérer maintes armes dans la maison et à l'extérieur. Celles mentionnées dans les descriptions sont accompagnées de leurs chances de base et dommages. Les

personnages-joueurs attentifs ont ramassé le fusil et trouvé pour le recharger les deux seules cartouches disponibles. Les couteaux, la tronçonneuse et différents bâtons ont certainement déjà été remarqués et emportés à tout hasard.

Les blessures infligées ou subies devraient faire l'objet de descriptions soignées et visuelles. Le sang gicle, les chairs se déchirent avec un ignoble chuintement, les tripes pendouillent, tombent et éclatent, les doigts coupés sont encore agités par quelques spasmes. C'est un film gore ; presque tout le monde meurt et les agonies sont abominables. Les aiguilles ? Dans les yeux ? On s'en occupe.

La férocité démentielle de Jasmine lui confère une immunité apparente à la douleur et aux blessures. Cela est représenté dans ses caractéristiques par le doublement de ses Points de Vie. Quand elle en a perdu 14, elle s'effondre comme morte mais, alors que les nerfs des survivants se détendent, elle jaillit de nouveau pour attaquer en hurlant. Elle combat jusqu'à perdre 14 autres Points de Vie.

La truie de l'enfer

Si elle n'est pas déjà morte, le premier qui regarde par une fenêtre et réussit un jet de Trouver Objet Caché remarque Dolores, la truie mangeuse d'hommes, qui traverse la cour sous la pluie telle une énorme limace blanche. Elle semble se diriger vers la maison.

La foudre a sans doute détruit le muret qui l'emprisonnait ou peut-être l'a-t-elle escaladé en couinant sous l'effet de la panique (ou de la faim).

Quelques instants plus tard, un bruit de bois et de verre qui éclatent retentit ; elle a fracassé les portes pour entrer. Elle gravit lentement l'escalier trop étroit pour elle et bloque les intrus à l'étage en venant, consciemment ou pas, au secours de sa maîtresse. Les personnages-joueurs peuvent l'affronter ici et devront escalader sa carcasse boursouflée quand elle sera morte. Un coup de fusil à bout portant peut arracher la majeure partie de la tête. Et des litres d'un sang, épais et visqueux, mêlé à des débris de chair encore frémissante, peuvent inonder alors tout le monde.

Mais le fusil a certainement déjà été utilisé contre Jasmine et il est très difficile de tuer seul une truie à coups de couteau. Prince a beau apporter son aide en mordant l'ennemi et en aboyant frénétiquement, un berger allemand ne peut s'opposer longtemps à un porc adulte furieux.

Les personnages-joueurs coincés en haut des marches entre Dolores qui progresse lentement vers le haut, toutes dents dehors, et Jasmine qui rit sur le palier de l'étage, seront vraiment malheureux.

Conclusion

Quand enfin Jasmine Hancock et Dolores meurent, il ne devrait plus y avoir, dans l'idéal, qu'un seul personnage-joueur en vie et sain d'esprit. Le reste de la famille a été tué ou a perdu la raison.

Au moment où le survivant pousse la porte principale, peut-être pour aller se laver sous la pluie du sang qui le macule, un éclair illumine la silhouette de Gregory Hancock debout devant lui. En fait, dès que le battant s'ouvre, le monstre bondit sur le dernier visiteur, ce qui entraîne une perte de 1/1D6 points de SAN.

Le poids de Gregory renverse le personnage, à moins qu'il ne réussisse un jet de FOR contre la TAI de Gregory. S'il le fait basculer, Gregory ne bouge alors plus. Il est définitivement mort ; une étincelle de vie l'a fait se traîner jusqu'à sa camionnette et conduire jusqu'ici où il a succombé pour de bon. La porte maintenait son cadavre debout ; son ouverture a permis de le faire tomber.

Mais on peut espérer que ce dernier choc a suffi à faire perdre la raison à l'unique survivant. Le générique défile sur l'image fixe de son visage hurlant.

FIN

Compétences : Cuisine 80 %, Écouter 75 %, Ménage 75 %, Premiers Soins 65 %, Psychologie 65 %, Suivre une Piste 50 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Citation : "Écoutez votre père, les enfants."

Heather Clairmont



Gag, camping avec la famille et un petit taré d'ami à Joey. Génial. Qui veut faire du camping, d'ailleurs ? C'est tellement infantile. Il ne reste plus qu'à espérer qu'un des bateaux super-classe du lac va vous enlever et vous emmener loin de tout ça. Voilà la vie que devrait mener la fille la plus populaire de l'école.

HEATHER, 16 ans, pompom-girl

FOR 10	CON 12	TAI 12
INT 12	POU 14	
DEX 16	APP 16	ÉDU 10
SAN 60	PV 12	

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 55 %, 1D6.

Compétences : Acclamer 65 %, Boudier 95 %, Écouter 30 %, Flirter 45 %, Sauter 45 %, Sens de la Mode 60 %.

Citation : "Si on remet Metallica je gerbe."

Joey Clairmont



Camping, donc, foutu camping sur ce foutu lac. S'asseoir dans l'herbe et s'ennuyer à mort. Heureusement que tu as réussi à convaincre Maman de laisser venir Tony. On s'embête jamais quand y'a Tony. P'pa veut faire de toi un banquier. Tu préfères mécanicien, faire un vrai boulot plutôt que de la paperasse. M'man dirait que ce n'est pas digne de toi, Heather aussi. Mais rien n'est digne de cette crâneuse de Heather.

JOEY CLAIRMONT, 14 ans, rockmanique

FOR 12	CON 10	TAI 11	INT 13	POU 13
DEX 14	APP 12	ÉDU 8	SAN 55	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 50 %, 1D6 ; Coup de Poing 60 %, 1D3 ; Fronde 45 %, 1D4 (le projectile peut empaler).

Équipement : Fronde, marqueur indélébile, disque compact de Metallica, numéro de *Rolling Stone* avec une interview de AC/DC.

Compétences : Jurer 20 %, Lancer 40 %, Mécanique 35 %, Se Curer le Nez 85 %, Tracer des Graffitis un Peu Partout 55 %.

Citation : "Nul."

Tony Wilson

D'accord, camping avec Joey super pote et ses vieux, c'est pas forcément l'éclate totale, mais c'est sûrement mieux que de

rester à la maison devant MTV. T'as réussi à piquer à tes vieux une spécialité qui devrait détendre l'atmosphère. Heather est bien foutue, dommage qu'elle soit si crâneuse. Tant qu'il y aura Joey, ça devrait bien se passer.

TONY WILSON, 14 ans, rockmanique et meilleur ami

FOR 13	CON 9	TAI 10
INT 11	POU 13	
DEX 16	APP 13	ÉDU 8
SAN 55	PV 10	

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6 ; Coup de Poing 65 %, 1D3.

Équipement : Exemplaire de *Penthouse*, très vieux joint taxé aux parents, tigre tatoué sur le bras gauche qui fait réagir tous les adultes instantanément.

Compétences : Baratin 25 %, Coincer un Paquet de Cigarettes dans la Manche 41 %, Discrétion 40 %, Écouter 60 %, Énerver les Parents 80 %, Esquiver 40 %, Grimper 50 %, Parler et Roter en Même Temps 65 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Citation : "Complètement furax !" "Cool !"

Prince

Vous êtes un gros berger allemand et fier de l'être. Vous savez que vous êtes plus malin et plus rapide que les humains dont vous vous occupez. De temps à autre, vous devez vous préoccuper de Très Importantes Odeurs que même les gros nez des humains n'arrivent pas à déceler. Vous pouvez Tout entendre, Partout. Vous êtes plutôt heureux. Faire des tours, c'est marrant, si, si. Et aboyer permet d'attirer l'attention de tous sur votre taille et votre force. Vous le faites souvent. Mais cette famille radine vraiment sur les os ; même quand vous en trouvez un stock, on ne vous en laisse même pas un.



PRINCE, 6 ans, chien de la famille

FOR 16	CON 14	TAI 8	INT 3	POU 10
DEX 12	Déplacement 12		PV 11	

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Attaquer pour Renverser* 45 %, repousse sur 2 mètres ; Morsure 30 %, 1D8.

* Ne fonctionne que sur les humains.

Compétences : Lécher 45 %, Passer la Tête par la Portière de la Voiture 95 %, Suivre au Flair 75 %, Suivre une Piste 70 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Citation : "Ouaf !" "Grrrrr !" "Houh-ouh-houh-ouh-houh-ouh-houh !"

DER STILLE ALP
(CAUCHEMAR MUET)

VOUS ÊTES INVITÉ À UNE PROJECTION EXCLUSIVE

Le
À
Sur invitation de

VERY IMPORTANT
INVITATION
AU JEU DE RÔLE
TOUJOURS PRÊTS À S'AMUSER AU JEU DE RÔLE

CHAOSIUM
A
PRODUCTION

Château de
Sans
LA VENGEANCE SANGLANTE
D'UN CONTE DÉMENT...

VOUS ÊTES INVITÉ À UNE PROJECTION EXCLUSIVE

Le
À
Sur invitation de

VERY IMPORTANT
INVITATION
AU JEU DE RÔLE
TOUJOURS PRÊTS À S'AMUSER AU JEU DE RÔLE

CHAOSIUM
A
PRODUCTION

UN EXTRATERRESTRE
M.A. JETÉ DU SABLE
AU VISAGE

LES "MINETS BRANCHÉS"
CONTRE
LES MONSTRES DE L'ESPACE !

VOUS ÊTES INVITÉ À UNE PROJECTION EXCLUSIVE

Le
À
Sur invitation de

VERY IMPORTANT
INVITATION
AU JEU DE RÔLE
TOUJOURS PRÊTS À S'AMUSER AU JEU DE RÔLE

CHAOSIUM
A
PRODUCTION

CONTRE
PIED

RÉIGNANT !
CONTESTABLE !
HORRIBLE !

VOUS ÊTES INVITÉ À UNE PROJECTION EXCLUSIVE

Le
À
Sur invitation de

VERY IMPORTANT
INVITATION
AU JEU DE RÔLE
TOUJOURS PRÊTS À S'AMUSER AU JEU DE RÔLE

CHAOSIUM
A
PRODUCTION

El Tigre
Y La Pirâmède
De Destruction

!STUPENDO!

VERY IMPORTANT
AU JEU DE RÔLE
INVITATION
TOUJOURS PRÊTS À S'AMUSER AU JEU DE RÔLE

CHAOSIUM
PRODUCTION

VOUS ÊTES INVITÉ À UNE PROJECTION EXCLUSIVE

Le
À
Sur invitation de

EVIL GUN

LES MORTS DESCENDENT EN VILLE !

VERY IMPORTANT
AU JEU DE RÔLE
INVITATION
TOUJOURS PRÊTS À S'AMUSER AU JEU DE RÔLE

CHAOSIUM
PRODUCTION

VOUS ÊTES INVITÉ À UNE PROJECTION EXCLUSIVE

Le
À
Sur invitation de

**MORT À
L'ARRIVÉE**
LES MORTS DU VOISINAGE

VERY IMPORTANT
AU JEU DE RÔLE
INVITATION
TOUJOURS PRÊTS À S'AMUSER AU JEU DE RÔLE

CHAOSIUM
PRODUCTION

VOUS ÊTES INVITÉ À UNE PROJECTION EXCLUSIVE

Le
À
Sur invitation de

**RÉGIME
CARNAVAL**
À NOURIR DE KIKÉ !

VERY IMPORTANT
AU JEU DE RÔLE
INVITATION
TOUJOURS PRÊTS À S'AMUSER AU JEU DE RÔLE

CHAOSIUM
PRODUCTION

VOUS ÊTES INVITÉ À UNE PROJECTION EXCLUSIVE

Le
À
Sur invitation de

ROUGE GORE
C'EST VOUS QUI VOYEZ !

VERY IMPORTANT
AU JEU DE RÔLE
INVITATION
TOUJOURS PRÊTS À S'AMUSER AU JEU DE RÔLE

CHAOSIUM
PRODUCTION

VOUS ÊTES INVITÉ À UNE PROJECTION EXCLUSIVE

Le
À
Sur invitation de



Nom _____

Profession _____ Sexe _____ Âge _____

Universités, diplômes _____

Lieu de naissance _____

Désordres psychologiques _____

Caractéristiques de l'Investigateur

FOR _____ DEX _____ INT _____ Idée _____

CON _____ APP _____ POU _____ Chance _____

TAI _____ SAN _____ ÉDU _____ Connais. _____

99-Mythe de Cthulhu _____ Bonus aux dommages _____

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

Points de Magie

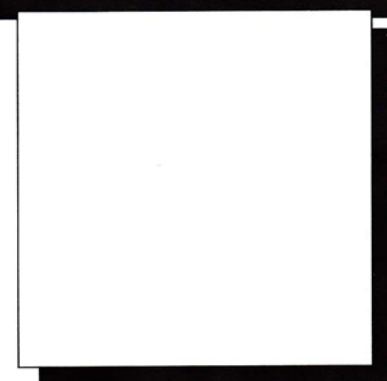
Inconscience	0	1	2
3	4	5	6
7	8	9	10
11	12	13	14
15	16	17	18
19	20	21	22
23	24	25	26
27	28	29	30
31	32	33	34
35	36	37	

Points de Vie

INCONSCIENCE					
Mort	-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	

Compétences de l'Investigateur

☐ Anthropologie (00)	_____	☐ Lancer (25%)	_____
☐ Archéologie (00)	_____	☐ Langues Étrangères (00) :	_____
☐ Art (05%)	_____	☐ _____	_____
☐ _____	_____	☐ _____	_____
☐ _____	_____	☐ Langue Natale (ÉDU x 5%) :	_____
☐ Arts Martiaux (00)	_____	☐ _____	_____
☐ Astronomie (00)	_____	☐ Marchandage (05%)	_____
☐ Baratin (05%)	_____	☐ Mécanique (20%)	_____
☐ Bibliothèque (25%)	_____	☐ Médecine (05%)	_____
☐ Biologie (00)	_____	☐ Monter à Cheval (05%)	_____
☐ Chimie (00)	_____	☐ Mythe de Cthulhu (00)	_____
☐ Comptabilité (10%)	_____	☐ Nager (25%)	_____
☐ Conduire Automobile (20%)	_____	☐ Navigation (10%)	_____
☐ Conduire Engin Lourd (00)	_____	☐ Occultisme (05%)	_____
☐ Crédit (15%)	_____	☐ Persuasion (15%)	_____
☐ Discrétion (10%)	_____	☐ Pharmacologie (00)	_____
☐ Dissimulation (15%)	_____	☐ Photographie (10%)	_____
☐ Droit (05%)	_____	☐ Physique (00)	_____
☐ Écouter (25%)	_____	☐ Piloter	_____
☐ Électricité (10%)	_____	☐ _____	_____
☐ Électronique (00)	_____	☐ Premiers Soins (30%)	_____
☐ Esquiver (DEX x 2%)	_____	☐ Psychanalyse (00)	_____
☐ Géologie (00)	_____	☐ Psychologie (05%)	_____
☐ Grimper (40%)	_____	☐ Sauter (25%)	_____
☐ Histoire (20%)	_____	☐ Se Cacher (10%)	_____
☐ Histoire Naturelle (10%)	_____	☐ Serrurerie (00)	_____
☐ Informatique (00)	_____	☐ Suivre une Piste (10%)	_____



☐ Trouver Objet Caché (25%) _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

Armes à feu

☐ Arme de Poing (20%) _____

☐ Fusil (25%) _____

☐ Fusil de Chasse (30%) _____

☐ Mitraillette (15%) _____

☐ Mitrailleuse (15%) _____

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Att./round	PdV
☐ Coup de Pied (25%)	_____	_____	_____	_____
☐ Coup de Poing (50%)	_____	_____	_____	_____
☐ Coup de Tête (10%)	_____	_____	_____	_____
☐ Lutte (25%)	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Portée de base	Coups/round	Munitions dans arme	Facteur de panne	PdV
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Nom**Âge****Profession**

FOR____ CON____ TAI____ INT____ POU____ Idée____% Chance____% Connaissance____%

DEX____ APP____ SAN____ ÉDU____ PV____

99 - Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : ____

POINTS DE SANTE MENTALE

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

POINTS DE VIE

Mort	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19					

POINTS DE MAGIE

Inconscience	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19				

ARMES

Arme	Comp. %	Dommages	Portée	Coups/round

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

☐ Anthropologie.....(00)	☐ Dissimulation.....(15)	☐ L. É.....(00)	☐ Premiers Soins.....(30)
☐ Archéologie.....(00)	☐ Droit.....(05)	☐ Marchandage.....(05)	☐ Psychanalyse.....(00)
☐ Art.....(05)	☐ Écouter.....(25)	☐ Mécanique.....(20)	☐ Psychologie.....(05)
☐ Art (Martiaux).....(00)	☐ Électricité.....(10)	☐ Médecine.....(05)	☐ Sauter.....(25)
☐ Astronomie.....(00)	☐ Électronique.....(00)	☐ Monter à Cheval.....(05)	☐ Se Cacher.....(10)
☐ Baratin.....(05)	☐ Esquiver.....(DEX x 2)	☐ Mythe de Cthulhu.....(00)	☐ Serrurerie.....(00)
☐ Bibliothèque.....(25)	☐ Géologie.....(00)	☐ Nager.....(25)	☐ Suivre une Piste.....(10)
☐ Biologie.....(00)	☐ Grimper.....(40)	☐ Navigation.....(10)	☐ Tr. Objet Caché.....(25)
☐ Chimie.....(00)	☐ Histoire.....(20)	☐ Occultisme.....(05)	
☐ Comptabilité.....(10)	☐ Histoire Naturelle.....(10)	☐ Persuasion.....(15)	
☐ Cond. Automobile.....(20)	☐ Informatique.....(00)	☐ Pharmacologie.....(00)	Armes à feu
☐ Cond. Engin Lourd.....(00)	☐ Lancer.....(25)	☐ Photographie.....(10)	☐ Arme de Poing.....(20)
☐ Crédit.....(15)	☐ Langue Natale (ÉDU x 5)	☐ Physique.....(00)	☐ Fusil.....(25)
☐ Discrétion.....(10)	☐ L. E.....(00)	☐ Piloter.....(00)	☐ Fusil de Chasse.....(30)

Les chances de base figurent entre parenthèses après le nom de la compétence.

Nom**Âge****Profession**

FOR____ CON____ TAI____ INT____ POU____ Idée____% Chance____% Connaissance____%

DEX____ APP____ SAN____ ÉDU____ PV____

99 - Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : ____

POINTS DE SANTE MENTALE

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

POINTS DE VIE

Mort	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19					

POINTS DE MAGIE

Inconscience	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19				

ARMES

Arme	Comp. %	Dommages	Portée	Coups/round

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

☐ Anthropologie.....(00)	☐ Dissimulation.....(15)	☐ L. É.....(00)	☐ Premiers Soins.....(30)
☐ Archéologie.....(00)	☐ Droit.....(05)	☐ Marchandage.....(05)	☐ Psychanalyse.....(00)
☐ Art.....(05)	☐ Écouter.....(25)	☐ Mécanique.....(20)	☐ Psychologie.....(05)
☐ Art (Martiaux).....(00)	☐ Électricité.....(10)	☐ Médecine.....(05)	☐ Sauter.....(25)
☐ Astronomie.....(00)	☐ Électronique.....(00)	☐ Monter à Cheval.....(05)	☐ Se Cacher.....(10)
☐ Baratin.....(05)	☐ Esquiver.....(DEX x 2)	☐ Mythe de Cthulhu.....(00)	☐ Serrurerie.....(00)
☐ Bibliothèque.....(25)	☐ Géologie.....(00)	☐ Nager.....(25)	☐ Suivre une Piste.....(10)
☐ Biologie.....(00)	☐ Grimper.....(40)	☐ Navigation.....(10)	☐ Tr. Objet Caché.....(25)
☐ Chimie.....(00)	☐ Histoire.....(20)	☐ Occultisme.....(05)	
☐ Comptabilité.....(10)	☐ Histoire Naturelle.....(10)	☐ Persuasion.....(15)	
☐ Cond. Automobile.....(20)	☐ Informatique.....(00)	☐ Pharmacologie.....(00)	Armes à feu
☐ Cond. Engin Lourd.....(00)	☐ Lancer.....(25)	☐ Photographie.....(10)	☐ Arme de Poing.....(20)
☐ Crédit.....(15)	☐ Langue Natale (ÉDU x 5)	☐ Physique.....(00)	☐ Fusil.....(25)
☐ Discrétion.....(10)	☐ L. E.....(00)	☐ Piloter.....(00)	☐ Fusil de Chasse.....(30)

Les chances de base figurent entre parenthèses après le nom de la compétence.

Pour
L'APPEL de CTHULHU
Pas le Mythe

FRÈRES DE SANG 2

9 aventures d'une nuit, une affiche de film
pour chacune d'elles, des personnages spéciaux

UN FESTIVAL SANGLANT !

Au Programme :

Mort à l'Arrivée 2

Rouge Gore

UN EXTRATERRESTRE M'A
JETÉ DU SABLE AU VISAGE

Château de Sang

EL TIGRE
y la Pirámide
de Destrucción

CAUCHEMAR MUET

RÉGIME CARNAVAL

Contre - Pied

EVIL GUN

Neuf contes terrifiants destinés au jeu
de rôle de L'Appel de Cthulhu.
Chacun d'eux explore une forme
d'horreur exploitée par le Septième
Art et est spécialement construit
pour se dérouler en une
ou deux soirées.

RÉPUGNANT !
CONTESTABLE !
HORRIBLE !



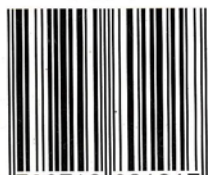
**EFFETS
SPÉCIAUX
INCROYABLES**

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les romans et nouvelles de H.P. Lovecraft, le fondateur de la littérature moderne d'horreur. Dans ce jeu, des gens ordinaires sont confrontés aux effroyables créatures et forces du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible, tentant de sauver l'humanité et le monde d'un avenir sinistre.

129 F



9 782740 801017

ISBN : 2-7408-0101-7



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Edition Française réalisée par :

Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.

