

# La Saltavelle

## SOMMAIRE

*- Deux nouvelles pleines de background et d'angoisses*

*Articles :*

*- Uchronies, précipitez vos joueurs dans l'inconnu*

*- Noosphère, le planaire terrien*

*- Mana Earth, le jeu, l'interview, et un scénario inédit*

*- Un scénario SteamShadows inédit : Charley Hamberson - dossier ST087*



**N°6 - hiver 2014**

A la manoeuvre :

# EDITO

Et voilà, le numéro six est entre vos mains. Si nous avions été des professionnels, c'est le chiffre sept qui figurerait en bas à droite sur la couverture. C'est vrai que le numéro de l'automne est passé à la trappe pour cause de trêve estivale.

En toute bonne logique ce numéro de fin d'année aurait dû être un peu plus volumineux et embarquer la cargaison de deux Saltarelle.

Sauf que, sauf que... nous ne sommes pas des professionnels, que l'équipe est restreinte, que les projets en cours sont (trop) nombreux et que certains d'entre nous avaient leurs propres échéances pour cette fin d'année. Ajoutez à cela les aléas de la vie qui ont détourné l'attention du rédac' chef timonier au moment de mettre la Saltarelle dans le vent et de larguer la grand-voile.

Pour le coup, vous l'aurez sans doute déjà compris, je suis tranquillement en train de vous annoncer que, pour ce numéro six, vous n'aurez que la qualité, à défaut de la quantité ;-)

Au gré de votre lecture vous ne manquerez pas de remarquer que les illustrations ne sont présentes ni en qualité ni même en quantité. C'est que l'équipage de la Saltarelle ne comporte que peu de graphistes et illustrateurs, que ces derniers n'ont guère eu le temps de se pencher sur ce numéro. Celui-ci est donc pauvre en illustrations, au grand dam de votre serviteur.

Bien sûr, il eut été possible de repousser encore la sortie du numéro au-delà des fêtes de Noël mais dans l'existence mouvementée d'un magazine, plus le temps passe et plus la probabilité de sortir diminue.

Je profite de cette escale dans le grand froid (et peut-être la neige, qui sait) pour renouveler nos appels aux volontaires : rejoignez nos rangs !

Nous ne pouvons vous promettre ni fortune ni gloire, quoique les chiffres de diffusion du magazine sont plus qu'honorables, mais pour sûr vous allez voir du pays ;-)

C'est bien connu, les voyages forment la jeunesse et favorisent les rencontres. Même les voyages immobiles, comme celui que nous vous invitons à entreprendre en notre compagnie, sont une promesse d'aventure humaine, ludique et pleine de dangers !

Le Quartier-maître (dites "Chef")



Rémi



Antonio



Fabrice



Héric



Joel



Laurent



Toi ?



Toi ?



Toi ?



# La vie à bord

*La suite de l'édito ou les conditions de navigation par le quartier-maître (dites "Chef")*

Hier soir je jouais au club et, en attendant un retardataire, il a été question du numéro en cours et du comment ça se passe dans la cambuse et les coursives de La Saltarelle. Je comprends que ça intrigue une partie nos lecteurs. Peut-être même ceusses qui seraient susceptibles de nous rejoindre et qui se demandent s'ils seraient aptes à servir à bord.

La période de Noël est propice aux mystères et aux légendes mais, dans quelques semaines, il sera également temps de prendre de bonnes résolutions. Et quelle bonne idée que de décider, à l'aube d'une nouvelle année, d'entreprendre un voyage à nos côtés !

Comme disent les parachutistes, c'est le premier pas qui coûte. Voyez comme nous avons les idées larges. Au point d'envisager d'autres moyens de locomotion que le nôtre, même si le déplacement horizontal est souvent plus propice à la découverte et à l'émerveillement que son concurrent vertical. De haut en bas qui plus est. Mais donnez-vous donc la peine de franchir la passerelle. Elle est bien moins étroite qu'il n'y paraît.

Il en va de la Saltarelle comme de Carcosa (clins d'yeux aux investigateurs de tous poils). Elle est partout à la fois. Tantôt lourde galère. Tantôt frégate agile. Un instant ici. Par-delà l'inconnu un battement de cils plus tard. Chaque membre d'équipage la voit comme il la rêve.

Pourtant cet invertébré gazeux, Carcosa vu par des types normaux ayant moins de 5% en connaissance du Mythe, accouche, pas toujours au

terme prévu, ce numéro en est la preuve, d'un document structuré. Je dois avouer que j'en suis parfois moi-même surpris.

La vérité, n'en déplaise aux rêveurs de Carcosa, c'est que la Saltarelle est une merveille de logique floue. Tout n'est que probabilité et, jusqu'à la fin ou presque, tout peut arriver. Nous mettons en œuvre des merveilles d'ingénierie pour transformer nos pensées en photons qui vont atteindre vos consciences. Maintenant que le processus créatif est clair, il est temps d'aborder l'organisation.

Comme à bord de l'immense majorité des navires, la vie s'organise autour de quatre quarts : imagination, écriture, lecture, échange. Evident.

Pour faciliter la cohésion de l'équipage, des rassemblements sont organisés dans les limbes de l'internet. Parfois, on appelle ça « hangout rédactionnel » pour être mieux compris par les terriens. En réalité, enfin dans notre réalité, cela consiste à se téléporter pour écouter Fabrice, notre timonier, parler pendant deux ou trois heures. Il se murmure qu'il n'aurait besoin de prendre qu'une seule fois sa respiration. Quoi qu'il en soit, nous en repartons gonflés comme les voiles.

De temps en temps le timonier entonne le chant à virer et, si un nombre suffisant d'âmes d'équipage sont à l'unisson, nous atterrissons.

# La noosphère vue par les vénusiens.

*La noosphère, ça vous dit quelque chose ? Non ? Et bien c'est un terme inventé par Vernadsky et développé par Pierre Teilhard de Chardin.*

Commençons par le début car ce qui va suivre pourrait sembler quelque peu abstrait.

La lithosphère (ou géosphère) est l'ensemble de la masse inerte (pierre, terre, etc.), la biosphère l'ensemble de la masse vivante. Plus récemment, on a parlé de sociosphère, c'est-à-dire l'ensemble des interactions entre organismes vivants (communication humaine et écologie). En suivant ce raisonnement, on peut sans trop de difficultés imaginer la noosphère, c'est-à-dire, au travers des langages et des idées, l'ensemble de l'activité intellectuelle humaine.

Si nous étions des anthropologues vénusiens chargé d'étudier la Terre et ses habitants, on pourrait sans peine observer la lithosphère, la biosphère et la sociosphère (en imaginant que les vénusiens utilisent des concepts similaires). Toutefois, le monde virtuel des idées serait à jamais invisible et hors de leur portée. En tant qu'observateur extérieur, il est impossible d'imaginer qu'il existe un lieu, même virtuel, où siègeraient les idées et les concepts. Pourtant, bien qu'étant invisible même pour nous, en tant qu'être humain nous savons que ce monde existe (en effet, chaque jour, nous pensons et raisonnons en compulsant et en articulant toute une série d'idées entre elles, une infime partie d'entre elles sont matérialisées par la communication et la création, les autres restent dans des zones obscures de notre cerveau, attendant le moment propice pour surgir ou disparaître à jamais).

Vous me répliquerez sans peine que le cerveau

humain ne peut être un tel lieu de globalité. Les idées contenues dans un cerveau ne sont qu'une parcelle par rapport à toutes celles émises sur Terre, hors nous parlons ici bel et bien de l'ensemble de l'activité intellectuelle humaine. Il ne faut donc qu'un pas pour imaginer ce qu'on appelle communément la « conscience collective », c'est à dire la noosphère ou "extelligence".

A moins d'être télépathes, les Vénusiens n'arriveraient jamais à de telles conclusions.

Pour appuyer cette idée de noosphère, certains scientifiques parient sur le fait que l'augmentation des humains interconnectés entre eux par les nouveaux moyens de communication va amener l'humanité à un nouvel état physique (comme l'eau, par exemple, qui devient gazeuse si on la porte à ébullition). En effet, d'après la théorie des systèmes de Ludwig Von Bertalanffy, un système est supérieur à la somme des parties qui le compose. L'idée interconnecter toute l'humanité pourrait donc donner quelque chose de supérieur à la somme des hommes et des femmes qui la compose. D'où l'idée de conscience collective, ou noosphère, encore au repos actuellement. Cette idée n'est pas nouvelle mais l'apparition d'Internet, considéré comme le système nerveux de la noosphère, lui redonne son actualité.

Enfin, l'idée de noosphère fait également référence au concept de « convergence » de l'humanité (c'est-à-dire qu'inconsciemment, l'évolution de l'humanité, chapeauté par la noosphère, verrait ses aspirations converger vers un but commun. Sous le regard aguerris de nos anthropologues vénusiens, notre chère humanité ne ressemblerait, à l'aune de ces théories, qu'à une gigantesque ruche.

Bref, toutes ces considérations, qui vont du gentil mysticisme au diktat de la science nous promettent d'ores et déjà un 21<sup>ème</sup> siècle riche en découvertes les plus farfelues. A quand la « noocratie » comme système d'organisation politique ? Certains y croient déjà.



# La dernière Walkyrie

*Un roman cyberpunk de Benoît Attinost*

Le lieutenant Sigrid Kyle est une ancienne Walkyrie de l'ordre de la Lorelei, un escadron de la mort ciblant principalement les lieux de cultes ou les religieux. Déchue et transférée dans un commissariat de quartier, elle enquête à travers les méandres d'Arche, une cité titanesque qui enjambe l'Atlantique Nord. Elle doit comprendre le pourquoi d'une série de meurtres rituels et retrouver le collègue qui était chargé du dossier avant elle.

D'un ghetto à l'autre, son enquête va se transformer en quête personnelle. La guerrière blonde va devoir affronter bien plus que des truands câblés ou des entités virtuelles. Elle va devoir affronter son passé.

À la croisée de Ghost in the Shell, SAC, Nirvana (le film), Blade Runner et Avalon, La dernière Walkyrie nous emmène dans un univers très noir, claustrophobe, particulièrement écrasant, mais paradoxalement traversé par le souffle épique des anciennes sagas scandinaves.

Benoît Attinost, que les habitués de jeux de rôle connaissent depuis une grosse vingtaine d'années, est un spécialiste des scénarios à rebondissements, mais aussi de l'horreur indicible à la Lovecraft. Lorsqu'il n'enseigne pas, avec bonheur, le français dans une petite école de Tucson, Arizona, il écrit, traduit ou pige pour les magazines, explorant tous les supports pour partager les milliers d'histoires qui se bousculent dans sa tête (jeux, BD, romans, nouvelles).

Il s'essaie ici au roman cyberpunk, mettant l'accent sur l'aspect ethnique et initiatique d'une Babel futuriste prête à implorer. Il invite ici le lecteur à enquêter avec l'héroïne, tout en dévoilant progressivement les secrets d'une Walkyrie qui cherche avant tout à obtenir son dernier grand combat.

La dernière Walkyrie est un roman édité aux Editions Stellamaris et est disponible en ligne, sur le site de l'éditeur [www.editionsstellamaris.com](http://www.editionsstellamaris.com) ainsi que chez divers libraires en ligne (dont Amazon). Il peut également être commandé chez tous les libraires.

Auteur : François Aubouy

Comment vous contacter et où trouver Mana Earth ?

Site internet du jeu : <http://www.mana-earth.com>

Pour nous contacter :  
[mana.earth@gmail.com](mailto:mana.earth@gmail.com)

Pour acheter la version papier de Mana Earth : <http://www.lulu.com/spotlight/narc>

# INTERVIEW

*François Aubouy, auteur de Mana Earth*

Bonjour à tous. Je voudrais remercier tous les intervenants de la Saltarelle, et tout particulièrement Fabrice, de me donner l'opportunité de me présenter et de présenter mon jeu : Mana Earth, le Jeu de Rôles Participatif.

## **Quelle est votre formation professionnelle ?**

J'ai un parcours professionnel assez singulier, et tortueux. J'ai d'abord obtenu une Maîtrise de Chimie, puis, à deux tentatives, préparé le CAPES de Physique-Chimie, sans le décrocher. Pas plus mal. Avec du recul, je pense que ce n'était pas une vocation. Durant une année, j'ai cherché du boulot (et joué à fond à Guild Wars !), sans succès là encore. J'ai alors repris mes études et obtenu un Master en Qualité et Sécurité en Etablissements de Santé. Paraissait que la qualité était un métier d'avenir et que toutes les entreprises en avaient besoin. J'ai donc à nouveau cherché du travail, confiant (et joué à fond à Guild Wars), pendant une année... mais rien. Mais bon, je crois bien que je n'étais pas fait non plus pour la qualité. C'est par un contact que je suis entré dans une SSII, formé sur le tas, et depuis 6 années maintenant je bosse (comme tout bon rôliste qui se respecte) dans l'informatique.

## **Quels sont les jeux qui vous ont marqué dans votre parcours ? Et plus récemment ?**

Tout a commencé lorsque mon père m'a offert Warhammer pour mes 13 ans. La même année, je me suis fait offrir la quasi complète de la première édition de Star Wars. Pendant plusieurs années,

j'ai fait le MJ pour mon frère (3 ans plus jeune que moi). Les jdr qui ont marqué ma vie de rôliste ont été, plus ou moins dans l'ordre chronologique, Warhammer, Star Wars, JRTM, Agone, Vampire, et Nephilim. Je n'ai plus eu de vrais coups de coeur depuis très longtemps. En ce moment, je joue à une table de Pathfinder, et je ne suis pas loin de détester toutes ces règles affreusement compliquées, et ces scénarios beaucoup trop directifs.

## **Comment en êtes vous arrivé à écrire, à aller au delà du simple plaisir de jouer ?**

J'ai toujours écrit et inventé des histoires, à peu de choses près depuis que je sais écrire. Lorsque je me suis lancé dans le "projet Mana Earth", vers mes 16 ans, c'était pour créer un jdr sur Dragon Ball. Puis j'ai dérivé, dérivé... pour en arriver là. Il y a eu une première version sur des petits carnets, puis sur des cahiers, puis un classeur, puis une recopie sur informatique, une première tentative de système de jeu, une seconde, et enfin la version actuelle, rédigée, mise en forme, et finalisée. Mana Earth n'a plus rien à voir avec Dragon Ball depuis bien longtemps.

## **Écrivez-vous pour d'autres projets que Mana Earth ? Pour d'autres domaines que le jeu de rôle ?**

Je participe à aucune autre projet. J'ai toujours la folle envie d'écrire un roman, mais je n'ai toujours pas trouvé l'histoire et l'univers qui parviendraient à me tenir jusqu'à la conclusion d'une telle entreprise, et parviendraient à tenir en haleine le lecteur.

## **Combien de temps a-t-il fallu pour arriver à la version actuelle de Mana Earth ?**

20 ans, pile poil.

## **Est-ce un projet solitaire ou collectif ? A-t-il fallu, à un moment donné, faire appel à des contributeurs (illustrations, textes, ...) ?**

De nombreuses personnes sont intervenues dans la création de l'univers, par le biais d'un forum, et à travers le jeu de rôles par mails qui s'est déroulé durant presque 10 ans. La rédaction et la création du système de jeu est uniquement de mon fait, même si les nombreuses parties de test et les critiques de mes joueurs l'ont impacté. En revanche, n'étant pas dessinateur, j'ai réussi à embrigader mon frère et mon père dans les illustrations. On peut donc plus parler de projet collectif que solitaire. Mana Earth est le fruit de notre groupe d'amis.

### ***Donnez-nous les bases de Mana Earth, le pitch***

En 2851, la Météorite s'écrase sur Terre et met fin à une longue période de chaos. De jeunes visionnaires rassemblent les survivants terrifiés et posent les bases de la Civilisation Terrienne. Au cours de ces années de trouble, la croissance de la nature s'emballe, des femmes pourtant humaines donnent naissance à des enfants-animaux. Sept villes majestueuses sont construites sur les ruines de l'ancienne Terre, symboles du renouveau.

A Mana Earth, vous interprétez un terrien qui va progressivement découvrir le monde, son monde, à travers ses aventures, ses rencontres et ses expériences magiques.

### ***Quelle méthode avez-vous utilisé pour la conception de l'univers ? Est-il terriblement précis et arrêté ou bien est-il plus proche du bac à sable, un univers à construire et à imaginer ?***

Il s'agit plus d'un univers bac à sable, à construire et imaginer. Alors plongé dans la rédaction du jeu, je me suis demandé quels étaient les éléments réellement fondamentaux de l'univers de Mana Earth. J'ai écarté tout ce qui selon moi était propre à notre vision personnelle. C'est ce socle que je décris dans les documents du

jeu, sur lequel chaque groupe de joueurs peut construire sa propre vision de Mana Earth.

### ***Quelles sont les spécificités de Mana Earth ? Ses particularités intrinsèques ?***

Je dirais que la spécificité de Mana Earth est qu'il a été pensé, construit et diffusé pour être le Jeu de Rôles Participatif. Le système de jeu est participatif : en partie, les joueurs peuvent créer tout autant que le MJ, et les règles sont à personnaliser. L'univers est participatif : chaque groupe peut développer le monde à sa manière. Le monde magique est participatif : la Mana est l'énergie de l'ensemble du vivant, et les personnages créent eux-mêmes leurs propres sorts. Le site internet est participatif : chacun peut créer un compte utilisateur, et partager ses textes, illustrations, scénarios et aides de jeu.

### ***Donc nous sommes plus proches des jeux "classiques" ? OU Donc nous nous rapprochons des nouvelles tendances rôlistes ?***

Difficile à dire. Par certains côtés, c'est un jeu classique : c'est un jeu de rôle de campagne où l'on fait vivre et évoluer un personnage sur de nombreuses parties. En revanche, son système de jeu reposant sur des scores purement indicatifs et sur des cartes n'est pas conventionnel.

### ***Pouvez-vous nous brosser le système, les règles, de manière succincte ?***

Le système de résolution a été conçu pour contenter à la fois les amateurs de précision et les amateurs de fluidité. Le livret Personnage présente deux outils : les paramètres d'action et les étapes à suivre pour gérer cette action par l'interprétation. Il est expliqué dans le livret comment chaque groupe peut adapter ces éléments à sa manière de jouer. A ces outils s'ajoutent des aides de jeu :

- Cartes de Chance : nous avons choisi de représenter le hasard par des cartes, plus simples à interpréter que le résultat d'un jet de dés.
- Cartes d'Influence : les Cartes d'Influences ont pour vocation de provoquer l'interprétation, de faire naître les idées, et d'inciter les joueurs à s'investir.

- Cartes d'Eclat : en récompense à la bonne interprétation des joueurs, les Cartes d'Eclat peuvent être utilisées pour donner un caractère épique au jeu, pour renverser des situations, ou juste pour le jeu

Chaque groupe peut ainsi orienter le jeu à sa guise vers l'interprétation ou vers le hasard.

Des scores permettent d'évaluer le niveau des caractéristiques et des savoirs et donc d'appréhender les capacités du personnage. Ils permettent également de comparer les personnages entre eux. A Mana Earth, il ne s'agit en rien d'un système figé, car aucun mécanisme ne s'appuie directement sur ces scores : ils sont purement indicatifs. Afin que l'échelle de valeurs s'adapte à la manière de jouer de chacun, nous proposons uniquement la description des valeurs du bas de l'échelle, correspondant aux capacités des Terriens « normaux », c'est-à-dire non utilisateurs de Magie. Une caractéristique avec un score de 5, un savoir avec un score de 10, représentent ce qui se fait de mieux sur Terre en non mage. La majorité des personnages en arriveront à utiliser la Magie, mais resteront-ils proches de la normalité ? Deviendront-ils puissants, ultra-puissants ? Une caractéristique avec un score de 10 représente-t-elle le top pour un utilisateur de Mana ? Est-ce 100 ? Ou 1000 ? A chaque groupe de créer son échelle de valeurs en fonction de sa manière de jouer et de sa conception de l'univers de Mana Earth.

***Qu'en est-il de l'aspect édition de Mana Earth, est-ce de l'auto-édition ? Avez vous eu des contacts avec les éditeurs en place ?***

J'ai choisi de diffuser Mana Earth sous Licence Art Livre. N'importe qui peut donc modifier Mana Earth et le commercialiser du moment qu'il en indique les auteurs. Nous rendons d'ailleurs disponibles dans une base Google Docs

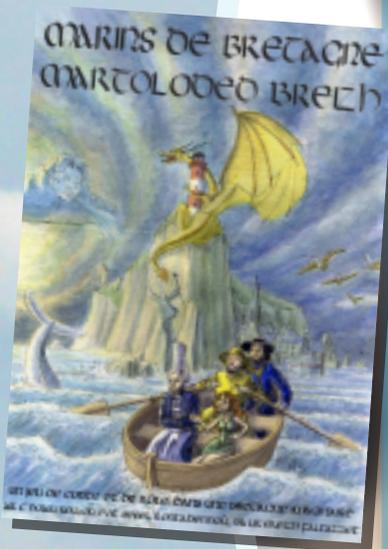
l'ensemble des documents de travail du jeu, les documents sources des PDF que l'on peut télécharger sur le site, ainsi que les illustrations originales (entre autres choses). Il est possible de télécharger gratuitement et d'exploiter à volonté l'ensemble de ces documents.

Pour les amoureux du papier, Mana Earth est également disponible sur lulu.com. Je ne fais aucune marge sur la vente des livres.

***Pour terminer quels sont vos projets ludiques ?***

Je prépare en ce moment un jeu de cartes à collectionner pour Mana Earth, également participatif. Mais la naissance de ma seconde fille a quelque peu ralenti sa conception.

**Merci encore, et bon jeu !**



# Marins de Bretagne - Martoloded Breizh

*Un jeu de conte et de rôle dans une Bretagne imaginaire.*

C'est par le biais d'un joli livret illustré, à la fois écrit en français et en breton, que Thomas Munier nous fait voyager dans cette région mystérieuse des rives ouest, dans cet autre pays qu'est la Bretagne.

Et alors que Thomas nous a habitué dans ses productions les plus récentes à des univers sombres, torturés, jouant avec les peurs intimes des joueurs, cette fois-ci il nous entraîne à travers les falaises bretonnes léchées par de grandes vagues salées, il nous permet de rencontrer les vents puissants qui jouent avec les bateaux rouges de marins aussi courageux qu'inconscients, il fait se rencontrer des créatures insensées et des sentiments capables de résister à toutes les tempêtes. Le jeu n'utilise pas le folklore breton, il va bien plus loin, il participe à la construction de vos propres mythes, jouer à Marins de Bretagne c'est faire acte de folklore !



Thomas Munier

Que la partie dure quinze minutes ou une heure, vous serez transporté dans ces landes où se rencontrent les éléments, la Terre, la Mer, le Vent, où, accompagné par les Hommes, par les Bêtes, vous pourrez construire vos Légendes... à plusieurs (entre deux et six joueurs).

Le jeu est accompagné de quelques cartes superbement illustrées, aidant à la prise en main de règles simples. Ajoutons qu'il est facile de jouer avec des enfants, à partir de sept ans.

Marins de Bretagne est disponible sur :

<http://outsider.rolepod.net/catalogue/marins-de-bretagne/>



# Uchronies

*Pour imaginer une uchronie, rien de plus simple. Ouvrez un livre d'histoire, choisissez un épisode qui vous a marqué, changez les noms et le tour est joué. J'ai choisi ici la lutte pour les droits civiques, le mouvement du planning familial, le communisme et quelques éléments disparates du passé.*

Petit exemple pour rire :

Les cellules de planification mutante et non-mutante datent de la Pré-république, quelques décennies à peine après la dernière Guerre Psychique (30914-30918). A cette époque lointaine (la transmigration de matière n'était encore qu'à ses balbutiements, c'est vous dire si ça date !), quelques personnages sans envergure notable décidèrent qu'il fallait vaincre l'appréhension de la population à l'égard des unions mixtes inter-espèces. Ce mouvement était tout à fait avant-gardiste . En effet, nul n'aurait osé imaginer voir des progénitures nées d'un Vulcain et d'une Spacienne, et moins encore celles d'un terrien Alpha avec une Filandreuse de Mars. Pourtant, ce combat progressiste qui fut mené avec un acharnement militant et dévoué, fit vaciller les fondements inégalitaires du régime des ploutocrates qui régnaient alors sur les Multitudes Intersidérales.

Les événements débutèrent lorsque Rosapax, citoyenne terrienne Alpha refusa de prendre place à l'arrière d'une navette d'un long courrier CMP (Consortium de Migration Publique) et s'obstina à siéger dans le compartiment d'apesanteur réservé aux larves décérébrées d'Atlantis (il était convenu à l'époque que les décérébrés étaient des privilégiés. C'est d'ailleurs de leurs rangs qu'étaient issus les grands dirigeants des Multitudes). Face à ce manquement à la légalité, il fut décidé de la désintégration

immédiate de la coupable. Fort heureusement, un gynédroïde identifié comme étant Sim-One Veil s'interposa avec succès. Un autre passager présent, qui devint plus tard le célèbre Psycho-Pape Luther Martin dit « le Roi », s'inspira de cet événement pour rallier les foules derrière lui avec sa phrase célèbre : j'ai fait un rêve (cette affirmation semble douteuse au vu des quantités de psychosomnifères qu'ingurgitaient en ces temps-là chaque citoyen...)

L'affaire prit une tournure intergalactique : ce qui au départ fut une simple revendication du droit à aimer son prochain et à être son égal (peu importe qu'il ait des pseudopodes, un cortex ventral où un appendice caudal) devient très vite une guerre de classes : partout, les peuples réprimés s'érigèrent contre l'ordre établi et l'on vit d'un jour à l'autre l'Homo-Atlantis perdre sa suprématie !

Un Centauride du nom de Ned Ludism, nanotechnicien chez Mirrorsoft, brisa des consoles et des terminaux en guise de révolte, donnant par la même naissance au mouvement Luddisme. Partout, les classes laborieuses qui suaient sang et eau sur les moyens de productions, mais n'en recevaient aucun dividendes, l'imitèrent et provoquèrent la consternation des ploutocrates (à leurs yeux casser des machines était un manquement certain de courtoisie et d'éducation).

Thor Nesmakhno, un leader des Manouvriers Cyriliques, tout près de Sirius, se fit remarquer par son indépendance et son refus de toutes concessions. Il prit même les armes contre ses alliés, les fameuses Légions Ecarlates (par opposition aux Phalanges Immaculées qui furent sous les ordres des ploutocrates). Il devint pour plusieurs générations la figure de l'insoumis, donnant même son nom à un célèbre groupe de rock.

Un autre insoumis, cité par Carlos Engelsmarx, marqua aussi cette

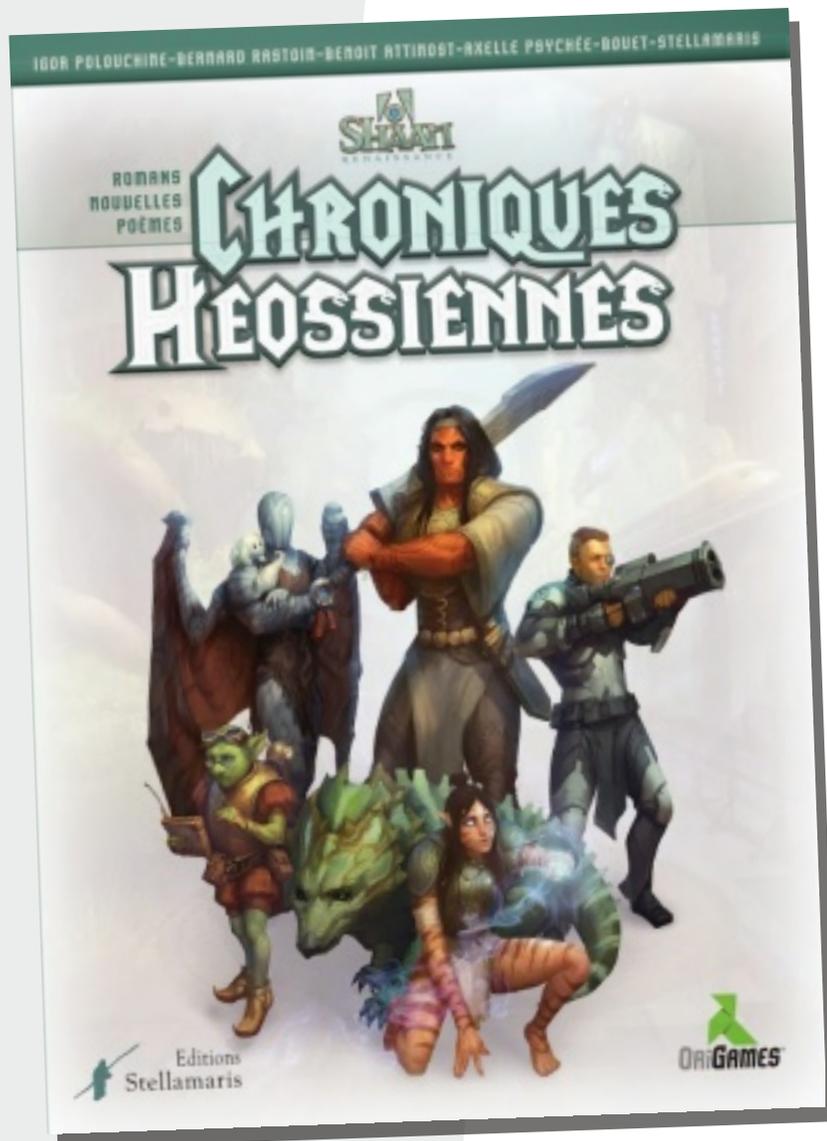
période de trouble:il s'agit du fameux Tom Hassmunzer, et sa cohorte d'anabaptistes. Ces religieux plus réformateurs encore que les réformateurs les plus zélés de ces temps-là, n'hésitèrent pas à prendre les armes pour fonder leur propre colonie spatiale : Gomorrhe. Elle fut malheureusement totalement rasé par les troupes Télé réactionnaires du Zélote Georgio Boutche.

Une accalmie suivra, mais elle sera de courte durée.

En effet, un événement anodin provoquera la Grande Réforme, celle que les Multitudes attendaient : elle se fit jour lors des batailles dites "des barricades" (du nom de la chaîne de météores qui entoure Acturus) au mois de mai 30968. En effet, Gui du Bord, fervent lecteur de Carlos Engelsmarx, critiqua ouvertement l'organisation des Multitudes en les qualifiant de "société du spectacle et de l'aliénation". Ce slogan suffira à enflammer les jeunes générations aisées, jusque là restée très distantes face au conflit, et à donner une nouvelle impulsion à la révolution.

C'est exactement à ce moment que les gynédroïdes Sim-One Veil, déjà citée, et Sim-One Deb-Ovoir parvinrent à obtenir une législation applicable à toutes les femelles reproductrices de la Multitude, quels que soient leur code génétique, et qui leur permettaient de disposer de leurs corps et de leur ADN comme bon leur semble. C'est ce qui donna naissance, nous y voilà enfin, aux Cellules de planification Mutante et Non-Mutante.

Amateurs d'uchronie, je vous laisse le soin d'imaginer la fin de l'histoire. A vos claviers !



# Chroniques Héossiennes

Le recueil Chroniques Héossiennes, tiré du jeu de rôle "Shaan renaissance" d'Igor Polouchine est maintenant disponible aux éditions Stellamaris. Embarquez pour le monde d'Héos au travers de nouvelles, de poèmes et de romans originaux et dépayés.

Le jeu de rôle Shaan renaissance, édité par les éditions Origames, devrait être disponible en boutique fin septembre - début octobre 2014.

Héos, une planète deux fois plus grande que la Terre, aux paysages démesurés, aux climats violemment contrastés, grouille d'une vie foisonnante. Neuf espèces intelligentes ont mêlées leurs arts et leurs cultures pour s'élever mutuellement au sein du continent central baptisé Héossie. La magie fait partie de leur quotidien et elle permet de se jouer du temps et des distances. Mais un jour, l'Homme débarque sur ce monde à bord d'un astronef. Déchirant le ciel, brûlant tout sur son passage, il ne tarde pas à faire de cette nouvelle terre d'accueil, un enfer pour ses autochtones... Des peuples sont massacrés, des lieux sacrés profanés, des villes colonisées. C'est toute une civilisation ancestrale qui se désagrège peu à peu sous l'influence d'une théocratie écrasante, le Nouvel Ordre et d'une aristocratie industrielle machiavélique, les Grandes Familles. Deux cent cinquante ans plus tard, le pouvoir humain n'est plus ce qu'il était. Les luttes intestines, la corruption et les noyaux de résistance organisés le rendent inopérant au sein des provinces les plus éloignées. L'Héossie renaît peu à peu de ses cendres. Des poèmes, des peintures, des mythes sont exhumés et de nouveau transmis aux nouvelles générations. Aux quatre coins du monde, des aventuriers s'unissent pour bousculer l'ordre établi. Ils viennent en aide aux populations démunies, leur redonnent espoir et ravivent en chacune d'elles la conscience d'appartenir à une grande civilisation...

Avec leur Corps, leur Âme et leur Esprit, ils peuvent changer le monde...

Les Chroniques Héossiennes se proposent de donner vie à cet univers au travers de nouvelles, de poèmes et de deux romans. Une première partie rassemble des écrits partageant le point de vue des héossiens, tandis que la seconde partie du livre se concentre sur les humains et leurs difficultés à s'adapter à ce monde qui les dépasse. Suivez les destinées de personnages hors du commun, dont les histoires suivent les aléas du hasard et de la nécessité...

# Mana Earth

## *Tournoi mondial de Magie artistique*

C'est un jour particulier. Hana, village de la périphérie de Métropolis au style proche du Japon Médiéval de l'Epoque Antique, a été choisi pour abriter le premier Tournoi Mondial de Magie Artistique. Il y a un mois, 10 000 terriens ont été invités à participer à la fête et assister aux représentations ; les personnages en font partie. Tout un festival s'est organisé autour du tournoi.

Ce vendredi 28 Juin est une journée splendide. Le village est illuminé par un soleil radieux, les arbres offrent une ombre agréable, les maisons et les temples sont animés par une ambiance joyeuse. Les personnages arrivent en milieu d'après-midi par bus sur répulseurs, et sont logés à l'hôtel. Ce week-end, seuls les spectateurs et les habitants du village peuvent fouler le sol de Hana. Deux chaînes de télévision ont obtenu l'autorisation de couvrir l'évènement.

Le tirage au sort des rencontres se déroulera devant le public. Ces rencontres vont se dérouler sur un caillebotis d'un beau bois, de 10 mètres de côté. Les gradins sont disposés sur trois des quatre côtés. Seulement 8 mages participent au tournoi, ce qui laisse supposer l'existence d'une phase de qualification en amont. A la fin de chaque rencontre, d'une durée fixe d'un quart d'heure, le jury et le public choisiront un vainqueur : les spectateurs se verront remettre deux cartons de couleurs différentes pour désigner leur favori à la fin de chacune des rencontres. Les quarts de final débuteront le samedi à 14 heures. Les demi-finales se dérouleront le samedi à 20 heures. La finale aura lieu le dimanche à 20 heures et durera une demi-heure.

Entre les rencontres, des animations sont organisées à travers tout le village : stand de tirs à l'arc, jeux vidéo, ateliers de jonglage, épreuves de force, concours de hacking, courses d'orientation... Des restaurants, des bars, ont été montés de toutes pièces pour l'occasion. Des musiciens et artistes de rue sillonnent Hana. Des artisans ont fait le déplacement : des forges, des ateliers de travail du cuir, du verre... Des cours sont dispensés régulièrement. Des zones de combat sont ouvertes à tous, mais il y est interdit d'utiliser la Magie. Des courses de « Jump Ball » auront également lieu pendant le temps du festival.

Une rumeur court : Joey Sanders, légende vivante des arts martiaux (elle a gagné les deux précédents tournois mondiaux) fera partie des spectateurs. Elle est connue pour sa réserve, et fera certainement tout pour passer incognito. Une association de fan a lancé un concours : un prix de 20 000 Pièces à celui qui ramènera la plus belle photo de la star.

Huit mages participent au tournoi, que les personnages pourront croiser au gré du hasard au cours du festival :

Sofia : Une vieille femme avec de longs cheveux gris, de nombreux bracelets et colliers, de grands châles de couleur enveloppés autour d'elle et une longue robe.





Sofia est envoûtante, mystérieuse, ténébreuse, mais secrètement chaleureuse et affectueuse. Elle aime réveiller les peurs enfouies et terrifier les petits enfants. Elle a un humour bien à elle.

Elle pratique une Magie liée aux fantasmagories et aux esprits animaux.

Line : Sans doute un surnom, Line est un Humain aux cheveux verts, d'une quarantaine d'années, toujours en costume.

Un parfait gentleman en apparence, un séducteur et un manipulateur tout en subtilités en réalité. Il arrive souvent à ses fins et peut se montrer très patient.

Il pratique une Magie liée aux couleurs et aux architectures.

Foxy : Un Mutant Renard assez âgé, au pelage roux tirant vers le gris, en bermuda et chemise hawaïenne.

Foxy aime quand ça fait du bruit, et quand les couleurs sont pétantes. Il aime voir les yeux des enfants briller. C'est un papy gâteau.

Il pratique une Magie pyrotechnique.

Paul : Un Mutant Caméléon, d'une trentaine d'années, en habits de toile.

Paul est un acteur né : expressif, aux gestes amples et à la voix qui porte. Personne ne connaît sa vraie personnalité, il joue continuellement un rôle, mais jamais le même.

Il pratique une Magie liée aux apparences et à la mise en scène.

Helen : Une Petite Personne, d'une cinquantaine d'années, aux grands yeux bleus. Elle porte toujours la même robe légère à fleurs.

Helen est réservée, gentille, et attentionnée. Lorsqu'elle est sur scène, elle devient soudain une personne pleine d'assurance.

Elle pratique une Magie liée au chant, à la musique, à la poésie, aux atmosphères.

Alice : Alice est une Humaine jeune et jolie avec des oreilles de Lapin, et de longs cheveux noirs. En petite tenue, elle est irrésistible.

Alice fait tout pour plaire, pour attirer le regard des autres, femmes et hommes. Espiègle, superficielle et désinvolte, elle ne dit jamais rien de sa vie et de ses désirs secrets.

Alice pratique une Magie liée à la danse et à l'érotisme.

Stephano : Un Humain, d'une soixantaine d'années. Il a de longs cheveux gris coiffés en catogan. Il porte des habits d'arts martiaux traditionnels chinois.

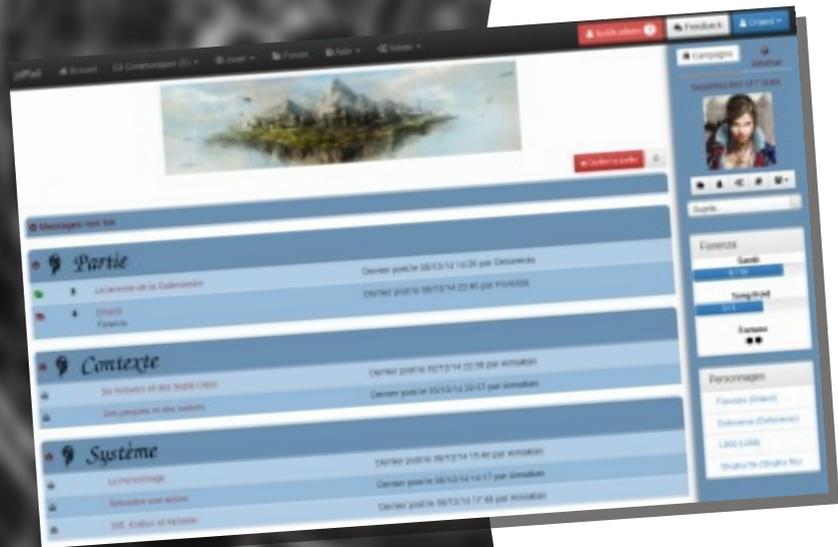
Stephano est agréable, amusant, et subtil. Il aime faire rire les filles et raconte toujours plein d'histoires invraisemblables. Certaines sont-elles vraies ? Durant le festival, tous les soirs, de nombreuses personnes s'agglutineront autour de lui pour l'écouter.

Il pratique une Magie liée à la cuisine, au goût et à l'odorat.

Mars : Une Humaine, d'une trentaine d'années, au visage beau mais dur. Elle porte des vêtements militaires.

Mars – est-ce son vrai nom ? - est-elle aussi froide qu'elle le montre ? Elle est sèche, cassante, définitive dans ses avis et ses propos.

Elle pratique une Magie liée à la force, à la violence, aux chocs.



# JDROLL

*jdRoll - Jeu de Rôle par Forum*

A l'heure où j'écris ces lignes, nos voisins de JDROLL s'activent pour vous proposer, eux-aussi, un numéro pour les fêtes de Noël. Ces web-rôlistes adeptes du clavier se sont dotés d'un zine dédié. J'allais écrire une gazette et, justement, La Gazette, c'est son nom. Elle n'a cependant pas vocation à se focaliser sur la seule pratique du JDR par forum.

Vous êtes fan de science-fiction ? Vous êtes plutôt épée et bouclier contre un vil félon ? Vous préférez cramer du zombie avec des copains ? Ou alors découvrir la dernière sortie indépendante ?

JDROLL est fait pour vous !

Actuellement en recrutement : Cobra, Agone, Fiasco, Eclipse Phase, jeu Préhistoire, Full Metal Alchemist, Starwars, Secrets & Lies, Chroniques des féals, Swashbukler of 7 skies, Tigres-volants, Vampire... Et je ne vous parle que du moment où j'écris ces lignes, car constamment des parties se créent et démarrent!

jdRoll a été conçu spécialement pour le jeu de rôle. C'est pour cela que vous aurez à votre disposition tout le matériel nécessaire afin d'organiser une partie ou de la jouer : bloc-notes, lanceur de dés, fiche de personnage,...

Tout ici a été conçu pour le confort des MJ et des joueurs. Et l'endroit est en perpétuelle évolution !



# L'affaire du jumeau astral

*En 1963, je me rappelle avoir lu dans la revue « Planète » un entretien avec le jeune écrivain Richard Damon, considéré alors comme l'étoile montante du réalisme fantastique. Ce jeune auteur, disciple de Jacques Bergier, fit lors de son interview de bien curieuses déclarations.*

Les questions du journaliste de Planète, Pierre Cumet, que je connaissais bien, portaient essentiellement sur la sortie du premier livre de Damon, « Encyclophallus », publié chez Gallimard. C'était un texte étrange aux relents mystiques qui n'est aujourd'hui connu que de quelques rares passionnés et introuvable depuis déjà longtemps. Durant l'entretien, Damon esquiva autant qu'il le pouvait le sujet de son livre, revenant invariablement sur un point qui semblait l'obséder : sa réincarnation.

C'est ainsi qu'il affirma, non sans conviction, que la transmigration de son esprit rejoindrait le corps d'un certain Jean-Louis Daspremont dont la naissance aurait lieu le 23 septembre 1968, c'est à dire 5 ans plus tard. Il ajouta que son hôte serait l'auteur d'un roman intitulé « Les théâtres insoupçonnés » et qu'il se suiciderait à l'âge de 43 ans, las d'avoir vécu deux vies. L'entretien s'achevait par un charabia où se mêlaient mysticisme « New Age » et vulgaires superstitions. Quelques années plus tard Richard Damon fut interné aux « Mésanges », la clinique psychiatrique de Noirmoutier où il mourut assassiné, si mes souvenirs sont exacts, au mois de mars 1969.

Sans doute parce que Damon était un auteur connu seulement d'un cercle restreint (les lecteurs de la revue Planète n'étaient pas légion !) on fit peu de cas ni de ses déclarations ni de sa mort prématurée. Je fini moi aussi par le ranger dans une antichambre de ma mémoire.

Des années plus tard, alors que je déambulais dans le centre historique de Bruxelles, dans ces quartiers où l'on découvre encore quelques jolies façades du 17ème siècle circonscrites par des immeubles torves, une vitrine attira mon regard. Il s'agissait d'une boutique de livres anciens, des livres d'art essentiellement, la « Posada art book ». Sur une étagère qui ployait sous le poids des volumes, je fus attiré par un bouquin dont la reliure se détachait. En lisant son titre, un souvenir fit son chemin au travers des méandres de ma mémoire et je compris que je tenais entre les mains le livre dont Richard Damon avait prédit la venue : « Les théâtres insoupçonnés ». Le rythme des pulsations de mon cœur était devenu frénétique lorsque je remarquai que le livre était signé par un certain JL Daspremont.

Plus de 40 ans s'étaient écoulés et je fus sans doute le premier à faire le rapprochement entre la sortie de ce livre et l'article de 1963. Je l'achetai prestement et le lu avec une anxiété que je crois n'avoir jamais connu depuis. Le roman de Daspremont se présentait comme un huis-clos mettant en scène deux personnages plongés dans une discussion ayant pour thème le concept de liberté. Tout au long de l'ouvrage, le lecteur apprend que l'un d'entre eux est prisonnier de l'autre et que seul la mort pourra le délivrer de cette sentence. Les raisons de cette situation ne seront jamais révélées et tant le bourreau que le captif semblent être les victimes d'évènements inconnus qui les dépassent. Le roman décrit avec brio une situation inextricable où les hommes seraient dénués de libre-arbitre, avec en conclusion la démonstration de l'inanité de ce concept. Bien plus que le fatalisme présent tout au long du récit, ce fut la présentation de l'auteur en première page qui me fit frissonner : JL Daspremont était né le 23 septembre 1968, exactement comme l'avais annoncé Richard Damon...

Cette prophétie pourtant ne pouvait être que grotesque. Quel était donc le plaisantin auteur de cette farce psychédélique? Décidé à résoudre l'énigme, je me mis en contact avec Pierre Cumet, grand amateur

d'histoires étranges et à l'époque éditorialiste à la Revue française d'anticipation sociale.

Pierre se souvenait très bien des croyances extravagantes de Damon et, ébahis devant l'exemplaire du livre prophétisé 40 ans plus tôt que je lui tendis, il accepta de m'aider à mener une enquête sur son auteur. C'est ainsi que débuta ce que nous avons appelé « L'affaire du jumeau astral ».

Il serait ici trop long d'énumérer les documents et les témoignages qui nous permirent de dresser un portrait de Jean-Louis Daspremont. Ils furent conséquents et occupèrent plusieurs années de notre vie, à Pierre et à moi. Cette incursion prolongée dans le passé d'un homme nous a révélé des événements tout bonnement édifiants dont je vais tenter ici de rendre compte le plus fidèlement possible.

Jean-Louis Daspremont eut une jeunesse troublée par les inquiétantes disputes dont se livraient ses parents adoptifs. Selon des voisins, la vulgarité des agressions verbales qui avaient cours chez lui auraient fait pâlir les plus endurcis. C'est ainsi qu'il préféra à son foyer la solitude des ruelles sombres, des quais embrumés et des halls de gare. Il vivait aux abords de Roubaix et il n'était pas rare de le voir se promener des nuits entières, dans les faubourgs de Lille et de pousser parfois jusque en Wallonie picarde. Daspremont avait un secret qu'il gardait jalousement. Par le hasard des circonstances, il avait retrouvé la trace de sa mère biologique, Florence Grappa. Elle séjournait dans un centre psychiatrique à Tournai et il ne passait pas une semaine sans qu'il n'aille la retrouver.

Ses quelques amis du lycée, son professeur de français, l'une ou l'autre de ses rares fiancées que nous avons pu retrouver, le décrivent comme un personnage fantasque, poète à ses heures, un

garçon de bonne compagnie cependant qui pouvait soudainement disparaître plusieurs semaines sans la moindre explication. Jusqu'au jour où il disparut complètement.

Pierre retrouva sa trace grâce à une chronique judiciaire parue dans le quotidien « Vers l'Avenir » daté du 17 juin 1998. L'article parlait en détail d'une affaire de vol de voitures survenue en Belgique du côté de Mouscron. Détail insolite : Lorsque le suspect fut arrêté, il gisait en haillons dans un trou creusé au milieu d'un chantier. Daspremont, puisqu'il s'agissait bien de lui, avoua tout. Lors de son jugement, il apparut le teint blafard, proférant des propos incohérents. Une expertise psychiatrique lui évita la prison mais il fut envoyé en Défense sociale, dans le même établissement où était internée, le juge et les psychiatres l'ignorèrent alors, celle qui était sa mère.

C'est durant sa détention qu'il rédigea « Les théâtres insoupçonnés ». Le livre obtint un succès moyen. Les critiques ne s'accordèrent pas sur son sort. Le magazine littéraire encensait ce qu'il appelait « la leçon d'un jeune fou donné aux grabataires bien pensant ». La revue Lire, en revanche, déplorait une pâle imitation de Samuel Beckett, le style en moins.

Après l'excitation produite par cette découverte, nous dûmes constater que notre travail ne donnait plus aucun résultat. Nous passions des nuits entières à épuiser nos yeux sur des coupures de presse et sur les témoignages que nous avons consignés. Un énorme tableau trônait au centre du salon de Pierre, véritable patchwork de notes prises au vol, de photos poussiéreuses, d'articles jaunis. Sa surface était balafmée de traits et de flèches donnant l'illusion d'un ordre à l'ensemble.

Les mois s'écoulèrent en jours indistincts, lamentablement distrait par la morne langueur de notre enquête. Nous en parlions le jour, nous en rêvions la nuit. Et entre les deux, elle s'accaparait de notre solitude.

Alors que je parcourais distraitemment la presse du jour, un de ces rares moments où notre affaire me laissait un peu de répit, un fait divers éveilla mon intérêt : L'inspecteur Bruno Marigaux, policier de la brigade criminelle de Noirehoutier, avait échappé la veille à un attentat qui le visait personnellement. L'article évoquait un possible règlement de comptes sans en dire d'avantage. Il se terminait par les états de service du policier parmi lesquels figurait l'arrestation en 1969 du psychiatre

François Vézil, directeur des « Mésanges », et coupable du meurtre de Richard Damon.

La coïncidence nous surprit et notre recherche reprit de plus belle. Pierre devenait de plus en plus fébrile. Il délaissa son travail à la rédaction pour se rendre à Noirmoutier. Son séjour de quelques jours se mua en quelques semaines. Quatre mois plus tard il n'était toujours pas rentré à Paris.

Ses nombreux courriers firent état des anxieuses journées qu'il passait dans l'île. Il pistait le moindre élément en relation avec notre affaire: La clinique des Mésanges à Noirmoutier, l'inspecteur Marigaux, le meurtre et la prophétie de Richard Damon. Il semblait infatigable alors que mon intérêt pour l'investigation s'estompait. Il faut dire que je me sentais un peu mis à l'écart. Le départ de Pierre et la naissance de ma petite-fille avaient effrité l'entrain des premiers jours.

Un matin, je reçus dans ma boîte un volumineux paquet. Il s'agissait du rapport d'enquête relatif au meurtre de Richard Damon. Scotchées au cahier, quelques pages écrites d'une fine écriture très soignée que je reconnus comme étant celle de Pierre.

« Cher Victor. La solution de l'énigme est toute entière dans ces pages. Inconsciemment, nous étions obnubilés par la prophétie plutôt que par le prophète. D'une certaine manière, je crois que nous y avons cru et cela nous a fait perdre un temps précieux. Richard Damon était un gourou des plus charismatiques. Lors de son séjour à la clinique des Mésanges, il ne s'est pas contenté d'influencer les nombreux malades qui l'entourèrent. Il réussit le tour de force de convertir à ses croyances une bonne partie du personnel infirmier ainsi que le docteur Vézil, en ce temps là directeur de la clinique. Parmi les nombreuses femmes qui l'adulèrent dans cet

étrange hôpital, tu ne seras pas étonné de retrouver Florence Grappa, la mère de celui que nous avons baptisé le « Jumeau astral ». Elle et tant d'autres se mirent en tête de suivre les préceptes de Damon et de porter dans leur ventre sa réincarnation. Cela se passait en décembre 1967. La date tu l'auras compris est essentielle. J'ai fait le tour des maternités de Noirmoutier et des environs et le constat est formel : En septembre 1968, naquit un nombre incroyablement élevé de nourrissons appelés Jean-Louis. Des gynécologues qui officiaient à l'époque m'ont raconté que parmi les naissances de ce mois là, même des nouveaux nés de sexe féminin furent affublés, jusqu'à ce que la municipalité s'en mêle, de ce prénom. Toutes les jeunes mères de ces homonymes étaient pensionnaires des "Mésanges" et des adeptes de la nouvelle foi proposée par Damon. Celui qui naquit le 23 du mois fut Jean-Louis Grappa. L'Élu en quelque sorte. Il modifia son nom, une fois sa majorité atteinte, en Jean-Louis Daspremont. Quelques mois plus tard, des journalistes curieux s'intéressèrent à la clinique des Mésanges. L'existence de la secte éclata au grand jour et le docteur Vézil devint la risée de ses confrères. Fou de rage, il imputa la faute à Damon et le tua avec un savant dosage de stupéfiants. Ce furent des infirmiers qui le dénoncèrent à l'inspecteur Marigaux. »

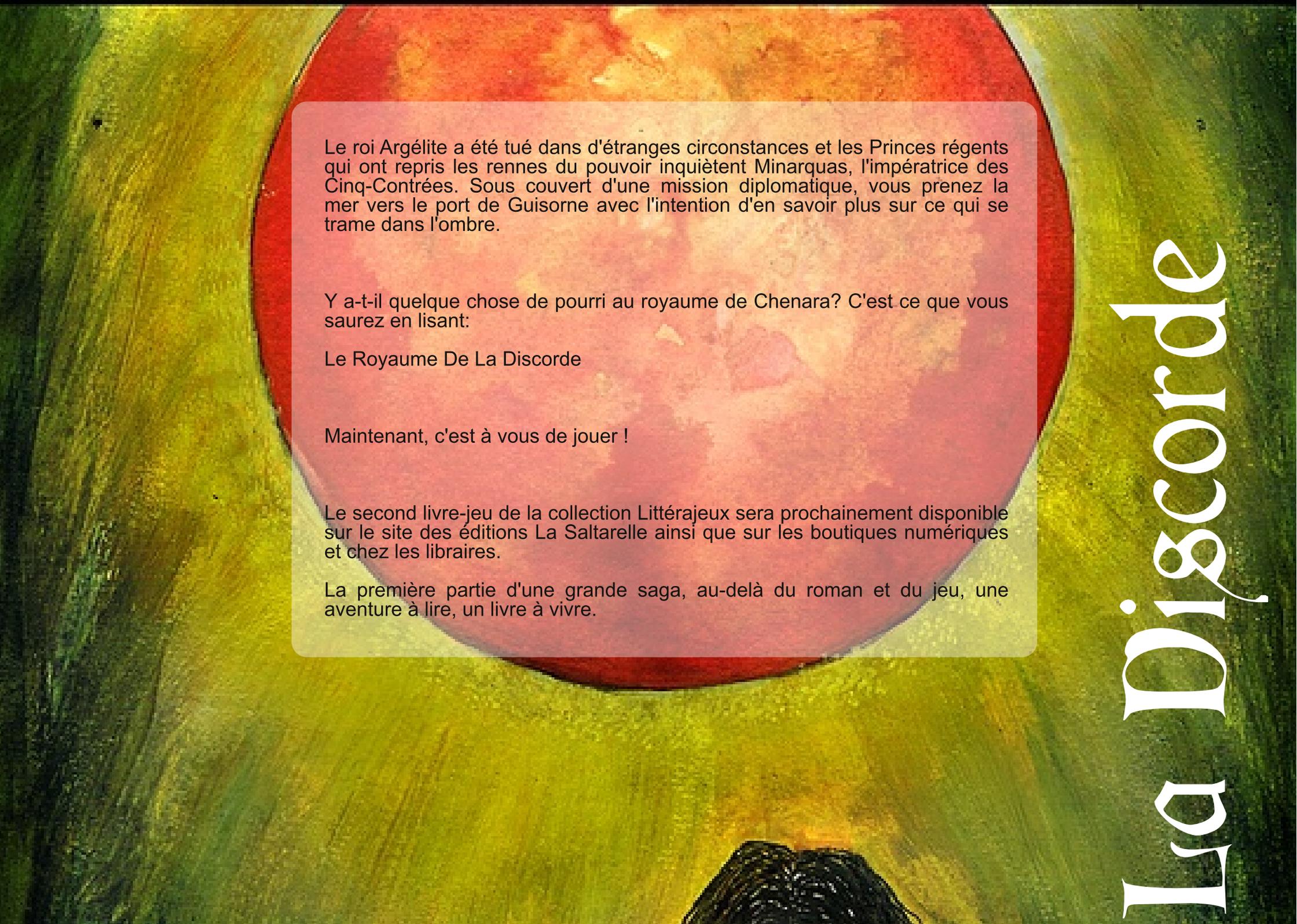
Je repris ma respiration. L'écriture serrée était de plus en plus difficile à lire. Pierre avait lacéré le papier avec sa plume, comme en proie à l'angoisse de ne pas avoir le temps de tout me raconter. Je méditais un instant sur cette illusion qui nous avait tout deux guidé durant tout ce temps. Curieusement, la dissipation de ce rideau de fumée ne me procurait aucun soulagement. Je poursuivis ma lecture :

« Te rends-tu compte que durant toutes les années où Daspremont rendit visite à sa mère à Tournai, elle ne lui parla que de la prophétie et du fameux livre « Les théâtres insoupçonnés ». Déjà fragilisé par les révélations faisant de lui la réincarnation de Richard Damon, il sombra dans des crises d'hallucinations. Tu connais le reste de l'histoire. Des années durant, enfermé dans un asile avec sa mère, le sujet de son livre s'imposa à lui: L'inexistence totale du concept de liberté. Son roman est une longue plainte contre ce destin qui s'est joué de lui. Jean-Louis Daspremont a aujourd'hui 42 ans. Il connaît parfaitement bien la prophétie de Damon et donc l'année de sa propre mort. Voilà des années que j'étudie le personnage et je crois que ce jour là, fragile comme il est, il passera à l'acte. Jamais personne n'a pu lui dire la vérité sur cette histoire. Il est de mon devoir de le faire et de lui épargner ce

suicide absurde programmé avant même sa naissance. J'ai quitté mon emploi à la rédaction de la Revue. Ce problème moral occupe tout mon esprit. Il s'agit d'un innocent dont je peux sauver la vie. Bien à toi. P. »

Jean-Louis Daspremont s'est malgré tout suicidé, comme il était convenu de longue date, à l'âge de 43 ans. J'appris sa mort par un autre courrier de Pierre. Dans l'enveloppe, il n'y avait pas de mot, juste une coupure de presse découpée dans le journal « Vers l'avenir » et qui annonçait la mort de l'écrivain par pendaison dans l'appartement du foyer supervisé qu'il occupait.

Quelques jours plus tard, Pierre me téléphona. Sa voix était altérée. J'eus beaucoup de peine à comprendre le flot de ses paroles et le rythme haché de ses propos. Il était convaincu que Richard Damon allait à nouveau se réincarner. Damon avait sûrement prédit quelque chose à ce sujet me dit-il. Il devait le découvrir pour empêcher un nouveau drame. Tout était dans le livre de Daspremont, il en était certain. Il lui manquait la clé qui lui permettrait de percer le secret. Il avait besoin de mon aide. Je ne répondis pas et raccrochai aussitôt. Il y avait eu trop de mots, trop de dates, trop de noms qui nous avait littéralement infectés. Pierre n'y a pas résisté. Damon s'est emparé de lui. On l'a retrouvé hagard devant les éditions Gallimard, prophétisant la sortie d'une nouvelle dont le titre serait "L'affaire du jumeau astral"...



Le roi Argélite a été tué dans d'étranges circonstances et les Princes régents qui ont repris les rennes du pouvoir inquiètent Minarquas, l'impératrice des Cinq-Contrées. Sous couvert d'une mission diplomatique, vous prenez la mer vers le port de Guisorne avec l'intention d'en savoir plus sur ce qui se trame dans l'ombre.

Y a-t-il quelque chose de pourri au royaume de Chenara? C'est ce que vous saurez en lisant:

Le Royaume De La Discorde

Maintenant, c'est à vous de jouer !

Le second livre-jeu de la collection Littérajoux sera prochainement disponible sur le site des éditions La Saltarelle ainsi que sur les boutiques numériques et chez les libraires.

La première partie d'une grande saga, au-delà du roman et du jeu, une aventure à lire, un livre à vivre.

# La Discorde



Le Royaume De

# Cerémorphisme

1

Le 10 octobre au matin, je me suis rendu à Vivre ensemble, un foyer qui accueille des types accros à l'héro. Je m'attendais à un truc sinistre, du genre à un réfectoire peuplé de zombies au regard vide et aux mouvements altérés par les médicaments qu'ils ingurgitaient à longueur de journée. Rien de tout cela. Une dizaine de gars de tout âge, je dirais de 25 à 50 ans, étaient attablés dans une pièce qui sentait bon le café, pas celui de la machine qu'on utilise au poste, non. Du café préparé à l'italienne, avec les Moka en aluminium. La cuisinière qui le leur servait était tout à fait assortie à sa macchineta. Une belle méditerranéenne avec un tablier à carreaux rouge et blanc. Elle aurait pu tourner dans une pub sur la Rai. J'ai pensé que j'irais l'interroger plus tard. Toujours est-il que je me trouvais là pour un jeune homme de 27 ans à l'apparence corpulente, les cheveux rasés et une dégaine de hooligan. Patrick Pétiaux qu'il s'appelait. Connus sous le nom de Papé, PP ou encore Papy. Un habitué de mes services. Il dealait de la brune depuis huit ans. Cette nuit, le rideau était tombé. Le veilleur l'avait retrouvé rigide dans son lit, sa mâchoire crispée et son expression ne laissait aucun doute quant à la teneur de ses derniers instants. Douleur, peur, panique. Le trio de l'étrange qu'on espère tous garder loin de chez soi. L'équipe-soignante de la communauté thérapeutique était composée de quinze personnes, des trentenaires pour la plupart. Les plus jeunes avaient un look de zonards, cuir et barbe de trois jours. Des assistants sociaux, des infirmiers et des psychologues. Les filles étaient plutôt mignonnes. C'étaient des bobos marginaux qui sans doute ne

voulaient pas être confondus avec les bourgeois du quartier. Quoique, ils devaient sûrement fréquenter les mêmes bars qu'eux, du côté du Parvis, du Châtelain, de Flagey...

Je m'égare. J'ai tendance à classer les gens en catégories. C'est très utile pour le boulot. Il vaut mieux savoir à qui on a à faire. Je me suis toujours dit qu'on ne pouvait jouer qu'un nombre de rôles limités. La liste est dans ma tête et je m'y réfère en permanence.

Le type qui m'accueillit semblait être le boss. Un certain Martin Carlier. Ça se voyait qu'il avait l'habitude de recevoir la visite de flics. Il me tendit un café si naturellement que je n'eus pas le cœur à décliner. Son bureau était classe, spacieux, orné de deux tableaux d'art contemporain. Peints par d'anciens pensionnaires, me dit-il. Je me disais bien qu'il y avait quelque chose de torturé dans ces teintes gris-rouge. Le boss prenait son temps. Il choisissait ses mots. La situation qu'il me décrivait alors était plutôt simple. Patrick Pétiaux avait fait une overdose durant son sommeil. Je lui demandai si la chose était courante. Il me répondit que non. « Vivre ensemble existait depuis 20 ans et les décès au sein de la maison, malgré la population à risque, ne se comptaient que sur les doigts d'une main ». L'ambulance était arrivée vers 7h40 du matin. Les premiers agents sur les lieux avaient trouvé une seringue, un garrot et un morceau de papier en aluminium avec des résidus d'héroïne. La fenêtre était ouverte et un drap noué au radiateur pendait le long de la façade. Comme les scènes d'évasion dans les bandes dessinées.

Les jours suivants, je pris l'habitude de passer par la communauté avant de rejoindre le bureau. J'en profitais pour poser quelques questions tant aux membres du personnel qu'aux pensionnaires. La première chose qui me frappa, c'était la relative quiétude de cette maison. Les résidents avaient pourtant tous un problème d'addiction plus ou moins grave et un bagage psychiatrique relativement lourd. Certains étaient passés par la case prison et parmi les plus âgés, je reconnus même quelques têtes, aperçues sans doute au poste ou dans les couloirs d'un tribunal. Les règles de la communauté reposaient sur la confiance et sur la parole donnée. Les pensionnaires entraient et sortaient à leur guise, comme

tout un chacun. Brefs, ils étaient traités comme des adultes responsables et malgré le risque évident de consommation, il n'y avait ni fouille corporelle ni irruption dans les chambres. La dope circulait de toute manière, la chose était sûre. Toutefois, dans mes conversations avec l'équipe soignante, je compris que ce n'était pas l'idéal de l'abstinence qui était recherché comme résultat thérapeutique mais bien la capacité des personnes à questionner leur consommation, même si au final il s'agissait d'apprendre à vivre avec leurs produits, aussi néfastes et illégaux soient-ils. Pour un vieux flic comme moi, ça sonnait faux. Leurs réponses teintaient de gris un fait social qu'on présentait d'habitude de manière tranchée. Je ne pouvais m'empêcher d'y voir une sorte de pragmatisme salubre, tant pour les individus concernés que pour la société. Au delà de ces considérations politiques, il fallait que je me centre sur mon affaire. Il y avait tout de même un cadavre et quelques zones d'ombre.

## 2

Après une semaine de visites quotidiennes, je sentis que je commençais à exaspérer les responsables de la communauté. Il est vrai que ma présence n'avait rien de rassurant. Pour des types parano, shootés jusqu'à la moelle avec un casier long comme mon bras, les allées et venues d'un flic devaient charrier une certaine lourdeur dans l'atmosphère, pour ne pas dire de franches tensions. Je décidai donc de ne plus remettre le couvert. Ces sept journées m'en avaient appris assez... Grâce à Daniel.

Daniel Goovens, 48 ans, héroïnomane depuis 25 ans, était le seul pensionnaire à apprécier mes visites. J'en compris bientôt la raison : ce fils d'entrepreneur, manipulé dès sa plus tendre enfance par des parents givrés, nourrissait une passion pour les polars. Il me montra ses

tentatives littéraires avortées, une dizaine de classeurs remplis de pages écrites à la main et constellées de ratures. Nous conversions souvent dans la salle communautaire, autour d'un café et je compris très vite que j'obtiendrais bien plus d'information par une discussion informelle que par un interrogatoire. Daniel se prêtait d'ailleurs avec plaisir au jeu de l'informateur.

Ses propos, souvent incohérents, étaient difficiles à suivre. Il naviguait sans cesse entre un ici et un ailleurs dont je ne comprenais pas la signification. C'était ardu de discerner le vrai du faux, pour peu que ces mots aient encore une signification lorsqu'on parle à un psychotique. Néanmoins, la sympathie réciproque qui s'était établie entre nous me donna la patience nécessaire pour ne pas lâcher prise.

Comme je n'avais rien d'autre à me mettre sous la dent, je lisais chaque soir consciencieusement les feuillets manuscrits de Goovens. Curieusement ses écrits étaient bien plus cohérents que le verbiage auquel il m'avait habitué. Ils constituaient une sorte de variation sur des thèmes récurrents. Il y était question d'un père froid et d'une mère calculatrice, de violence, de folie et d'héroïne. Le plus intéressant pour mon affaire était sans nul doute la description détaillée de la communauté qu'il présentait sous le nom de Cour des Miracles. Ses tentatives de masquer les noms des autres pensionnaires étaient des plus maladroites car il avait gardé pour tous ses personnages les mêmes initiales que leur alter ego réel. Mohamed Aynaoui se transformait en Mustapha Arazi, Nathalie Vanhimst en Noémie Vanderkam et Daniel Goovens, c'est à dire lui-même, devenait Didier Girardin. Je fus donc très attentif à tout ce qui concernait un certain Philippe Pirard, qui ne pouvait être que Patrick Pétiaux, c'est à dire mon cadavre.

J'avais demandé sans trop d'espoir l'autorisation de lire les rapports d'hospitalisation de Pétiaux. Le psychiatre avait refusé et s'était retranché derrière le secret médical. Les morts aussi ont des droits... Il ne me restait plus qu'à enquêter sur Patrick au travers de Philippe, son double de papier. Philippe souffrait de schizophrénie paranoïaque. Il était décrit comme un illuminé en proie à de violentes crises. Il prétendait communiquer avec les Illithids, une race souterraine dotée de pouvoirs télépathiques. Les Illithids possédaient un corps d'homme, une tête de pieuvre et n'avaient d'autres desseins que de contrôler l'humanité. En cherchant sur internet, je trouvai sans mal de nombreux sites traitant du sujet. Ce peuple était célèbre dans les milieux de l'imaginaire ludique.

Les jeux de rôle, les jeux vidéo et les bandes dessinées foisonnaient de ce genre de monstres. Un détail entrevu lors de la visite de la chambre de Patrick me revint alors. Sur une petite table trônaient trois figurines représentant des espèces d'hommes-poulpes. À partir de ce moment là, je commençai à prendre très au sérieux les manuscrits de Goovens.

Un autre fait me troubla encore d'avantage. Patrick possédait une propension à ritualiser de nombreux actes de la vie quotidienne. Le lever et le coucher étaient, selon les pensionnaires qui avaient accepté de répondre à mes questions, des moments particulièrement sensibles pour lui. Le soir, il dessinait des rats noirs sur des morceaux de carton. Au matin, il les disposait tout autour de lui et les déchirait en hurlant des propos incompréhensibles. Le personnage dont je suivais la trace dans les pages de Daniel suivait lui aussi ses propres rites. A la place de dessins, c'était de véritables rats qu'il mettait à mort. Ces découvertes me confirmaient une chose : les liens entre la fiction de Daniel et la vie de la communauté devenaient tangibles. J'étais donc confronté à deux réalités entrecroisées. C'était peut-être trop pour un seul homme. Il était temps que je me trouve un partenaire.

### 3

Je crois que je commençais à éprouver une certaine lassitude dans mon travail. Au lieu de constater les faits, les preuves matérielles, je me concentrais avec satisfaction sur les délires d'un psychotique. En définitive, je ne pouvais me résoudre à accepter qu'il ne s'agissait que d'un simple accident. Cette idée m'ennuyait profondément. Le veilleur de nuit confirmait que Pétiaux se trouvait dans sa chambre après la fermeture des portes. Les pensionnaires ne possédaient pas la clé. Pétiaux avait-il utilisé le drap pour sortir dans la nuit ? Avait-il fait entrer des

invités par la fenêtre ? Pour ce qu'on en savait, rien n'avait été volé, il n'y avait pas de trace de lutte et personne n'avait entendu de bruit suspect. L'affaire pouvait être classée, au grand soulagement de Carlier. Cependant, je ne pouvais admettre d'en rester là. Ma passion naissante pour les histoires de Goovens et les rituels de Pétiaux m'empêchait de dormir. Trop de questions à propos des Illithids se bousculaient dans ma tête. En temps normal, je m'en serais débarrassé d'un revers de la main et pourtant ces curieuses interrogations me taraudaient : serait-il possible que les psychotiques perçoivent une autre réalité et que la schizophrénie ne soit qu'une forme de possession ? Jamais de telles idées n'avaient eu de prise sur moi. L'âge me rendait plus sage...ou plus fou.

Le dimanche suivant ma belle-sœur vint me rendre visite. Nos rapports étaient plutôt distendus et ne survivaient que grâce à l'affection que me portait son fils, Claudio. J'avais justement besoin d'un expert ès science-fiction et littérature fantastique. Comme nous n'avions pas ce genre de spécialiste dans nos services, mon neveu de quinze ans ferait certainement l'affaire. Quand il n'était pas sous l'emprise de son ordinateur, il lisait des sagas d'heroic fantasy ou se réunissait avec des amis pour jouer à Donjons et Dragons et d'autres jeux du même acabit. Il serait pour moi d'un grand secours dans la compréhension des lillithids. Claudio fut enchanté de son rôle de coéquipier, au grand dam de sa mère qui resta prostrée devant la télévision pendant que j'écoutai le jeune prodigue me raconter l'épopée des Temps Anciens. D'après sa documentation hétéroclite faites de fanzines spécialisés, de romans d'anticipation bons marchés et d'informations glanées sur des forums de passionnés, les Illithids seraient originaires de la nébuleuse Trifide, à quelques 145 années lumière de la Terre. Ils avaient régné en maîtres incontestés de notre planète durant la période d'Obeid, 6000 ans avant notre ère, jusqu'à l'arrivée des Hommes-Rats. Les habitants de Basse-Mésopotamie avaient été pris en étau dans la guerre qui opposa ces deux peuples. De nombreux bas reliefs font état de cette période obscure où la terreur et la mort marchaient de concert. Enki, le dieu sumérien de la magie et de l'exorcisme, Celui qui régnait sur les Eaux Cosmiques de l'Apsû, lança son courroux sur les envahisseurs et tant les Illithids que les Hommes-Rats durent s'exiler dans les profondeurs de la terre et jamais plus on ne mentionna ces créatures. Enfin presque.

D'après Claudio, Gary E. Gygax, l'inventeur du jeu de rôle Dungeons & Dragons remit au goût du jour l'existence des lillithids en 1976. Il disait

s'être inspirée de la couverture d'un livre d'épouvante de Brian Lumley intitulé *The burrower beneath*. La vérité, selon Dave Arneson, son acolyte de l'époque, est que Gygax connaissait depuis longtemps les légendes relatives aux Illithids. Il planifiait depuis 1969 la sortie d'une étude sur leur civilisation. Le sujet l'obsédait très sérieusement, aussi publia-t-il une sorte d'encyclopédie imaginaire sous le titre d'*Eldritch Wizardry* dans laquelle il décrit la civilisation Illithidae en ces termes : Les Illithids sont des créatures à l'intelligence supérieure vivant au plus profond de la terre. Ils disposent de la faculté de pénétrer l'esprit de leur victime par un pouvoir de cérémorphisme qui leur permet de transmettre à leur hôte des ordres mentaux sous forme d'hallucinations. Quelques années plus tard, Roger E. Moore, un membre éminent de la science fiction and fantasy writer of America écrivit un article très réaliste intitulé *Ecology of the Illithids* et dont la publication eut pour conséquence la création des V.A.I : Vigilants against Illithids. Cette société d'initiés se forma autour de la croyance que les publications de Gygax et de Moore utilisaient la stéganographie pour véhiculer des messages secrets relatant l'existence de ces créatures. Dans les contenus apparemment inoffensifs des jeux de rôle et des romans de science-fiction se cachaient en réalité des instructions très précises pour échapper à l'emprise des Illithids.

#### 4

Je restai bouche bée devant la nonchalance de mon neveu lorsqu'il m'évoquait avec tant de sérieux ces propos ésotériques. C'était complètement dingue. Pourtant, à partir de ce jour là, rien ne put entamer ma conviction que Patrick Pétiaux était possédé par un Illithid et essayait tant bien que mal de s'en débarrasser en pratiquant ses étranges rituels. Ma récente conversion à des théories qui avaient toutes

comme toile de fond l'avènement des Illithids pesa lourdement sur ma vie sociale. Je lisais dans les yeux de mes interlocuteurs une curiosité mâtinée de peur à chaque fois que j'évoquais mes découvertes. Ma belle-soeur interrompit ses visites, visiblement effrayée par l'influence que j'exerçais sur son fils, et mes collègues m'évitaient ouvertement. Je pris conscience des bruits de couloir et des rumeurs grandissantes qui se répandaient à mon sujet. On ne me prenait plus au sérieux. Je me mis à penser à mon fils dont je n'avais plus aucune nouvelle depuis des années. Il devait approcher de la trentaine bien que la mémoire des dates n'ai jamais été mon fort. Je tentai sans succès de le joindre par téléphone. Cette absence provoqua chez moi une sensation de vide intense comme jamais je n'en avais connu. Il fallait que je me ressaisisse. Cette affaire m'avait profondément atteint et il était temps pour moi de reprendre pied pour ne pas sombrer. Juste avant de m'endormir, je décidai de retourner dès le lendemain à Vivre ensemble, là où mes pensées les plus troubles étaient apparues.

Au petit matin, la communauté me parut étrangement familière : les odeurs, les couleurs, les visages semblaient émerger d'un vieux rêve. L'arôme de café me rappela ma première visite et mon intention d'alors de rencontrer la cuisinière. Les pensionnaires que je croisai ne me prêtèrent aucune attention. Je surpris toutefois des sourires en coin et des rires étouffés. Riaient-ils de moi ? Les battements de mon cœur s'accéléraient. Je fis irruption dans la cuisine trempé de sueur. Lorena portait toujours ce tablier en damier rouge et blanc. Elle tranchait avec dextérité une branche de céleri et ne fut en aucune manière surprise de mon intrusion. Je commençai mon interrogatoire en bégayant d'une voix blanche tant mes idées s'entrechoquaient. Le regard conciliant de Lorena accentuait mon malaise. Une lumière zébra la pièce et tout devint clair. Ils m'avaient trouvé. Derrière la jeune femme se tenait une imposante silhouette dont les contours indéfinis tremblaient. Sa peau squameuse avait la couleur de l'ivoire et sous ses deux orbites s'alignaient huit appendices semblables à de petits tentacules. L'Illithid s'approcha lentement et bientôt sa masse sombre me submergea. J'arrachai le couteau des mains de Lorena puis l'agitai devant moi en hurlant tandis que l'image de la cuisine et de ses occupants fondait comme une pellicule de super 8 prise d'assaut par un feu dévorant. J'entendais la voix de mon fils hurler, le commissariat où je bossais rue des Plantes sombrait pour laisser place à une chambre sordide. Je reconnus la voix de Daniel Goovens et celle de Martin Carlier. Ils avaient l'air préoccupé. Je tombais dans un gouffre sans fond et tout autour de

moi des rats se regroupaient en émettant de petits crissements.

Je me réveillai en sueur sur mon lit. Par la fenêtre ouverte, une brise glacée me fouettait le visage.

Cette histoire commençait sérieusement à me préoccuper. Les élucubrations de Claudio et d'un toxico me poursuivaient jusque dans mon sommeil. J'avais encore l'impression d'entendre les couinements des rats à côté de moi. A présent je n'avais plus aucune envie de me rendre à Vivre Ensemble.

C'était lundi et on devait m'attendre au poste. L'idée d'affronter le regard torve de mes collègues me parut insupportable, aussi, je choisi de rester chez moi. Je passai le reste de la journée dans mon lit à feuilleter les magazines que m'avait laissé Claudio. Tous dataient des années 80. Il y avait principalement des exemplaires en anglais de White Dwarf et The Dragon ainsi que les sept numéros de Mad Dice. Le logo de cette revue australienne attira immédiatement mon attention. De chaque côté du titre écrit avec un lettrage typique des film d'horreur des années 50, il y avait une sorte de logo qui ne devait pas faire plus de deux centimètres. Il représentait une pieuvre avec un dé dans chacun de ses tentacules. Toutes ces coïncidences ne m'étonnaient guère. J'avais pris acte du changement qui s'était opéré en moi. Désormais, je croyais en l'existence des Illithids et ce cauchemar ne faisait que confirmer qu'ils essayaient d'entrer en contact avec moi.

## 5

Quadruple meurtre dans une communauté thérapeutique (La Dernière Heure, 11/10/2008)

Lundi 10 octobre, un résident de la communauté

thérapeutique "Vivre ensemble" a commis l'irréparable. Patrick Pétiaux, un jeune héroïnomane de 27 ans souffrant de schizophrénie, a agressé de plusieurs coups de couteaux deux employés et un pensionnaires de la communauté. Ils sont tous les trois morts de leurs blessures. Les principaux témoignages émanent exclusivement d'autres pensionnaires, pour la plupart atteints de troubles psychiatriques, ce qui n'a pas facilité la tâche des enquêteurs. En effet, tous sans exception ont certifié avoir vu un homme-poulpe observer froidement Patrick Pétiaux lorsque celui-ci massacrait ses victimes. Les services de police essaient de recueillir des témoignages concernant un homme masqué d'une tête de pieuvre, mais jusqu'à présent rien de probant n'a pu être déterminé. La culpabilité de Patrick Pétiaux est quant à elle établie. On l'a retrouvé dans sa chambre, au premier étage du dortoir. Il était couvert de sang et lisait tranquillement des magazines sur son lit. Son voisin de chambre, Daniel Goovens, a quant à lui été retrouvé pendu à un drap, le corps oscillant contre la façade. C'est cette découverte macabre par un passant qui a conduit les forces de l'ordre sur les lieux de la tragédie. Selon toutes vraisemblance, le meurtrier se serait rendu comme chaque soir vers 22h30 dans la cuisine pour saluer Lorena Dimezzo, la cuisinière du centre. Il serait rentré sans raison apparente dans une violente colère et se serait jeté avec son arme sur la jeune femme. Mustapha Arazi, un autre pensionnaire et Martin Carlier, le directeur du centre, auraient tenté de s'interposer, en vain. Ils ont perdu la vie sous les assauts du forcené. La mort de Daniel Goovens quant à elle remonte à quatre heures du matin. On ne sait pas encore si il s'agit d'un suicide ou bien si c'est l'œuvre du tueur. Patrick Pétiaux était le fils de l'inspecteur de police Marcel Pétiaux, décédé mystérieusement en 2001.

Rapport d'hospitalisation de Patrick Pétiaux.

Patrick Pétiaux a été admis à Vivre Ensemble en juillet 2006. Sa mère meurt lorsqu'il n'a que 4 ans. Il vit avec son père, un inspecteur de police passionné de jeux de rôle et parle de son enfance comme une période d'intense solitude. Âgé de 11 ans, il décide de ne plus poursuivre sa scolarité. Il passe quatre années reclus dans la maison familiale. Selon ses dires, son père interdisait toute conversation qui n'avaient pas un rapport avec ses jeux. Cette absence de stimulation verbale et affective pourrait être à l'origine d'une première décompensation. Il se met à entendre des voix lui enjoignant de commettre un parricide ritualisé. Sous la menace de l'arme de service de son père, il oblige celui-ci à lire à voix haute le "Monster Manual", une célèbre anthologie de monstres.

Son père parvient à le maîtriser et la vie reprend bientôt son cours. Dès l'âge de 15 ans, Patrick développe une schizophrénie de type paranoïde et un important sentiment de persécution. Incarcéré à trois reprises pour détention, consommation et trafic de stupéfiants, il est déclaré irresponsable après avoir agressé son père de trois coups de couteaux. Marcel Pétiaux survit à ses blessures et Patrick est envoyé à l'annexe psychiatrique de la prison de Forest où il restera 18 mois, faute de place dans une institution de soins spécialisés. La Commission de Défense Sociale autorise quelques mois plus tard sa sortie de prison à la condition qu'il intègre une communauté thérapeutique. Son séjour à "Vivre Ensemble" est dans un premier temps relativement calme. Sa médication apaise ses états délirants et permet un échange probant avec les soignants. À la mort Marcel Pétiaux,, le comportement de Patrick se modifie de façon spectaculaire. Il s'identifie à son père et se met à enquêter sur sa propre mort par overdose. Son comportement autoritaire et ses manières intrusives provoquent de nombreuses tensions au sein de la communauté. Il se lie d'amitié avec Claudio, le fils de la cuisinière du Centre avec qui il entretient une grande complicité. Daniel, son voisin de chambre, lui porte une vénération sans borne et retranscrit dans des classeurs toutes leurs conversations. Celles-ci constituent un matériel clinique inestimable pour comprendre la schizophrénie. Le 11 octobre 2011, Patrick Pétiaux est arrêté et accusé du meurtre de quatre personnes : deux employés et deux pensionnaires de "Vivre Ensemble". Lors de son arrestation, il s'est adressé aux policiers comme si ceux-ci étaient des collègues. Il leur propose même son aide pour résoudre l'enquête.

confirme avoir aperçu l'homme-poulpe. (La Capitale, 13/10/2014).

La police a recueilli le témoignage d'André Addad, un sans-abri habitué du quartier de la Cage aux ours. Il affirme avoir aperçu durant la nuit du 10 octobre un homme avec une tête de pieuvre sortir du foyer Vivre Ensemble. Il était environ cinq heures du matin. La police a semble-t-il décidé de ne pas prendre ces allégations au sérieux.

## 6

Rebondissement dans l'affaire Pétiaux : un témoin

# Mana Earth

*2851. La Météorite s'écrase sur Terre et met fin à une longue période de chaos. La population terrienne est décimée.*

Sortis d'on ne sait où, de jeunes visionnaires rassemblent les survivants éparpillés et terrifiés et posent les bases d'une nouvelle civilisation : la Civilisation Terrienne. Au cours de ces années de trouble, la croissance de la nature s'emballe, des femmes pourtant humaines donnent naissance à des enfants-animaux. En quelques décennies, ces Mutants représentent 15% de la population terrienne ; finalement acceptés, ils prennent part à leur tour à la Reconstruction. Sept villes majestueuses sont alors construites sur les ruines de l'ancienne Terre, symboles du renouveau. Autour, tout reste à découvrir.

A Mana Earth, vous interprétez un Humain ou un Mutant dans un futur lumineux et partez à la découverte d'une nouvelle Terre, faite de secrets et de magie.

Le monde de Mana Earth est immense et fait d'aventures. Tout y est à construire et à découvrir. C'est un monde de nature et de technologie, de diversité et d'humour. C'est un monde symbolique et magique avec plusieurs niveaux d'approche où tout est possible. Enfin, c'est un monde qui renvoie au nôtre avec dynamisme.

Mana Earth peut être aussi bien un jeu de rôles de super héros fun qu'un jeu de rôles initiatique. Son principal intérêt est de développer intimement la vie et la personnalité d'un personnage, et de le faire évoluer tout au long de la découverte de son monde pour l'amener à se réaliser.

Un site internet a été construit pour Mana Earth de manière à ce que chaque groupe de joueurs partage sa vision du monde et du jeu, ses personnages, ses guides, ses textes, ses illustrations, ses aides de jeu, et que naisse une communauté. Chacun peut exposer sa vision de l'univers et de la Magie, ses œuvres, ses idées, ses personnages.

<http://www.mana-earth.com/>



# SteamShadows

Charley Hamberson - dossier ST087

Ce scénario SteamShadows est idéal pour des joueurs débutants, il peut aussi facilement être imbriqué dans un autre scénario plus conséquent. Toutefois un Meneur avec un peu d'expérience sera préférable afin d'ajouter quelques rencontres et événements compliquant la tâche des PJ.

Toutes les références renvoient au livre de base "SteamShadows - l'Héritage de Sir Stockwell". Vous ne verrez que les seuils de Difficulté apparaître, en effet diverses compétences peuvent généralement être utilisées.

## 1 - Une lettre :

C'est un des membres de l'équipe des PJ qui reçoit un courrier énigmatique [celui qui possède une maison ou un appartement, probablement à Londres]. L'adresse est bien la bonne mais le nom du destinataire a été remplacé par Tufb. Tibe. [le code est simple à craquer, s'ils n'y parviennent pas d'eux même, un jet contre un seuil de Difficulté de 6 leur donnera la solution, T=S, U=T, F=E, etc. Autant dire qu'une fois découverte l'abréviation Stea. Shad. ils comprendront aussitôt que l'expéditeur sait parfaitement qui ils sont !]

Dieppe - 18 octobre 1890

Mes amis,

Émigré à Dieppe depuis de nombreuses années, pour le compte de notre grand et puissant Empire, j'ai enfin trouvé ce que j'y cherchais depuis tout ce temps. Mes craintes étaient fondées, et je dois avouer que c'est pire que tout ce que j'avais pu prévoir. Si personne n'agit très rapidement c'est une Horreur de la taille du pays, avide de chair humaine, qui viendra se repaître ici-bas. Mon âge ne me permet pas de combattre cette créature, j'ai passé ma vie à la traquer, et maintenant que je l'ai trouvée je suis incapable d'agir.

Voilà pourquoi je fais appel à vous, en qui j'ai une confiance absolue, un Fondamental m'ayant confirmé votre efficacité.

Je vous attends à Dieppe, en comptant sur vous pour venir "équipé lourdement" et aussi vite que possible.

Cordialement, votre dévoué

Charley Hamberson



Dieppe n'est pas encore une grande ville, mais on sent dès les premiers pas l'effervescence marchande qui agite le bourg.

S'ils pensaient être attendus, c'est raté, personne n'est venu les accueillir ni sur les docks ni à la station des dirigeables.

Par contre les étals de marchandises et autres camelots proposent tout un bazar hétéroclite à des prix intéressants [le matériel est classique, toutefois il existe 1 chance sur 10 de trouver un objet vapotechnologique VPT 1].

Un des rares établissements proposant à la fois des chambres libres et relativement propres est l'Auberge du Grand Échalas. Le rapport qualité-prix est acceptable et, comble du luxe en cet endroit, le propriétaire, Serge Calfin, parle plutôt bien la langue de Shakespeare.



Les chambres sont doubles et reviennent à 1 Livre la semaine, pour deux personnes donc, avec repas du soir inclus. Autant préciser sans attendre que les spécialités françaises qui y sont servies risquent d'être difficiles à digérer pour des estomacs raffinés (et londoniens) habitués à bien moins de gras et de sauce.

Interroger les quelques visiteurs présents ou le personnel de l'auberge à propos de Hamberson ne donnera rien, personne ne semble connaître l'individu qui les a contacté.

Toutefois, après quelques verres, Serge, qui officie aussi en tant que barman, finira par faire un lien très vague avec celui qu'ils appellent "le fol". Bien que ce dernier ne dise rien de compréhensible, Serge a déjà remarqué le léger accent britannique du "fol", mais il précise aussitôt aux PJ que c'est un simple d'esprit incapable d'aligner deux mots qui aient du sens.

Il vit dans le parc du grand hotel, l'Hôtel de la Côte, généralement habité par des résidents permanents et aisés, le "fol" en profite pour se nourrir des restes trouvés dans les poubelles de l'établissement.

Après une bonne nuit de sommeil les PJ y verront peut-être plus clair...

[Il est possible de leur faire rencontrer Lucius Karkovic à ce moment là. Réfugié après avoir critiqué la Triax, on peut reconnaître son accent allemand, Difficulté 6, malgré un français impeccable et un anglais à peu près correct.

Lucius est toujours en quête d'argent, il rêve de quitter cet endroit pour tenter l'aventure en Amérique. Il est prêt à tous les mensonges auprès des PJ si ça peut lui rapporter quelques pièces et billets. Si les PJ se montrent intéressés et enclins à payer, Lucius jouera au maximum de ses mensonges et promesses, le but étant de faire cracher au bassinnet autant que possible, et si les PJ y perdent pas mal d'argent, tant pis pour eux...]

### 3 - Grisaille :

Le lendemain, ils sont réveillés tôt par le vent claquant les volets et par le tumulte de la pluie qui résonne dans l'ensemble de la demeure.

L'auberge est vide et c'est seuls qu'ils prendront un petit déjeuner rendu fort désagréable par l'absence de thé.

Les pistes sont maigres, mis à part le "fol" dont le barman a parlé ils n'ont pas d'autres indices. Ils le trouveront aisément dans le parc de l'Hôtel de la Côte. Il est assis sur une souche, visiblement en train de marmonner. C'est un individu sale, avec une grande barbe et un chapeau. Le regard vide, il fixe le sol et mettra de longues minutes avant de réaliser que les PJ sont là et s'adressent à lui.

Il articule difficilement des phrases incompréhensibles, dans lequel on peut reconnaître quelques mots perdus au milieu de cette logorrhée : "morte, visage, jenny, lui, dedans, sang, cave, père". [Difficulté de 4 par mots.]

Si on l'interroge à propos de Charley Hamberson il regarde les PJ longuement, interloqué, pour terminer par faire une bulle de salive en silence.

Toute autre question ne provoquera que des suites de mots n'ayant aucun sens.

Une boutique, en ville, pourra attirer leur attention, l'endroit semble proposer des remèdes d'apothicaire, mais la vitrine affiche quelques grimoires anciens et d'étranges poupées qui risquent de capter l'oeil exercé d'un ésotériste.

La boutique, tenue par une certaine Lila Dramp, fait bien office d'apothicaire pour la population, mais propose également un peu de matériel liée à

la magie, au spiritisme, à la radiesthésie.

Lila n'est absolument pas touchée par le surnaturel, elle a simplement reçu une cargaison par erreur et plutôt que perdre de l'argent, elle a préféré mettre en vente tout ce bric-à-brac, qui remporte un certain succès auprès des étrangers d'ailleurs.

[Rien d'extraordinaire toutefois, mais un PJ intéressé mettra la main sur quelques babioles pouvant être utiles aux pratiques occultes ou magiques.]

S'ils rendent une visite au Grand Hôtel de la Côte, le personnel de l'accueil n'a aucun souvenir d'un Charley Hamberson, ni d'un savant anglais accompagné de sa famille.

[Les employés plus âgés, par contre, se souviennent de cet anglais discret et agréable, de sa très belle femme et de son espiègle petite fille, "Jeanne ou Janine". Ils sont restés à l'hôtel plusieurs années et monsieur Hamberson a vécu là encore un peu après avoir été quitté par sa femme ; le départ de sa petite famille semblait l'avoir profondément touché. Il a fini par partir, laissant sa chambre telle quelle, l'essentiel de ses affaires ayant été renvoyé à une adresse londonienne qui lui envoyait des mandats mensuels.]

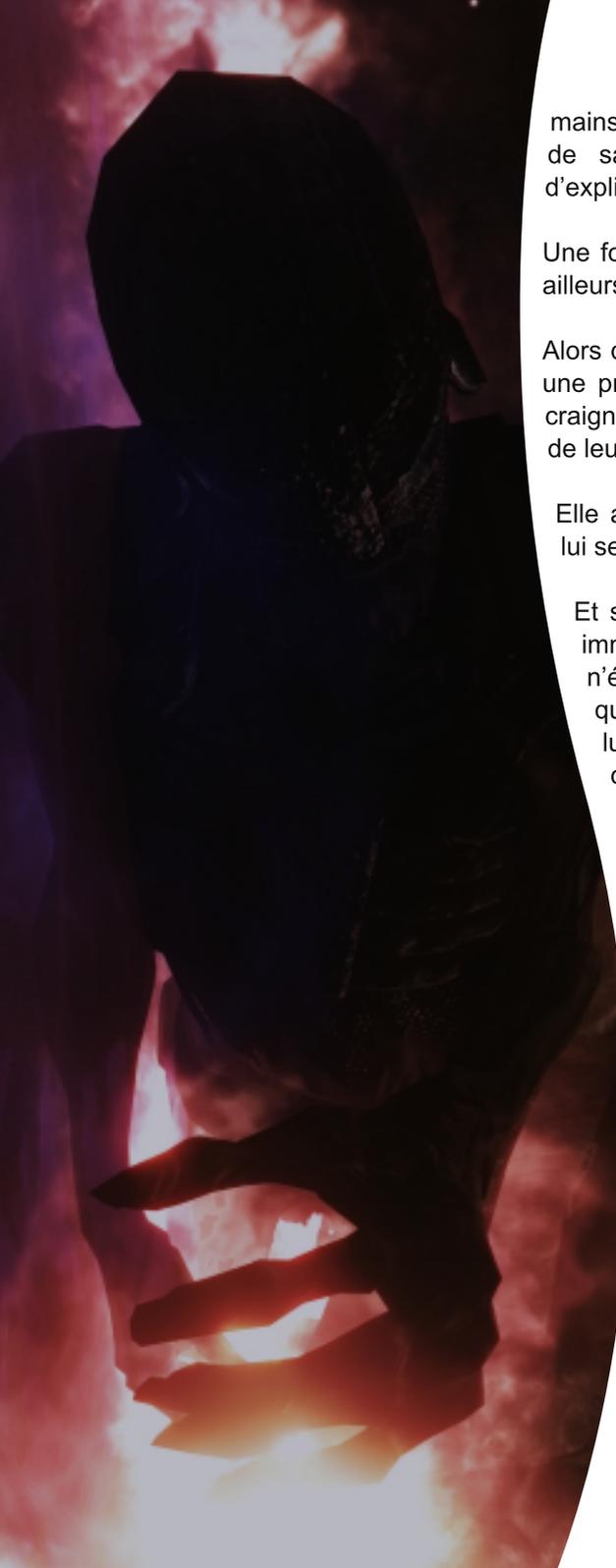
Les habitants de Dieppe n'en savent guère plus, la population française est beaucoup moins sensible aux spectres qui font la fierté des demeures anglaises. Pour la plupart ce n'est que racontars sans queue ni tête, s'ils cherchent des fantômes ils perdent tout simplement leur temps.

Et pourtant pendant leur pérégrination, un cri, un hurlement d'horreur, va retentir dans une rue voisine...

### 4 - Un noir :

Ils se précipitent dans la petite rue en contrebas d'où viennent les cris horrifiés d'une femme.

Ils découvrent alors quelqu'un à genoux dans les flaques, un paquet de linge prend la boue à ses côtés. La femme se tient le visage dans les



mains et malgré l'aide apportée par les PJ, elle ne cesse de sangloter, incapable, pendant plusieurs minutes, d'expliquer ce qui lui est arrivé.

Une fois en sécurité et au sec (chez elle, à l'auberge ou ailleurs) elle commence à raconter l'incident.

Alors qu'elle revenait du lavoir avec son linge, elle a senti une présence derrière elle, elle a alors accéléré le pas, craignant un des jeunes voyous qui écument Dieppe lors de leurs escalas.

Elle avait beau se retourner, elle ne voyait personne, il lui semblait être seule.

Et soudain face à elle s'est dressée une forme noire, immense, gigantesque. On aurait dit un homme qui n'était pas affecté par la lumière, il n'était qu'obscurité, plus noir qu'un ciel lors d'une nuit sans lune. Il l'a alors défiée, lui proposant de se battre contre lui afin de lui montrer à quel point elle ne méritait rien d'autre que de mourir de ses mains, que sa misérable condition devait prendre fin et qu'il avait justement ce pouvoir de lui offrir le repos qu'elle méritait. C'est là qu'elle a commencé à hurler, à pleurer, faisant tomber son linge propre dans le ruisseau boueux. Aussitôt, plusieurs personnes sont apparues à leur fenêtre et sur les pas de porte ; la forme noire, l'homme obscur, a aussitôt filé, disparaissant à une vitesse irréaliste.

[Il sera aisé pour un ésotériste ou un SteamShadow de reconnaître l'horreur qui se cache derrière cette description : un Draugr, une des Horreurs les plus vicieuses et dangereuses sur lesquelles on puisse tomber. Mais surtout c'est une Horreur du deuxième Cercle, il y a donc un danger encore plus grand qui se profile derrière cette terrible créature, attirer une Horreur du troisième Cercle ! Ils n'ont pas le choix, ils le

savent parfaitement, il va falloir traquer ce Draugr et l'éliminer au plus vite !

Après quelques tests, difficulté 7 à 9 selon les demandes des PJ, donnez quelques détails à propos du Draugr, insistez sur ce qui fait sa dangerosité, sa force prodigieuse, son apparence, ses pouvoirs, les PJ doivent avoir conscience qu'ils risquent gros en affrontant un tel monstre, incarné de surcroît !]

[Sauf que... ce n'est pas un Draugr, c'est Charley Hamberson, qui a une idée bien précise derrière la tête... Laissez néanmoins les PJ s'organiser et préparer à combattre cette Horreur terriblement dangereuse, incarnée, tangible.]

#### 5 - Révélation :

Il est difficile d'obtenir plus d'informations sur cette créature, peu de gens ont vu quelque chose, et ceux-là parlent plutôt d'un homme vêtu d'une longue cape noire.

Ils auront droit à quelques rumeurs concernant cette femme d'ailleurs, elle a tendance à boire, elle a toujours inventé toutes sortes d'histoires peu crédibles, etc.

Et pourtant, s'ils persévèrent un peu auprès de la population [enquêtes et recherches avec un seuil de Difficulté de 8], plusieurs témoignages se recourent et permettent d'imaginer que le Draugr est parti vers le parc de l'Hôtel de la Côte,

[S'ils n'ont pas d'antiphonaire avec eux, ils peuvent en faire venir un via un contact londonien, ce qui leur coûtera quelques Livres et prendra au moins deux jours. Si un vapotechno. fait parti du groupe, et qu'il possède assez de connaissance occultes ou qu'il est accompagné par un ésotériste, il pourra trouver chez Lila et aux bazars des docks de quoi fabriquer un antiphonaire de fortune, Difficulté de Conception 7, diminuée de 1 par tranche de 5 Livres dépensées chez Lila ou au bazar - coût : variable selon les talents de marchandage, mais au minimum 5 Livres. L'appareil ne fonctionnera que deux fois avant de rendre l'âme, toutefois il est assez puissant pour renvoyer une Horreur dans son Cercle.]

[Mais à l'inverse des PJ, nous savons qu'il n'y a pas de Draugr...

Alors que s'est-il passé pour que Charley Hamberson perde ainsi la raison...

Il s'est installé à Dieppe, à la demande d'un groupuscule SteamShadow aujourd'hui disparu, afin d'étudier l'avancement et le développement des horreurs hors de l'île d'Albion.

Il est arrivé là, plein d'espoirs, en compagnie de sa jeune épouse et sa petite fille, Jenny.

Ils se sont plutôt bien intégrés et ont vécu discrètement à l'Hôtel de la Côte, sortant peu, si ce ne sont les quelques promenades, et jeux d'enfants, dans le parc de l'hôtel.

Peu connue dans le bourg, la famille n'avait de contacts qu'avec le personnel de l'hôtel (dont les plus anciens employés se souviennent encore).

Mais il y a neuf ans tout changea. Jenny disparut subitement alors qu'elle venait d'avoir seize ans. Charley espérait que ce n'était qu'une fugue amoureuse et qu'elle reviendrait vite... mais quand ce fut au tour de sa femme de disparaître trois mois plus tard, Charley se senti visé.

Et ses recherches qui avaient provoqué ces disparitions. Durant l'année il écuma la région entourant

Dieppe afin d'obtenir des pistes, des indices, sans succès... Jusqu'au jour où, entrant à l'hôtel, il verra un des jardiniers s'enfoncer dans le parc avec une toute jeune fille tenue par la main. S'étonnant qu'un simple

employé puisse aussi facilement charmer et entraîner une jeune bourgeoise. Il suivit le couple qui entra dans la maisonnette, inutilisée depuis longtemps, située dans le parc.

Les hurlements féminins le firent très vite réagir, il pénétra dans la petite demeure armé d'un râteau trouvé non loin de là. Quant il vit le jardinier abuser de la jeune fille, il perdit le peu de raison qui lui restait et le massacra avec son arme improvisée. Alors que la petite victime était inconsciente il entreprit de visiter l'endroit, jusqu'à trouver dans la cave plusieurs restes humains enchaînés aux murs, trois cadavres momifiés, des femmes, comme l'attestaient les robes encore portées par les dépouilles. Quant il reconnut les vêtements de sa femme il se mit à sangloter, comprenant que sa chère fille Jenny était aussi une des trois victimes. C'est à ce moment qu'il vit son visage émerger d'un des corps, celui là même qui portait ses vêtements, ses bijoux, l'esprit se dirigeait vers lui lentement en murmurant "papa, papa...", Charley était aux portes de la folie. Ce fut terriblement facile pour l'Eidolor, qui attendait un parent des victimes, de le posséder et de pouvoir agir enfin. C'était chose faite, Charley Hamberson n'était plus qu'un pantin aux ordres de cette Horreur apparue suite aux meurtres de celles qu'il aimait tant.

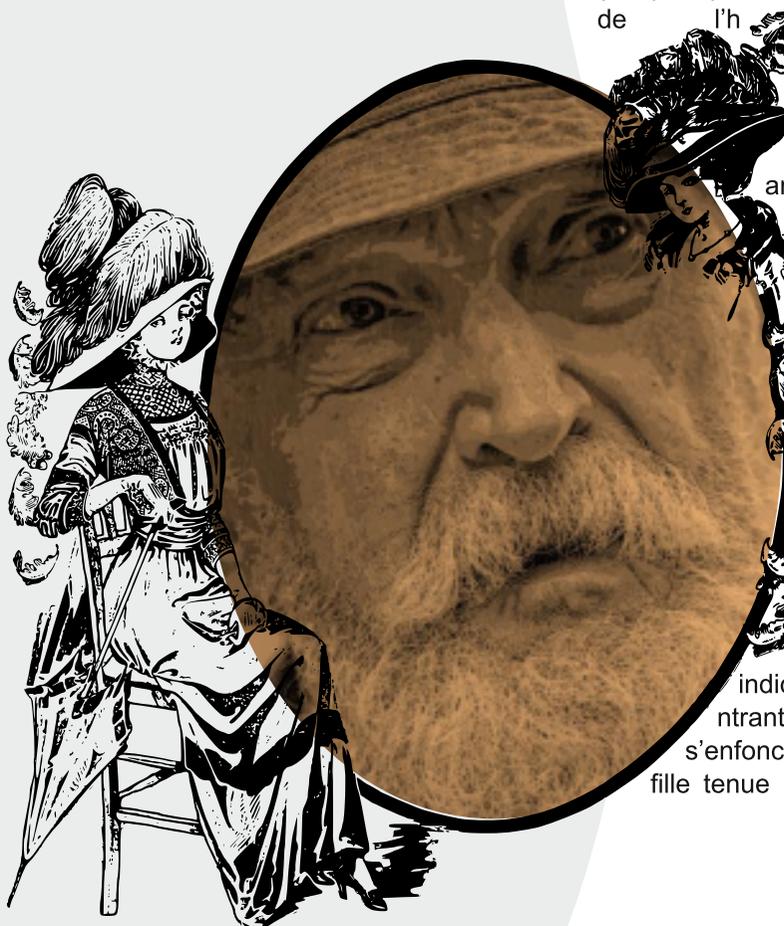
L'Eidolor a vite compris que sa victime était un chercheur, un savant, et qu'il allait pouvoir utiliser cet avantage à bon escient. Il réussit à convaincre Charley, en apparaissant dans l'ombre sous les traits de Jenny, de construire un appareil qui le rendrait indestructible, qui permettrait à Charley de ne pas perdre Jenny une fois encore.

Charley imagina un harnais relié à une chaudière Stockwell, qu'il porte désormais en permanence, qui transforme le flux d'un antiphonaire en un rayonnement inefficace contre les horreurs, et donc contre L'Eidolor qui l'habite. Au contraire même, le flux ainsi modifié pourrait augmenter ses pouvoirs.

Et l'Eidolor sait parfaitement que simuler un Draugr est une excellente façon d'attirer un groupe équipé d'un antiphonaire.]

Les PJ découvrent un parc de plusieurs hectares, de nombreuses essences y sont visibles, les différents jardins traversés évoquant plusieurs régions du monde.

Malgré la pluie fine et froide qui recouvre le paysage, l'ensemble est

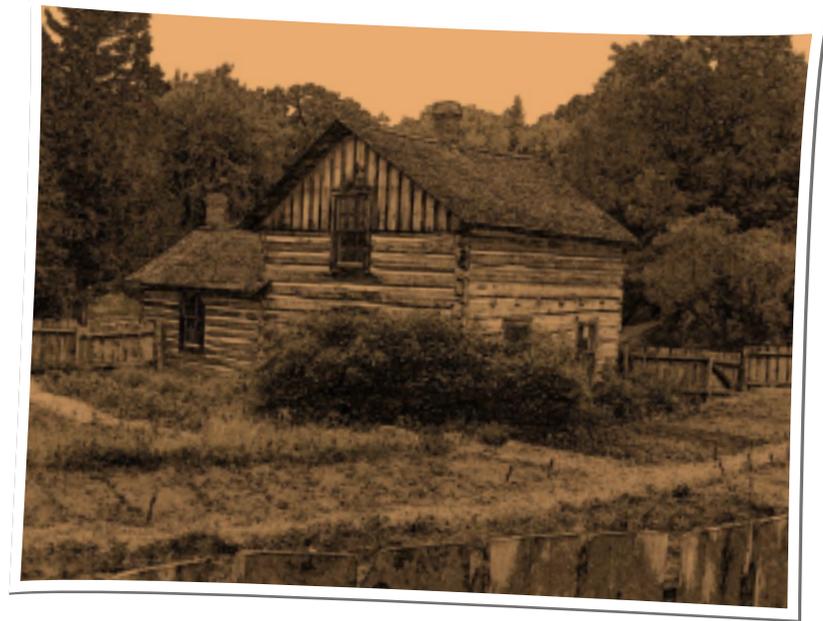


d'une grande beauté et d'une profonde mélancolie.

Les couleurs automnales ajoutent à l'endroit un aspect passé et usé empreint d'une étrange nostalgie [un ésotériste pourra facilement sentir, Difficulté 5, que le lieu est probablement habité par quelque chose qui n'a rien d'humain, la tristesse ressentie va bien au delà de la compétence des jardiniers et du changement de saison.]

Après avoir erré dans le parc une petite heure, ils tomberont sur une petite mesure difficile à voir de loin, bien cachée jusqu'au moment où l'on finit par en être tout proche.

La petite maison, une dépendance inutilisée depuis longtemps, est perdue au milieu du parc, posée entre quelques arbres. Les planches qui la composent semblent en bon état, les volets sont fermés [cloués pour un observateur attentif], un perron de trois marches mène à la porte d'entrée, seule issue,



exceptée les trois fenêtres condamnées.

La porte d'entrée est verrouillée, auquel s'ajoute un cadenas imposant retenant une lourde chaîne qui sécurise la porte doublement.

[ cadenas : Difficulté 9 - serrure : Difficulté 7 ]

La porte s'ouvre sur un couloir sombre, jonché de gravats, de débris, d'excréments de rats et autres rongeurs. Une grande ouverture débouche sur une pièce à gauche tandis que deux portes se suivent sur la droite. Une autre, plus petite, termine l'extrémité du couloir.

La première porte à droite :

La salle n'est pas éclairée, malgré les vitres cassées, les volets cloués depuis l'extérieur empêchent le moindre rayon de lumière de pénétrer dans la pièce. Le sol est tout aussi sale que le couloir, une cheminée pleine de suie attend d'être enfin rallumée dans un angle. Les meubles ont été réduits à des éclats de bois entassés au centre.

La seconde porte à droite :

[Cette pièce ne comporte rien de plus que la précédente, si ce n'est que la porte a été piégée, seuil de Difficulté de 14 pour détecter le piège

avant son déclenchement.

Le personnage qui l'ouvrira sentira juste un souffle avant de se retrouver dans un nuage de poussière aussitôt enflammé par le dispositif incendiaire mis en marche par l'ouverture de la porte, il faut être incroyablement rapide pour échapper aux flammes, le seuil de Difficulté est de 16. Les dégâts infligés sont égaux à 1D6+2.]

L'ouverture sur la gauche :

Ici encore, rien d'intéressant, sinon une paille sur laquelle gît un corps.

Un jet contre un seuil de Difficulté de 9 peut permettre d'en savoir plus : le cadavre doit être là depuis une dizaine d'années, il s'agit d'un homme, la tenue déchirée ressemble à celle d'un jardinier. Une recherche un peu plus appuyée révèle des traces profondes dans les os du crâne, attestant d'une mort violente.

La porte du fond :

La porte ne comporte qu'une targette, permettant de la verrouiller depuis l'extérieur.

Derrière, un escalier de pierre s'enfonce dans ce qui ressemble à une cave, probablement creusée il y a fort longtemps. Après une descente précautionneuse, les yeux des PJ s'habituent à la pénombre, leur permettant d'apercevoir au fond le "fol" du parc. Il est debout, son chapeau rivé sur la tête, les yeux vers le sol, un râteau la main, plusieurs squelettes revêtus de vêtements féminins l'entourent.

"Alors c'est moi que vous cherchez ? Visiblement vous ignorez que depuis ma transformation en Draugr je suis invincible, mais c'est fort gentil d'être

venu de vous même afin de me rassasier, voici déjà trop longtemps que je n'ai pas infligé la souffrance."

Il lève alors son râteau, fixant les PJ d'un regard fou et avançant lentement vers eux.

Les PJ les plus sensibles aux Horreurs et aux Cercles pourront percevoir des volutes d'une brume sombre émanant de l'arrière de son crâne. Aucun doute, le pauvre diable est possédé.

[Charley est possédé, mais par un Eidolor seulement, qui va tout faire pour simuler être un Draugr. Un PJ ésotériste peut utiliser ses pouvoirs, ou sa magie, afin de révéler la vérité, il faut pour cela réussir un jet contre une Difficulté de 13. Auquel cas le PJ comprendra que ce comportement ne colle pas avec un Draugr et que l'énergie ressentie est celle d'un Eidolor. Le PJ saura que l'Horreur est tellement liée à cet homme qu'ils ne pourront pas combattre l'esprit sans détruire aussi son hôte.

Si les PJ utilisent l'antiphonaire contre Charley, que ce soit pour tuer l'Horreur, percer son illusion, la repousser ou briser son influence, le résultat sera le même, le flux de l'antiphonaire sera attiré vers le harnais et sera transmis à l'Eidolor qui gagnera 1 point à l'ensemble de ses caractéristiques, augmentant encore sa force et sa volonté.

Le meilleur usage qu'ils puissent faire de l'antiphonaire est de faire apparaître un halo autour de l'ancre liée à l'Eidolor, et autour de la chaudière Stockwell détraquée.

L'ancre est un camée encore porté par Jenny, qu'elle avait reçu pour ses seize ans, tenter de mettre la main dessus pour le détruire rendra Charley fou furieux, décuplant sa force et ses coups.

La chaudière défailante est celle fixée sur le harnais de Charley. Et ce ne sera pas si simple de l'immobiliser...

Pour renvoyer l'Eidolor dans son Cercle, ils doivent détruire la chaudière et l'ancre.

Une dernière méthode, nettement plus secrète, permettant de renvoyer l'Eidolor sur son plan est d'utiliser l'art du Spiritisme, c'est à la fois



### Charley possédé :

PV = 14 - Armure = 2

Râteau, Dommages = 5

Force = 7 - Vitesse = 5 -  
Perception = 5 - Dextérité = 4 -  
Volonté = 1

dangereux et difficile, mais c'est une solution possible.

s'ils parviennent à détruire le camée et la chaudière, sans tuer Charley, l'Eidolor se dissipe, libérant l'esprit embrumé de sa pauvre victime. Hamberson tombe lourdement au sol, c'est un homme fatigué et un PJ médecin comprendra très vite que sa dernière heure est arrivée, il aura toutefois le temps de raconter son histoire aux PJ avant de sombrer dans l'inconscience alors que son coeur ralentit au point de s'arrêter.

s'ils tuent Charley en se débarrassant de l'Eidolor, ils ont déjà quelques indices qui, associés à une enquête de quelques jours, Difficulté 11, leur permettra de reconstruire le cours des événements passés.

s'ils ne parviennent pas à se débarrasser de l'Horreur, qu'elle est plus forte qu'eux, il ne leur reste plus qu'à fuir (lâchement) et à prévenir au plus vite le Fondamental de leur Cercle SteamShadow afin qu'une équipe de nettoyage se rende au plus vite sur place. Au passage ils se feront sévèrement remonter, traités d'incapables, on les invitera à classer les archives pendant quelques semaines.]



## CREDITS

L'équipe sur le pont :

Gwenoline

Héric

Romuald

Joël

Fabrice aka Delarmgo

Antonio aka Segna

Benjamin aka Zyx

Rémi aka Natisone

Laurent aka Shamutanti

Olivier aka Koa

Rodrigo aka Isangeles

Illustrations par :

Olivier

Rodrigo



## NOUS REJOINDRE

Tu veux passer tes nuits, et tes journées, à relire, à écrire, à imaginer, jouer, découvrir, proposer, ou râler contre le rédac'chef et contre le maquettiste qui n'ont vraiment rien compris !

Que tu sois illustrateur, auteur, graphiste, guerrier maya ou simplement passionné par les jeux de rôle et les livres-jeux, alors n'hésite plus une seconde ! Rejoins l'équipe de la Saltarelle pour naviguer avec nous sur l'étrange océan de l'imaginaire ludique...  
Un simple mail à : [contact@saltarelle.net](mailto:contact@saltarelle.net)

les artistes qui ont aidé au bouclage :  
Portishead - Roseland NYC Live<sup>2</sup> (1998)  
G. Becaud - Divers (1960-70)  
FSOL - LifeForms (1994)

