

La Première Aimée

Un scénario fantastique contemporain écrit par Pascal Rivière

Un scénario adapté du film *Intuitions (The gift)* de Sam Raimi et inspiré de *Lily*, titre de Kate Bush – album *The red shoes*. Ajoutez une pincée de Buffy et une pinte de Anne Rice...

La peinture de Lilith et d'Adam est reprise du roman *Walhalla* de Graham Masterton et le thème de la spirale et du code démiurgique de *Pi*, film de Darren Aronowsky.

Note : ce scénario exclusivement masculin peut judicieusement avoir une variante fille : il suffit de remplacer Marianne par Marc, Paul par Paula, Elaine par Walter et d'inverser les données sur le rapport entre le sexe et la capacité magique. Nous suggérons aux joueuses de rôle de s'offrir ce petit trip entre elles – le passage sur Lucie Collins ne les laissera sans doute pas de glace – et de renvoyer le temps de quelques soirées leurs copains à une sortie entre hommes...

I. DE VIEILLES RELATIONS

Marianne MacLeight a aimé chacun d'entre eux, l'un après l'autre. Cela se passa durant leurs années d'étude. Effrayée par les sentiments qu'elle porta au premier, elle le quitta pour regagner sa liberté. La seconde relation fut brève, passionnelle et charnelle ; elle quitta un homme fou amoureux d'elle avec un baiser et un sourire tendre deux jours après l'avoir rencontré. Le troisième l'a trouva perdue, désespérée. Il lui apporta réconfort et stabilité, averti par elle que leur relation n'aurait pas d'avenir et ils se quittèrent telle qu'elle l'avait prédit, avec ses remerciements les plus sincères.

En vérité, elle aima chacun des trois et ne put s'attacher durablement à aucun d'entre eux. Puis elle disparut.

Les années passèrent. Aujourd'hui, ils sont célibataires, veufs ou divorcés.



Ils reçoivent un jour un paquet de Marianne : elle leur annonce qu'atteinte d'une maladie grave, elle va s'éteindre. Elle leur adresse ses dernières pensées, son affection et leur offre pour souvenir un objet qui représente au plus sincèrement ce qu'elle est, ce qu'elle fut : un vieux bouquin en cuir vermoûlu intitulé Manuel de sorcellerie. Aucun auteur ne figure, il n'y a pas plus de traces de l'éditeur. Le papier est jaunâtre et écrit en anglais – voir la liste des sortilèges présentés dans le chapitre magie.

Un désir les prend chacun, à la façon d'une intuition :

celui de la revoir une dernière fois. Ils partent en Louisiane, dans une ville appelée Richemont, logée au bord des bayous, non loin de la Nouvelle-Orléans – le cachet de la poste indiquant cette destination.



Ils posent leurs jours de vacance ou quittent un emploi haï sans avertissements, explications et états d'âme.

Richemont est une cité de 4 000 habitants, provinciale et paisible. Ses squares sont verdoyants et ses rues propres. Le soleil du printemps illumine de vieilles maisons datant du début du XXe siècle. Les vérandas accueillent des habitants souriants, buvant une bière ou de la limonade, prenant l'air et le frais. Les gens y sont cordiaux et accueillants, bien qu'un peu vieux jeu. Étrangement, ils sont très ouverts au surnaturel.

En vérité, chacun connaît la famille MacLeight et nombreux ont des ancêtres ou des parents qui furent « aidés » par les femmes MacLeight, un peu considérées comme des « protectrices » – sans qu'aucun mot ne le dise. Mais l'habitude de s'adresser à elles a un peu disparu avec la modernisation des mœurs – et aussi du fait que

Marianne n'a jamais totalement admis sa « nature » et son curieux statut...

Marianne vit avec sa tante, **Elaine MacLeight**, une vieille dame charmante, dans une grande maison à la peinture blanche un peu passée, émergeant d'un jardin laissé à l'abandon. Arrivés en même temps, ils ont évidemment le déplaisir de se reconnaître comme d'anciens rivaux.

Ils découvrent Marianne atteinte d'une « leucémie ». Elle est alitée et affaiblie. Étrangement, il n'y a ni infirmière, ni médicaments.

Elle les reçoit brièvement, étonnée de les voir arriver tous les trois ensemble. Un œil soupçonneux se pose sur sa tante, mais elle ne dit mot et les remercie chaleureusement d'être venus, avec un sourire éclatant.

On remarquera sur la table de chevet des fleurs et une carte sur laquelle on peut lire « *Bon rétablissement. Paul* ».

II. LES SORCIERES MACLEIGHT

La maison est énorme et témoigne de l'ancienne fortune des MacLeight. Il y a suffisamment de chambre pour accueillir un « band » de jazz et les personnages sont invités par Elaine.

Pour elle, la vérité sur la maladie de Marianne est autre, et elle ne se cache de rien auprès des personnages : les femmes MacLeight sont sorcières de génération en génération et Marianne a été maudite par un être maléfique nommé **John Curwen**, esprit d'un sorcier ayant vécu au 18e siècle à Richemont. Marianne a été frappée par le mal pour avoir contrecarré les plans de l'esprit malin qui tenta de se réincarner dans un enfant : une femme vivant dans les bayous était enceinte et devait accoucher. L'enfantement se présenta mal, un esprit malfaisant voulait posséder l'enfant et tuer la mère. La famille – des descendants d'esclaves noirs – en appelèrent à Marianne qui intervint et sauva l'enfant et la mère. Mais Curwen s'est vengé sur elle. La maladie de Marianne est magique : une force noire la dévore de l'intérieur. Aucun médicament ne peut rien pour elle.

Pour Elaine, Marianne a baissé les bras – elle a d'ailleurs toujours éprouvé des difficultés à accommoder son identité de femme moderne et un héritage familial porté sur le surnaturel et les esprits.

Elle s'est réfugiée dans la solitude, dans cette vieille maison poussiéreuse, attendant la mort avec fatalité. Elle s'est penchée sur son passé, a regardé ses vieilles photos, relut ses vieilles lettres et s'est remémoré ses anciens amours.

Elaine avoue avoir jeté un sort sur le courrier que Marianne leur a envoyé pour les convaincre de venir. Pourquoi ? « *Mais pour repousser la malédiction et vaincre Curwen bien sûr !* » Des preuves de ses allégations ? « *Rendez-vous dans la maison de Curwen, un manoir abandonné dans les bayous, cette nuit. Vous verrez bien si je mens. Oh, j'oubliais, n'oubliez pas votre livre de magie. Vous en aurez besoin si Curwen décide de s'en prendre à vous. Son usage est simple : il suffit de choisir un sortilège et de prononcer la formule.* »

◆ Le vieux manoir

Il faut se rendre à la maison Curwen en bateau à moteur. Abandonnée, sinistre, elle s'élève sur un îlot. L'intérieur est en ruine : la moisissure a gagné, des animaux en firent manifestement leur repaire. Étonnement, le mobilier a été laissé en l'état. On peut visiter une maison à l'abandon laissant l'étrange impression que ses occupants vont revenir.

Insistez sur deux détails.

- Il y a un vieux gramophone dans le salon et des disques vinyles de fox-trot et de classique. Il y a plus de deux cents disques. Un personnage peut avoir l'idée de vouloir tous les vérifier : ne le laissez pas faire et passez à la scène suivante, l'arrivée de Curwen – voir plus loin.
- Dans un coude formé entre deux pièces perpendiculaires – le salon et la salle à manger – une pièce de transition a la curieuse particularité d'avoir un plafond peint. La scène représente le jardin d'Eden. « **Ève** » est vue de face, nue et altière. Adam, vu de dos, laisse une impression malade et famélique. Son visage n'est pas visible. Les os de ses côtes sont voyants, sa peau est grisâtre. Il semble rachitique.

Mais brusquement, les personnages assistent à l'apparition d'un homme qui surgit – l'émergence de cette scène est avancée si un personnage fait mine de monter à l'étage. Au passage, pour dissuader, faites remarquer que l'escalier, totalement vermoulu, n'est pas sûr.

L'individu apparaît donc à la balustrade de l'étage supérieur, au-dessus du grand escalier de bois pourri. Il s'extrait d'une pièce et verrouille derrière lui – détail important à ne pas omettre, ô maître du jeu... – en lançant un regard mauvais aux intrus, puis, il les accuse de s'être introduit chez lui sans son autorisation et leur ordonne de sortir immédiatement de sa demeure. Il porte un costume curieusement passé de mode. Grand, maigre et sec, il laisse une impression malsaine. Ses yeux semblent animés d'un éclat démentiel. Il reste toutefois rigide et froidement menaçant, pesant chacun de ses mots.

S'ils s'obstinent, l'altercation va prendre un tour surprenant.

La porte claque derrière eux, puis se verrouille, et un incendie se déclenche à leurs pieds. Les flammes s'étendent de manière surprenante. L'homme reste immobile et, alors que les flammes gagnent l'étage, se détourne calmement, ricane et disparaît par une porte...

Ils s'en sortent sans doute en fuyant par une fenêtre dont il faudra briser les volets, fermés.

◆ **Devant le shérif**

Sur les berges, de retour, ils trouvent à côté de leur véhicule un individu leur faisant signe avec une lampe torche et un pick-up garé. L'individu porte un uniforme : c'est le shérif de Richemont, **Paul Morgan**, un type carré d'épaule et sûr de lui. Il les interroge sur leur vadrouille en pleine nuit dans les marais, sur leurs traces de brûlures, vérifie leurs papiers et leur demande d'où ils viennent et où ils logent. On peut remarquer que l'évocation de la famille MacLeight vaut un air de surprise, mais il n'en dit mot et les raccompagnera chez les MacLeight ou chez le docteur de Richemont, un vieil homme portant le nœud papillon, **Ernest Mildow**.

Paul Morgan



© Elisabeth Thierly

Au lendemain, à leur retour sur les lieux ou à l'arrivée du shérif et des personnages convoqués, on découvre que la maison est intacte – du moins dans l'état où elle fut découverte au soir. Les adjoints de Morgan ne se montrent évidemment pas heureux.



Cependant, le shérif Paul Morgan sera étonnement enclin à laisser passer la chose – pour connaissance, il croit en la sorcellerie et est particulièrement bienveillant avec les amis de Marianne qu’il aime secrètement au lycée et dont il est encore épris.

Accessoirement, Paul Morgan est probablement

l’homme de la vie de Marianne qui l’ignore.

Si Marianne s’en réchappe, et s’ils le réalisent, par leur propre moyen ou au moyen de la magie, il peut être possible de les pousser un peu l’un vers l’autre, malgré les silences, les malentendus passés et la gêne de Morgan. Mais nous y reviendrons plus tard.

III. LA REVELATION

Quelle est la signification de ces événements ? Elaine pourra le leur expliquer, par déduction, après qu’ils aient fait rapport des événements de la soirée et de la matinée.

Curwen est protégé contre les sortilèges opposés aux spectres. Pour ce faire, il a logé avant de disparaître son essence spirituelle dans un diamant perdu au centre du marais. Ce phylactère est également protégé de la détection magique. Elaine s’en doute. Seul un pacte – voir le Manuel de sorcellerie – peut leur permettre d’accéder à cette révélation. Ce puissant sortilège prendra pour l’un d’eux la forme d’une capacité médiumnique et divinatoire qui apportera l’intuition de la présence et de la localisation du phylactère. Ce sortilège ne peut être lancé qu’à la pleine lune – soit dans 6 jours. Malheureusement, le phylactère est protégé sur les lieux par un démon gardien repoussant.

Les personnages voudront peut-être savoir ce que révélait la pièce du premier de laquelle est sorti Curwen avant de verrouiller la porte. Ou alors, ils voudront plus simplement revenir pour fouiller la maison, sans plus penser à ce détail.

Curwen n’apparaîtra plus.

Au premier, dans la chambre verrouillée – qui l’est toujours –, ils découvriront la chambre de Curwen et remarqueront un livre de chevet, le fameux **Malleus Maleficarum**, dans lequel (c’est ici ce qui importe en premier lieu) un marque-page en forme d’image pieuse étrangement pervertie reproduit l’exacte peinture de Adam et « Ève » localisée au rez-de-chaussée.

Malleus Maleficarum – en latin, par Jakob Sprenger et Heinrich Kramertrans, 1486 ap. JC. Traduit dans de nombreuses langues, le « Marteau des Sorcières » était un guide destiné aux inquisiteurs du Moyen Âge, expliquant comment reconnaître et torturer les sorcières. Cet effroyable livre a joué un rôle dans la mort de près de neuf millions de personnes. Une traduction allemande publiée en 1906 portait le titre **Der Hexenhammer**.
(tiré de L’Appel de Cthulhu, édition 5.5, p.90)

De retour chez Elaine, celle-ci, si elle est interrogée, pourra leur expliquer que cette représentation du jardin d’Eden ne représente pas Ève, mais Lilith, première épouse d’Adam.

Laissons ici la parole à Graham Masterton :

« Ève n’était pas la première femme : c’était Lilith. Dieu a accepté de la créer parce qu’Adam se sentait terriblement seul. Il l’a façonnée avec de la boue, l’argile que les hommes piétinent, et elle n’a jamais été rien d’autre que de la boue. Mais, très vite, Lilith a voulu être l’égale d’Adam. Elle refusa de lui obéir. Comme elle ne voulait pas être sa servante, elle le quitta. C’est ainsi qu’elle fut chassée du Paradis terrestre... Dieu ne lui a pas donné une chance ! Il chargea trois de ses anges de la rattraper et de la persuader de revenir... Ils offrirent tout à Lilith, à condition qu’elle accepte de servir Adam et tous les fils d’Adam. Mais elle refusa. Alors Dieu plaça sur elle une malédiction qui faisait mourir cent de ses enfants chaque jour. Depuis ce temps-là, Lilith se cache dans chaque lit conjugal, dans l’espoir de saisir des gouttes de sperme afin d’augmenter sa progéniture. Pour cette raison, chaque soir, les parents chantent une chanson à leurs enfants. Ils appellent cela une lullaby, une berceuse, ce qui signifie ni plus ni moins que « Lilla-bi ! »... « Lilith, va-t-en ! ».

(tiré de **Walhalla**, Graham Masterton, Edition Pocket, collection Terreur, p. 258-259)

Et Elaine précisera pour achever qu’en réalité les enfants de Lilith, s’ils n’égalent pas en nombre ceux d’Ève, sont encore vivants : ce sont les sorciers et les sorcières !

Il va donc falloir attendre 6 jours pour lancer le pacte. On risquera de trouver le temps long, peuvent se dire les personnages – s’ils n’ont pas purement fuit.

En réalité, très rapidement, ils vont être pris dans la trame des événements divers qui vont les intégrer dans les petites histoires de vie et les drames de Richemont.

Voici quelques possibilités :



◆ Les évadés

Garrett François et **David Lewis**, deux prisonniers échappés du pénitencier, gagnent Richemont et kidnappent **Lucie Richards**, la fille de **William Richards**, un ancien complice qui les a livrés à la justice. Leur repaire – une ferme abandonnée à quelques kilomètres – échappe à la police. Étrangement, Paul Morgan, qui est certain qu'ils sont restés dans le coin, vient demander leur aide : il est convaincu qu'ils « peuvent » localiser les criminels – sans rien préciser du moyen qu'il espère d'eux. Le sortilège *Miroir de fortune* peut être utilisé à cet usage.

◆ Violences conjugales

Samantha Willson, institutrice de Richemont, est harcelée par son ex-mari, **Carlson Dunnan**, un type violent qui terrorise les habitants de Richemont. Morgan aimerait le coffrer, mais Samantha refuse de témoigner, certaine que, libéré, il l'a tuera. Ils découvrent un jour le malheur de Mlle Willson, qui vient d'être agressée par Dunnan, appelant à l'aide alors qu'ils passent devant sa maison et qu'un individu – Dunnan – quitte le lieu dans un pick-up. Elle est découverte en sanglot, battue.

Dunnan est un danger public qui n'hésite pas à sortir son fusil de chasse et à menacer toute personne qui voudrait s'en prendre à lui. Par contre, il est superstitieux.

◆ Les ravages de l'amour

Lucie Collins vient voir les personnages, qui commencent à « avoir de la réputation ». Elle est éprise au désespoir de **Mark Wellby**, capitaine de l'équipe de football américain locale, grand gars athlétique et blond qui ne la voit pas. S'ils refusent, Lucie fait une bêtise, se tranchant les veines au soir même. Elle rate son suicide, découverte à temps par ses parents dans sa chambre. Il est évidemment possible de parler à Wellby et de le convaincre de s'intéresser à Lucie sans user de magie.

◆ Le fils tant aimé

Les Donaldson, **Maria et Walter**, sont un couple de retraités charmants. Souriants et munis d'un gâteau au chocolat et d'un bouquet d'œuillets pour Marianne, ils rendent visite et parlent avec insistance de leur fils aîné, **Luc**, mort lors du conflit du Vietnam, il y a quarante ans, « sans avoir pu lui parler une dernière fois ».

Ils ne diront pas ouvertement qu'ils souhaitent communiquer avec lui – ce que Marianne a toujours refusé de leur accorder – et partiront presque souriants s'ils sont éconduits dans leur espérance. Ils reviendront deux jours plus tard. Si les personnages refusent ou ne comprennent pas, ils vont avoir affaire à Elaine, furieuse. « *N'ont-ils aucun cœur ?* » Le débat pourra éclater sur l'incapacité de Marianne et sur celle des personnages à assumer le don magique de celle-ci et le pouvoir inné des hommes – voir le paragraphe sur la magie.

S'ils acceptent, Luc apparaît dans une vision spectrale et effrayante. Il porte son uniforme de combat, taché par le sang. Un impact de balle noir troue sa poitrine. Ses traits sont pâles, inexpressifs, vides. Son sang a giclé jusque sur son visage. Maria Donaldson éclate en sanglot, et Walter a épouvantablement pâli, murmurant « *mon fils, mon fils...* » Lentement, les yeux glacés de Luc Donaldson se penchent vers les protagonistes comme s'il était attiré par un signe lointain, et enfin s'animent. La vision se modifie, et un adolescent de 16 ans rayonnant apparaît, en tenue d'été. Au-dessus de son épaule, le soleil brille et un vent fantomatique soulève ses cheveux rebelles. Son sourire est immense, il salue longuement de la main ses parents, puis se détourne et disparaît en courant vers le sommet d'une colline verdoyante, derrière laquelle le soleil se couche. La vision s'achève. Le silence est tombé dans le salon des MacLeight, puis les Donaldson s'en vont, en remerciant pudiquement les personnages. Elaine est ravie.

◆ La malédiction

Une nuit avant la première pleine lune – temps où les personnages vont pouvoir tenter le pacte –, Curwen lance une malédiction sur Richemont ; il invoque un démon qui prend la forme d'un motard ténébreux adepte du fusil à pompe. Morgan est abattu, et laissé entre la vie et la mort. L'être semble invulnérable aux balles et laisse à Richemont une piste sanglante si les personnages n'interviennent pas rapidement.

L'un des personnages est averti de l'arrivée de l'être par sa mère, un peu avant que le soleil se couche. Elle apparaît au détour d'un chemin ou assise sur le lit de sa chambre, ou marchant dans le jardin. Elle est décédée il y a 10 ans. La rencontre prend un aspect étrange : souriante et paisible, elle ne dit rien de la mort, suggère qu'elle ne l'a jamais vraiment quitté, parle de choses liées à l'enfance et à la vie.

Puis elle annonce qu'un mal terrible approche et que Paul Morgan va mourir – ce qui ne sera dieu merci pas le cas. D'ailleurs où est Morgan ? Il se tient actuellement au bar du **Black Crow** – peut-on l'apprendre par la bouche de **Barney**, son assistant –, sirotant un café, ignorant que l'établissement est la première étape de la chevauchée sauvage du démon à la moto.

Ce dernier, avant de disparaître, lâche haineusement une vacherie sur Marianne du genre « *la pute va bientôt crever* ».

Si les personnages n'en sont pas encore convaincus, il est temps de passer à une sorcellerie plus puissante, car Curwen n'abandonnera pas.

IV. COMMENT SAUVER MARIANNE ?

Apparemment, il faut détruire Curwen au moyen du phylactère, après être parvenu à réussir le pacte.

Au lendemain, d'une *nuit de Walpurgis* où Elaine leur a fait boire une curieuse décoction aux effets manifestement hallucinogènes, les personnages auront réalisé leur pacte.

L'un d'eux va être doté en particulier d'un nouveau pouvoir des plus remarquables. Ses yeux vont lui renvoyer une nouvelle image du monde. En effet, tout ce que le personnage voit lui révèle une structure fondamentale qui se trouve à la base de la construction de tout objet ou phénomène. Cette combinaison – en quelque sorte le code de la création du monde – reprend la forme d'une spirale, et cette figure devient bientôt une obsession pour le personnage. Il pose un regard neuf sur le monde et réalise comment la réalité se construit sur la base d'un schéma d'expansion et de développement – la spirale.

Il réalisera bientôt que, naturellement, le démon de Curwen est au centre de la spirale formée par le marais. Il conduira au moyen d'un bateau à moteur ses amis jusqu'à ce lieu, non sans s'en approcher au moyen d'un parcours circulaire et concentrique se refermant sur... la maison de Curwen.

La structure mystique de la maison l'a fait s'enrouler sur un point nodal : la petite pièce de la peinture. Mais ici, les personnages sont bloqués.

◆ Que faire ?

Voici l'explication : l'image pieuse est une clé permettant d'ouvrir la peinture murale et de faire apparaître le démon. Pour actionner la clé, il faut utiliser le gramophone et passer un disque particulier qui a été rayé, ces marques formant des symboles ésotériques.

La musique discordante fera s'animer la peinture, qui semble devenir réelle :



Curwen en araignée

dans une pluie de pétales blancs, Lilith, blanche et nue descend du plafond et se présente à eux... Avant, saisie de transformations effroyables, de se muer en une araignée géante à visage humain : le démon est là.

Tué, son enveloppe se dissoudra et laissera apparaître un diamant : le phylactère.

Il reste à le détruire et à observer la silhouette hurlante de Curwen s'en échapper, bientôt engloutie par les ténèbres.

La solution du disque a l'air complexe – quoique mes joueurs, lors de la partie test, aient compris sans difficultés. Si jamais vos joueurs butent à cette étape, faites faire un jet en Idée (règle de l'Appel de Cthulhu ou règles Basic) au personnage qui perçoit les formes spiralées pour réaliser que les disques constituent idéalement une spirale...

Débrouillez-vous également pour qu'ils réalisent que l'image pieuse est un élément majeur. Demandez-leur fréquemment au long de la partie qui parmi eux a l'image. Ils doivent parvenir à associer la peinture et le disque – grâce à la forme récurrente de la spirale – et l'image – issue de cette pièce que Curwen verrouilla lors de son apparition.

Une fois le démon du marais et le phylactère détruits, les personnages ont une mauvaise surprise. Les choses ne vont pas mieux pour Marianne, qui n'a pas guéri, malgré les espérances d'Elaine.

Paul Morgan, lui, sort de l'hôpital et rend visite aux personnages. Un peu de jugeote permettra de comprendre des sentiments tus et contrariés – si ce n'est pas déjà fait grâce à Elaine qui n'a pas le doigt dans l'œil – ou plus simplement de convaincre Morgan de monter à la chambre de Marianne malgré ses réticences à la déranger.

Il se déclarera alors peut-être, ce qui anéantira purement et simplement la force qui détruit la sorcière MacLeight. La princesse est réveillée.

ANNEXE : UN PEU DE MAGIE...

◆ Manuel de sorcellerie

Appliquez la liste des sortilèges suivants à votre système de jeu préféré – par exemple l'Appel de Cthulhu ou Vampire. Un système de jeu simple et complet vous est proposé en fin d'annexe.

Considérez que ces sortilèges sont aisés à lancer et qu'ils ne coûtent pas de points de magie ou de pouvoir comme dans l'Appel de Cthulhu. Ne réfrénez pas leur usage – évitez plus simplement des joueurs « gros bills » qui n'apprécieront probablement pas, de toute façon, le « sentimentalisme » de cette intrigue.

Serviteur céleste : invoque un oiseau qui devient son familier. Il peut voir par ses yeux et communiquer télépathiquement.

Bénédition d'Uriel : fait fuir les forces malignes – fonctionne par exemple à l'Appel de Cthulhu par opposition de pouvoir.

Convocation des sphères : appelle un ange à son service pour quelques instants – 1d6 rounds. Donnez à « l'être de lumière » l'apparence qu'il vous sied, classique – ailé et lumineux – ou parodique – chippendale bronzé.

◆ Quant aux personnages ?

Ils sont sans doute un peu de trop dans le nouveau bonheur de Marianne. Bien sûr, ils ne s'étonneront pas du fait qu'aucun habitant de Richemont n'a l'air d'être surpris du rétablissement miraculeux de la jeune femme. Ces derniers d'ailleurs saluent très courtoisement les personnages – acceptés dans la communauté comme les « successeurs », nom étrange qu'ils surprennent parfois en des conversations qui se voilent à leur approche.

Vont-ils s'installer à Richemont – où la population est plus qu'encline à leur trouver un travail ou une occupation – ou vont-ils découvrir que les grandes métropoles américaines couvent des secrets enfouis, des sorciers maléfiques et des alliés inattendus ?



Bénédition de Salomon : bénit une arme contre les forces maléfiques, permettant ainsi de les affecter s'ils sont invulnérables aux armes courantes. Du plus bel effet sur une épée, il sied également sur un calibre 38.

Exorcisme profane : libère une âme d'un esprit malin possédant au prix d'une opposition de pouvoir.



Pacte avec les morts : permet de contacter un esprit défunt et de communiquer avec lui.

Convocation amicale : permet d'appeler à l'aide un ami qui viendra sous le coup d'une émotion brusque.

Purification : détruire une force maléfique par le feu. Occasionne des points de dommages – par exemple 3d6 à l'Appel de Cthulhu – et un effet variable mais certainement du plus bel effet.

Télékinésie : permet de déplacer des objets d'un poids allant jusqu'à 6 kilos à distance de vue.

Bienveillance : permet de s'attirer les bonnes grâces d'un humain.

Mauvais œil : vise un humain et lui fait encourir des malheurs communs et sans gravité comme une maladie bénigne ou de la malchance.

Communion des âmes : télépathie. Dure jusqu'à ce que la personne soit perdue de vue.

Communion des cœurs : permet d'attacher un sentiment amoureux entre deux personnes visées. Ne fonctionne pas au bénéfice du sorcier.

Protection de Uriel : crée un cercle magique de protection contre les esprits maléfiques qui ne peuvent le passer – jet d'opposition de pouvoir. Plusieurs sorciers peuvent cumuler leur pouvoir dans le cercle.

Bannissement : détruit un fantôme maléfique hantant des lieux.

Masque de Nach-Thyy : permet de changer d'apparence pendant 1d3 heures.

Injonction nécromantique : permet de prendre le contrôle d'un fantôme.

Convocation d'Arziel : invoque à son service un démon mineur et facétieux ayant le don de prendre l'apparence désirée ou de se rendre invisible. Le lien doit être renouvelé tous les six jours.

Miroir de la fortune : permet de voir une vision de l'avenir liée à l'événement qui préoccupe actuellement le sorcier.

Clôture de Rabal : verrouille magiquement une porte ou une fenêtre.

Voyageur de verre : en enchantant deux miroirs dont la taille permettrait de laisser passage à un humain, permet de se transporter d'un lieu à l'autre au travers des deux miroirs.

Protection magique de Richmäusen : protège durant 1d3+2 rounds le sorcier de dommages physiques – par exemple à l'Appel de Cthulhu pour un nombre de 1d6+2 points de dommages.

Le Pacte : sort absolu, il prend une forme propre à chaque individualité. Il nécessite une nuit de pleine lune entière d'évocation ; la réussite est rare et réservée seule aux meilleurs magiciens – à ceux qui sont le plus dotés de force intérieure. Il déclenche chez certains un lien subtil avec les morts, les animaux ou les forces climatiques qu'il devient possible de contrôler. Il confère à d'autres une capacité de séduction irrésistible ; pour d'autres, il

attire la fortune et la chance. Mais attention : les puissances célestes sont jalouses de leur pouvoir et punissent ceux qui usent de ce don par égoïsme et par cruauté.

Note : les personnages de ce scénario parviendront chacun à accomplir ce rituel.

◆ Les principes

Les sorcières utilisent leur « don » de manière intuitive. Les hommes, pour leur part, ont un rapport d'érudition à la magie : ils emploient des sortilèges écrits et/ou appris – ce que ne peuvent faire les femmes, bien qu'elles disposent fréquemment d'un traité de sorcellerie. Les sorcières perdent leur don à la ménopause – aussi Elaine n'a-t-elle presque plus de pouvoir. Elle est parvenue à enchanter leur courrier au prix d'un énorme effort, mais ne peut plus rien faire avant longtemps – elle ignore combien de temps –, voir plus jamais. Les sortilèges peuvent être utilisés par les hommes en étant directement lus sur un livre de sorcellerie ou appris par cœur.

◆ Le démon de la maison Curwen

Si vous employez les règles de l'Appel de Cthulhu ou le système Basic fondé sur le d100, voici les caractéristiques du démon.

Rappelons qu'il s'agit d'une araignée de 2 mètres au garrot doté d'un visage humain.

Il s'agit d'un combat périlleux. Le monstre a autant de points de vie que le groupe réuni. Ses huit pattes d'araignée sont achevées par des griffes tranchantes. Elle attaque quatre fois et cause 1d8 + 10 points de vie. Une armure chitineuse noire et luisante la protège de 6 points. Sa mâchoire, une atrocité claquante et hérissée de crocs, occasionne 1d6 + 8 points de dégâts. Un poison émane de ses crocs. Un jet pour résister aux poisons est nécessaire. S'il est raté, la vue du personnage se trouble... Sans un nouveau jet lancé sous une caractéristique physique (ex : Constitution dans l'Appel de Cthulhu/Basic), il tombe inanimé. Sinon, il subit un malus de 25 % à tous ses jets, et son bonus de Physique aux dommages est annulé.

Ses jets d'attaque sont égaux à une chance de 70 %.

Nous proposons, enfin, un bref livre de magie à imprimer et à transmettre aux personnages (c'est le condensé du livre de sorcellerie envoyé par Elaine MacLeight). Il s'agit d'une copie expurgée des sorts présentés plus hauts – les points de règle ne concernant pas les personnages ne sont pas indiqués....

Manuel de sorcellerie

Serviteur céleste : le sorcier invoque un oiseau qui devient son familier. Il peut voir par ses yeux et communiquer par la pensée.

Bénédition d'Uriel : ce sortilège fait fuir les forces malignes.

Convocation des sphères : le sorcier appelle un ange à son service pour quelques instants. Le sorcier confère à « l'être de lumière » l'apparence qu'il lui sied.

Bénédition de Salomon : ce rituel bénit une arme contre les forces maléfiques, permettant ainsi de les affecter s'ils sont invulnérables aux armes courantes. Du plus bel effet sur une épée, il sied également sur un calibre 38.

Exorcisme profane : ce sortilège libère une âme d'un esprit malin possédant.

Pacte avec les morts : ce rituel permet au sorcier de contacter un esprit défunt et de communiquer avec lui.

Convocation amicale : le sorcier appelle ainsi à son secours un ami qui viendra sous le coup d'une émotion brusque.

Purification : ce rituel détruira une force maléfique par le feu.

Télékinésie : la télékinésie permet au sorcier de déplacer des objets d'un poids allant jusqu'à 6 kilos à distance de vue.

Bienveillance : ce charme permet de s'attirer les bonnes grâces d'un humain.

Mauvais oeil : cette malédiction commune affecte un humain et lui fait encourir des malheurs communs et sans gravité comme une maladie bénigne ou de la malchance.

Communion des âmes : ce rituel permet au sorcier de communiquer par la pensée. Dure jusqu'à ce que la personne soit perdue de vue.

Communion des cœurs : elle attache un sentiment amoureux entre deux personnes visées. Ce rituel ne fonctionne toutefois pas au bénéfice du sorcier.



Protection de Uriel : un cercle magique de protection s'oppose aux esprits maléfiques qui ne peuvent le passer. Plusieurs sorciers peuvent cumuler leur pouvoir dans le cercle.

Bannissement : il détruit un fantôme maléfique hantant des lieux.

Masque de Nach-Thyy : ce rituel confère au sorcier le pouvoir de changer d'apparence pendant quelques heures.

Injonction nécromantique : l'injonction permet au sorcier de prendre le contrôle d'un fantôme.

Convocation d'Arziel : le sorcier invoque à son service un démon mineur et facétieux ayant le don de prendre l'apparence désirée ou de se rendre invisible. Le lien doit être renouvelé tous les six jours.

Miroir de la fortune : il accorde au sorcier une vision de l'avenir liée à l'événement qui préoccupe actuellement ce dernier.

Clôture de Rabal : ce rituel verrouille magiquement une porte ou une fenêtre.

Voyageur de verre : en enchantant deux miroirs dont la taille permettrait de laisser passage à un humain, ce puissant sortilège permet de se transporter d'un lieu à l'autre au travers des deux miroirs s'y trouvant.

Protection magique de Richmaüsen : elle protège pendant quelques instants le sorcier de dommages physiques.

Le Pacte : sortilège absolu, il prend une forme propre à chaque individualité. Il nécessite une nuit de pleine lune entière d'évocation. La réussite est rare et réservée seule aux meilleurs magiciens – à ceux qui sont le plus dotés de force intérieure. Il déclenche chez certains un lien subtil avec les morts, les animaux ou les forces climatiques qu'il devient possible de contrôler. Il confère à d'autres une capacité de séduction irrésistible ; pour d'autres, il attire la fortune et la chance. Mais attention : les puissances célestes sont jalouses de leur pouvoir et punissent ceux qui usent de ce don par égoïsme et par cruauté.



Joueur :

La Première Aimée

Physique _____

Nom :

Mental _____

Sexe :

Ame _____

Age :

Profession :

Compétences artistiques

_____ (05) _____
 _____ (05) _____
 _____ (05) _____

Combat

Armes à feu (25) _____
 Blanches (30) _____
 Contondantes (30) _____
 Corps à corps (30) _____
 Escrime (25) _____
 Esquiver (30) _____

Mécanique (20) _____
 Perception (25) _____
 Pistage et survie (05) _____
 Premiers soins (10) _____
 Psychologie (20) _____

_____ [] _____

_____ [] _____

_____ [] _____

Compétences techniques

_____ (05) _____
 _____ (05) _____
 _____ (05) _____

Athlétisme (20) _____
 Baratin (05) _____
 Bibliothèque (25) _____
 Conduire (20) _____
 Crédit (15) _____

* * *

Connaissances universitaires

_____ (05) _____
 _____ (05) _____
 _____ (05) _____

Dextérité (15) _____
 Discrétion (20) _____
 Eloquence (15) _____
 Equitation (10) _____
 Fouiller (25) _____
 Furtivité (15) _____

Points de vie [phy + 1d6] :

Blessure critique [vie / 2]

Blessure mortelle [vie / 5]

Connaissances générales (30) _____

Langues

_____ (00) _____
 _____ (00) _____
 _____ (00) _____

LA PREMIERE AIMEE, REGLES DE JEU

Je répartis 44 points dans mes trois caractéristiques, qui vont de 1 à 20.

Mes compétences sont des pourcentages. Parmi ces compétences, j'en choisis 6 à 8 qui définiront globalement les activités principales du personnage : je répartis Mental x 15 points dans ces compétences principales, sans oublier qu'elles ont un pourcentage de base qui s'ajoute aux points répartis.

Pour affiner mon personnage, je répartis ensuite Mental X 5 points dans d'autres compétences. Ai-je le permis de conduire ? Un don pour la peinture ? Un goût pour les bibliothèques ?...

Voici l'humain tel que je fus avant ma mort.

Les points de vie sont égaux à $\text{Phy} + 1d6$.

Seuil de blessure critique : vie / 2 (arrondi au supérieur) ; si une blessure occasionne ce nombre de dégâts, faire un jet sous physique, sinon le personnage tombe inconscient pour 1 d 10 rounds.

Seuil de blessure mortelle : vie / 5 (arrondi à l'inférieur) : perd un point de vie par tranche d'une demi-heure, si n'a pas bénéficié d'un jet de soins réussi. De même, réussir un jet sous [phy - 5], sinon inconscience jusqu'à ce qu'un soin soit réalisé.

◆ Fumbles et Critiques :

Fumbles : un jet supérieur et égal à 95 %. Au maître de décider des effets...

Réussite critique : un jet inférieur et égal au score équivalent à 20 % de la compétence totale. En combat, les dommages sont aggravés : le bonus ajouté au dé (ex : épée : 1 d 10 + 8) est doublé.

◆ Combat - table des dommages

Corps à corps :

1 d 6 + phy / 2 (assommants) + 1 pt de dégâts physiques par tranche de 5 points du score de Phy - arrondi au plus proche - de l'agresseur.

Escrime :

1 d 8 + 4 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : couteau, dague, matraque

1 d 8 + 6 + [idem] : fleuret, rapière, masse

1 d 10 + 8 + [idem] : épée large, hache de combat

Armes à feu :

1 d 10 + 5 : arme de poing

1 d 10 + 5 : pistolet-mitrailleur (coup par coup)

1 d 10 + 7 : fusil à pompe (chevrotine)

1 d 10 + 7 : fusil-mitrailleur (coup par coup)

1 d 10 + 9 : pistolet-mitrailleur (rafale)

1 d 10 + 9 : fusil-mitrailleur (rafale)

1 d 10 + 9 : fusil à pompe (balle)

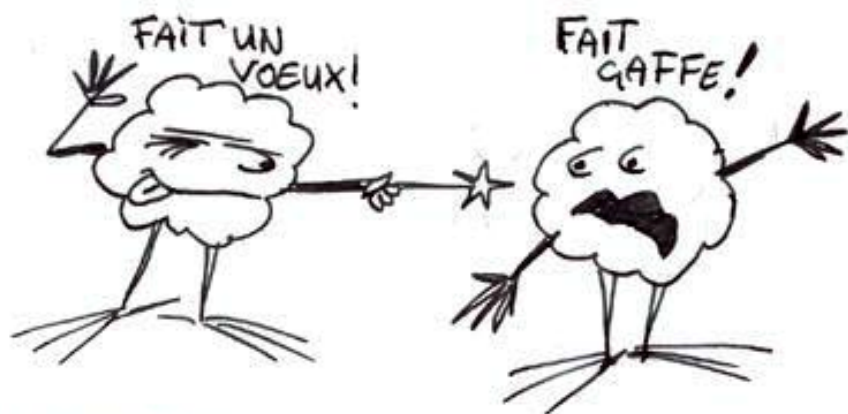
Coup par coup : possibilité de tirer jusqu'à trois fois par action, avec malus successif de - 15, - 30, - 45

◆ Soins :

Premiers soins : 1d 3 points de vie

Médecine

- sans équipement : 1 d 3
- équipement sommaire : 1 d 3 + 2
- hospitalisation : 1 d 3 + 5
[par cycles de 12 h.]



© Ghislain Thiery