

MONSTER MANIA

Une Compil de Créatures de Cauchemar pour TTB



Olivier Legrand & Laurent Lepleux - (2021)

MONSTER MANIA

Une Compil de Créatures de Cauchemar pour TTB

Ce supplément compile les divers monstres, abominations et autres entités publiées dans les six numéros de *Stranger Tales*, le webzine gratuit et apériodique de *Trucs Trop Bizarres*, et dans des aides de jeu mises en ligne depuis la parution du jeu – soit un total de 27 monstres, deux fois plus que dans les règles de base du jeu !

Vous trouverez dans les pages qui suivent de grands classiques des films d'horreur, des créatures inspirées du folklore ou de la littérature fantastique, des années 80, des monstres d'Halloween, des monstres de Noël, des entités venues d'ailleurs et quelques cauchemars typiques des années 80, période de référence de TTB...

I. HORREURS MODERNES	p 3
II. CAUCHEMARS LIVRESQUES	p 22
III. CREATURES MYTHIQUES	p 34
IV. TERREURS D'HALLOWEEN	p 44
V. MONSTRES DE NOEL	p 54
VI. TRUCS TROP INDICIBLES	p 64

Texte : Olivier Legrand & Laurent Lepleux

Illustrations : [Luigi Castellani](#), [Peterokii](#) et divers autres artistes. Toutes les images utilisées dans ce document sont soit libres de droits, soit utilisées avec l'aimable autorisation de leurs créateurs.

Dédié à John Carpenter.

I. HORREURS MODERNES

Inspirées du cinéma fantastique des années 80, les horribles créatures qui suivent illustrent la veine bio-techno-industrielle de l'univers de TTB...

DEADEYE, LE DEMON DE LA TELE	p 4
L'EAU NOIRE	p 7
ENFANT MASQUE	p10
JOUETS-TUEURS	p12
MORLOCKS	p14
RAT GEANT	p17
ZOMBIES	p 19

Deadeye, le Démon de la Télé

Immatériel, Terrifiant

Légende

Depuis quelque temps, une étrange rumeur circule parmi les ados : il existerait une cassette vidéo (une K7 VHS, si vous préférez) dont le visionnage se révélerait mortel. Mettez-la dans votre magnétoscope, regardez ne serait-ce que quelques minutes de son contenu et vous serez maudit... destiné à être pris (et tué) par *Quelque Chose*, une semaine après le visionnage fatal...

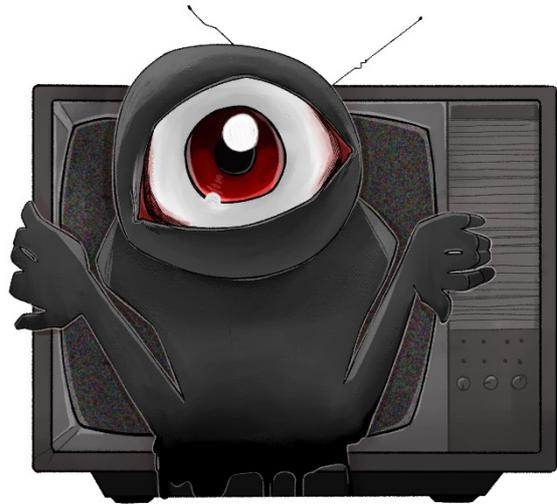
Réalité

Techniquement, Deadeye peut être vu comme une variante particulière de Croque-Mitaine, adaptée aux nouvelles technologies de l'image - en l'occurrence, la technologie VHS (n'oublions pas que TTB a pour cadre les années 1977-1986).

La K7 maudite existe bel et bien. Il s'agit de copies d'un enregistrement original réalisé lors d'une expérience destinée à étudier le No Man's Land (voir *Origines* ci-dessous pour plus de détails). Et chaque copie réalisée duplique également l'entité qui utilise cette cassette pour se manifester dans notre réalité...

La Légende est néanmoins trompeuse : il faut regarder la K7 depuis le début jusqu'à la fin de l'enregistrement (qui dure environ 7 minutes) pour que l'entité se manifeste – exactement comme si ces sept minutes de bande (qui ne montrent que des ombres mouvantes sur un fond encore plus sombre, accompagnées de sons crachotants évoquant parfois une voix humaine passée à l'envers (mais ne contenant aucune signification cachée) constituaient une sorte de rituel d'évocation qui devait être mené à son terme pour réussir...

Deadeye ne met donc pas sept jours à arriver, mais sept MINUTES ! A partir du moment où la septième minute est atteinte, il se manifeste sous la forme d'une silhouette humanoïde dont la tête n'est qu'un immense œil injecté de sang, apparaissant sur l'écran de la télé *avant d'en sortir* (comme s'il passait par une fenêtre). Une fois dans notre réalité, Deadeye s'en prend à tous ceux qui ont regardé la cassette maudite, les emportant dans un espace dimensionnel où il va pouvoir absorber à loisir leur énergie vitale et mentale, avant de les anéantir définitivement et irrémédiablement.



Origines

L'expérience qui amena Deadeye dans notre réalité avait pour but d'enregistrer des images vidéo de l'activité psychogénique d'une faille donnant vers le No Man's Land, artificiellement créée par les apprentis-sorciers de l'Agence dans un de leurs labos secrets. Elle se solda par la disparition inexplicable de tout le personnel impliqué. L'enregistrement vidéo ne révéla rien d'autre que de vagues mouvements sombres et des sons crachotants et indéchiffrables.

D'une façon ou d'une autre (voir encadré p 6), cet enregistrement se trouva dupliqué... et les copies se trouvèrent dispersées – le début d'une fuite aux conséquences potentiellement désastreuses, que l'Agence essaie désormais de colmater en récupérant les copies de la K7 fatale avant que Deadeye ne frappe à nouveau.

Comme indiqué ci-dessus, Deadeye a tous les attributs d'un Croque-Mitaine – à une exception près : cette entité n'a PAS pour origine les actes d'un tueur humain transformé en ogre de comptines ou en légende urbaine... mais reste bel et bien le produit d'agissements humains (en l'occurrence, une *expérience interdite*). Son immense œil de cyclope est en effet la parfaite incarnation de *l'œil du (télé)spectateur* ou de cet *œil de l'abîme* contre lequel le philosophe Nietzsche mettait ses lecteurs en garde – sauf qu'ici, l'abîme dans lequel il vaut mieux ne pas plonger le regard de peur qu'il ne nous regarde à son tour est, tout simplement, un écran noir...

Deadeye en Jeu

Les caractéristiques de Deadeye diffèrent quelque peu de celles d'un Croque-Mitaine classique.

Immatériel : Contrairement aux divers Croque-Mitaines classiques, Deadeye est Immatériel – aussi intangible qu'une image télé. Ceci le rend évidemment invulnérable à tous les dommages physiques et influe également sur son modus operandi (voir *Pouvoirs*, ci-contre). En outre, Deadeye n'est visible que pour les personnes ayant regardé l'enregistrement fatidique (voir l'encadré *Les Yeux du Spectateur* ci-dessous).

Terrifiant : Là encore, les effets de ce trait sont subtilement différents dans le cas du Démon de la Télé. Tout perso qui assiste à l'irruption de Deadeye dans notre réalité ne sera pas pris d'un réflexe de fuite mais *cloué sur place* (une version aussi extrême qu'effrayante du *syndrome du canapé* !), sauf s'il dépense 1 point d'Aventure, ce qui lui permettra alors d'agir ou de s'enfuir (la seule bonne idée face à Deadeye).

Signes

Une pièce déserte, avec quelques meubles et objets renversés... Une télévision allumée sur une chaîne morte, une cassette enfoncée dans un magnétoscope et qui, une fois rebobinée, ne montre rien d'autre que des ombres se mouvant sur un fond encore plus sombre, avec des bruits étranges en fond sonore... Il est déjà trop tard !

Ne zappez pas !

Pouvoirs

Irruption

Comme tous les Croque-Mitaines, Deadeye est capable d'apparaître soudainement dans notre réalité via un *point de passage* spécifique – en l'occurrence l'écran d'une télévision qui vient de diffuser les sept minutes de la K7 maudite...

Une fois passé dans notre réalité, Deadeye s'en prend à tous ceux qui ont visionné la vidéo, les mettant hors-jeu grâce à son pouvoir de *Blackout* (détaillé ci-dessous) avant de les emporter dans la Dimension Grise (voir encadré ci-contre) où il les dévorera corps et âme...

Blackout

Lorsque Deadeye passe à travers une de ses victimes désignées (à raison d'une victime par tour), celle-ci se trouve plongée dans un état de paralysie catatonique proche de l'inconscience, sauf qu'elle garde les yeux grands ouverts et reste hélas parfaitement consciente de tout ce qui se passe autour d'elle !

Cet état de mise hors-jeu dure pour le reste de la scène en cours – mais avant la fin de celle-ci, Deadeye aura emporté toutes les victimes qu'il a neutralisées dans la Dimension Grise, où il dévorera leur énergie vitale et mentale, les anéantissant pour toujours...

Heureusement pour les persos, il est possible de résister au Blackout en dépensant 1 point d'Aventure. Dans ce cas, le perso ne sera pas affecté et Deadeye sera même incapable de s'en prendre à lui pour le reste de la scène en cours... mais le cauchemar est loin d'être fini, car le perso rescapé se retrouve alors traqué par le Démon de la Télé, grâce à son pouvoir de *Télé-Pistage*, détaillé ci-dessous !

Télé-Pistage

Ce pouvoir représente la faculté de Deadeye à traquer une victime désignée lui ayant échappé (voir *Blackout* ci-dessus) à travers n'importe quel écran de télévision allumé – y compris ceux qui ne sont même pas raccordés à un magnétoscope ! Il suffit que le regard de la cible désignée soit attiré ne serait-ce que quelques instants par l'écran (même s'il ne montre que de la neige !) pour que Deadeye fasse Irruption !

Le Démon de la Télé peut ainsi poursuivre un perso qui lui a échappé une ou plusieurs fois, jusqu'à ce que le rescapé soit à court de points d'Aventure et ne puisse plus résister aux effets du Blackout ! La seule façon, pour une cible désignée, d'échapper à cet épouvantable sort est de rester hors de portée de tout écran de télévision allumé (pas facile, même à l'époque de TTB). Seule consolation : Deadeye ne peut pas se manifester depuis un écran de cinéma...

Points Faibles

Comme tout authentique Croque-Mitaine, le Démon de la Télé ne peut être anéanti que si l'on parvient à détruire la **relique** associée à sa monstrueuse genèse. Dans le cas de Deadeye, il s'agit évidemment de l'enregistrement original à partir duquel les premières copies ont été

réalisées (voir encadré ci-contre pour plus de détails) : ce sera bien évidemment au MJ de déterminer ce qu'est devenue cette *Cassette Zéro*, en fonction des difficultés auxquelles il souhaite confronter les persos.

Si la *Cassette Zéro* venait à être détruite, toutes les copies perdraient immédiatement le pouvoir d'amener Deadeye dans notre réalité - et le Démon de la Télé serait alors anéanti ou banni pour toujours dans sa Dimension Grise, ce qui revient à peu près au même...

Les Yeux du Spectateur

Deadeye ne peut s'en prendre qu'aux personnes ayant regardé l'enregistrement lui permettant de faire intrusion dans notre réalité – mais il ne peut, en outre, être VU que par celles-ci !

Si jamais une personne n'ayant pas regardé la K7 maudite est présente lorsque Deadeye fait Iruption, elle ne verra rien – en dehors de la terreur de ceux qui voient le Démon de la Télé, de leur plongée en catatonie lorsque Deadeye les neutralise avec son pouvoir de Blackout... et leur *disparition* de la réalité lorsqu'il les emporte dans la Dimension Grise (ce qui serait assez pour rendre fous la plupart des PNJ adultes) !

La Dimension Grise

La Dimension Grise est une poche du No Man's Land, qui ressemble à la neige grise qu'affiche un écran de télé ne recevant aucune chaîne.

C'est là que le Démon de la Télé disparaît entre deux Iruptions dans notre réalité. C'est aussi là qu'il emmène ses victimes pour les annihiler. Personne ne revient jamais de la Dimension Grise (à moins que le MJ n'en décide autrement, bien sûr, auquel cas toutes sortes de possibilités fascinantes pourront s'offrir aux persos).

Mais la Dimension Grise est aussi un *espace interstitiel* connexe à tous les réseaux télé et vidéo du monde – c'est par son intermédiaire que Deadeye peut traquer, grâce à son pouvoir de Télé-Pistage, les victimes qui lui ont échappé...

A partir de là, pourquoi ne pas imaginer que plus Deadeye fait de victimes, plus son contrôle sur la Dimension Grise s'accroît ? Dans ce cas, le Démon de la Télé pourrait un jour être en mesure de faire Iruption par n'importe quel écran de télé allumé, sans devoir passer par ses fameuses cassettes VHS maudites ? Il deviendrait alors une menace à l'échelle de la planète... un véritable télé-virus susceptible d'anéantir une bonne partie de la population terrestre en quelques jours, voire en quelques heures...

Cassettes & Copies

La façon la plus fréquente dont une cassette vidéo fatale peut se retrouver entre les mains d'un citoyen lambda est son achat dans un lot d'occasion de K7 supposées vierges. Comme les persos auront peut-être l'occasion de s'en rendre compte, il est impossible d'effacer une cassette vidéo reproduisant l'enregistrement fatidique (ou d'enregistrer quoi que ce soit par-dessus). Il est néanmoins possible de la détruire manuellement, la rendant ainsi inutilisable.

Mais POURQUOI la *Cassette Zéro* a-t-elle été dupliquée ? Par qui ? Et comment ces copies ont pu se retrouver dispersées « dans la nature » ? Le mystère étant un ingrédient essentiel de TTB, rien n'oblige le MJ à répondre à ces questions... mais voici quelques pistes possibles.

Les premières copies furent effectuées sur ordre de responsables de l'Agence, lors de l'enquête sur la disparition du personnel impliqué dans l'expérience ayant produit la *Cassette Zéro*. Ceux qui prirent cette décision ignoraient qu'ils commettaient la pire des erreurs... mais les choses en seraient sans doute restées là si ces premières copies (et peut-être aussi la *Cassette Zéro* elle-même) n'avaient pas été sorties des archives de l'Agence et dispersées à travers les USA – soit à cause d'un incroyable « raté dans le système » (à la faveur du transfert ou du nettoyage de telle ou telle archive secrète etc.) soit avec la volonté délibérée de répandre la terreur de Deadeye dans les foyers américains...

Si cette hypothèse est celle retenue par le MJ, alors il faut alors supposer l'existence d'une sorte de secte d'adorateurs de Deadeye, vouée à la diffusion de son « Message » à l'humanité. Dans ce cas, l'influence invisible du Démon de la Télé pourrait « convertir » les adultes ayant regardé quelques minutes de l'enregistrement sans aller jusqu'à la fin ou, de façon encore plus insidieuse, en affectant des individus ayant eu la malchance de capter des parasites venus de la Dimension Grise sur leur poste de télé...

Le Spectateur Zéro

Abstraction faite de son œil facial, Deadeye possède globalement une forme humanoïde. Et s'il avait été façonné, comme tous les Croque-Mitaines, à partir d'un *modèle humain* ?

Dans ce cas, ce modèle ne serait autre que le Spectateur Zéro, le scientifique responsable de l'expérience fatidique. Avalé et absorbé par les forces du No Man's Land, ce Spectateur Zéro aurait ensuite servi de base à la création de la forme Deadeye, suscitée par la Dimension Grise comme une interface, un avatar lui permettant de se manifester pleinement dans notre réalité.

L'Eau Noire

Immatériel, Perpétuel

L'Eau Noire est l'agent mutagène responsable de la métamorphose des Rats Géants (voir p 17) et des Morlocks voir (p 14) – un liquide qui coule directement dans certaines zones souterraines de notre réalité, depuis le No Man's Land... et comme nous allons le voir, ce liquide est bien plus qu'une simple substance : c'est une véritable entité, dotée d'une forme rudimentaire de conscience et d'une capacité active de nuisance, ce qui suffit à faire d'elle, en termes de jeu, un véritable *monstre*...

Légende

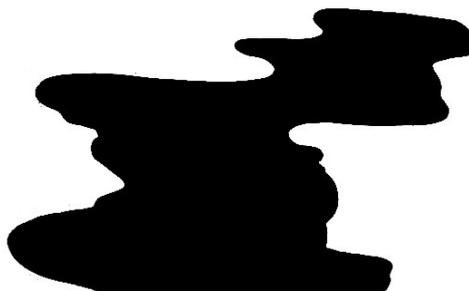
A l'époque de référence de TTB, les films d'horreur japonais n'ont pas encore popularisé le motif de la *dark water* porteuse d'énergies ténébreuses dans la pop culture américaine, mais on trouve déjà deux mythes tenaces (et très différents) liés à l'eau des canalisations...

Le premier de ces mythes est issu de la culture complotiste et apparaît dès les années 50, sous la forme de rumeurs concernant l'eau du robinet et le fluor qu'elle est censée contenir, avec d'autres substances non-identifiées et qui serait utilisée comme un véritable moyen de sédation psychique de masse par la CIA, le gouvernement ou l'armée (ou les trois à la fois) pour maintenir les citoyens américains dans un état de docilité politique totale.

Dans certains cas, les mystérieux contrôleurs de ce dispositif pourraient choisir de forcer la dose, transformant les pauvres buveurs d'eau du robinet en véritables pantins psychiques, tout cela sur fond d'expérimentations sur le contrôle mental, MKUltra et consorts.

Le second mythe constitue plutôt un cliché pour films d'horreur à la *Amityville* – à savoir le motif des canalisations qui se mettent soudain à dégorger des flots de sang, de boue noirâtre ou d'une substance intermédiaire censément venir de l'au-delà, voire carrément de l'enfer.

Deux pièces de puzzle qui ne se ressemblent pas du tout mais qui, une fois mises bout à bout, dessinent les contours de ce qu'est la vraie Eau Noire : un liquide maléfique qui peut couler par les canalisations et finir par prendre possession de ceux qui le boivent...



Eau Noire, en version concentrée

Réalité

L'Eau Noire résulte du mélange entre l'eau de notre réalité – le plus souvent celle des égouts ou celle des canalisations – et une *substance vivante* qui suinte depuis le No Man's Land. Une fois enclenché, ce processus d'infiltration entraîne diverses conséquences, comme par exemple la mutation de rats d'égout en rats géants ou la transformation d'êtres humains en répugnants Morlocks (voir p 14).

Mais cette forme de propagation n'est en réalité que la première étape d'un projet de colonisation de notre réalité, qui comporte sans aucun doute plusieurs étapes suivantes. Que se passerait-il, par exemple, si des êtres humains venaient à absorber rapidement et directement des doses massives d'Eau Noire ?

La monstrueuse métamorphose irait-elle au-delà du Morlock de Stade 3, vers une forme beaucoup plus dangereuse, capable par exemple de liquéfier puis de re-solidifier son enveloppe physique à volonté ?

L'Eau Noire consommée dans différentes localités pourrait-elle créer une sorte de réseau ténébreux, de toile d'araignée chimico-psychique destinée à préparer la venue d'une abomination venue du No Man's Land, en créant dans notre réalité un environnement favorable à son intrusion ?

Libre à chaque MJ d'imaginer son propre scénario-catastrophe, en gardant à l'esprit le motif thématique primordial de l'Eau Noire : quelque chose de ténébreux et de maléfique, qui coule dans notre réalité et commence à la corrompre de façon monstrueuse... jusqu'à ce que le suintement devienne une cascade, puis un déferlement que nul ne pourra arrêter.

L'Eau Noire en Jeu

Immatériel : En tant qu'entité liquide, l'Eau Noire bénéficie de tous les avantages de ce trait monstrueux. Combiné au trait spécial décrit ci-dessous, ceci fait de l'Eau Noire *un adversaire contre lequel on ne peut pas lutter* – du moins directement.

Perpétuel : A partir du moment où de l'Eau Noire suinte dans notre réalité, son écoulement se poursuivra inéluctablement, sauf si l'on parvient à refermer la brèche par laquelle elle coule depuis le No Man's Land (voir *Points Faibles*, ci-dessous)

Origines

L'Eau Noire vient du No Man's Land. Sa nature exacte est sujette à hypothèses – qui ne sont ni exhaustives ni mutuellement exclusives : à chaque MJ de choisir ou de concocter la vérité qui convient le mieux au style de sa série.

1) Une Entité Consciente : L'Eau Noire est un organisme liquide, doté d'une conscience et d'une forme de mémoire, qui cherche à étendre son champ d'existence dans notre réalité pour la corrompre ou la coloniser.

2) Un Agent Pathogène : L'Eau Noire est un super-virus mutagène, comme le Virus-Garou, mais avec ses propres effets et ses propres caractéristiques. Ce mystérieux virus pourrait-il en fait résulter d'expérimentations scientifiques imprudentes effectuées depuis notre réalité dans le but de contrôler la substance ou les énergies du No Man's Land ? Mystère...

3) Le Sang des Ténèbres : L'Eau Noire est une version diluée et dénaturé du Sang ayant créé les tout premiers Vampires (voir TTB, p 93) ; dans ce cas, les Morlocks pourraient tout à fait devenir les serviteurs naturels des Vampires, dont ils seraient en quelque sorte des versions primitives ou dégénérées.

4) La Matrix Terribilis : L'Eau Noire est le fluide vital grâce auquel une horreur sans nom, actuellement en gestation dans le No Man's Land, pourra éclore dans notre réalité et commencer à la dévorer. Les Rats Géants et les Morlocks ne sont là que pour préparer le terrain et le grand Avènement...

Project Dark Water

Comme beaucoup de choses venues du No Man's Land, l'Eau Noire constitue à la fois une terrible menace et un objet de curiosité susceptible d'éveiller l'intérêt de diverses parties et organisations...

L'Agence aurait ainsi d'excellentes raisons de s'intéresser à l'Eau Noire. Ses expériences et travaux menés en ce sens pourraient aboutir à d'intéressantes découvertes, comme par exemple une méthode pour préserver les cadavres de Morlocks ou de Rats Géants afin de pouvoir les autopsier, analyser l'historique de leur mutation et, peut-être, essayer de mettre au point une forme de vaccin ou de substance anti-Eau Noire... A moins, bien sûr, que ces recherches d'apprentis-sorciers ne fassent qu'amplifier le problème ou créer de nouveaux bio-cauchemars...

Enfin, l'Agence pourrait aussi avoir à cœur d'empêcher l'Eau Noire et ses secrets de tomber entre de mauvaises mains (autres que les siennes, s'entend).

Signes

A partir du moment où l'Eau Noire commence à suinter dans notre réalité, elle laisse des Signes de sa présence. Qu'elle apparaisse comme une teinte grisâtre diluée dans l'eau du robinet ou sous une forme noire beaucoup plus concentrée dans les égouts, l'Eau Noire est visible partout où elle exerce son influence mutagène. De fait, les persos qui y seront confrontés risquent de l'interpréter, au moins dans un premier temps, comme le signe ou la trace de quelque chose d'autre et non comme une entité en elle-même...

Pouvoir

Corruption

Le fait d'ingérer de l'Eau Noire de façon régulière entraîne d'horribles et irréversibles métamorphoses chez les rats et chez les humains, comme décrit en détail dans les deux sections précédentes. Notons au passage qu'il ne suffit pas d'être éclaboussé ou même de *boire la tasse* pour être affecté par les propriétés mutagènes de l'Eau Noire : seule une absorption régulière de l'entité-substance peut déclencher le processus de mutation.

Points Faibles

La seule façon d'arrêter l'Eau Noire est de remonter à sa source (la brèche par laquelle le liquide s'écoule dans notre réalité depuis le No Man's Land) et de refermer cette brèche – une action contre laquelle l'Eau Noire ne peut rien, n'ayant (pour l'instant) pas les moyens de s'opposer de façon directe à ses adversaires.

Une telle **Source Noire** se trouve toujours quelque part dans les égouts – la localiser en remontant le flux de l'Eau Noire constitue donc une véritable quête, une expédition souterraine jalonnée de dangers (un donjon ?), de telles brèches étant toujours gardées par au moins une colonie de Morlocks et quelques Rats Géants, prêts à sacrifier leur existence pour protéger la Source.

Une fois la Source localisée, elle ne pourra être obstruée qu'en effectuant une opération précise et nécessitant certaines conditions spéciales, opération dont le secret devra avoir préalablement été découvert ou obtenu par les persos. La nature de ce secret est laissée à l'imagination du MJ, en fonction du style de sa série. Voici trois exemples :

Verser un Antidote : Il s'agit de mélanger à la Source Noire une autre substance ayant le pouvoir de la neutraliser. A priori, si une telle substance existe, elle ne pourrait être que le fruit d'expériences menées par l'Agence ou par une organisation similaire – et l'obtention d'une simple dose constituera un véritable défi !

Cautériser la Plaie : Le pouvoir psychique de Pyrokinésie pourrait permettre d'effectuer une forme de cautérisation dimensionnelle de la Source Noire, sans doute au prix d'une dépense de plusieurs points d'Aventure. Une fois la brèche refermée, l'Eau Noire continuera à couler pendant quelque temps mais la Source sera obstruée et finira par se tarir.

Refermer la Faille : Certains anciens rituels dits magiques peuvent permettre d'ouvrir ou de refermer des failles vers le No Man's Land. Dans le cas d'une Source Noire, trouver le rituel adéquat nécessitera de s'immerger dans d'obscurs et mystérieux traités ésotériques sur la géomancie, l'hyper-géométrie, les courants d'énergie et l'architecture occulte...

Enfant-Masque

Coriace, Super-Rapide



Légende

Il n'existe aucune Légende relative aux Enfants-Masques - et pour cause : ils incarnent une terreur nouvelle (voir *Origines* ci-dessous)... mais leur apparition près de sites sensibles (centrales nucléaires, usines chimiques et autres installations militaires...) se traduira inmanquablement par d'inquiétantes rumeurs.

Réalité

A première vue, les Enfants-Masques ont la taille d'enfants d'une douzaine d'années, vêtus d'une sorte de survêtement à capuche, le visage entièrement dissimulé par un masque à gaz et les mains gantées de noir. Aucune partie de leur corps n'est exposée - mais à y regarder de plus près, leur *survêtement*, leurs *gants* et même leur *masque* SONT leur corps, comme si ces créatures avaient été moulées à la façon de figurines grandeur-nature de facture grossière. Ils sont incapables de parler mais peuvent produire d'inquiétants glapissements évoquant parfois le ricanement d'un enfant malveillant...

Les Enfants-Masques sont attirés par la peur et l'angoisse que suscitent les lieux comme les centrales nucléaires, les usines chimiques, les bases de missiles etc. Ils sont l'incarnation même de cette peur de la Troisième Guerre Mondiale et de l'Apocalypse que l'impact psychologique de la catastrophe de Tchernobyl a fait remonter à la surface du No Man's Land... Ils rôdent autour des lieux qui les ont suscités, guettant leurs proies.

Une fois sa victime repérée, l'Enfant-Masque l'attaque par surprise, en général avec une arme improvisée (barre de fer, grosse pierre...), dans le but la tuer, dans un déchaînement de violence au cours duquel ses glapissements se transforment en un terrifiant staccato.

Une fois la victime tuée ou sans connaissance, l'Enfant-Masque peut absorber son énergie vitale, en pressant les doigts de ses « gants » visqueux sur le visage de la victime, visage qui perd peu à peu toute sa consistance, comme s'il était attaqué par quelque acide ou produit chimique particulièrement puissant.

Origines

Les Enfants-Masques sont des cauchemars vivants, issus du No Man's Land et suscités par l'impact psychologique de catastrophes comme celles de Three Miles Island (1979) ou de Tchernobyl (1986) sur l'inconscient collectif. Ils apparaissent donc exclusivement à proximité de sites susceptibles de causer de telles catastrophes : centrales nucléaires, usines chimiques, installations militaires etc.

Signes

En dehors des éventuels récits de témoins et des empreintes de pas (taille enfant) qu'ils sont susceptibles de laisser derrière eux, le Signe le plus caractéristique de la présence d'Enfants-Masques est l'inexplicable défiguration subie par leurs victimes, comme si celles-ci avaient eu le visage (et seulement le visage) atrocement brûlé par une substance chimique et transformé en une sorte de magma informe...

Pouvoirs

Défiguration

Ce Pouvoir ne peut être utilisé que sur une victime sans connaissance ou qui vient d'être tuée. Pour l'utiliser, l'Enfant-Masque applique les doigts de ses deux mains sur le visage de la victime (ce qu'il fait généralement en se tenant à califourchon sur son corps inanimé). Le processus dure environ une minute, pendant laquelle l'Enfant-Masque est indifférent à tout ce qui l'entoure, entièrement concentré sur son épouvantable tâche. La défiguration permet à l'Enfant-Masque d'absorber l'énergie vitale de la victime (qui perd donc la vie, si elle n'était pas déjà morte). C'est cette énergie vitale qui est la source des traits *Coriace* et *Super-Rapide* de l'Enfant-Masque (voir *Points Faibles*).

Dissimulation

Les Enfants-Masques sont très doués pour se fondre dans leur environnement – en fait, leurs « vêtements » (qui n'en sont pas vraiment) semblent même capables d'une forme limitée de camouflage mimétique, privilégiant les couleurs ternes (grisâtre, brun sale, bistre, kaki foncé etc.). En termes de jeu, seul un perso aux aguets (et utilisant avec succès sa capacité d'Observation) pourra repérer un Enfant-Masque. Le seul moment où les Enfants-Masques ne peuvent utiliser ce pouvoir est lorsqu'ils se nourrissent de l'énergie vitale d'une victime (voir ci-dessus).

Points Faibles

Le principal point faible des Enfants-Masques est leur besoin d'énergie vitale humaine. Chaque Enfant-Masque doit absorber l'énergie vitale d'un être humain (adulte ou enfant, peu importe) une fois par semaine.

Passé ce délai, l'intégrité physique de la créature commencera à se dégrader un peu plus chaque jour : au bout de huit jours sans nourriture, l'Enfant-Masque perd son côté *Super-Rapide* ; au bout de neuf jours, il perd son côté *Coriace* ; au bout de dix jours, il se dissout définitivement dans une flaque noirâtre chimique... Cela dit, il est évidemment très difficile d'affamer un Enfant-Masque, puisque cela suppose de réussir à le capturer afin de l'emprisonner quelque part.

Les Enfants-Masques en Jeu

Coriace : Tous les dommages physiques encaissés par un Enfant-Masque sont réduits d'un cran... mais ces créatures ne sont PAS increvables. Lorsqu'un Enfant-Masque est tué, il se dissout en environ une minute en une sorte de flaque chimique noirâtre...

Super-Rapide : En combat, un Enfant-Masque aura toujours *l'avantage* et peut attaquer deux adversaires différents par tour. Si un Enfant-Masque poursuit les persos, leur Rapidité ne leur sera d'aucun secours – seul deux tests en Vélo pourront leur permettre d'en rattrapper. Inversement, un Enfant-Masque qui s'enfuit sera impossible à rattraper à pied, sa rapidité surnaturelle le rendant insaisissable.

Bien que violents et dangereux, les Enfants-Masques ne sont pas considérés, en termes de jeu, comme Féroces, puisqu'ils ne possèdent aucune arme naturelle genre crocs, griffes etc. Ils se battent le plus souvent avec des objets contondants (pierre, barre de fer etc.), infligeant des dommages sérieux qui leur permettent de mettre une victime hors-jeu assez longtemps pour pouvoir absorber son énergie vitale...

Option : Le Grand Veur

Les Enfants-Masques ne sont pas des créatures autonomes mais sont en réalité les extensions d'une unique entité qui, pour l'instant, n'existe que dans le No Man's Land, où elle attend avec impatience son éclosion dans notre réalité.

Cette entité, le Grand Veur (déformation de « Ver »), est née lorsque les premières peurs humaines liées à l'énergie nucléaire ont commencé à produire des remous dans le No Man's Land – et grandit à chaque nouvel incident lié à une installation nucléaire, chimique etc... mais aussi à chaque fois qu'un Enfant-Masque draine l'énergie vitale d'une victime. Cette énergie, partagée entre l'Enfant-Masque et le Grand Veur lui-même, permet à ce dernier de créer et d'animer les Enfants-Masques. Lorsque ceux-ci meurent et disparaissent dans une flaque chimique noirâtre, ils « retournent au Grand Veur ».

Tôt ou tard, le Grand Veur deviendra assez gros et assez puissant pour passer dans notre réalité. Alors son règne commencera... Si l'accident de Tchernobyl n'a pas encore eu lieu dans votre série, alors il pourrait bien être le catalyseur tant attendu...

Jouets-Tueurs

Tout Petit, Féroce, Coriace, Rusé



Légende

Poupées démoniaques, peluches possédées, sinistres singes mécaniques à cymbales et autres épouvantables pantins-clowns...

Quelle que soit sa forme exacte, son origine ou la nature de ses pouvoirs, le jouet maléfique fait partie de l'arsenal (du catalogue ?) classique des films d'épouvante.

Certes, il faudra attendre 1988 pour faire connaissance avec le célèbre *Chucky*, précédé d'un an par l'ineffable *Dolls* du non-moins-ineffable Stuart Gordon (et suivi, en 1989, par le premier film de la série *Puppet Master*), mais les persos de TTB pourraient aisément avoir vu *Ursa Minor* (1985), un épisode de la série TV *Tales from the Darkside* (produite par George Romero !) mettant en scène un *teddy bear* tueur, ou, tout simplement, avoir lu quelque histoire similaire dans un comic book d'horreur des années 50, avant la censure imposée par la Comics Code Authority...

Mais au-delà de ces références, quel enfant n'a pas été un jour mis mal à l'aise par un jouet qu'on lui avait offert en croyant lui faire plaisir, comme par exemple cet Arlequin grimaçant qui semble toujours vous regarder ou cette fichue peluche d'un caribou de dessin animé dont le sourire évoque plus celui d'un crocodile ?

Bref, la peur de voir le jouet cesser d'être un compagnon de jeu (voire un confident) pour se transformer en menace trouve sans doute un écho chez tous les enfants...

Le problème, bien sûr, c'est quand le mauvais rêve devient réalité – car en plus, pour le coup, personne ne vous croira et vous passez en plus pour un grand bébé trouillard...

Réalité & Origines

Oui, parfois, les forces du No Man's Land peuvent animer des jouets – tout spécialement les jouets dotés d'une tête, de bras et de jambes, comme les poupées, les marionnettes, les ours en peluche, les robots, les lapins mécaniques joueurs de tambour etc.

Le plus souvent, ces jouets sont animés par un Esprit Maléfique (voir règles de TTB, p 73), qui les utilise comme instruments pour choquer et effrayer – mais aussi parfois pour s'en prendre physiquement à ses victimes désignées !

En termes de jeu, seul un Esprit Maléfique possédant le pouvoir d'Animation (voir ci-dessous) peut... hum... animer de telles horreurs. Rien n'interdit toutefois d'imaginer que ce pouvoir pourrait être possédé par d'autres êtres – voire, pourquoi pas, par un humain totalement corrompu par les forces ténébreuses de la Dimension Noire...

Signes

Des jouets qui ne sont jamais là où l'on est certain de les avoir rangés ou que l'on retrouve dans des endroits totalement improbables...

De petites cymbales mécaniques ou le système vocal d'une poupée-qui-parle (« *Ma-man ! Ma-man !* ») qui se déclenchent soudain au milieu de la nuit sans pouvoir s'arrêter...

Les signes sont légion mais souvent ignorés par les adultes, trop rationnels pour accorder foi à des histoires abracadabrantes tout droit sorties de films d'horreur bon marché...

Le Jouet-Tueur en jeu

Féroce : Un Jouet-Tueur n'est capable d'infliger que des *dommages légers* – s'il attaque seul ! Voir *Pouvoirs*, ci-dessous.

Coriace : Malgré leur petite taille, les Jouets-Tueurs sont extraordinairement tenaces et réduisent tous les dommages qu'ils subissent d'un cran.

Rusé : Le Jouet-Tueur est, à la base, une créature vicieuse, qui sait se cacher, se faufiler, prendre sa proie par surprise...

Tout Petit : Les Jouets-Tueurs sont tout petits, ce qui les rend peut-être assez peu dangereux au corps-à-corps... mais leur permet de se dissimuler plus facilement et, surtout, d'utiliser leur terrible pouvoir de Danse Macabre (voir ci-dessous).

Pouvoirs

Animation

Ce Pouvoir est en fait celui qui anime les *jouets-tueurs* (voir ci-dessus). Il permet à l'entité qui le possède d'animer à sa volonté, le temps d'une scène, un nombre indéfini de jouets appropriés (un seul, trois, une horde entière, tout dépend de la quantité de jouets à sa disposition).

Si le possesseur de ce pouvoir n'est pas un Esprit Maléfique mais un être humain (ou un autre être de chair et de sang), l'Animation mobilisera toute sa concentration psychique et il lui sera impossible de se livrer à toute autre activité pendant qu'il contrôle les jouets-tueurs.

Danse Macabre

Grâce à leur petite taille, les Jouets-Tueurs peuvent se regrouper contre un seul adversaire pour l'attaquer en masse, lui infligeant ainsi des dommages physiques plus élevés et même potentiellement mortels (d'où leur nom...).

En pratique, les dommages qu'ils infligent au corps-à-corps deviennent sérieux pour deux Jouets-Tueurs, graves pour trois Jouets-Tueurs et même mortels pour plus de trois Jouets-Tueurs agissant conjointement !

Ces dommages ne sont pas forcément causés de façon directe par les Jouets : ils peuvent aussi résulter d'actions malfaisantes (ex : faire chuter quelqu'un en haut d'un escalier). En termes de jeu, le résultat revient au même.

La victime pourra néanmoins éviter l'entièreté de ces dommages grâce à sa Rapidité, selon les règles habituelles. En revanche, elle ne pourra tester sa Bagarre que pour viser qu'un seul des Jouets-Tueurs par tour !

Points Faibles

Tout Coriaces qu'ils soient, les Jouets-Tueurs peuvent être cassés – brisés, écrabouillés, foutus en l'air... une fois qu'ils ont été mis hors-jeu. Quiconque réussit à leur infliger des *dommages sérieux* pourra donc les anéantir s'il peut agir avant la fin de la scène en cours. Ils n'ont, en outre, aucune résistance spéciale aux flammes - mais attention aux émanations toxiques, les enfants !

La Parade des Jouets

Voici quelques exemples de Jouets-Tueurs...

Une poupée qui parle et qui marche...

Une vieille poupée à tête de porcelaine...

Un robot marcheur mécanique...

Un ours en peluche genre Teddy Bear...

Un pantin polichinelle bien flippant...

Un singe mécanique jouant des cymbales...

Une peluche du Lièvre de Mars...

Un lapin mécanique joueur de tambour...

Une Barbie avec des lames de rasoir...

Un chien mécanique tout souriant...

Une marionnette dépourvue de bouche...

Un pantin de bois genre Pinocchio...

Morlocks

Coriace, Féroce, parfois Rusé, Terrifiant en surnombre



Les Morlocks : pas vraiment sympas...

Légende

Sur ce plan, il convient sans doute de bien distinguer l'origine du nom des Morlocks des légendes urbaines les concernant.

Le nom *Morlock* est bien évidemment issu du roman d'Herbert George Wells, *La Machine à Explorer le Temps*, dans lequel il désigne la race de troglodytes brutaux et dégénérés qui habitent les profondeurs de la Terre dans un lointain futur, remontant parfois en surface pour capturer quelques pacifiques et indolents Eloi afin de les dévorer ou de les réduire en esclavage.

Quant à l'idée selon laquelle des lieux comme les égouts, les vieux tunnels et autres stations de métro désaffectées pourraient abriter des cannibales dégénérés, elle se rencontre très fréquemment dans les films d'horreur comme dans les légendes urbaines et fait en quelque sorte partie de l'imaginaire collectif moderne - mais bien sûr, aucune personne sensée n'irait accorder foi à de telles histoires...

Réalité

Dans TTB, le mot *Morlock* désigne plus des êtres autrefois humains vivant sous terre et ayant subi d'étranges mutations à force de consommer de l'Eau Noire (voir p 7).

Sous les effets de cette substance issue du No Man's Land, ces êtres autrefois humains se sont transformés en créatures bestiales, guidées par les instincts les plus primaires (à commencer par un goût prononcé pour la chair humaine), une forme de dégénérescence accélérée qui n'est pas sans rappeler la façon dont un paisible Bigfoot peut devenir un féroce Maraudeur (voir règles de TTB, p 54).

Contrairement à ces derniers, néanmoins, les Morlocks ne sont pas des créatures solitaires et vivent le plus souvent en colonie de deux à douze individus (si nécessaire, ce nombre pourra être déterminé par le MJ en lançant 2D6 ou en multipliant le nombre de persos par un facteur approprié comme 2 ou 3).

Ce penchant grégaire reste toutefois très limité et exclut toute solidarité ou empathie ; d'une certaine manière, on peut comparer les rapports qu'entretiennent les Morlocks entre eux au comportement des Orques et autres gobelins chers aux rôlistes *old school*.

On pourrait aussi les décrire comme une race de *gollums* – même si le mot « race » ne peut s'appliquer ici, l'Eau Noire les rendant stériles. La seule façon pour une colonie de Morlocks de s'agrandir est d'accueillir en son sein de nouveaux mutants affectés par l'Eau Noire...

Dans « l'écosystème » monstrueux que l'Eau Noire tente de créer dans notre réalité, les Morlocks constituent avant tout une forme de vermine humanoïde, dont le principal atout est d'avoir conservé une certaine connaissance du monde des humains et certains vestiges de leur humanité perdue, comme par exemple le pouvoir de la parole ou, pour les plus Rusés d'entre eux, de certaines compétences liées à leur existence antérieure, ce qui peut en faire des adversaires plus retors que de simples monstres surgis de nulle part : un Morlock Rusé pourra par exemple savoir utiliser une ligne de téléphone ou saboter une voiture...

Le Morlock en Jeu

Coriace : Tous les dommages subis par un Morlock sont diminués d'un cran.

Féroce : Le Morlock est doté de griffes et de crocs. Il peut attaquer deux persos par tour en infligeant des *dommages sérieux*, sauf si la proie réussit un test de Rapidité.

Certains Morlocks possèdent également le trait **Rusé**, ce qui rend ces individus plus alertes et plus dangereux. Au sein d'un groupe, un Morlock Rusé possède presque toujours le statut de « chef de meute ».

Enfin, les Morlocks deviennent carrément **Terrifiants** lorsque leur nombre dépasse celui des persos qui leur sont confrontés.

Origines

Comme les Rats Géants, les Morlocks deviennent ce qu'ils sont à force d'absorber de l'Eau Noire, via un processus de mutation irréversible pouvant être décomposé en trois grandes phases. Cette métamorphose est néanmoins beaucoup plus lente que celle des Rats Géants, sans doute parce que le métabolisme humain est moins vulnérable que celui des rongeurs aux effets de l'Eau Noire (ce qui expliquerait pourquoi, contrairement aux rats, les humains ne se transforment pas en Morlocks *géants* – il ne manquerait plus que ça) mais aussi parce que les humains qui se transforment en Morlocks consomment l'Eau Noire sous une forme beaucoup plus diluée, le plus souvent au travers de l'eau du robinet de leur habitation.

Dans la plupart des cas, alors que la mutation du Rat Géant se chiffre en semaines, celle des Morlocks se chiffre en mois (et est donc environ quatre fois plus lente) : il faut donc à peu près un mois pour qu'un humain affecté devienne un Morlock de Stade 1, un deuxième mois pour qu'il passe au Stade 2 et un troisième pour qu'il atteigne le Stade 3.

Ceci suppose que le mutant continue à boire l'Eau Noire issue de ses canalisations ; si cette possibilité disparaît (déménagement, coupure d'eau, détention avec sevrage forcé etc.), le processus de mutation ralentit mais reste néanmoins irréversible si le Stade 1 a été franchi : il faudra alors 1D6 mois pour que le Stade 2 se déclare et 1D6 autres mois pour atteindre le Stade final. A partir du moment où

l'Eau Noire a pris possession de l'organisme d'une victime, il n'y a aucun remède possible... Le rythme approximatif d'un mois par phase s'applique également aux victimes mordues et infectées par un Rat Géant (voir p 17), sans possibilité de ralentir le processus.

Notons que, si la morsure d'un Rat Géant peut transformer un sujet contaminé en Morlock, la morsure d'un Morlock ne possède pas les mêmes propriétés – sans doute, là encore, en raison d'une virulence diminuée des effets de l'Eau Noire une fois que celle-ci a pris possession d'un organisme humain.

Rats Géants et Morlocks coexistent sans s'agresser mutuellement : les Rats Géants ne s'en prennent jamais aux Morlocks, comme s'ils reconnaissaient en eux d'autres porteurs de l'Eau Noire (ou comme si l'Eau Noire les identifiait comme faisant partie de son vaste « organisme fantôme ») ; de leur côté, les Morlocks voient les Rats Géants comme des sortes de « dieux » (ou comme les « grands porteurs » de cette Eau Noire qui a fait d'eux ce qu'ils sont devenus), dont ils partagent le territoire en tant que créatures subalternes.

La Métamorphose du Morlock

Comme pour les Rats Géants, seuls les Morlocks parvenus au Stade final possèdent tous leurs Traits monstrueux.

Stade 1 : A ce stade, le sujet n'acquiert aucun Trait monstrueux mais commence à changer physiquement : sa peau devient de plus en plus pâle et se boursoufle, il perd peu à peu ses cheveux et développe une sensibilité anormale à la lumière (ainsi qu'une vision nocturne aiguisée). Ongles et dents commencent également à changer...

Stade 2 : Les yeux deviennent globuleux et vitreux, les ongles et les dents se muent en griffes et en crocs. Le Morlock devient **Féroce** et développe à la fois sa vision nocturne et sa sensibilité à la lumière.

Stade 3 : Le Morlock devient **Coriace** et perd tout vestige de son humanité passée.

Comme les Rats Géants, les Morlocks ne font pas de vieux os lorsqu'ils meurent : leur corps se dissout dans l'Eau Noire qui saturait leur organisme en 3 à 5 minutes (soit 6 – Stade de métamorphose), ce qui rend toute collecte, conservation ou autopsie absolument impossible.



Exemple de Morlock au Stade 1

Signes

Contrairement aux Rats Géants, les Morlocks font parfois intrusion à la surface – notamment pour y chercher des victimes humaines – mais de telles incursions hors du monde souterrain laissent peu de traces, en dehors d'une puanteur tenace (genre odeur d'égout) qui met généralement (Stade) jours par Morlock pour se dissiper complètement (soir, par exemple, neuf jours pour un groupe de trois Morlocks parvenus au Stade 3). Détecter ces remugles pestilentiels ne nécessite ni Observation ni Sixième Sens – mais simplement un nez en bon état de fonctionnement...

Pouvoirs

Dissimulation

Les Morlocks sont très doués pour se fondre dans leur milieu naturel (égouts, souterrains etc.) ou dans n'importe quel environnement obscur (caves, couloirs de métro etc.).

En termes de jeu, un Morlock qui se tient caché ne pourra être repéré que par un perso aux aguets réussissant un test d'Observation (ou de Sixième Sens, auquel cas le perso percevra plutôt *une présence anormale*, l'aura psychique du Morlock étant dénaturée et corrompue par les effets de l'Eau Noire).

Reptation

Un Morlock est capable de grimper et de ramper aussi rapidement et furtivement qu'une araignée, ce qui leur permet de contourner facilement d'éventuels obstacles, de se faufiler dans des endroits a priori inaccessibles ou d'éviter toutes sortes de pièges.

Lorsqu'il utilise son pouvoir de Reptation pour grimper ou descendre le long d'une paroi, un Morlock peut avancer la tête la première ou à reculons, comme il le souhaite...

Points Faibles

A partir du Stade 2, les Morlocks deviennent aussi **sensibles à la lumière** que les Rats Géants : un faisceau de torche électrique directement braqué sur les yeux de ces créatures les empêchera d'agir en premier, ce qui pourra permettre aux persos de prendre l'avantage (ou la fuite).

Rat Géant

Coriace, Enorme, Féroce, Terrifiant



Tout est évidemment une question d'échelle

Légende

Les histoires de rats géants, qu'ils soient de la taille d'un porcelet ou plus gros qu'un ours, sont aussi vieilles que les égouts des plus grandes cités, du Cloaque de la Rome antique au *sewer system* de New York.

Inséparable des peurs liées à la Peste Noire, le rongeur a toujours hanté l'imagination des citadins – mais depuis l'apparition des déchets toxiques et autres fuites radioactives, c'est en version XL (le *Rattus giganticus* ?) qu'il apparaît le plus souvent, que ce soit dans les légendes urbaines, les films d'horreur ou même les séries télé - comme dans un mémorable épisode de *Chapeau Melon et Bottes de Cuir* de 1976, période *New Avengers* !

Réalité

Les Rats Géants existent dans les égouts de quelques villes où la limite entre le No Man's Land et notre réalité est plus mince qu'ailleurs.

Ces Rats Géants sont en fait des rats mutants, dont la taille a été monstrueusement accrue par les effets de l'Eau Noire (voir *Origines*, ci-dessous). Selon leur degré de mutation, leur taille varie entre celle d'un gros chien et celle d'un ours grizzli...

Généralement peu nombreux (le plus souvent de un à six individus), ils ne quittent presque jamais leur royaume souterrain, se nourrissant principalement d'ordures, de rats de taille normale et de l'égoutier occasionnel. Il est donc peu probable qu'un groupe de gosses de Whitby en rencontrent – à moins, bien sûr, de s'aventurer délibérément sur leur territoire...

Origines

Les Rats Géants sont, bien entendu, des rats mutants. Lorsque des rats boivent de l'Eau Noire (voir p 7), la plupart d'entre eux meurent dans les plus brefs délais – mais ceux qui survivent à l'absorption de cette terrible substance commencent à grossir de façon aberrante, à mesure que l'Eau Noire remodèle leur corps de l'intérieur.

Au bout d'une semaine, ils atteignent la taille d'un gros chat (Stade 1) ; au bout de deux, la taille d'un gros chien (Stade 2)... et au bout de trois semaines, leur taille définitive (Stade 3).

Seul élément positif de cette monstrueuse mutation : l'Eau Noire, substance (ou entité ?) fondamentalement hostile à la biologie de notre réalité, rend les Rats Géants stériles, dès le Stade 1 – faute de quoi le monde des hommes aurait sans doute déjà disparu pour laisser place au règne des Rats Géants, une seule femelle rat pouvant tout à fait avoir donné naissance à *plusieurs centaines de petits* en une seule année...

Signes

Les Rats Géants ne faisant jamais incursion à la surface, les traces de leur présence et de leurs déprédations ne peuvent être décelées que par ceux qui sont susceptibles d'explorer les égouts – et lorsque leurs déambulations souterraines les amènent sur le territoire d'un Rat Géant, ils ont de fortes chances de devenir une proie et d'être dévorés sur place...

Le Rat Géant en jeu

Coriace : Tous les dommages subis par un Rat Géant sont diminués d'un cran.

Féroce : Le Rat Géant est doté de griffes et de crocs acérés. Ceux qui n'ont pas encore atteint une taille Enorme peuvent attaquer deux adversaires par tour avec leurs griffes en infligeant des *dommages sérieux*, sauf si la proie réussit un test de Rapidité. Les Rats Géants Enormes sont encore plus dangereux (voir ci-dessous). Tout perso blessé par un Rat Géant risque en outre la Contamination (voir ci-contre).

Enorme : Parvenu à sa taille adulte, le Rat Géant est aussi gros qu'un grizzly. Il n'y a aucune limite au nombre de persos qu'il peut attaquer en même temps avec ses griffes. Il inflige des dommages *graves* et pourra en outre contaminer une victime par tour par sa morsure.

Terrifiant : Face à un tel monstre, les persos prendront instinctivement la fuite, sauf s'ils dépensent 1 point d'Aventure pour surmonter leur terreur.

Seul un Rat Géant de Stade 3 possède tous les Traits listés ci-dessus. Voici les traits gagnés à chaque stade :

Stade 1 (taille d'un gros chat) : Féroce.

Stade 2 (taille d'un gros chien) : Féroce, Coriace, Terrifiant.

Stade 3 (taille d'un gros ours) : Féroce, Coriace, Terrifiant, Enorme.

Il est à noter que lorsqu'un Rat Géant meurt, il ne laisse pas de carcasse derrière lui : son cadavre est alors littéralement dissous par l'Eau Noire dont il est saturé, en un nombre de minutes égal à 6 moins le Stade de la créature, soit de 3 à 5 minutes.

Ce processus aberrant de décomposition expresse explique pourquoi on n'a jamais pu autopsier de Rat Géant ni même collecter ses ossements...

Pouvoirs

Contamination

Tout perso mordu par un Rat Géant risque d'être contaminé par un mélange de toxines venues du No Man's Land, contre lesquelles il n'existe à ce jour aucun remède connu.

En termes de jeu, tout perso mis *hors-jeu* par l'attaque d'un Rat Géant devra faire un test de karma à la fin de la scène. En cas d'échec, il aura été contaminé : les effets sont les mêmes que ceux de l'ingestion de l'Eau Noire (voir p 7), ce qui peut entraîner une mort atroce ou la transformation en Morlock (voir p 14)...

Points Faibles

S'ils sont Coriaces, les Rats Géants ne sont pas Incroyables et restent vulnérables à la Mort aux Rats – à partir du moment où ils ingèrent le poison en doses massives : de quoi tuer dix rats ordinaires pour un Rat Géant de Stade 1, une vingtaine pour un Rat Géant de Stade 2 et une centaine pour un Stade 3.

Vivant uniquement sous terre (et aussi, sans doute, à cause des effets de l'Eau Noire sur leur organisme), les Rats Géants **Craignent la lumière vive** – qu'il s'agisse de la lumière du jour ou d'éclairages artificiels. Un faisceau de torche électrique directement braqué sur leurs yeux (test de Dextérité) les fera fuir (Stade 1) ou les empêchera d'agir en premier (Stade 2 ou 3), ce qui pourra permettre aux persos de prendre l'avantage - ou la fuite, ce qui semble être une solution plus prudente. A la discrétion du MJ, un éclairage beaucoup plus puissant (gros projecteur etc.) pourra faire fuir les spécimens de Stade 2, voire 3.

Notons enfin que les Rats Géants ont une ouïe et un odorat extrêmement aiguisés – mais la puanteur qui règne habituellement dans leur environnement naturel (égouts) a également tendance à masquer l'odeur d'éventuels intrus : la Discrétion (totale) reste donc un moyen possible d'échapper à la vigilance de ces sales bêtes, dès lors que l'on a commis l'imprudence de s'aventurer sur leur territoire...

Zombies

Féroce, Incroyable, Terrifiant



Un grand classique...

Légende

Si les croyances originelles sur les zombies sont enracinées dans la tradition vaudou d'Haïti et de la Nouvelle Orléans, c'est surtout par les films d'horreur que ces morts-vivants ont acquis une célébrité planétaire.

Certes, à l'époque de référence de TTB, on ne connaît pas encore *The Walking Dead*, mais George Romero a déjà signé l'incontournable *Night of the Living Dead* (*La Nuit des Morts-Vivants*, 1968) et sa suite, *Dawn of the Dead* (1978), aussi connue sous le titre de... *Zombie* ouvrant ainsi la voie à une pléthore d'ersatz plus ou moins réussis, comme *Le Retour des Morts Vivants* de Dan O'Bannon (1985) – sans lien avec la saga de Romero, contrairement à ce que son titre pourrait laisser supposer. C'est cette vision cinématographique du zombie, mort-vivant décérébré et mangeur de vivants (voire de cerveaux) que nous avons suivie ici.

Réalité

Dans le monde de TTB, les zombies sont le plus souvent créés par accident, suite à quelque expérience militaro-scientifique top secret ayant très, très mal tourné (voir *Origines*).

Le Zombie en Jeu

Féroce : Les dents et les ongles d'un zombie infligent des dommages *sérieux*, susceptibles de mettre une victime hors-jeu avant de la mettre en pièces et de la dévorer !

Incroyable : Les zombies sont déjà morts mais peuvent tout de même être « re-tués » si l'on y met la dose. Tous les dégâts physiques qui leur sont infligés sont réduits de deux crans.

Terrifiant : La vision d'un zombie provoque une terreur panique, qui ne peut être surmontée que par la dépense d'un point d'Aventure.

Dans la plupart des cas, l'expérience provoque un phénomène tenant à la fois de l'épidémie et de la réaction en chaîne et bientôt, les morts commencent à sortir de terre ou à s'agiter dans leurs casiers à la morgue... Parfois, ce sont des individus *vivants* qui seront ainsi zombifiés, tués puis ressuscités par l'action de quelque nuage toxique ou vague d'irradiation incontrôlée...

L'ampleur du phénomène varie évidemment selon les situations... mais dans tous les cas, le No Man's Land est évidemment de la partie : c'est toujours en essayant de manipuler, d'une façon ou d'une autre, les énergies de la dimension obscure que les apprentis-sorciers de la science déclenchent l'Horreur.

Fort heureusement, et contrairement à ce que certaines histoires pourraient laisser croire, le statut de zombie n'est pas contagieux : une personne mise en pièces par un zombie ne devient pas à son tour un zombie (ce qui serait, de toute façon, anatomiquement difficile).

Une fois animé, un zombie n'existe plus que dans un seul but : dévorer les vivants. Comme dans d'innombrables films, il accomplit cette tâche avec une détermination aveugle, presque mécanique et toujours dans un silence de mort : les zombies ont perdu la parole, tout comme ils ont perdu leur âme et leur identité. Ils ne sont plus que d'horribles marionnettes actionnées par les énergies du No Man's Land auxquelles ils fournissent des corps physiques...



Zombie ET Clown : l'horreur absolue...

Origines

Comme mentionné précédemment, la création des zombies est généralement la conséquence d'une expérience scientifique ayant mal tourné mais il existe en fait plusieurs possibilités, que nous allons examiner d'un peu plus près.

1 : Catastrophe Scientifique

Les zombies ont été créés suite au fiasco d'une expérience cherchant à manipuler les énergies ténébreuses du No Man's Land. D'une façon ou d'une autre, la machinerie destinée à contrôler lesdites énergies explose, créant une onde de choc porteuse de radiations surnaturelles, qui vont ramener à la vie les cadavres présents dans la zone affectée...

2 : Accident Industriel

Ici, le scénario est à peu près le même, sauf que l'explosion concerne une usine chimique ou une installation du même genre. C'est la conjonction fortuite de cet accident et de la présence voisine d'une brèche vers le No Man's Land qui va provoquer le phénomène de zombification.

3 : Intoxication Alimentaire

C'est l'ingestion d'un produit alimentaire local, corrompu par les énergies toxiques du No Man's Land (des pizzas contaminées ?) qui va entraîner la mort du sujet et sa zombification !

4 : Réanimation Volontaire

Dans cette variante de la possibilité n°1, le but de l'expérience EST le retour de morts à la vie, comme dans *Herbert West, Réanimateur*. Dans ce cas, le nombre de sujets affecté sera limité aux cobayes utilisés pour l'expérience... Toutes sortes de méthodes sont possibles : l'électricité

(à la Frankenstein...), l'injection d'un produit chimique spécial, l'exposition à des radiations ou à un gaz d'un type particulier, etc.

5 : Rituel de Nécromancie

La Magie noire peut également être une façon de créer des morts-vivants – généralement pour se venger d'un ennemi par-delà la tombe ou pour disposer d'un serviteur totalement soumis et absolument infatigable. On renoue alors ici avec le mythe originel du zombie vaudou, créé et asservi par un sorcier maléfique (bokor).

Signes

Des mains qui sortent de terre, des silhouettes à la démarche lente et désarticulée... Si vous avez vu ne serait-ce qu'un seul film de zombies, vous connaissez les symptômes classiques !

Pouvoir

Appel Silencieux

A partir du moment où des zombies deviennent actifs, ils se trouvent liés par une espèce de conscience collective rudimentaire, qui leur permet de converger instinctivement vers les mêmes lieux, soit pour se rassembler en une horde de morts-vivants, soit pour encercler les mêmes lieux ou attaquer les mêmes victimes.

Cette connexion ne leur permet toutefois pas de se communiquer des messages complexes ; on peut la rapprocher, tout au plus, d'une sorte de signal d'appel lancinant, qu'ils sont les seuls à pouvoir percevoir et localiser.

Point Faible

Le seul point faible d'un zombie est sa lenteur. En cas de combat, les persos pourront toujours agir AVANT de tels adversaires. En outre, ils seront toujours *avantagés* (voir ST n°4, p 56) sur tous les tests de Rapidité destinés à s'opposer aux zombies, que ce soit pour éviter leurs attaques ou s'enfuir.

Contrairement à ce que pourraient laisser croire certains films, même un zombie décapité peut continuer à agir – même si, sans tête, il ne pourra pas dévorer quoi que ce soit, ce qu'il est trop décérébré pour réaliser... Seuls des dégâts massifs peuvent avoir raison d'un tel monstre.

Zombies Spéciaux

Voici quelques exemples de zombies customisés, encore plus dangereux que le modèle de base !



Zombie Super-Fort

Traits : Féroce, Inceivable, Super-Fort, Terrifiant.

Pouvoir : Appel Silencieux.

Point Faible : Lenteur.



Zombie Pressé

Traits : Féroce, Inceivable, Terrifiant.

Pouvoir : Appel Silencieux.

Point Faible : Aucun !



Zombie à Tentacules

Traits : Féroce, Inceivable, Terrifiant.

Pouvoir : Appel Silencieux, Tentacules.

Point Faible : Lenteur (mais voir ci-dessous).

Le zombie est doté d'immondes tentacules qu'il peut utiliser pour immobiliser ses victimes, leur ôtant toute possibilité de compter sur leur Rapidité. Seul un test de Bagarre permet de se dégager.



Chien Zombie

Traits : Féroce, Inceivable, Terrifiant.

Pouvoir : Appel Silencieux, Flair Canin.

Point Faible : Lenteur.

Le chien zombie a gardé son remarquable flair ; tout test de Discrétion destiné à tromper sa vigilance sera obligatoirement désavantagé (voir ST n°4).

Grizzly Zombie

Traits : Enorme, Féroce, Inceivable, Terrifiant, Super-Fort (un vrai tank...).

Pouvoir : Appel Silencieux.

Point Faible : Lenteur.

II. CAUCHEMARS LIVRESQUES

Les monstres présentés dans ce chapitre sont soit issus de fictions littéraires, soit liés, d'une façon ou d'une autre, aux livres et à leurs mystères...

GARDINEL p 23

JABBERWOCK p25

LE MONSTRE DU BOUQUIN p 28

ONCLE SINISTER p 31

Gardinel

Increvable



Légende

Bien que certaines sources présentent le Gardinel comme une « authentique » créature du folklore des Appalaches, ce monstre est en réalité issu de l'imagination de Manly Wade Wellman (1903-1986), auteur des aventures de Silver John, musicien vagabond, voyageant à travers les Appalaches, quelque part entre les années 50 et 70, dans une Amérique profonde, hantée par les superstitions et le surnaturel.

Le Gardinel apparaît notamment dans la nouvelle *Come into my Parlor* (extérieure au cycle de Silver John) et la très courte vignette *Why They're Named That*, dans laquelle John évoque (avec réticence) l'horrible créature : vous pouvez trouver ce texte (en v.o.) [ici](#).

Silver John

Les aventures de Silver John sont hélas introuvables en français – et désormais assez difficiles à trouver en version originale à des prix abordables. Manly Wade Wellman consacra à son héros plusieurs romans et de nombreuses nouvelles, à l'atmosphère unique et souvent envoûtante. Leur héros, singulier mélange de Johnny Cash et de Van Helsing, vagabonde à travers les Appalaches, croisant sur sa route sorciers, esprits maléfiques et êtres monstrueux, avec pour seule arme son courage, sa sagacité et sa guitare aux cordes d'argent... Et si, un jour, ses pas l'amenaient finalement aux abords de Whitby ?

Réalité

Un Gardinel est une monstrueuse créature adoptant la forme d'une cabane perdue dans la nature, couverte de mousse et de feuillage... pour dévorer les imprudents qui passent sa porte, exactement comme une plante carnivore géante qui aurait le pouvoir d'imiter une cahute.

Origines

Dans le monde de TTB, les Gardinels sont liés au No Man's Land – ce qui explique pourquoi ils ont tendance à apparaître et à disparaître, se postant dans des lieux reculés pour y attendre leurs proies, comme de monstrueuses plantes carnivores qui envahiraient parfois notre réalité, avant de se résorber dans la dimension noire, une fois leur épouvantable faim rassasiée.

Signes

A priori, seul un perso ayant lu les aventures de Silver John (voir *Légende* ci-dessus) pourrait savoir quoi que ce soit sur les Gardinels... Le MJ est donc tout à fait libre de faire sortir cette créature de nulle part... à moins, bien sûr, que les légendes locales de quelque coin perdu où les persos seraient amenés à séjourner (en vacances ?) ne mentionnent, de façon elliptique une « maison bizarre » ou « une maison qui n'en est pas vraiment une », dans un endroit où des disparitions inexplicables ont eu lieu.

Pouvoir

Absorption

Quiconque se tient sur le seuil d'un Gardinel constatera qu'on ne distingue absolument rien à l'intérieur, qui semble envahi par les ténèbres. Un test de Sixième Sens réussi hurlera alors à l'esprit de l'imprudent de *foutre le camp immédiatement*.

Une fois qu'on est entré dans un Gardinel, on remarque que les éventuelles fenêtres visibles de l'extérieur) n'existent pas à l'intérieur, qui semble plongé dans l'ombre.

Tout au plus peut-on distinguer la forme vague de quelques meubles (en fait un subterfuge du Gardinel). Quant au sol et aux murs, ils ressemblent de façon perturbante à une chose organique, vivante...

Il est alors presque toujours trop tard pour réagir. La seule chance de s'en tirer est de surmonter sa Terreur (en dépensant 1 point d'Aventure) puis de réussir in extremis un test de Rapidité... Sinon, la porte se referme, disparaît et la malheureuse victime meurt dans d'atroces souffrances, digérée vivante...

Point Faible

Dans notre réalité, le Gardinel ne peut pas se déplacer : la créature n'a donc aucun moyen de poursuivre ceux qui parviennent à lui échapper. Elle peut, en revanche, disparaître dans le No Man's Land et réapparaître dans un autre endroit, parfois au bout de plusieurs mois, voire de plusieurs années et généralement assez éloigné de sa localisation première.

Une Deuxième Couche ?

Le MJ peut évidemment choisir d'aller au-delà de ce qu'a écrit et imaginé Manly Wade Wellman. Et si les motivations du Gardinel allaient au-delà de la simple prédation ? Si la monstrueuse créature obéissait en réalité à un schéma plus complexe ?

On pourrait, par exemple, imaginer que les victimes du Gardinel ressurgissent des années après leur mystérieuse disparition, dans une autre région des Etats Unis, n'ayant physiquement pas vieilli d'une semaine, mais totalement amnésiques ?

Evidemment, ces « rescapés » ne seraient en réalité que des simulacres maléfiques, générés par le Gardinel à partir de chacune de ses proies - des clones ténébreux qui pourraient alors poursuivre quelque mission secrète, agissant comme des agents du No Man's Land au sein de notre réalité...

Jabberwock

Terrifiant, Enorme, Féroce, Inceivable



Légende

Tous les lecteurs de Lewis Carroll ont au moins entendu parler du monstrueux Jabberwock, décrit par le célèbre auteur d'*Alice au Pays des Merveilles* dans le poème Jabberwocky, inclus dans *De l'Autre Côté du Miroir*. Voici l'extrait où la créature fait son apparition :

*« Le Jabberwock, l'œil flamboyant,
Ruginiflant par le bois touffeté,
Arrivait en barigoulant. »*

Heureusement pour lui, le jeune héros du poème va pouvoir terrasser le monstre grâce à une arme prodigieuse : la fameuse **épée vorpale**, si chère aux joueurs de D&D - eh oui, ça vient de Lewis Carroll !

Si elle n'est jamais vraiment décrite dans le texte, l'apparence de la monstrueuse créature semble avoir été fixée par les premiers illustrateurs de Lewis Carroll (voir image ci-contre) et n'a guère évolué depuis.

Pour des perso-types de TTB, le Jabberwock sera donc surtout un monstre imaginaire un peu enfantin (« *Alice au Pays des Merveilles et tous ces trucs-là, ça flanque quand même moins les jetons que Stephen King !* »), surtout lié à cette histoire d'épée vorpale... mais d'un autre côté, les persos-types de TTB ont aussi appris à se méfier des comptines, légendes et autres contes pour enfants, qui cachent parfois de terribles et ténébreuses vérités...

Se pourrait-il que... ???

Réalité

Eh bien oui, le Jabberwock existe bel et bien : c'est un des nombreux cauchemars vivants issus du No Man's Land, une incarnation des peurs enfantines - le monstre hideux qui va surgir, vous saisir, vous emporter pour vous manger - ou pire...

Hélas, c'est ce qui arrive parfois : le Jabberwock passe dans notre réalité et s'empare de jeunes enfants (de 7 à 9 ans, voir page suivante pour plus de détails) que l'on ne revoit jamais - et pour cause, car il les a malheureusement dévorés dans son antre du No Man's Land...

Bref, cette horreur fonctionne selon le même principe que les divers Croque-Mitaines (voir règles de TTB, p 62)... mais en beaucoup plus gros et avec diverses particularités qui font de lui un monstre unique - à commencer par le lien étrange qui l'unit à son « créateur », au simple mortel qui, pour la première fois, rêva de lui : Lewis Carroll, l'illustre auteur d'*Alice au Pays des Merveilles*...

Origines

Tous ceux qui connurent Lewis Carroll de son vivant s'accordent à le décrire comme « brillant mais très excentrique », manifestement plus proche des enfants que des adultes - un trait qui, à l'époque victorienne, ne pouvait passer que pour une forme singulière d'immaturation



Charles Lutwidge Dodgson, alias Lewis Carroll

Aujourd'hui, il est courant de sous-entendre les choses les plus viles sur le créateur d'Alice, accusé (sans la moindre preuve ni le moindre témoignage allant en ce sens) de nourrir les plus sombres passions à l'égard des enfants et (bien entendu) de la petite Alice. Mais la vérité (jusqu'à preuve du contraire) est que Lewis Carroll était un rêveur, un esprit singulier, qui se sentait de lui-même plus proche du monde de l'enfance que de celui des adultes, peut-être, d'une certaine façon, un enfant prisonnier d'un esprit d'adulte (brillant mathématicien de surcroît). Dans le contexte de TTB, c'est en tous les cas l'hypothèse que nous retiendrons.

A cause de sa sensibilité psychique très aiguë, Lewis Carroll était particulièrement sensible aux manifestations oniriques venues du No Man's Land (lequel se manifestait aussi, bien sûr, dans l'Angleterre victorienne) – mais son imaginaire foisonnant lui permettait le plus souvent de fuir et de se protéger dans les rêves, en contrant inconsciemment l'influence du No Man's Land par ses propres créations oniriques, qu'il retranscrivait ensuite dans ses écrits, sans jamais véritablement réaliser que cette intense vie imaginaire reflétait en réalité autre chose que son étrange tempérament...

Mais bien sûr, parfois, les émanations les plus sinistres du No Man's Land parvenaient à suinter jusque dans l'imaginaire de l'écrivain, donnant alors naissance à certaines de ces créations les plus inquiétantes... à commencer par le terrifiant Jabberwock !

Mais avant de le fixer par écrit dans le poème *Jabberwocky*, l'esprit de Lewis Carroll eut soin de rêver l'arme qui permettrait de vaincre un tel monstre : la fameuse épée vorpale...

Ce faisant, l'écrivain-rêveur empêcha le terrible Jabberwock de prendre forme dans notre réalité, le terme *épée vorpale* étant en quelque sorte indissociable du nom du Jabberwock et agissant par là comme une forme de talisman protecteur imaginaire...

Seulement voilà : de ce côté de la réalité, les épées vorpales n'existent pas – et là où la frontière avec le No Man's Land est ténue, le monstre qui rôde dans les rêves pourrait bien enfin prendre corps...

Signes

D'étranges disparitions d'enfants... Un petit frère ou une petite sœur qui fait d'horribles cauchemars mais est incapable de les raconter et qui ne supporte plus la vue d'un miroir... attention, 1, 2, 3... le Jabberwock est là !

Pouvoirs

Baragouin

Le Jabberwock produit en permanence un terrible bruit ressemblant un peu à un mélange entre le son strident d'un saxophone alto et les cris de cochons affamés – un son absolument horrible, qui peut pétrifier sur place tous ceux qui l'entendent... Comme vous vous posez sans doute la question, non, se boucher les oreilles ne sert à rien, car le baragouin du Jabberwock est autant sonore que psychique.

La seule façon d'y résister est de réussir un test de Sixième Sens (pour garder l'esprit clair malgré tout ce tintamarre psychique). En cas d'échec, le perso sera figé sur place pour le reste de la scène en cours, incapable de s'en prendre au baragouin (au cas où il aurait les moyens de le faire). Comme pour tous les autres tests, un échec peut être rattrapé par la dépense d'un point d'Aventure.

En règle générale, le Jabberwock commence à baragouiner AVANT d'apparaître : les effets de ce pouvoir se manifestent donc ceux de la Terreur que provoque l'apparition du monstre. Si un perso est déjà cloué sur place par le baragouin (et n'a plus de point d'Aventure à dépenser), la terreur le gardera pétrifié et il sera, en plus, incapable de s'enfuir !

Le Jabberwock en jeu

Terrifiant : Face à un tel monstre, les persos prendront instinctivement la fuite, sauf s'ils dépensent 1 point d'Aventure pour surmonter leur terreur.

Féroce : Le Jabberwock est doté de crocs et de griffes acérées ; il peut attaquer autant de persos par tour qu'il le souhaite, en leur infligeant des *dommages graves*, sauf s'ils réussissent un test de Rapidité.

Enorme : Le Jabberwock est d'une taille monstrueuse (*just look at the picture...*)

Incrévable : La peau incroyablement dure du Jabberwock et sa monstrueuse ténacité lui permettent de réduire tous les dommages reçus de deux crans – sauf dans le cas de dommages infligés par une *épée vorpale* (voir ci-dessous).

Irruption

Comme les Croque-Mitaines, le Jabberwock est capable d'apparaître soudainement dans notre réalité via un *point de passage* spécifique ; il s'agit bien sûr, en l'occurrence, d'un MIROIR (de préférence en pied mais les miroirs de coiffeuse ou d'armoire à salle de bain marchent aussi très bien).

Cela dit, le Jabberwock ne peut apparaître que si une de ses futures victimes a entendu ou lu le mot *Jabberwock* et que ce mot l'a mis mal à l'aise, s'insinuant peu à peu dans ses pensées et dans ses cauchemars.

Ce mot constitue ainsi une sorte de bombe à retardement psychique, qui met en général 2D6 jours à exploser - c'est-à-dire à provoquer l'apparition du monstre dans notre réalité.

A priori, seuls les enfants les plus imaginatifs sont susceptibles d'être vulnérables au pouvoir du mot « Jabberwock » - et uniquement s'ils se trouvent près d'une faille ouvrant sur le No Man's Land (comme à Whitby, par exemple).

Enfant signifie ici un gosse âgé de 7 à 9 ans. Pour une mystérieuse raison, les plus petits comme les plus grands semblent immunisés à cette étrange forme d'influence psychique.

Les persos eux-mêmes seront donc normalement insensibles au pouvoir du mot *Jabberwock*, mais un petit frère ou une petite sœur pourra constituer, pour le monstre, une proie rêvée...

Durant le temps « d'incubation » (2D6 jours), la victime sera en proie à d'horribles cauchemars et manifestera une peur irrationnelle des miroirs. Elle n'osera jamais prononcer (ou murmurer) le nom *Jabberwock*, de peur de précipiter l'apparition du monstre... Si, en revanche, on lui demande d'écrire, elle pourra (non sans crainte) s'exécuter – et si on lui montre alors une image du Jabberwock, elle sera absolument terrifiée et reconnaîtra *le monstre de ses cauchemars*... Il sera de toute façon trop tard pour empêcher le Jabberwock de se manifester... mais peut-être pas pour se souvenir de cette histoire d'épée vorpale...

Points Faibles

Comme l'indique lui-même Lewis Carroll dans son poème, la seule façon de vaincre le Jabberwock est de le terrasser avec une *épée vorpale*. Le problème, c'est que personne ne sait ce que c'est, une épée vorpale – même si, pour un jeune joueur de D&D, cela possède sans doute une forme de « réalité imaginaire ».

Et c'est là la clé. Tout perso (un gosse de 10 ans ou plus, avec de l'imagination et qui n'a pas – trop – peur des monstres) qui se trouve confronté à un Jabberwock et qui a lu le poème de Lewis Carroll (condition *sine qua non*) pourra tenter d'appeler à lui une *épée vorpale* – une arme surgie de son imagination mais capable de terrasser le monstre !

Il « suffira » ensuite de frapper le Jabberwock trois fois avec l'épée vorpale au cours de la scène (trois tests de Bagarre, sans se soucier des dommages) pour qu'il s'effondre et se décompose, devenant une flaque visqueuse et nauséabonde, avant de disparaître tout à fait.

Pour créer ainsi une épée vorpale, il faut faire un gros effort d'imagination, qui nécessite une dépense de 3 points d'Aventure – mais rien n'empêche deux voire trois persos de grouper leurs dépenses de points pour créer l'arme ! L'épée vorpale étant (bien sûr) une arme unique, il ne peut en exister qu'une seule à la fois – et elle cessera d'exister à la mort du Jabberwock, dont elle est indissociable.

Le Monstre du Bouquin

Féroce, Inceivable, Irréel, Terrifiant

Légende

Les livres peuvent être dangereux. Tout le monde sait ça : les amateurs d'HP Lovecraft (le *Necronomicon* rend fou !), mais aussi tous ceux qui pensent qu'on devrait interdire toutes ces histoires d'épouvante qui détraquent nos jeunes et leur inspirent des idées malsaines...

Cela dit, il n'existe aucune rumeur ou légende sur le Monstre du Bouquin. Et pour cause : tous ceux qui l'ont vu ont disparu. Pour toujours...

Réalité

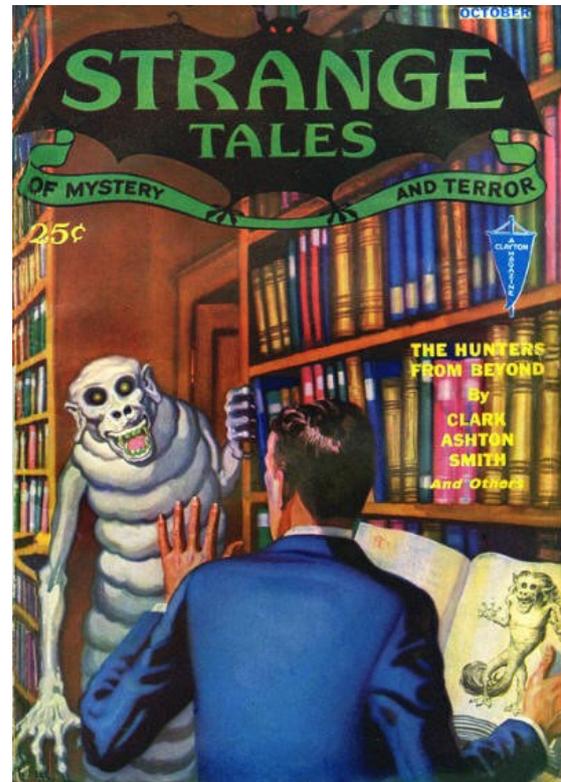
Tout commence avec un livre. Un livre *vraiment dangereux*. Son titre ? Il n'en a pas, alors nous l'appellerons « le Bouquin ». Il a l'aspect d'un vieux bouquin à la reliure de cuir, avec sur sa couverture brun-sombre un symbole argenté énigmatique en forme de point d'interrogation.

Autant dire qu'un gamin qui tomberait sur le Bouquin en faisant des recherches dans une bibliothèque ne résisterait pas à la tentation de l'ouvrir. Surtout s'il était en quête d'informations à propos de Trucs Trop Bizarres. La curiosité est peut-être un vilain défaut, mais elle est aussi une qualité indispensable quand on cherche à percer certains mystères...

Mais *pourquoi* un perso tomberait-il justement sur le Bouquin, *comme par hasard* ?

La Réalité est que le hasard n'a rien à voir là-dedans. La Réalité est que le Bouquin n'est pas vraiment un livre, au sens ordinaire du terme. La Réalité est que le Bouquin se téléporte de bibliothèque en bibliothèque, voyageant via le No Man's Land pour se rematérialiser, mine de rien, là où il sent la présence de nouvelles proies potentielles. Oui, le Bouquin peut *sentir votre curiosité*. En fait, le Bouquin et le Monstre ne font qu'un. Car bien évidemment, il y a un Monstre dans l'histoire.

Son apparence est aussi grotesque qu'horrible : humanoïde jusqu'à l'abdomen, vermiforme en-dessous, avec une tête simiesque grimaçante, un corps annelé et chitineux, de longs bras osseux aux mains griffues - le genre d'être de cauchemar qui n'existe *que dans les livres*...



Oui, vous avez deviné : voilà notre source d'inspiration !

Il y a une illustration du Monstre à l'intérieur du Bouquin. Si vous commencez à le feuilleter, vous tomberez fatalement dessus.

Pas la peine de refermer le livre. C'est trop tard. Dès lors que vous avez posé votre regard sur le dessin de Monstre, il apparaîtra pour de vrai, dans la minute qui suit, émergeant de derrière les rayonnages pour vous capturer.

Vous serez, bien entendu, le seul à le voir.

Et même si vous avez le temps de hurler, ça ne servira sans doute pas à grand-chose.

Car le Monstre disparaîtra. Et vous avec.

Vous vous retrouverez prisonnier à jamais du Bouquin, avec tous les autres. Il y a plusieurs pages exprès pour vous. Et, vous l'avez deviné, ce sont toutes les victimes capturées au fil des années qui permettent au Monstre et au Bouquin de continuer à exister... et d'attendre de nouveaux lecteurs !

Le Monstre du Bouquin en Jeu

Féroce : Le Monstre est doté de crocs et de griffes acérées. Ses attaques infligent des dommages *sérieux*, susceptibles de mettre une victime hors-jeu pour toute une scène... le temps de l'emporter dans le Bouquin !

Incredible : La créature semble invulnérable aux dommages physiques. Tous les dégâts qui pourraient lui être infligés sont automatiquement diminués de deux crans.

Irréel : Le Monstre du Bouquin ne peut être vu que par ceux qui ont posé les yeux sur l'illustration qui le représente. Il ne peut s'en prendre physiquement qu'à eux, n'existant pas *vraiment* pour les autres.

Terrifiant : Lorsque le Monstre surgit de derrière un rayonnage, ceux qui le voient sont figés par la terreur, à moins de pouvoir dépenser 1 point d'Aventure.

Origines

Le Bouquin a été créé dans les années 1920 par un sorcier de Nouvelle Angleterre, passé maître dans l'art de manipuler les énergies ténébreuses du No Man's Land. Sebastian Orne (c'était son nom) a fabriqué cet artefact comme un piège destiné à ses ennemis (de valeureux investigateurs qui le traquaient sans relâche...) ou peut-être à ses rivaux (il y avait pas mal d'adeptes de la Magie noire et du Savoir Interdit, à cette époque, en Nouvelle Angleterre). On ne le saura jamais vraiment car le Bouquin a très vite échappé au contrôle de son créateur, qui fut, vous l'avez deviné, la première victime du Monstre. L'image du visage terrifié de Sebastian Orne se trouve d'ailleurs quelque part dans les pages...

Signes

Le Bouquin laisse peu de traces. Il a tendance à disparaître dès qu'il a absorbé une nouvelle victime. Pas question de traîner sur le sol d'une bibliothèque, comme un indice abandonné.

Tout au plus les employés se souviendront-ils de cris terrifiés, juste avant l'inexplicable disparition de la proie désignée. Et, bien sûr, il y aura un espace vide dans les rayonnages... et

peut-être aussi, sur le sol, un ou deux objets perdus par la victime...

Cela dit, les persos pourront aussi repérer des signes avant-coureurs, grâce à leur Sixième Sens. Si un perso est sur le point d'ouvrir le Bouquin, il ressentira aussitôt une impression étrange, angoissante qui le poussera très probablement à tester son Sixième Sens. Si ce test est réussi, il sentira immédiatement que le Bouquin est dangereux, qu'il cache Quelque Chose de Terrible entre ses pages.

Si, malgré tout, le perso feuillette le livre, sa réussite en Sixième Sens lui permettra de tomber d'abord sur les pages représentant les visages terrifiés des victimes emprisonnées dans le livre – ce qui constituera un nouvel et dernier avertissement. S'il passe outre, il tombera fatalement sur la page du Monstre.

Pouvoir

Irruption

Ce Pouvoir est analogue à celui des Croque-Mitaines (voir TTB, p 63). Dans le cas du Monstre du Bouquin, il ne peut opérer que si quelqu'un vient de tomber sur la page représentant le Monstre, ce qui aura pour effet de déclencher l'apparition du Monstre dans la minute qui suit... Autrement dit, le Bouquin est la Porte à travers laquelle le Monstre passe dans notre réalité – et c'est l'image qui le représente qui tourne la clé dans la serrure...

Une fois que le Monstre est libéré, il s'en prendra physiquement à tous ceux qui sont capables de le voir (voir *Irréel*, ci-dessus). Dès lors qu'une victime aura été mise hors-jeu, il disparaîtra avec elle, l'emportant dans les pages du livre. Si la victime était seule, le Bouquin disparaît alors, réapparaissant ensuite un peu plus tard dans les rayonnages d'une autre bibliothèque, dans un autre endroit...

Si, en revanche, le Monstre est vu par plusieurs personnes à la fois (comme, par exemple, un groupe de persos ayant regardé la page fatidique en même temps), il souhaitera revenir pour s'en prendre à ces autres proies potentielles, à raison d'une pour chaque nouvelle intrusion. Dans de tels cas de figure, chaque Irruption aura lieu 1D6 heures après la précédente, *quel que soit l'endroit où se trouve la proie désignée*. Mais comme, pendant ce temps, le Bouquin reste dans notre réalité, il offre aux persos la seule chance de pouvoir vaincre le Monstre (voir page suivante).

ALERTE A L'ERRATUM ! Lors de la première publication de ce profil de créature, dans *Stranger Tales* n°6, le contenu de cette page (le Point Faible !) avait mystérieusement disparu, sans aucun doute dévoré par le Monstre du Bouquin lui-même...

Point Faible

Son lien avec le Bouquin constitue à la fois la grande force, la raison d'être et le point faible du Monstre ; on retrouve ici le lien unissant les Croque-Mitaines à leur *relique*.

Du coup, les persos songeront sans aucun doute à détruire le Livre... Le problème est que celui-ci est totalement indestructible : il ne brûle pas, même si on l'asperge d'essence avant... Il est impossible de le déchirer à mains nues et si on le passe dans une déchiqueteuse, celle-ci tombera en panne. Il est également *impossible* de déchirer ses pages une à une. Il va donc falloir se montrer plus malin – et agir vite, le Bouquin ne restant jamais plus de quelques heures dans la réalité (voir page précédente).

Un test réussi en Sixième Sens pourra révéler la seule solution possible : elle consiste à affronter *psychiquement* le Monstre, à travers l'illustration qui le représente, et avant que celui-ci ne se manifeste de nouveau dans notre réalité. Pour ce faire, ils devront ouvrir le livre à la bonne page et concentrer leurs volontés sur l'image du Monstre.

Leurs chances de vaincre le Monstre seront alors testées sur 1D6 ; elles sont égales au nombre de persos engagés dans ce combat psychique (soit 1 chance sur 6 s'il n'y a qu'un seul perso, 2 chances sur 6 s'ils sont deux et ainsi de suite).

En cas d'échec, le Bouquin aspirera aussitôt un des persos, sauf s'il est sauvé par la dépense d'un point d'Aventure.

S'ils n'ont pas tous été pris, les persos pourront de nouveau tenter leur chance, jusqu'à ce qu'ils soient tous capturés par le Bouquin (fin de l'histoire ?) ou que le test soit enfin réussi.

Si le Monstre est vaincu, le Livre disparaît et les dernières victimes absorbées se retrouveront de nouveau dans la réalité, saines et sauvées, avec l'impression de se réveiller d'un horrible cauchemar.

Seules les victimes avalées depuis la dernière matérialisation du Bouquin hors du No Man's Land peuvent ainsi être sauvées : pour les autres, c'est trop tard, le Monstre ayant déjà dévoré leurs vies et leurs âmes...

Le Bouquin ayant été créé par Magie, on peut fort bien imaginer qu'il existe un rituel de Magie protectrice pouvant augmenter de façon significative les chances de vaincre le Monstre (en utilisant, par exemple, la règle sur les *avantages* donnée dans ST n°4).

Enfin, si tous les persos ont été pris par le Monstre ou happés par le Bouquin, le MJ pourra leur donner une ultime chance de s'échapper, à l'issue d'une aventure bien terrifiante située dans la fausse réalité du Monstre. Une réalité qui ressemble, évidemment, à une bibliothèque labyrinthique... mais ceci est une autre histoire !

Oncle Sinister

Féroce, Inceivable, Rusé, Terrifiant

Légende

Qui, aujourd'hui, se souvient d'Oncle Sinister ? Presque personne, en fait – à part quelques nostalgiques des comics d'horreur des années 50... Des gens qui avaient une douzaine d'années en 1954 – c'est-à-dire, si vous jouez dans les années 80, des gens de la génération des parents des persos... Ou encore n'importe quel jeune gosse américain des années 80 connaisseur de comics vintage...

En 1954 parurent les quatre numéros d'un comic book horrifique appelé *Sinister Stories*, de la même veine que le mythique *Tales from the Crypt* d'EC Comics – avant que, sur la lancée du tristement célèbre ouvrage *Seduction of the Innocent*, la censure ne s'abatte sur les comics d'épouvante et n'impose la fameuse Comics Code Authority, rendant impossible la publication de BD jugées trop violentes, trop effrayantes ou ne correspondant pas à la morale WASP de l'époque du maccarthysme.

Mais contrairement à ce que l'on raconte parfois dans les conventions d'amateurs de comics, *Sinister Stories* ne cessa pas de paraître à cause de la censure gouvernementale, mais parce que les ventes ne suivaient pas – et il faut dire que les histoires étaient vraiment de moins bonne qualité que celles de *Tales from the Crypt*. Pour beaucoup de lecteurs, d'ailleurs, *Sinister Stories*, publié par une obscure maison d'édition new-yorkaise (Walton & Wither) n'était qu'une pâle copie du titre-phare d'EC Comics...

Comme dans *Tales from the Crypt* et d'autres titres du même style (les magazines *Creepy* et *Eerie* de Warren Publishing, qui virent le jour dans les années 60), les histoires publiées dans *Sinister Stories* avaient un narrateur chargé de s'adresser au lecteur en première et dernière case de chaque récit – avec, à chaque fois, une bonne dose de sarcasme macabre.

Et pour de mystérieuses raisons, le narrateur « maison » de *Sinister Stories* eut un impact beaucoup plus profond sur les lecteurs que la Sorcière, le Gardien de la Crypte, Oncle Creepy ou Cousin Eerie... Baptisé « Oncle Sinister », ce croque-mort cadavérique doté d'un effrayant rictus sardonique hanta les cauchemars de toute une génération. Et pour cause : en réalité, Oncle Sinister venait du No Man's Land...



Welcome, dear reader, to my new little nightmare...

Réalité

Oncle Sinister est un parfait exemple de Croque-Mitaine (voir règles de TTB, p 62) – et plus précisément de Croque-Mitaine opérant dans les rêves (TTB, p 65). Il possède donc tous les traits et les pouvoirs de ces créatures et seules ses caractéristiques spéciales seront détaillées dans la présente description.

Oncle Sinister en jeu

Féroce : Oncle Sinister peut attaquer jusqu'à deux victimes à la fois avec ses grands ongles griffus, leur infligeant des dommages sérieux. Une fois qu'il les a mis hors-jeu, il les emporte « de l'autre côté », où ils disparaissent à jamais.

Inceivable : Oncle Sinister diminue de 2 degrés tous les dommages subis.

Rusé : Oncle Sinister est malin, très malin. Pour certains, il est même le mal incarné...

Terrifiant : Ceux qui font face à Oncle Sinister dans leurs cauchemars doivent dépenser 1 point d'Aventure pour surmonter leur terreur et être en mesure d'agir.

Origine

Tout commença quand Larry Keller, un des dessinateurs de *Sinister Stories*, fut chargé par son éditeur d'imaginer un narrateur récurrent pour la publication : « *OK, Steve, voilà le topo : tu nous trouves un personnage du genre de la Sorcière ou du Gardien de la Crypte de chez EC, tu vois le style ? À la fois effrayant et marrant... Hein ? La deadline ? Ah, c'est pour après-demain ! Tout le monde compte sur toi, Larry ! On va les enfoncer, ces prétentieux de chez EC ! Allez, je te laisse bosser !* »

Mais malgré ses efforts, Larry s'avéra incapable de trouver une idée de personnage « *à la fois effrayant et marrant* » mais aussi un tant soit peu original : à chaque nouvelle idée, il avait l'impression de retomber sur ce fichu Gardien de la Crypte ou cette maudite sorcière. La veille de sa deadline, il finit par s'endormir à sa table de dessin, épuisé et à bout de nerfs... À son réveil, le lendemain, il trouva le premier portrait d'Oncle Sinister, qu'il n'avait pourtant aucun souvenir d'avoir dessiné – pourtant, c'était bien son style et même sa signature... Il se rappela simplement avoir fait un mauvais rêve... Avait-il dessiné dans un état second ? Allez savoir ! Une chose était sûre : il *tenait* son personnage. Et réciproquement.

Chez Walton & Wither, tout le monde adora Oncle Sinister – et le personnage devint vite extrêmement populaire auprès des lecteurs, certains demandant même qu'on le mette en vedette dans ses propres histoires macabres, au lieu de l'employer comme simple narrateur...

Bientôt, le personnage d'Oncle Sinister devint une véritable obsession pour certains des lecteurs les plus enthousiastes... mais nombre d'entre eux ne tardèrent pas à s'évanouir de la surface de la Terre, sans que jamais personne ne fasse le lien entre leur passion pour *Sinister Stories* et leur inexplicable disparition. Peu à peu, au fur et à mesure qu'Oncle Sinister faisait de nouvelles victimes, le lectorat du titre-phare de W&W allait en diminuant : plus les lecteurs semblaient fans, moins ils étaient nombreux... jusqu'à ce que, faute d'un succès commercial suffisant, *Sinister Stories* ne cesse de paraître, après quatre numéros devenus mythiques.

Quant à Larry Keller, il se suicida peu de temps après. Très déprimé, il semblait avoir perdu la capacité de dessiner. Personne ne comprit d'ailleurs ce qu'était supposé représenter le croquis informe qui accompagnait l'unique mot de sa lettre de suicide : SORRY.

Signes

Oncle Sinister se manifeste d'abord à travers les dessins qui le représentent dans les quatre numéros de *Sinister Stories*. Seulement connus des initiés et des nostalgiques, ces comics, véritables collectors, sont toutefois très rares.

Mais que se passerait-il si un nouvel éditeur s'apercevait que le titre *Sinister Stories* et son personnage-narrateur Oncle Sinister sont libres de droits (W&W ayant coulé à la fin des années 50) ? N'y aurait-il pas là une belle occasion de relancer un titre de comics horrifique pour toute une nouvelle génération de lecteurs ? Et quelque part, Oncle Sinister *a envie* de revenir.

Pouvoir

Irruption

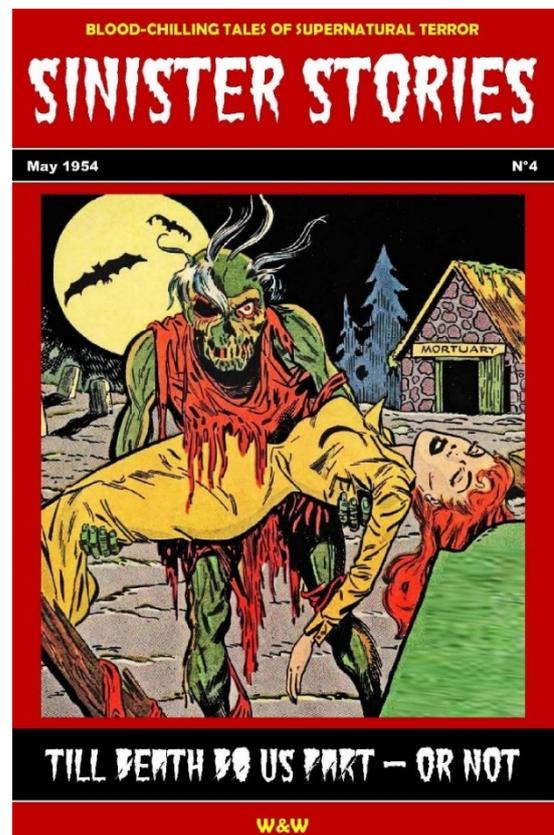
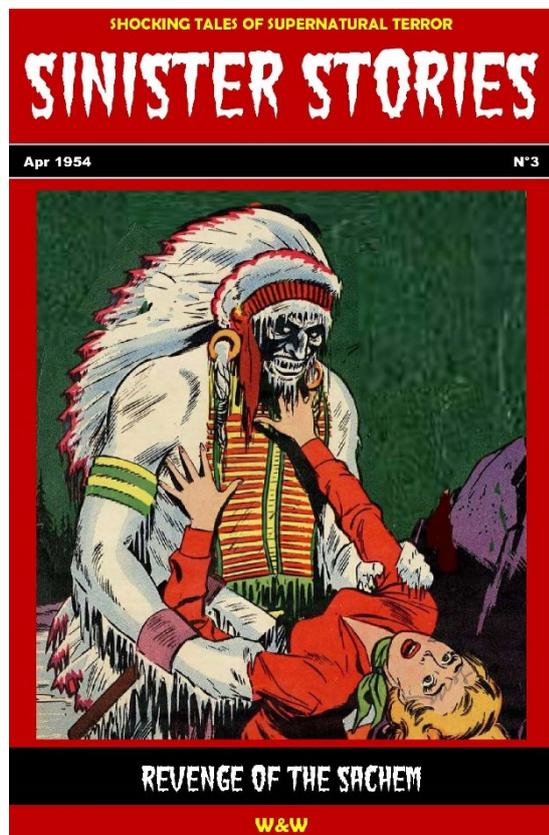
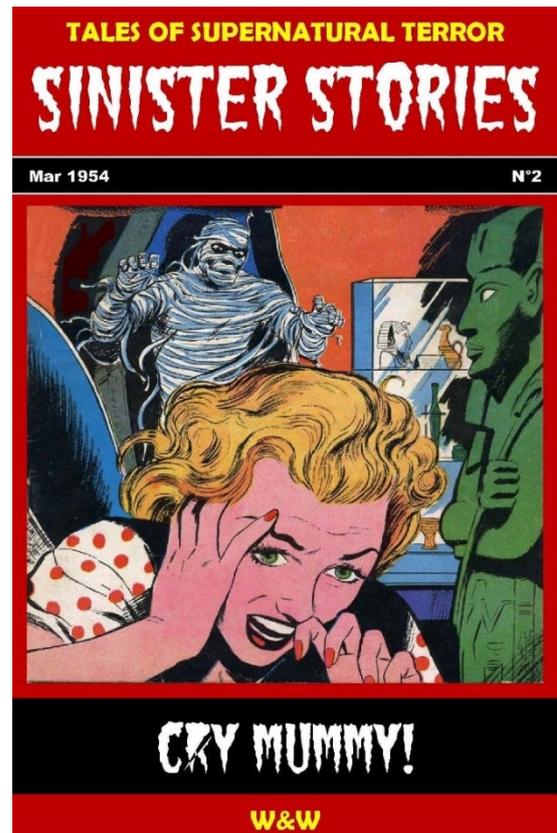
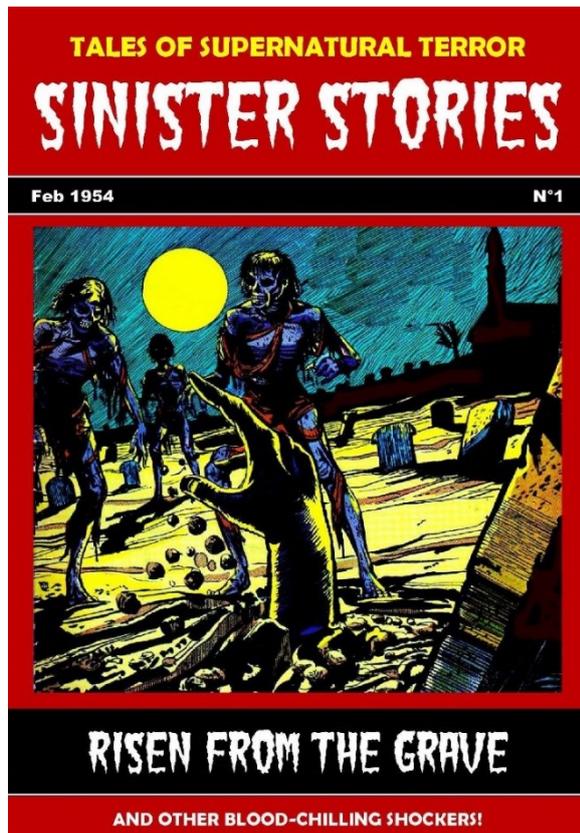
Oncle Sinister se manifeste dans les rêves de ses victimes. Toute personne ayant lu au moins une de ses histoires est susceptible de rêver de lui. Chaque fois qu'un perso lit un des quatre numéros de *Sinister Stories*, on lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de numéros déjà lus (un, deux, trois ou quatre), le perso rêvera d'Oncle Sinister la nuit suivante...

Si plusieurs persos sont concernés, leurs rêves pourront être individuels ou partagés, au choix du MJ. Lorsque l'Oncle Sinister s'en prend à une victime pour la terroriser et la tuer en rêve, il se montre assez bavard (c'est un narrateur, après tout) et commence toujours par sa formule consacrée : « *Bienvenue, cher lecteur, dans mon nouveau petit cauchemar...* »

Pour le reste, voir les règles de TTB, p 63.

Point Faible

Comme tout Croque-Mitaine, Oncle Sinister possède un lien vital avec un objet unique (voir règles de TTB, p 64). Dans son cas, il s'agit du premier dessin le représentant – le portrait original que Larry Keller dessina sans en garder le moindre souvenir... Cette œuvre se trouve dans la collection d'un connaisseur de comics d'horreur, parmi tout un tas d'autres trésors. La localiser afin de la détruire ne sera pas une mince affaire... mais pourrait donner lieu à une intéressante (en)quête, sur fond de conventions de comics (beaucoup plus confidentielles et artisanales que les Comics Con d'aujourd'hui) et de rencontres avec des collectionneurs...



Les couvertures des quatre numéros mythiques de **SINISTER STORIES** (1954) : toute une époque...

III. CREATURES MYTHIQUES

Les monstres qui suivent sont (parfois très) librement inspirés de créatures légendaires, issues du folklore britannique, amérindien ou encore asiatique...

LE CORNU p 35

JENNY DENTS VERTES p 37

LE MOHARAHANI p 40

YUREI p 42

Le Cornu

Terrifiant, Féroce, Incevable, Super-Fort



Meet the Horned One...

Légende

Le Cornu est un esprit de la nature sauvage, lié au Dieu Cornu des anciens druides. Incarnation de l'aspect le plus sombre et le plus destructeur de la terre, il rôde dans les forêts les plus profondes de Grande-Bretagne depuis des temps immémoriaux, à la recherche de proies à dévorer ou à capturer (selon les récits), avec, dit-on, une prédilection pour les jeunes gens imprudents et les promeneurs égarés...

Il tire son nom de ses grandes cornes – qui ont souvent la forme de bois de cerf. Selon les régions, le Cornu porte différents noms et est associé à différents récits.

Pour certains, il est le Diable en personne ; pour d'autres, il est en fait Gwynn ap Nudd, le sombre souverain de l'Autre Monde gallois ; pour d'autres encore, le Cornu est Herne le Chasseur, le meneur de la Meute Sauvage qui parcourt le ciel en quête d'âmes, lorsque la tempête fait rage...

Réalité & Origine

Le Cornu a l'aspect d'une effrayante créature humanoïde à la tête ornée d'énormes bois de cerf ou à des branches d'arbres tordues, aux mains griffues et à la peau semblable à l'écorce

d'un vieil arbre – avec, parfois, quelques rameaux et branchages émergeant de son épiderme. Sa taille, sans les bois, est d'environ 2,10 mètres (soit 7 pieds, pour les Anglais).

Le Cornu n'est pas un être unique, mais un type de créature cauchemardesque issue du No Man's Land. Façonné par les croyances et le folklore des Iles Britanniques, il apparaît le plus souvent dans notre réalité lorsqu'il y est appelé par un ou plusieurs *druides noirs*, mortels mal intentionnés détenteurs d'un savoir oublié...

Soumis au pouvoir de son ou de ses maîtres, le Cornu peut alors être utilisé pour garder un lieu secret ou pour traquer un ennemi afin de le mettre en pièces... Mais parfois, le Cornu échappe au contrôle de ceux qui l'ont invoqué, devenant une menace que nul ne peut maîtriser. Il a alors tendance à s'en prendre directement aux mortels l'ayant appelé dans notre réalité, avant de se mettre en chasse d'autres proies animales ou (de préférence) humaines afin d'assouvir sa faim dévorante...

Le Cornu en jeu

Terrifiant : Face à un tel monstre, les persos prendront instinctivement la fuite, sauf s'ils dépensent 1 point d'Aventure pour surmonter leur terreur.

Féroce : La sauvagerie et les griffes du Cornu lui permettent d'attaquer deux persos en même temps – et comme il est Super-Fort, de leur infliger des dommages *graves*. Une fois sa victime mise hors de combat, le Cornu l'emporte généralement au plus profond des bois pour la démembrer et la dévorer tranquillement...

Incevable : Tous les dommages reçus par le Cornu sont diminués de deux crans, ce qui le rend à peu près invulnérable à toutes les formes de dégâts physiques... à l'exclusion du feu (voir *Point Faible*).

Super-Fort : La force surhumaine du Cornu lui permet d'infliger des dommages graves en combat, mais aussi d'enfoncer des portes, de retourner des voitures etc.

Signes

Cadavres démembrés, carcasses de bétail mutilées, arbres brisés, empreintes de pas monstrueuses, les indices de la présence d'un Cornu sont légion... mais les autorités locales préfèrent souvent ignorer voire étouffer de tels signes, afin de ne pas « causer de psychose dans le public ». Du reste, le Cornu préfère rôder dans les lieux les plus sauvages et les plus reculés, cachant ainsi sa présence à la plupart des humains – une présence qui, en termes physiques, s'accompagne d'une forte odeur de végétation pourrie... mais si vous pouvez sentir l'odeur du Cornu, c'est qu'il est déjà trop tard. Attention ! Le voilà !

Déraciner le Cornu ?

S'il semble a priori indissociable du folklore des Iles Britanniques, le Cornu est en réalité assez facile à relocaliser en Amérique, en le rapprochant du Wendigo, créature issue de légendes amérindiennes et déjà évoquée dans la description du Loup-Garou dans les règles de base de TTB (p 82). Certaines représentations de cet esprit sauvage et malfaisant le montrent en effet doté, lui aussi, de cornes rappelant les bois d'un cervidé...

Pouvoir

Dissimulation

En dépit de sa stature massive, le Cornu est doté d'une capacité de camouflage naturel phénoménale, tant qu'il demeure dans un milieu sauvage (qu'il ne quittera a priori jamais). En termes de jeu, un Cornu caché dans une forêt, même s'il est tout près des persos, ne peut être détecté que par un test d'Observation – ou par un test de Sixième Sens, auquel cas l'odeur de végétation décomposée du Cornu le trahira. Rappelons que ces tests de détection n'ont rien d'automatique et doivent refléter une intention délibérée du perso concerné.



Jouons ensemble : peux-tu repérer le Cornu ?

Point Faible

En dépit de son côté Increvable, le Cornu est très vulnérable au feu - autant qu'un vieil arbre mort. Un Cornu qui s'embrase sera détruit en quelques secondes – mais il va de soi qu'il n'est guère aisé d'enflammer une telle créature dans le feu de l'action : ceci exigera un test de Dextérité, qui ne pourra être tenté qu'à la fin d'un tour de combat (après le test de Rapidité destiné à éviter les attaques du monstre). En outre, si le test est manqué, l'arme inflammable (allumette, chiffon enflammé etc.) sera perdue !

Jenny Dents-Vertes

Féroce, Coriace, Terrifiante

Légende

Jenny Dents-Vertes (Jenny Greenteeth, en version originale) est une créature malfaisante issue du folklore britannique – mais dont la notoriété s'est étendue à l'ensemble du monde anglo-saxon. Elle peut d'ailleurs être connue sous d'autres noms, comme Peg Powler ou Nelly Longs-Bras...

Très laide, dotée de longs cheveux filasse, d'une peau verdâtre, de mains griffues et de dents pointues, Jenny Greenteeth se manifeste dans les rivières, les lacs et les étangs... Elle jaillit soudain de l'eau pour se saisir de ses proies et les emporter sous la surface où elle les noie avant de les dévorer... Ses victimes de prédilection sont, bien entendu, les enfants imprudents – mais aussi (assez étrangement) les vieilles personnes solitaires.

Bien sûr, les adultes raisonnables savent bien qu'il s'agit là d'un conte pour enfant, inventé pour inciter ces jeunes garnements à se tenir éloignés des plans d'eaux non-surveillés. Un monstre éducatif, en quelque sorte, comme le grand méchant loup ou la sorcière mangeuse d'enfants d'Hansel et Gretel...

De leur côté, les érudits ne manqueront pas de rapprocher Jenny d'autres créatures similaires issues de diverses traditions, comme par exemple les Rusalka des légendes slaves, voire de la terrible mère de Grendel, présentée comme une « *water-witch* » dans *Beowulf*.

Notons enfin que Jenny Greenteeth est aussi la source d'inspiration du personnage de Meg Mucklebones dans le film *Legend* de Ridley Scott (1985) – un film que tout perso de TTB opérant après 1985 aura de bonnes chances d'avoir vu...

Réalité

Jenny Dents-Vertes existe. Justement parce que certains enfants croient (ou ont cru) en elle (voir *Origines*). Elle peut se manifester dans n'importe quel point d'eau (lac, étang, coin de rivière isolé...) situé à proximité d'une brèche reliant notre réalité au No Man's Land...



Jenny n'est d'ailleurs pas limitée à ce seul point d'eau, puisqu'elle peut se déplacer à sa guise d'un point d'eau à un autre, à travers le No Man's Land, exactement comme si ces divers points d'eau formaient les entrées et les sorties de quelque mystérieux réseau de téléportation. Son pouvoir de nuisance n'est donc pas limité à un seul lieu. C'est par ces points d'eau que Jenny Dents-Vertes fait irruption dans notre réalité, avant d'emporter ses victimes sous l'eau, de les noyer et finalement de les dévorer dans les profondeurs du No Man's Land, en version subaquatique.

Origines

Comme sa Légende et sa Réalité peuvent le laisser supposer, l'horrible Jenny Dents-Vertes appartient à la hideuse famille des Croque-Mitaines (voir TTB, p 62). Selon un processus classique de création psychomorphique, les cauchemars que sa Légende a créés chez plusieurs générations d'enfants ont fini par s'agréger dans le No Man's Land, jusqu'à ce que le mythe devienne réalité...

Et comme la plupart des Croque-Mitaines, Jenny des caractéristiques qui lui sont propres à commencer par son lien avec l'eau...

Jenny Dents-Vertes en jeu

Terrifiant : Ce trait se manifeste lorsque Jenny Dents-Vertes jaillit de l'eau pour s'emparer de sa proie. La surprise et le choc sont tels que la victime et tous les témoins de la scène sont figés sur place et incapables d'agir, sauf s'ils dépensent 1 point d'Aventure. Ce n'est qu'en dépensant ce point que la proie de Jenny aura une chance de lui échapper (voir *Submersion*). Notons enfin qu'un perso qui a réussi à surmonter sa terreur face à Jenny n'aura plus besoin de dépenser de point lors d'une prochaine confrontation, sauf s'il est la victime désignée.

Féroce : Jenny Dents-Vertes pourrait infliger des *dommages sérieux* avec ses griffes mais n'en a généralement pas besoin, sa méthode préférée étant de saisir sa victime pour la noyer (voir son pouvoir de *Submersion*, décrit ci-après).

Coriace : Jenny Dents-Vertes réduit d'un cran tous les dommages physiques qu'elle reçoit. Plus précisément, il faudra lui infliger des dommages au moins *graves* (réduits à *sérieux*, donc) pour l'obliger à lâcher sa proie et à se retirer sous les eaux pour le reste de la scène en cours. Le problème est qu'on n'a très rarement le temps de s'en prendre à elle, à cause (là encore) de son pouvoir de *Submersion*...

Signes

Les apparitions de Jenny Dents-Vertes suivent toujours la mort tragique d'un enfant par noyade. Ce premier décès, accidentel, n'est PAS provoqué par la créature elle-même – et peut donc survenir, par exemple, dans un environnement domestique (baignoire) ou public (piscine)...mais il agit comme un catalyseur inconscient au sein de la psyché collective de la communauté frappée par ce drame : d'une façon ou d'une autre, ce sont les échos de ce deuil et les peurs qu'il réveille, qui vont faire *remonter à la surface* la figure de Jenny Dents Vertes, le plus souvent sans que quiconque en ait véritablement conscience.

Sur un plan psychologique, Jenny incarne donc véritablement ce *spectre de la noyade* qui hante (avec d'autres peurs d'accidents tragiques) les esprits des parents anxieux et, parfois, les terreurs nocturnes des plus petits...

A partir du moment où Jenny Dents-Vertes se manifeste, il lui faudra TROIS VICTIMES avant qu'elle consente à disparaître de nouveau dans les tréfonds du No Man's Land – jusqu'au prochain accident tragique - à moins, bien sûr, qu'une poignée de courageux gamins ne parvienne à la mettre en échec... mais autant le dire tout de suite, Jenny Dents-Vertes n'abandonne pas facilement...

Notons enfin que les victimes de Jenny Dents-Vertes ne sont pas toujours des enfants (même s'ils constituent des proies faciles) : personnes âgées, promeneurs égarés ou vagabonds dont personne (?) ne remarquera la disparition feront tout aussi bien l'affaire !

Pouvoirs

Irruption

Ce pouvoir, typique des Croque-Mitaines, est décrit en détail dans les règles de base de TTB (p 63). Dans le cas de Jenny Dents-Vertes, ses points de passage sont les points d'eau solitaires (voir ci-dessus) – dont elle a tendance à jaillir dès lors qu'une victime adéquate s'approche un peu trop près du bord.

Submersion

Lorsque Jenny Dents-Vertes jaillit de l'eau pour empoigner sa victime, elle suscite la Terreur (voir encadré ci-dessus), frappant de stupeur et d'impuissance tous ceux qui assistent à la scène. Seule une victime ayant dépensé 1 point d'Aventure pour surmonter sa terreur aura alors la possibilité de se débattre pour échapper à l'étreinte de Jenny : ceci demandera un test de Bagarre (pour se dégager), suivi d'un test de Rapidité (pour s'éloigner au plus vite du bord de l'eau). Dans les deux cas, un échec pourra être rattrapé par une dépense de points d'Aventure, selon les règles habituelles.

Une rencontre avec la terrifiante Jenny peut donc faire perdre au malheureux élu jusqu'à 3 points d'Aventure – ce qui reflète le caractère traumatisant de l'expérience. Et comme il est très difficile de regagner des points d'Aventure en cours de jeu, un perso qui parvient à échapper à Jenny aura tout intérêt à se tenir éloigné de tout plan d'eau jusqu'à nouvel ordre : la prochaine fois, elle ne le ratera pas...

Si le test de Bagarre est manqué et ne peut être rattrapé, la victime est emportée par Jenny sous la surface et meurt rapidement de noyade : son corps ne sera jamais retrouvé...

Si le test de Bagarre est réussi mais que le test de Rapidité est manqué sans pouvoir être rattrapé, la victime subira le même sort... En d'autres termes, seul un perso ayant réussi les deux tests (Bagarre et Rapidité) pourra survivre à sa rencontre avec Jenny...

Si les autres persos sont témoins de la scène et ont réussi à surmonter leur terreur (voir ci-dessus), ils pourront aider leur camarade à lutter contre Jenny – en utilisant leurs propres points d'Aventure pour *rattraper le coup*, selon la règle du *Tous Pour Un* (voir TTB, p 23).

Enfin, un perso muni d'une arme adéquate (objet contondant etc.) pourra également tenter de frapper Jenny Dents-Vertes (test de Bagarre) – mais il n'aura le temps de tenter le coup qu'une seule fois avant que Jenny ne disparaisse sous les eaux (avec ou sans sa proie). Il faudra lui infliger des dommages *graves* (réduits à *sérieux* par son côté Coriace) pour lui faire lâcher prise et la faire disparaître jusqu'à la fin de la scène en cours. Si les dommages sont théoriquement « *mortels* », ils pourront empêcher Jenny de se manifester de nouveau – au moins pour quelques années...

Points Faibles

Comme l'indique leur description dans les règles de base, les Croque-Mitaines possèdent tous un point faible spécifique, généralement lié à une « relique », un objet intimement lié à leur genèse psychomorphique et dont la destruction entraîne le plus souvent leur disparition permanente (ou non). Dans le cas de Jenny Dents-Vertes, les choses ne sont pas aussi simples, sa genèse n'ayant aucun lien avec une histoire spécifique survenue dans notre réalité (comme c'est le cas, par exemple, du Décharné – voir p 66 des règles de base).

En théorie, la seule façon de véritablement « vaincre » Jenny Dents-Vertes est de lui infliger des dommages censément mortels (voir ci-dessus) - ce qui est plus facile à dire qu'à faire, surtout pour des gosses armés de lance-pierres ou, au mieux, de battes de base-ball... Même une arme à feu ne permettra pas, dans la plupart des cas, de la « tuer », même temporairement.

De toute façon, dans un jeu comme TTB, la violence n'est pas la meilleure façon de régler les choses et il existe bel et bien une autre façon de renvoyer Jenny Dents-Vertes aux abysses verdâtres dont elle est issue, avant qu'elle n'ait pu faire son quota de trois victimes : voir l'encadré ci-dessous.

Coup de Filet !

Il est possible de « battre » Jenny Dents Vertes en la capturant avec un **filet de pêche** (un stratagème qu'aucune légende ne suggère et que les persos devront donc trouver eux-mêmes).

Pour ce faire, le lanceur du filet devra réussir un test de Rapidité suivi d'un test de Dextérité lors de la prochaine apparition de Jenny Dents Vertes; si les deux tests ont été réussis (ou rattrapés par la dépense de points d'Aventure), la monstrueuse créature se trouvera empêtrée dans le filet.

Elle parviendra toutefois forcément à s'en échapper avant que l'on ait une chance de la ramener sur la terre ferme – mais ne pourra y parvenir qu'en se téléportant vers son entremonde subaquatique. Jenny Dents Vertes semblera alors disparaître, furieuse et déchaînée – mais évitera désormais de se manifester dans les parages...

Pour miraculeuse qu'elle soit, cette méthode comporte deux difficultés de timing.

La première difficulté tient au fait que les apparitions de Jenny sont, a priori, impossibles à prévoir. Pour que le piège ait une chance d'opérer, il faudrait donc se tenir à l'affût, avec le filet de pêche, prêt à intervenir au moment crucial – mais si, en tant que MJ, vous avez décidé de limiter les apparitions de Jenny à un seul point d'eau, cela n'est pas totalement infaisable.

Le second problème tient à l'exécution en elle-même. Pour que le piège fonctionne, le filet ne devra être lancé sur Jenny que si sa proie a réussi à lui échapper ; si elle l'étreint toujours, elle l'emportera avec elle lorsqu'elle disparaîtra du filet et on ne reverra jamais la malheureuse victime...

Le Moharahani

Terrifiant, Féroce, Inceivable



Légende

L'existence du Moharahani fait partie des nombreuses légendes wabashanee. Selon les descendants de cette tribu, qui occupait la région avant l'arrivée de l'homme blanc et la fondation de Whitby, ce monstre fut appelé il y a bien longtemps par un sorcier désireux de donner à sa tribu l'arme qui lui permettrait de vaincre la tribu des Irishayas, les ennemis traditionnels des Wabashanee.

Venu du monde des esprits, le Moharahani remplit plus que la mission pour laquelle il avait été convoqué. Après avoir anéanti les Irishaya, dont nulle mémoire ne se souvient, la créature commença à s'en prendre à toute forme de vie aux alentours. Après l'euphorie de la victoire, vint le temps de la terreur.

Les sages wabashanee implorèrent le sorcier de renvoyer le Moharahani dans son monde d'origine. Mais, dépassé par sa création, le sorcier s'avéra incapable de chasser la créature qu'il avait fait venir sur terre. Après des lunes consacrées à l'étude du monstre, qui sévissait toujours dans la région, il mit au point un rituel complexe qui, à défaut de l'expulser définitivement, le condamna à la réclusion. En priant pour que personne ne vienne l'éveiller, il enferma le Moharahani sous terre.

Réalité

Pour une fois, la légende est proche de la réalité historique, à ceci près que le terrible Moharahani vient en réalité de ce que nous appelons le No Man's Land. Lors de la guerre qui opposa, au XIX^{ème} siècle, les tribus Irishaya et Wabashanee, un sorcier dont le nom est désormais oublié réussit à faire entrer dans notre monde un monstre cauchemardesque venu de cette dimension ténébreuse. On ignore comment il s'y prit pour le convoquer et pour s'en faire obéir, mais le Moharahani, une fois appelé, anéantit totalement les Irishayas.

Malheureusement, lorsqu'il fallut renvoyer le monstre dans son monde d'origine, le sorcier n'avait plus aucun ascendant sur lui. Tandis que le monstre répandait la destruction autour de lui, le sorcier mit au point un rituel destiné à l'emprisonner, à défaut de pouvoir le chasser définitivement. La suite est connue, hélas (voir le scénario *Making plans for Nigel*, dans ST 1) : à deux reprises, la prison du Moharahani fut ouverte, permettant à la créature de reprendre son œuvre de mort. Il est probable que, tôt ou tard, le Moharahani ressurgira de nouveau...

Le Moharahani a la capacité d'attirer ses proies, qui perdent tout entendement et vont à lui, comme hypnotisées. Ensuite, le monstre peut aspirer leur énergie vitale, jusqu'à les tuer ou les laisser mourir, dans son antre. Animé par une conscience particulièrement maligne, le Moharahani peut « stocker » ses victimes dans son repaire, plus mortes que vives, afin de lui servir de réserve d'énergie. Conscient de sa condition de captif, le Moharahani essaie d'accumuler autant de victimes que possible pour, quand il aura recouvré suffisamment de pouvoir, faire autant de ravages que possible, une fois sorti de sa réclusion.

Physiquement, le Moharahani ressemble à une monstrueuse chenille d'environ 2 mètres de long, dotée de multiples pattes tordues, aux articulations improbables. Son corps, recouvert de chitine luisante est terminé par ce qui ressemble à une bouche pourvue de dizaines de dents tranchantes, qu'il utilise pour mordre ses victimes avant de commencer sa succion énergétique. Dépourvu d'yeux, le Moharahani peut déployer le haut de son corps pour explorer l'espace devant lui, en produisant d'étranges sons de succion peu ragoutants...

Origines

Le Moharahani est une pure création du No Man's land, sans doute imparfaite mais redoutable. Tout porte à croire qu'il a franchi la limite entre notre monde et le sien presque « accidentellement », n'ayant pas encore acquis la puissance à laquelle il aspire.

On n'ose imaginer quelle serait sa capacité maléfique s'il avait pu encore grandir dans le No man's land avant d'arriver sur Terre.

Signes

Des disparitions inexplicables, si elles peuvent être le fait du Moharahani, ne suffisent pas à l'accuser. Son antre, qui est aussi sa prison sur Terre, est reconnaissable (en plus de la présence, parfois à peine perceptible, de la créature elle-même) à la présence de ses anciennes victimes, stockées là dans des sortes de cocons que le Moharahani crée en les enveloppant dans un mucus brun qu'il sécrète.

Pouvoirs

Attraction

Le Moharahani peut exercer un attrait sur une proie et guider ses pas jusqu'à lui. A moins de réussir un test de karma (ou de dépenser un point d'Aventure), la proie du monstre est irrésistiblement attirée par lui et se dirige vers lui, plongée dans une transe quasi-hypnotique. Il est possible de faire reprendre ses esprits à une victime en dépensant un point d'Aventure pour elle. La créature peut exercer ce pouvoir sur des cibles très éloignées de son antre, mais ne peut l'utiliser qu'une fois par scène.

Dissimulation

Le Moharahani peut également influencer la perception de ceux qui passent près de lui pour se masquer à leur vue. C'est ainsi que l'entrée de son repaire n'est pas repérée par ceux qui passent à proximité (notamment lors de la battue). Seuls ceux qui réussissent un test de Sixième Sens passent outre cette altération de leur perception. Le monstre utilise cette capacité pour ne pas être vu, même à quelques mètres de distance. Ce pouvoir peut être utilisé à volonté par la créature.

Le Moharahani en jeu

Terrifiant : Face à un tel monstre, les persos prendront instinctivement la fuite, sauf s'ils dépensent 1 point d'Aventure pour surmonter leur terreur.

Féroce : Le Moharahani est doté de dents acérées et d'un corps très souple ; il peut attaquer deux adversaires par tour en leur infligeant des *dommages sérieux*, sauf s'ils réussissent un test de Rapidité.

Incrévable : L'épaisseur de la peau du Moharahani et sa constitution surnaturelle permettent à la créature de réduire tous les dommages reçus de deux crans.

Aspiration

Après avoir exercé son pouvoir d'Attraction, le Moharahani peut s'attaquer à l'énergie de sa victime, une fois que celle-ci est à portée de lui. Il inflige tout d'abord des dommages légers (hors-jeu pour un tour), puis sérieux (hors-jeu pour une scène), graves (hors-jeu pour tout un scénario) et finalement mortels, sauf si un perso parvient à rompre le lien entre le Moharahani et sa victime, en dépensant un point d'Aventure.

Points Faibles

La seule façon de vaincre le Moharahani, à défaut de pouvoir le renvoyer dans son plan d'origine, est de l'entraver, selon le rituel jadis mis au point par le sorcier wabashanee.

Yūrei

Terrifiant, Immatériel, Rusé



Un Yūrei, en version traditionnelle (années 1700)

Légende

Dans la culture japonaise, le terme *Yūrei* désigne les fantômes, les âmes tourmentées (et souvent malfaisantes) des morts, souvent représentées par des femmes dépourvues de pieds ou dont la longue chevelure cache un terrifiant visage... Mais il existe évidemment des Yūrei masculins.

Sur le fond comme sur la forme, les histoires traditionnelles les mettant en scène ne diffèrent pas fondamentalement de leurs équivalents occidentaux, usant des mêmes thèmes et ressorts dramatiques ; on peut même observer certains parallèles étonnants entre les *ghost stories* britanniques et les *kwaidan* nippons.

Dans le monde occidental, les « fantômes japonais » ont été largement popularisés dans les années 1990 et 2000 par des films d'horreur comme le film *Ring / Ringu* (avec ses suites,

remakes et suites de remakes...) ou *The Grudge* et les Yūrei font désormais partie de la culture geek mondiale, au même titre que les Kitsune, femmes-renards...

Bien avant cette époque, l'auteur américain Lafcadio Hearn (connu au Japon sous le nom de Koizumi Yakumo) s'était déjà intéressé à ces histoires, dont il publia un recueil (*Kwaidan : Stories and Studies of Strange Things*) qui connut un certain succès au début du vingtième siècle et dont plusieurs récits furent adaptés au cinéma en 1965 sous le titre *Kwaidan* (Prix spécial du Jury au Festival de Cannes).

Réalité

Les Yūrei correspondent à ce que le livre de base de *Trucs Trop Bizarres* présente sous l'appellation générique d'Esprit Maléfique (voir p 73 des règles de TTB). Ils sont examinés ici de plus près en tant que parfaits exemples de la façon dont les entités issues du No Man's Land adaptent leurs incarnations et leurs manifestations aux croyances et au folklore de la région où elles font irruption au sein de notre réalité... mais dans notre monde globalisé, rien n'empêche une créature inspirée de tel ou tel folklore de se manifester sous d'autres cieux, y compris par le biais de la Toile planétaire...

Si les Esprits Maléfiques décrits dans TTB reflètent la conception occidentale du fantôme, les Yūrei s'inspirent, quant à eux, de la vision japonaise de ce concept.

Sauf exception ou particularité détaillée dans les paragraphes qui suivent, tout ce qui est dit au sujet des Esprits Maléfiques dans le livre de base s'applique également aux Yūrei.

Origine

Fidèles à la tradition des Esprits Maléfiques, les Yūrei naissent de la conjonction d'une brèche dans la barrière séparant normalement notre réalité du No Man's Land et d'une décharge psychique intense au moment de la mort d'un individu désespéré (ou en proie à une forme d'obsession dévorante – comme par exemple la soif de vengeance).

Le Yūrei en Jeu

Immatériel : L'Esprit Maléfique est une entité spectrale, insensible aux dommages physiques. Ses Pouvoirs lui permettront toutefois d'interagir avec le monde matériel.

Rusé : Un *pur esprit*, retors et malfaisant !

Terrifiant : L'apparition d'une telle entité provoque la Terreur de ceux qui le voient (dépende d'un point d'Aventure ou fuite à toutes jambes – lorsque cela est possible !).

Signes

Là encore, les Yūrei se conforment aux mêmes usages que leurs homologues occidentaux, pouvant manifester leur présence par une multitude d'indices plus ou moins explicites : apparitions fugitives à la lisière du champ de vision, froid intense, murmures, gémissements ou ricanements à glacer le sang, jeux d'ombres, réseaux téléphoniques et électriques perturbés, phénomènes électromagnétiques... Toutes ces manifestations, intimement liées aux Pouvoirs spécifiques de l'Esprit, constituent pour lui une façon de jouer avec ses proies...

Pouvoirs

Comme tout Esprit Maléfique, un Yūrei possède un nombre variable de Pouvoirs, généralement entre trois et cinq. Aux Pouvoirs classiques décrits dans les règles de TTB (**Emprise, Froid de la Mort, Poltergeist** et **Possession**) peuvent s'ajouter d'autres possibilités :

Attraction : Le Yūrei peut attirer à lui les victimes sur lesquelles il a jeté son dévolu, comme le Moharahani (voir p 41).

Aspiration : Le Yūrei peut absorber l'énergie vitale de ses victimes (voir p 41).

Irruption : Comme Deadeye (voir p 5), le Yūrei peut émerger de n'importe quel écran ayant diffusé au moins sept minutes de certaines images maudites – mais dans le monde de Creepy Club (notre époque !), ces images n'ont plus besoin d'être fixées sur une K7 vidéo. Dématérialisées, elles peuvent être trouvées (en cherchant bien ou en tombant mal...) sur divers sites web, élargissant ainsi considérablement le champ d'action et d'irruption de l'esprit maléfique.

Télé-pistage : Le Yūrei peut traquer ses proies désignées via n'importe quel écran (voir *Stranger Tales* n°1, p 48).

Points Faibles

Là encore, les Yūrei se conforment aux règles habituelles sur les Esprits Maléfiques ; chacun d'eux est attaché à un lieu précis, qui constitue leur point d'ancrage dans notre réalité (voir règles de TTB, p 75).

Le Yūrei, Sauce TTB Classic

À l'époque de référence de *Trucs Trop Bizarres* (en gros, la première moitié des années 80), l'exposition des jeunes Américains à la culture japonaise était beaucoup plus limitée que de nos jours – et le fait que le *cyberspace* n'existe que dans les romans de S.F. d'avant-garde empêche un Yūrei possédant les mêmes pouvoirs que Deadeye de se manifester où bon lui semble en rôdant dans les ombres du web...

Pour un jeune geek américain de cette période, le Japon sera surtout associé aux monstres Kaiju (Godzilla et consorts) et aux robots géants (ex : *Robotech*, diffusé à partir de 1985 aux USA). Le folklore surnaturel japonais a donc toutes les chances d'être une case vide dans la culture de nos jeunes héros typiquement américains... à moins qu'ils ne soient des rôlistes ! Le jeu de rôle *Bushido* (1980) contient en effet tout un tas de trucs fascinants sur les différents types d'esprits du folklore japonais, sans parler du livre *Oriental Adventures* pour AD&D (1985) !

Un MJ désireux d'importer le Yūrei dans le cadre canonique du jeu devra néanmoins trouver une façon de justifier l'irruption d'une entité liée à la culture nipponne dans la réalité d'une petite ville américaine des *eighties* - mais dans TTB, tout est possible ! On pourrait ainsi imaginer que les membres d'une sympathique famille d'origine japonaise récemment installée dans la petite ville des persos soient poursuivis par une étrange malédiction, c'est-à-dire par un Yūrei les ayant, pour une raison ou pour une autre, choisis comme cibles... Et rien n'empêcherait cette famille d'être celle d'un personnage-joueur !

Une autre possibilité, directement empruntée à la deuxième saison de la série télé *The Terror*, consisterait à lier le Yūrei aux événements de la Seconde Guerre Mondiale, à commencer par les traumatismes et les secrets liés à l'internement par les autorités des USA de citoyens américains d'origine japonaise et de ressortissants nippons dans des camps de concentration (lesquels n'étaient, incidemment, [pas tous situés sur la Côte Ouest](#)). Qui sait quelles brèches, quels échos surnaturels pourraient subsister dans de tels lieux, quarante ans plus tard ?

IV. TERREURS D'HALLOWEEN

Corbeaux surnaturels, citrouilles effrayantes, masques horribles et esprits infernaux... This is Halloween !

LE CORBAC p 45

JACK O'LANTERN p 47

LE MASQUE DE L'HORREUR p 50

LE MOTARD INFERNAL p 51

Le Corbac

Immatériel, Rusé, Discret



Légende

Depuis toujours, corbeaux, corneilles et autres freux ont été associés à la Mort – et tout spécialement à la mort violente. Charognards des champs de bataille pour les uns, oiseaux de mauvais augure pour les autres, volatiles psychopompe pour les plus érudits, les corbeaux trainent une lourde réputation depuis des millénaires, en tous les cas dans la culture occidentale – citons par exemple les corbeaux jumeaux du sinistre dieu nordique Odin, les corneilles sacrées de la terrifiante Morrigan celtique, le « lugubre et ancien corbeau » cher à Edgar Poe ou encore les sales volatiles des films *La Malédiction...* Sans oublier *La Part des Ténèbres*, de Stephen King.

Réalité

Le No Man's Land ne produit pas que des créatures monstrueuses. Il donne aussi parfois naissance à des êtres à l'apparence assez anodine pour se fondre parfaitement dans notre réalité : tel est le cas de cette créature, dont l'apparence est celle d'un banal corvidé...

Pourtant, le Corbac n'est pas un oiseau. Plutôt un mauvais rêve qui aurait pris la forme d'un oiseau... Aussi immatériel qu'un mirage. Une ombre avec des ailes, un bec et des serres. Il ne peut donc pas vous picorer les yeux... sauf si vous avez peur de lui. Car votre terreur lui donnera corps et consistance.

Et alors, non seulement il tentera de vous picorer les yeux... mais il prendra du même coup votre âme, pour l'emporter de l'autre côté, dans le néant du No Man's Land.

Psychopompe, on vous a dit.

Origine

Le Corbac est suscité par des cauchemars – le genre de cauchemars que pourrait faire un gamin ayant regardé un vieux film d'horreur un peu trop effrayant... ou un buveur d'absinthe *fin de siècle*, qui se serait endormi en lisant *The Raven* de Poe... ou à peu près n'importe qui que *les grands oiseaux noirs* ou des formules comme « *l'ombre de la vallée de la mort* » mettent mal à l'aise. Comme souvent, le No Man's Land se fait l'écho des mauvais rêves...

Une fois passé dans notre réalité, le Corbac va se mettre en quête de proies à terroriser, d'yeux à picorer et d'âmes à emporter.

Signes

Ca fait longtemps que ce corbeau est perché sur l'arbre du square ? Sur le toit de la maison ? Sinon, ça fait longtemps que vous avez revu *Les Oiseaux* d'Hitchcock ?

Pouvoir

Crever les Yeux

À partir du moment où le Corbac a repéré une proie potentielle, il va fixer son regard perçant sur sa victime désignée, qui va alors prendre conscience de la présence de l'inquiétant volatile. Le perso concerné doit alors dépenser 1 point d'Aventure, exactement comme s'il résistait aux effets de la terreur (voir règles de base de TTB). Il pourra alors agir comme bon lui semble – et surtout, le Corbac le laissera tranquille - vraisemblablement pour se rabattre sur une autre proie potentielle...

Mais si la proie est à court de points d'Aventure (ou n'en a pas !), le Corbac sent aussitôt sa vulnérabilité et fond vers elle. Le malheureux doit alors réussir un test de Rapidité pour se protéger. En cas d'échec, le Corbac lui crève un œil – et tente de lui crever le second, qui pourra, là encore, être sauvé par un test de Rapidité.

À partir du moment où un perso sauve son œil, le Corbac s'envolera pour aller voir ailleurs (si j'ose dire). Mais s'il a réussi à aveugler sa victime, le Corbac frappera une troisième fois...

Le Corbac en jeu

Immatériel : Même si son bec peut vous crever les yeux, le Corbac n'a pas de véritable substance corporelle. Il est donc insensible à tout dommage physique - mais voir tout de même la section *Point Faible*.

Rusé : Le Corbac est malin et alerte.

Discret : Le Corbac passe très facilement inaperçu, se fondant dans le décor comme n'importe quel oiseau. Tant qu'il n'attaque pas, il faudra réussir un test d'Observation ou de Sixième Sens pour le repérer.

Emporter l'Âme

Cette fois, la Rapidité ne sera d'aucun secours à la victime (qui a déjà perdu ses deux yeux) : seule la dépense d'un point d'Aventure pourra sauver sa vie et chasser le Corbac... mais comme la victime n'a plus (ou pas) de points d'Aventure (rappelez-vous, c'est justement ça qui a provoqué l'attaque du Corbac !), cette dépense ne peut venir que d'un autre perso se portant vaillamment à son secours !

À partir du moment où le Corbac a été chassé (par un test de Rapidité ou par la dépense d'un point d'Aventure), il ne s'en prendra plus jamais à cette victime... mais cela ne l'empêchera pas d'attaquer d'autres proies. Tant qu'un Corbac planera sur la petite ville des persos, personne ne sera en sécurité... Mais comment le mettre définitivement hors d'état de nuire ?

Point Faible

Un perso confronté au Corbac pourra percevoir son point faible s'il utilise son Sixième Sens pour essayer de sonder la nature de la créature. Si le test est réussi, le perso comprendra alors que le Corbac est un être constitué d'**énergie négative** et que la seule façon de le détruire est de le dégommer avec un projectile (balle de baseball, bille de plomb lancée avec une fronde ou autre) chargé d'**énergie positive**, ce qui nécessitera toujours un test de Dextérité.

Mais qu'est-ce donc que l'énergie positive ? Il s'agit en fait de l'énergie psychique associée à toutes les émotions dont le Corbac est la négation – l'espoir, l'amitié, le courage, ce genre de trucs. Pour « charger » un projectile avec cette énergie avant de l'utiliser, il faut tout simplement dépenser 1 point d'Aventure.

Si le test de Dextérité est réussi (désavantage si le Corbac est déjà en plein vol), le projectile détruit le Corbac, qui se dissout en un nuage noirâtre rapidement dissipé. *Nevermore !*

Jack O'Lantern

Immatériel, Rusé



Légende

A l'origine, le terme de *Jack O'Lantern* (littéralement « Jack à la Lanterne ») était une autre appellation des feux-follets, que les anciennes croyances associaient aux âmes des défunts. De nos jours, ce nom désigne plus précisément les fameuses citrouilles d'Halloween – évidées, ornées d'une expression grimaçante et éclairées de l'intérieur par une bougie.

Initialement fabriquées à partir de navets, de courges et autres cucurbitacées dont la forme pouvait évoquer une tête humaine, ces *lanternes des morts* étaient autrefois utilisées par les paysans d'Irlande pour éloigner esprits malfaisants et autres créatures surnaturelles (d'où leur placement aux fenêtres des maisons) ou, au contraire, pour jouer quelque mauvais tour à leurs voisins – tout spécialement le soir d'Halloween, date particulièrement propice à l'une ou l'autre de ces activités (voir encadré ci-dessous).

Sous l'influence du christianisme, toujours enclin à recycler les vieilles superstitions, et conformément à la superposition de la Toussaint à l'antique Jour des Morts, les Jack O'Lanterns furent également interprétés comme des représentations des âmes en partance pour le purgatoire...

Dans le folklore irlandais, le Jack O'Lantern est également associé au personnage de Jack-le-Radin (Stingy Jack), un forgeron ivrogne, avare et paresseux – mais assez rusé pour piéger le Diable à son propre jeu.

This Is Halloween !

Comme le savent tous les persos s'ils ont vu *Halloween* de John Carpenter (1978), la fête traditionnelle d'Halloween (nuit du 31 Octobre au 1^{er} Novembre), située à la veille de la Toussaint (*All Hallows' Eve*, en anglais), trouve son origine dans l'antique festival païen de Samhain, au cours duquel les portes de l'Autre Monde s'entrouvraient, livrant passage à toutes sortes d'esprits maléfiques, de phénomènes surnaturels et d'apparitions terrifiantes.

La Toussaint ne fut d'ailleurs placée à cette date que pour tenter d'éclipser cette fête ténébreuse, dont le calendrier chrétien ne parvint jamais à se débarrasser totalement : ce n'est pas un hasard si, dans de nombreux pays, la Toussaint se confond avec le Jour des Morts...

Au 20^{ème} siècle, Halloween s'est peu à peu transformée en fête pour enfants, avec ses citrouilles, ses friandises, ses déguisements de fantômes et de sorcières et ses fameux *tricks-or-treats*... Mais comme les persos pourront s'en rendre compte, la Nuit des Masques peut prendre un tour beaucoup plus sinistre dans les endroits où la frontière qui sépare notre réalité du No Man's Land est devenue trop mince pour garder tous les cauchemars prisonniers de l'Autre Monde...

Ce n'est qu'au 19^{ème} siècle, lorsque les Irlandais émigrèrent en masse vers l'Amérique (nombre d'entre eux pour fuir l'épouvantable Grande Famine qui sévit dans les années 1840-1850) que la coutume du Jack O'Lantern s'adapta tout naturellement à la citrouille, qui devint bientôt l'emblème par excellence de la nuit d'Halloween...

La citrouille d'Halloween fait désormais partie de l'imaginaire collectif américain. Présente sur des couvertures de livres, des affiches de films ou des cartes de vœux, elle figurait déjà sur de nombreuses illustrations du célèbre conte de Washington Irving, *La Légende de Sleepy Hollow* (1820), sur les épaules de l'effrayant Cavalier Sans Tête – et en 1981, c'est sous la forme d'un super-vilain que le Jack O'Lantern fit son entrée dans l'univers Marvel, en tant qu'adversaire de Spiderman !

Réalité

Le Jack O'Lantern existe bel et bien - il s'agit, vous l'avez deviné, d'une manifestation du No Man's Land - et comme toujours dans le monde de *Trucs Trop Bizarres*, les légendes s'avèrent à la fois trompeuses et révélatrices, pour qui sait interpréter ce genre de choses...

Lorsque cette entité malfaisante se manifeste dans notre réalité (devinez à l'occasion de quelle nuit...), elle prend la forme d'une citrouille grimaçante, capable de flotter dans l'air, de passer à travers les murs et, surtout, de dévorer l'âme de ses victimes – qu'elle choisit parmi les enfants occupés à faire la tournée des maisons du quartier en quête de bonbons et autres friandises. Trick or treat...

Et comme nous allons le voir, ce mangeur d'âmes trouve son origine dans la tragédie de la Grande Famine, qui tua plus d'un million d'Irlandais entre 1845 et 1849 et en força un autre million à l'exode vers l'Amérique...

Origines

Lorsque ces vagues de migrants irlandais arrivèrent aux Etats Unis, la terrible charge émotionnelle collective de ces rescapés de la Grande Famine entra tout naturellement en résonance avec les énergies ténébreuses du No Man's Land – une charge émotionnelle où se mêlaient le désespoir, la peur, la colère et, par-dessus tout, une *faim dévorante*, avec en arrière-plan le tabou du cannibalisme et la terreur inconsciente d'être transformé par la famine *en autre chose* qu'un être humain.

Tandis que les nouveaux venus luttèrent pour survivre dans ce Nouveau Monde, leurs cauchemars refoulés allèrent nourrir le No Man's Land, où ils prirent la forme du Jack O'Lantern, simulacre grimaçant d'une tête humaine coupée, arborant un rictus affamé...

Depuis, dans les endroits où la frontière séparant notre réalité du No Man's Land est plus fragile qu'ailleurs, le Jack O'Lantern se manifeste la nuit d'Halloween, rôdant en quête d'âmes à dévorer. Pourquoi justement et uniquement à cette date ?

Peut-être parce que ce soir-là, comme on le croyait jadis, les portes de l'Autre Monde s'entrouvrent... Ou peut-être parce que cette nuit-là, certains vieux démons et cauchemars du passé remontent plus facilement à la surface de l'inconscient collectif des innombrables descendants d'Irlandais venus en Amérique pour échapper à la Grande Famine...

Le Jack O'Lantern en jeu

Immatériel : Intangible, la citrouille spectrale qui constitue l'enveloppe du Jack O'Lantern est invulnérable à toutes formes de dommages physiques. Elle se déplace en flottant dans l'air et peut bien évidemment passer au travers de n'importe quelle barrière matérielle...

Rusé : Le Jack O'Lantern est une entité aussi malveillante que retorse, dotée en outre d'un sens de l'humour cruel.

L'apparence du Jack lui permet de se camoufler très facilement, en se faisant passer pour n'importe quelle citrouille d'Halloween. Dans ce cas, seul un test de Sixième Sens permettra de distinguer la créature d'une cucurbitacée ordinaire !

Face au Jack, les persos pourront tenter de prendre la fuite, selon les règles habituelles (voir *Sauve Qui Peut !*, livre de base de *Trucs Trop Bizarres*, p 23). S'ils choisissent de ne pas le faire (ou qu'ils n'en ont pas la possibilité), la créature pourra alors jeter son dévolu (et son Regard Maléfique) sur l'un d'entre eux.

Signes

Une citrouille volante mangeuse d'âmes ? Inutile d'insister, les gosses : personne ne croira à une histoire pareille. Il y avait quoi, au juste, dans ces bonbons ?

Pouvoirs

Regard Maléfique

Ce Pouvoir permet au Jack O'Lantern de figer sur place sa victime désignée en lui glaçant le sang avec son regard maléfique. La proie de la créature se trouve alors figée sur place, comme hypnotisée par les yeux de flammes de la citrouille spectrale. La malheureuse victime se trouve alors à la merci du Jack O'Lantern, qui peut alors dévorer son âme (voir ci-dessous).

Seul un *test de karma* réussi (ou, en cas d'échec, la dépense d'un point d'Aventure) peut permettre d'échapper à cette paralysie. Dans ce cas, l'esprit sera également incapable de réutiliser son pouvoir contre ce perso jusqu'à la fin de la scène.



Psychophagie

Ce Pouvoir est celui qui permet au Jack O'Lantern de dévorer l'âme d'une victime préalablement immobilisée par son Regard Maléfique. Pour des raisons liées à sa nature profonde, le Jack O'Lantern ne s'attaque qu'à des enfants. Lorsqu'il se manifeste la nuit d'Halloween, il essaiera de dévorer au moins une âme... mais peut en absorber jusqu'à trois (un véritable festin).

Là encore, la victime pourra tenir la créature en échec jusqu'à la fin de la scène en réussissant un *test de karma* ou en dépensant 1 point d'Aventure. Dans le cas contraire, son âme sera dévorée par le Jack : la jeune victime sera plongée dans une forme de dépression morbide et autodestructrice, qui finira probablement par la pousser au suicide avant la fin de son adolescence.

En termes de jeu, un perso dont l'âme a été dévorée par un Jack O'Lantern est retiré du jeu en tant que personnage-joueur – à moins, bien sûr, que ses compagnons ne parviennent à délivrer son âme avant la fin de la nuit d'Halloween...

Points Faibles

Le Jack O'Lantern ne peut s'en prendre qu'à des enfants – ce qui, dans le cas des persos, n'est pas vraiment une bonne nouvelle. Mais pour quelque mystérieuse raison liée à la monstrueuse genèse de cette créature, elle ne peut être vaincue que par un groupe d'enfants agissant ensemble...

Ceci ne peut être tenté qu'à partir du moment où le Jack a déjà absorbé l'âme d'une jeune victime et qu'il tente (le goinfre...) d'en dévorer une deuxième voire une troisième... Mais lorsque le jour se lèvera, il sera trop tard : il faut donc agir vite, avant que le Jack O'Lantern ne rejoigne le No Man's Land pour s'y dissoudre jusqu'à l'année prochaine.

Seul un perso qui vient de résister avec succès au Regard Maléfique du Jack peut tenter sa chance. S'il réussit un test de Sixième Sens, il saisira de façon intuitive comment vaincre la créature et la forcer à restituer l'âme de sa (ou de ses deux) dernière(s) victime(s).

Pour ce faire, le jeune héros devra convaincre ses compagnons d'encercler le Jack en se tenant par la main – mais attention, seuls les persos dont l'âme n'a pas été prise par le Jack peuvent agir ainsi de façon efficace : il est donc indispensable qu'il y ait au moins deux rescapés ! Former un tel cercle dans l'urgence exige un test de Rapidité de la part de chacun des persos impliqués (avec, comme toujours, la possibilité de dépenser 1 point d'Aventure en cas d'échec). Si un seul d'entre eux échoue, le cercle n'est pas formé assez vite et le Jack parvient à s'échapper en flottant hors de portée.

Une fois dans le cercle, le Jack ne pourra en sortir et ne cessera de tourner sur lui-même dans un affolement croissant, incapable de maintenir son Regard Maléfique sur quiconque. Si on lui crie de partir (VA T'EN !), il disparaîtra à la façon d'un mirage qui se dissipe... et les persos ayant perdu leur âme la retrouveront aussitôt, avec l'impression de se réveiller brutalement après un mauvais rêve.

Le Masque de l'Horreur

Coriace, Rusé

Légende

Tout le monde sait qu'Halloween est la Nuit des Masques... une nuit où tout peut arriver.

Réalité

Le Masque de l'Horreur est un monstre - un monstre qui est aussi un objet. Il ressemble à un banal masque-qui-fait-peur en caoutchouc... mais quand vous le mettez, il prendra possession de vous, utilisant votre corps pour commettre toutes sortes d'actes horribles, comme si vous étiez devenu sa marionnette.

Le seul moyen de vous libérer serait de retirer le Masque – mais vous ne le ferez pas, puisqu'il contrôle entièrement vos gestes. Et avant que quelqu'un d'autre ne puisse vous le retirer de force, le Masque aura eu le temps de vous faire commettre quelques meurtres atroces. Ensuite, ce sera à vous d'affronter les conséquences. Et bien sûr, personne ne vous croira.

Origine

Autrefois, le Masque de l'Horreur n'était qu'un simple masque d'Halloween. Voici quelques années, durant la nuit d'Halloween, celui qui le portait, un étudiant d'Indianapolis nommé Eric Smith, assassina plusieurs personnes en mode Michael Myers, avant d'être abattu par la police, toujours masqué. Affaire classée.

L'enquête établit que, sous ses dehors de jeune homme sans histoire, Smith, natif de Whitby, était *très perturbé*. En fait, sa psyché était sous l'emprise des terreurs du No Man's Land... et à l'instant de sa mort, elle imprégna littéralement le masque qu'il portait pour s'y transférer. Comment ce masque disparut-il ensuite des archives de la police ? Mystère. Sans doute une mauvaise blague d'Halloween...

Signes

Normalement, le comportement du porteur du Masque devrait alerter ceux qui le croisent. Le problème est que, le soir d'Halloween, tout le monde s'amuse à agir bizarrement. À faire peur aux autres. À faire semblant d'être autre chose, *sous le masque. Trick or treat...*

Le Masque en Jeu



Coriace : C'est solide, ces saloperies... Seul le feu, l'acide ou des *dommages mortels* infligés par un instrument tranchant pourront détruire le Masque. Notons que le Masque transfère ce trait à son porteur, le rendant anormalement résistant aux dommages physiques.

Rusé : Futé et tordu, le Masque confère à son porteur la ruse, le sang-froid et l'humour cruel d'un tueur psychopathe de film d'horreur...

Pouvoir

Contrôle

Dès qu'un perso passe le Masque de l'Horreur, il doit effectuer un test de Sixième Sens. S'il est réussi (ou rattrapé par un point d'Aventure), le perso sent immédiatement que quelque chose ne va pas et retire le Masque avant qu'il n'ait pris possession de lui. En cas d'échec (ou si la victime ne possède pas de Sixième Sens), le Masque prend le contrôle du porteur, pour le transformer en automate meurtrier (et aussi Coriace que le Masque lui-même : -1 degré à tous les dommages subis).

Point Faible

Le Masque est un objet inerte. Quand il n'est pas porté, il est incapable d'exercer son pouvoir sur qui que ce soit. Pour retirer de force le Masque à son porteur, il faut d'abord réussir un test de Bagarre, puis un test de Dextérité.

Le Motard Infernal

Increvable, Insaisissable, Terrifiant

Légende

Ce cousin motorisé des cavaliers fantômes (avec ou sans tête) et autres chevaucheurs démoniaques se rattache à trois grandes sources : premièrement, tout un corpus de légendes urbaines / routières mettant en scène des motards surnaturels ou rattachés à la mythique Route 66 ; deuxièmement, la figure du Ghost Rider, antihéros Marvel dont la première apparition dans un comics remonte à 1972 et troisièmement, les divers fantômes et la « mystique » particulière entourant les gangs de bikers américains, à commencer par les célèbrissimes Hells Angels.

Impossible de ne pas songer non plus à la célèbre chanson *Black Denim Trousers and Motorcycle Boots* chantée par *The Cheers* en 1955... Comment ça, vous n'en avez « *jamais entendu parler* » ? Mais si : vous connaissez à peu près à coup sûr la version française – *L'Homme à la Moto*, d'Edith Piaf ! Et pour une fois, les paroles disent *vraiment* la même chose (on vous laisse vérifier et comparer).

Si l'on en croit les rumeurs et les légendes qui circulent à son sujet, le Motard Infernal est un fantôme, une âme en peine condamnée à rouler pour l'éternité sur sa machine infernale – le spectre d'un Hells Angel puni pour quelque horrible crime (et même carrément maudit par les siens, ce qui n'est pas rien, quand on y pense...) ou peut-être celui d'un cascadeur mort brûlé vif lors d'une démonstration ayant très, très mal tourné... à moins qu'il ne soit un véritable démon (de la vitesse, bien entendu), envoyé par les puissances de l'Enfer sur les routes d'Amérique pour y porter mort et destruction.

Et lorsqu'il frappe, le Motard Infernal frappe toujours trois fois – provoquant trois accidents mortels spectaculaires dans la même région, avant de retourner en enfer...

Toujours d'après ces récits, c'est sur la mythique Route 66 que le Motard Infernal trace sa route enflammée... Certes, celle-ci ne passe pas par Whitby... Mais bon, un petit détour est toujours possible. Surtout quand la Légende ne dit pas toute la vérité...



Réalité

Un motard vêtu de cuir noir, au casque intégral d'un noir opaque... et en feu. Voilà à quoi ressemble le Motard Infernal. Les flammes qui l'entourent, lui et sa terrible machine, reflètent clairement le caractère violemment destructeur de cette entité, qui se situe quelque part entre le Croque-Mitaine et l'Esprit Maléfique mais qui partage aussi certaines caractéristiques avec le Mothman... En fait, il serait plus simple de le considérer comme un Démon – d'autant que c'est sur la Route 666 (et non 66) qu'il voyage.

La Route 666 n'existe pas dans notre réalité – mais elle traverse le No Man's Land, permettant au Motard Infernal de se manifester dans tous les lieux où la frontière séparant la dimension ténébreuse et notre réalité est plus fragile qu'ailleurs. Comme à Whitby, par exemple. Et quand le Motard Infernal passe quelque part, il laisse derrière lui une trainée de flammes, de mort et de terreur... avant de repartir sur la Route 666, « *dans le bruit de la machine et du tuyau d'échappement* » (air connu).

Le Motard Infernal en jeu

Increvable : Le Motard Infernal diminue de 2 degrés tous les dommages subis.

Insaisissable : Aucun véhicule, pas même le plus rapide des bolides, ne peut espérer rattraper ou distancer la moto du Motard Infernal.

Terrifiant : Ceux qui sont confrontés au Motard Infernal et à ses feux de l'enfer doivent dépenser 1 point d'Aventure pour surmonter leur terreur et être en mesure d'agir comme ils le souhaitent.

Démon de la vitesse insaisissable et impossible à arrêter, le Motard Infernal ne se manifeste dans notre réalité que durant quelques minutes, le temps de provoquer de terribles accidents de la route... et lorsque l'on prend conscience de sa présence, il est toujours trop tard pour réagir. En termes de jeu, ce monstre ne peut donc pas être combattu, traqué ou arrêté (c'est impossible !)... mais il est en revanche possible de le contrecarrer, de l'empêcher de faire de nouvelles victimes en brisant sa macabre « loi des séries ». Car sur ce point, la Légende du Motard Infernal ne ment pas : quand le Motard Infernal frappe, il frappe toujours trois fois - à moins que quelqu'un l'en empêche...

Origines

C'est en Californie, en 1953, sur la Highway 101 (et non, donc, sur la Route 66), que s'est produit l'événement qui donna naissance au Motard Infernal. C'est là qu'un nommé Richard Caine, vétéran de la Deuxième Guerre Mondiale et Hells Angel de la première génération au casier judiciaire chargé, vendit son âme au Diable en échange d'une moto qu'aucun autre véhicule ne serait capable de rattraper ou de distancer... enfin ça, c'est ce qu'on a raconté après, quand l'histoire de Caine a commencé à se muer en légende, bientôt colportée par les Hells Angels et d'autres bikers à travers les USA.

Les faits sont beaucoup moins romanesques : Caine, qui était déjà sous l'influence du No Man's Land, périt de façon atroce lors d'un accident aussi spectaculaire que mystérieux ; transformé en torche humaine, Caine ne lâcha jamais le guidon... et passa alors de la Highway 101 californienne à la ténébreuse Route 666, où les forces du No Man's Land le transformèrent *en autre chose*. Consumé par les flammes et par sa propre rage, Caine cessa d'exister, pour laisser place au Motard Infernal...

Signes

Lorsque le Motard Infernal se manifeste sur une route de notre monde, il provoque toujours de terribles accidents de la route, qui se soldent toujours par plusieurs morts. Dans tous les cas, les véhicules prennent feu et plusieurs victimes périssent dans les flammes - telle est, en quelque sorte, sa marque de fabrique. Ceux qui survivent ou qui assistent à la tragédie mentionnent toujours un motard « sorti de nulle part », dont on ne retrouve jamais aucune trace... C'est à partir de ces témoignages que les persos pourront se retrouver sur la trace du Motard Infernal et tenter de l'empêcher d'agir une deuxième ou une troisième fois.

« *Jamais deux sans trois...* », « *C'est la loi des séries...* » Dans le cas du Motard Infernal, de telles expressions prennent tout leur sens. Pour quelque mystérieuse raison, sans doute liée aux fluctuations du No Man's Land et de la Route 666, le Motard Infernal frappe toujours trois fois (ou, en tous les cas, essaie de le faire), toujours en moins de dix jours. Seuls ceux qui l'ont rencontré, ont survécu et ont essayé de suivre sa trace (comme Sadie Slade - voir page suivante) peuvent connaître ce « schéma » et peuvent ainsi, parfois, sauver des vies en mettant le Démon de la Vitesse en échec.

Pouvoirs

Irruption

C'est grâce à ce pouvoir (similaire à celui des Croque-Mitaines) que le Motard Infernal peut surgir « de nulle part », sur n'importe quelle route, pour ensuite disparaître de la même façon. Entretemps, il aura causé un terrible accident de la route, dévorant au passage les âmes de ceux qui y trouvent la mort...

L'horreur ne durera, au plus, que quelques minutes, ce qui rend le Motard Infernal à la fois impossible à traquer et à arrêter (oui, il est absolument *Insaisissable* - voir ci-dessus).

Feux de l'Enfer

Lorsque le Motard apparaît, il crée dans son sillage un véritable déchaînement de flammes aussi spectaculaires que meurtrières. Un perso qui se trouve pris dans ces flammes devra, après avoir surmonté sa Terreur, réussir un test de Vélo, de Moto ou de Bagnole pour garder le contrôle de son véhicule. En cas d'échec, c'est le crash mortel...



Sadie Slade, la Némésis du Motard Infernal

Point Faible

Comment empêcher le Motard Infernal de frapper ? D'abord, en étant sur place avant qu'il ne se manifeste. Seul le survivant d'un accident préalablement causé par le Motard *au cours de la même série de trois* peut avoir la prémonition de l'endroit et du moment où le Motard va se manifester pour semer la mort sur la route, comme s'il ressentait les remous provoqués par l'intrusion imminente du Motard. L'individu sera même capable de visualiser l'endroit, qui se situe toujours dans les environs, et de l'identifier grâce à quelque élément distinctif... mais il est souvent trop tard pour agir à temps : un test de Sixième Sens réussi donnera la prémonition 1D6 heures avant l'accident mais en cas d'échec, celle-ci se manifesterait seulement 1D6 x 5 minutes avant le crash. Dans les deux cas, le perso aura conscience du temps restant, sachant qu'il s'agit là d'une approximation.

A partir de là, la seule façon d'empêcher l'accident prévu est de bloquer la circulation, d'une façon ou d'une autre – ce qui ne sera évidemment pas une mince affaire... mais si aucun véhicule ne passe à l'endroit désigné au moment fatidique, le pire sera évité. Les persos pourront alors voir le Motard surgir de nulle part, entouré de flammes... puis disparaître à toute allure « *dans le bruit de la machine et des tuyaux d'échappement* ».

A partir du moment où le Motard Infernal est mis en échec, il laissera tomber et repartira semer la mort et la destruction ailleurs... Ceux qui l'ont contrecarré auront donc empêché un, voire deux accidents mortels et sauvé plusieurs vies.

La Ballade de Sadie Slade

Depuis une petite dizaine d'années, Sadie Slade traque le Motard Infernal à travers les USA, dans le but de l'empêcher de faire de nouvelles victimes... Parfois, elle réussit (souvent avec l'aide de quelques jeunes du coin...) à mettre l'entité destructrice en échec, mais toujours trop tard pour sauver tous ceux qui pourraient l'être. Car la seule façon de traquer le Motard Infernal est de suivre son sillage, en détectant les accidents routiers spectaculaires impliquant un mystérieux biker... et le temps que Slade arrive à son tour sur place, le Motard Infernal a souvent eu le temps de frapper une deuxième fois...

Mais Slade poursuit inlassablement sa traque, dans le seul but de sauver des vies. Cette tâche est devenue l'alpha et l'oméga de son existence. Traquer le Motard est désormais sa destinée – et elle est sûre qu'elle y laissera la vie, un jour... mais qu'importe. En attendant, *quelqu'un doit faire quelque chose*... Mais 'à cause de son apparence, de son profil et de sa présence sur les lieux où le Motard frappe, Slade a une fâcheuse tendance à être accusée à tort d'avoir provoqué les accidents qu'elle n'a pu empêcher... Car Sadie est, elle aussi, une *biker*... et dans le chaos d'un crash, rien ne ressemble plus à une silhouette de motard qu'une autre silhouette de motard...

Agée d'une trentaine d'années, Slade est une ancienne Hells Angel. Elle a gardé sa fidèle moto et un look qui suffit souvent à susciter les soupçons des bonnes gens et des forces de l'ordre, surtout dans les petits patelins où sa traque l'amène régulièrement...

Elle est la seule survivante de sa bande, anéantie par un terrible crash sur la route 66. Elle a vu ses « frères » et la femme qu'elle aimait, Mandy, mourir dans les flammes... et cette nuit-là, elle a aussi vu le Motard Infernal. C'est ainsi que, pour elle, tout a commencé.

Sadie Slade est un peu l'équivalent à moto du personnage du « cavalier solitaire » cher à certains westerns. Si les persos ont vu *Pale Rider* avec Clint Eastwood (sorti en 1985), ils ne manqueront pas de le relever.

De son côté, Slade aura bien besoin de l'aide de ces gamins casse-cou et débrouillards pour essayer d'empêcher un deuxième ou un troisième accident meurtrier, surtout si elle a maille à partir avec les autorités locales...

En termes de jeu, Slade est une Alliée pouvant aider les persos dans le domaine de l'Action. Elle connaît, en outre, le *modus operandi* du Motard et la façon de le mettre en échec...

V. MONSTRES DE NOEL

Après Halloween, un autre Grand Moment de l'Année, avec un assortiment de terreurs hivernales et (plus ou moins) festives. Ho ho ho...

LE BONHOMME DE NEIGE p 55

LE FROID p 57

LE GRINCH p 59

KRAMPUS p 62

Bonhomme de Neige

Discret, Immatériel, Lent



Légende

Quelle légende ? Tout le monde me connaît !

C'est moi ! Le sympathique bonhomme que les enfants adorent façonner lorsque l'Hiver pare la Nature de son grand manteau blanc...

Je n'ai rien à voir avec les croque-mitaines, les monstres du placard et autres effrayeurs ! Ne me dites pas que vous avez peur de moi !

Non ? Eh bien vous avez tort...

Réalité

A Whitby, ou dans n'importe quelle petite ville située à la lisière du No Man's Land, il arrive parfois qu'un innocent bonhomme de neige prenne vie pour devenir un être de cauchemar, un prédateur qui tue ses victimes en les faisant mourir de froid, instantanément et sans un cri.

Un bonhomme de neige. Ou deux. Ou trois...

Mais qui irait croire ça, franchement ? A part quelques gamins à l'imagination trop active ?

Origines

Il était une fois une Chose – une Chose très ancienne et très puissante, qui vivait à la lisière du monde des hommes, avec les esprits, les ombres et les cauchemars.

Cette Chose se nichait au cœur de l'Hiver. Les vieux sages – ceux qui parlaient avec la voix des esprits en frappant leur tambour – la connaissaient bien. Ils savaient de quoi elle était capable et ils savaient aussi comment la tenir à distance, avec leurs chants et leurs talismans. La Chose n'avait pas vraiment de nom, alors les gens en inventèrent pour elle, des noms de toutes sortes, dans toutes les langues et à toutes les époques. Nifelheim, Pojolah, Wendigo, Old Man Winter, Jack Frost, le Bonhomme Hiver... Pour certains, la Chose était une sorte de dieu; pour d'autres, elle était une sorte de lieu. En réalité, la Chose était les deux – et bien plus encore.

Tous savaient qu'il fallait donner à la Chose ce qu'elle réclamait – sinon, elle serait affamée et en prendrait *beaucoup plus*. Mais tant qu'on lui donnerait à *manger*, la Chose accepterait de laisser les gens tranquilles.

Enfin, la plupart d'entre eux.

Avec le temps, les hivers devinrent moins froids et la Chose finit par s'endormir dans la grande blancheur qui l'avait vue naître. Alors, les gens commencèrent à oublier la Chose. Ils se dirent que sa voix était juste celle du vent et que sa morsure était juste celle du givre.

Mais tout ce qui dort finit par se réveiller, un jour ou l'autre... En attendant, la Chose rêve. De quoi ? De bonshommes de neige, bien sûr.

Signes

Tiens, c'est bizarre, j'aurais pourtant juré que ce bonhomme de neige n'était pas là, tout à l'heure. Je devais être distrait... C'est la seule explication, non ? Hein ? Qu'est-ce que tu dis ? Comment ça, « il bouge » ? Arrête de raconter n'importe quoi et... Oh mon dieu...

Le Bonhomme de Neige en jeu

Discret : Franchement, qui irait se méfier d'un bonhomme de neige dans un jardin, un champ ou même au lieu de la rue ?

Immatériel : Bon, d'accord, le Bonhomme n'est pas vraiment immatériel, puisqu'il est fait de neige. Mais cela revient au même : on ne peut pas *blessar la neige*, même avec une tronçonneuse ou un fusil de chasse...

Lent : Certes, le bonhomme est capable de se déplacer, en glissant sur la neige. Mais pas question pour lui de courir (avec quelles jambes ?) ni même de combattre : pour attaquer sa proie, il devra la prendre par surprise – ou la laisser s'approcher de lui...

En second lieu, si la neige ne peut être ni tuée ni blessée, elle peut, en revanche, FONDRE. Mais seule une torche enflammée (ou quelque chose du même genre) pourra faire le job ! Et seul un perso ayant résisté à la Morsure de l'Hiver pourra enflammer le bonhomme, grâce à un test de Dextérité. Une fois enflammé, le bonhomme disparaîtra dans une véritable explosion de neige – et une ultime Morsure de l'Hiver (voir ci-dessus) pour tous ceux qui se trouvent à proximité !



Pouvoirs

Morsure de l'Hiver

Le bonhomme est capable de faire mourir de froid une victime de son choix en la touchant. Celle-ci ne pourra en réchapper qu'avec un *test de karma* réussi (ou en dépensant 1 point d'Aventure en cas d'échec).

Points Faibles

Le seul véritable point faible du bonhomme de neige est qu'il est un *bonhomme de neige*.

En premier lieu, cela limite considérablement sa mobilité. Il ne peut se déplacer que sur la neige, en glissant lentement (mais sûrement) : il lui est donc impossible d'entrer à l'intérieur d'une habitation ou de poursuivre une victime qui s'enfuit à toutes jambes.



Le Froid

Féroce, Immatériel

Légende

Le Froid est vieux comme le monde. Il y a très longtemps, les shamans des cavernes le tenaient à distance avec leurs chants, leurs imprécations et leurs brandons enflammés. C'est pour se garder de Lui et de Son emprise glacée que les premiers hommes se transmirent le Secret du Feu.

Mais aucune flamme ne peut garder le Froid éternellement à distance – pas même les feux du Soleil. Un jour, le Froid reviendra, plus fort que jamais, pour le Dernier Hiver, le *Fimbulwinter* des anciens mythes nordiques. Il amènera avec lui d'épouvantables monstres, qui dévoreront le soleil et ce sera la fin des hommes et de leur temps sur terre. Alors commencera le règne éternel du Froid.

Réalité

Cette entité élémentaire malveillante est l'une des plus anciennes à être sortie du No Man's Land. Ses premières apparitions remontent à l'ère glaciaire, au temps des hommes de Neandertal (période connue des scientifiques sous le nom de glaciation de Würm). Ce sont sans doute leurs cauchemars, leurs peurs de voir leur espèce disparaître à jamais dans la neige et la glace qui donnèrent une réalité surnaturelle au Froid et l'amènèrent pour la première fois dans notre monde...

Heureusement pour eux, leurs shamans furent en mesure de le repousser, grâce au Secret du Feu, et même de le renvoyer dans le No Man's

Land, qu'ils nommaient le Monde des Esprits, grâce à de puissants rituels. Avec le temps, les Neandertal finirent par disparaître mais ce savoir secret leur survécut, transmis de génération en génération aux shamans de différents peuples – Amérindiens du Grand Nord, Inuits, Samoyèdes et bien d'autres.

Régulièrement, le Froid tentait de nouvelles incursions, parfois dévastatrices mais il se trouvait toujours un shaman assez sage et assez puissant pour le vaincre, le plus souvent avec l'aide de quelques jeunes chasseurs prêts à braver le danger et à affronter celui que leurs aînés redoutaient plus que tout...

Mais au fil des siècles, les temps changèrent, les shamans devinrent de moins en moins nombreux et le Secret tomba dans l'oubli.

Qui donc sauvera le monde lorsque le Froid reviendra ?

Signes

Décidément, cet hiver est bien rude... peut-être le plus rude que l'on ait jamais connu par ici. Même les anciens ne se souviennent pas d'un hiver aussi froid. On n'a qu'une seule envie : rester calfeutré chez soi, près d'un bon feu de cheminée. Mais cette année, même les bonnes vieilles flambées ne semblent pas parvenir à tenir le froid à distance.

Et puis il y a les accidents tragiques dus au gel ou à la neige... Sans parler de ces étranges cauchemars glacés, dont personne n'ose

parler. Bientôt, le Froid s'insinuera dans les esprits et dans les cœurs... Qui sait ce qu'il adviendra alors ?

Pouvoirs

Hiver Surnaturel

Le froid appelle le Froid. Lorsque l'hiver est rude, sa froidure peut s'insinuer jusque dans le No Man's Land et réveiller le Froid. En quelques heures, généralement en l'espace d'une nuit, l'entité peut étendre son pouvoir sur toute une région, qui se trouvera alors plongée dans un hiver anormalement rigoureux, avec toutes les conséquences et les risques que cela implique.

Emprise Glacée

Lorsque le Froid se saisit d'un être vivant, il ralentit son métabolisme, gèle son énergie vitale et engourdit son âme, lui ôtant de façon insidieuse toute la « chaleur » de son être, qu'il s'agisse de chaleur animale (physique) ou de chaleur humaine (joie de vivre et empathie). En 1D6 heures, la victime se transforme en un être au corps glacé, totalement insensible, incapable de communiquer... et 1D6 heures plus tard, c'est la mort – sauf si l'on parvient à sauver la victime ou à chasser le Froid (voir ci-dessous).

Dans le cas des persos, seul un test de karma réussi (ou, en cas d'échec, la dépense d'un point d'Aventure) pourra permettre de résister aux effets du Froid ; ils y seront insensibles, jusqu'à ce qu'ils affrontent directement le Froid (voir *Points Faibles* ci-dessous), qui les attaquera alors une deuxième et dernière fois avec son terrible pouvoir.

Points Faibles

La seule arme efficace pour tenir le Froid à distance est la chaleur – la chaleur physique (comme celle d'un bon feu de cheminée) ou la chaleur humaine, impossible à trouver si l'on reste seul chez soi, ce que le Froid incite insidieusement à faire... Mais même tenu à distance, le Froid perdure.

Seuls peuvent l'affronter ceux qui portent en eux une petite « flamme » un peu spéciale, qui les pousse à braver l'inconnu, ses dangers et ses peurs. Jadis, cette flamme brûlait dans les cœurs de quelques jeunes chasseurs plus courageux (ou imprudents ?) que les autres membres de la tribu.

Aujourd'hui, à Whitby et ailleurs, elle brûle encore dans les cœurs de quelques gosses ayant déjà affronté les horreurs du No Man's Land – nos héros !

Bon, cela dit, on ne va pas se mentir, le statut de personnage-joueur, le Sixième Sens et les points d'Aventure ne suffisent pas... Il faut aussi posséder une arme efficace contre le Froid.

Et si le feu et la chaleur humaine peuvent le tenir à distance, ils n'ont pas le pouvoir de le détruire, ni même de le renvoyer dans les profondeurs du No Man's Land. Pour cela, il faut connaître les paroles ancestrales des shamans Neandertal d'autrefois, paroles dont le sens est depuis longtemps perdu, mais qui se sont transmises à travers les millénaires, sous la forme d'incantations secrètes connues de quelques élus... les derniers shamans.

Si les persos disposent de ces précieuses formules et des instructions données par un shaman gardien du Secret, ils pourront accomplir le rituel.

Le Rituel des Mots de Feu

Pour exécuter ce rituel, ils devront allumer un grand feu à l'extérieur, pour défier le Froid, et se placer en cercle autour des flammes. Ils devront ensuite entonner les paroles sacrées, de préférence avec l'aide du shaman.

Le Froid attaquera alors chacun d'eux (voir la section Pouvoirs, ci-dessus). Chaque perso ayant réussi son test de karma (ou dépensé 1 point d'Aventure pour rattraper un échec) donnera alors 1 chance sur 6 de bannir le Froid (par exemple, 3 chances sur 6 si trois persos ont réussi à lutter).

On effectuera alors le jet de dé fatidique, avec un *avantage* si le shaman est présent. Un échec signifiera que chaque perso engagé dans la bataille devra dépenser 1 point d'Aventure pour transformer ce résultat en réussite : ceux qui se trouvent déjà à court de points tomberont aussitôt en hypothermie et devront être secourus dans les plus brefs délais pour ne pas succomber à la vengeance du Froid. Mais celle-ci aura toujours raison du shaman ayant guidé les jeunes héros : ces derniers le trouveront mort de froid, ayant payé cette victoire de sa vie.

Chaque shaman qui reçoit le Secret sait que, s'il doit l'utiliser un jour, il devra sacrifier sa vie pour permettre aux jeunes héros de vaincre le Froid – et de devenir, à leur tour, les détenteurs du Secret. Tel est le prix.

Le Grinch

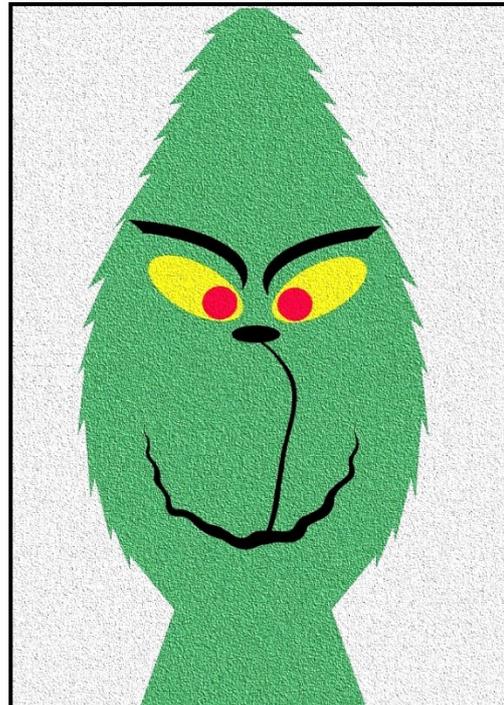
Féroce, Coriace, Rusé, Super-Rapide

Légende

Surtout connu en France depuis le film avec Jim Carrey (2000), le Grinch est un personnage emblématique de la culture populaire américaine, créé par le fameux Dr. Seuss, un des auteurs et illustrateurs pour la jeunesse les plus célèbres des USA. Le grand public le découvre pour la première fois le personnage du Grinch dans le livre *How the Grinch Stole Christmas* (1957), considéré aux USA comme un classique de la littérature pour enfants.

Dès 1966, l'histoire fut adaptée pour le petit écran sous forme d'un dessin animé réalisé par le célèbre Chuck Jones... et raconté par le légendaire Boris Karloff, qui prêta également sa voix à la créature du Dr Seuss ! En 1977, Seuss écrit une nouvelle histoire du Grinch, *Halloween Is Grinch Night* – puis en 1982, un nouveau dessin animé fut diffusé à la télévision, mettant en scène le Grinch et un autre personnage du Dr Seuss, le « Cat in the Hat ». Tout cela pour dire que tout perso typique de *Trucs Trop Bizarres* (un gamin américain du début des années 80) connaît *forcément* le Grinch, au même titre que Bugs Bunny, Spider Man ou Chewbacca... Cette icône culturelle américaine a donc toute sa place dans le monde de TTB – quelque part entre Krampus et les Gremlins...

Le Grinch est décrit comme une créature humanoïde couverte de poils verts, au nez écrasé et au ventre rebondi, dont l'expression évoque celle d'un chat sournois. Asocial et misanthrope, le Grinch déteste tout le monde – et tout spécialement les habitants de la ville fictive de Whoville, dont la joie au moment de Noël le met particulièrement en rage. Une année, il décide donc de mettre définitivement fin à ces exaspérantes célébrations en gâchant le Noël des gens de Whoville. Accompagné de son chien Max, il se déguise en Père Noël et s'introduit dans les maisons des paisibles citoyens de Whoville afin de dérober tous les cadeaux ! Quelle n'est pas sa surprise lorsqu'au matin de Noël, il entend les joyeux chants de Noël de ceux qu'il a pourtant cambriolés ! Touché (lui aussi) par le fameux esprit de Noël, il décide de restituer aux habitants leurs possessions volées et se joint même à leurs célébrations... Fin de l'histoire !



Réalité

Compte tenu de son agenda fictionnel, le Grinch ne peut apparaître que le soir de Noël - dans la nuit du 24 au 25 décembre, une fois que tout le monde est endormi (à l'exception, peut-être, de quelques enfants bien décidés à surprendre le Père Noël).

Lorsqu'il se manifeste dans notre réalité, contrairement à ce que l'on pourrait croire, il ne passe PAS par la cheminée (les appartements dénués de cheminées ne sont donc pas à l'abri de ses incursions !) mais à travers n'importe quelle porte (y compris celle d'un placard) – généralement la plus proche du sapin de Noël ou de l'emplacement des cadeaux...

Mais la Réalité est, comme souvent, bien plus horrible que la Légende...

Contrairement à son alter ego fictionnel, le Grinch du No Man's Land n'est pas un simple « voleur de cadeaux » mais bien un *agent du chaos*, animé par la seule volonté de pourrir la joie de ses malheureuses victimes, voire de faire basculer leur existence dans le désastre et l'horreur au matin du 25 décembre...

Le vrai Grinch ne déroge pas les cadeaux de Noël : il les sabote (voir ci-dessous pour plus de détails), afin de les rendre aussi déplaisants, voire aussi dangereux que possible, les conséquences pouvant aller de la simple (mais terrible) déception à une série de tragiques accidents domestiques, en passant par une épouvantable engueulade familiale le matin du 25, avec toutes les répercussions que cela peut avoir... Dans tous les cas, Noël sera gâché – voire endeuillé par quelque tragédie...

Origines

Comment un personnage imaginé par un auteur pour enfants pourrait-il être réel ?

La réponse est simple, dès lors que l'on prend en compte l'existence du No Man's Land, cette dimension ténébreuse capable de donner vie aux cauchemars et aux légendes urbaines...

Dans le cas du Grinch, ce processus de psychogenèse est suscité puis alimenté par la peur irrationnelle (et souvent secrète) des tout-petits (c'est-à-dire de ceux qui croient encore au Père Noël et peuvent donc tout aussi bien croire à la réalité du Grinch) de se voir privés de cadeaux le jour de Noël.

Le Grinch en jeu

Féroce : Le Grinch est doté de griffes et de crocs acérés. Grâce à sa rapidité hors du commun, il peut attaquer trois persos différents à chaque tour et leur infliger des *dommages sérieux* (ce qui les met hors-jeu pour le reste de la scène en cours).

Coriace : Sans être véritablement Inceivable, le Grinch est une créature difficile à mettre hors d'état de nuire : tous les dommages subis seront diminués d'un cran (ex : de *sérieux* à *légers*).

Rusé : Le Grinch est alerte et retors, à la façon des Gremlins, ses cousins.

Super-Rapide : Le Grinch aura toujours l'avantage en cas de combat et peut attaquer jusqu'à trois persos par tour. Confronté à forte partie, le Grinch préférera généralement détalé (voir TTB, p 46).

Signes

Le Grinch ne frappant que durant la nuit du 24 au 25, aucun signe avant-coureur ne peut permettre d'anticiper son apparition ! Mais des enfants bien réveillés et alertes pourront l'entendre ricaner et raffuter pendant qu'il est en train de *pourrir les cadeaux* de la famille...

Pouvoirs

Irruption

Voir les règles de TTB (p 63) pour ce pouvoir caractéristique des Croque-Mitaines.

Dans le cas du Grinch, ses points de passage sont, tout simplement, les portes – même fermées à clé ou barricadées – mais uniquement si elles donnent accès à l'endroit où se trouvent les cadeaux de Noël...

Gâche-Noël

Ce pouvoir est une variante particulièrement sournoise de l'Effet Murphy des Gremlins (voir règles de TTB, p 78) : au lieu de s'appliquer aux machines et autres appareils technologiques, il s'applique à n'importe quel cadeau de Noël, qu'il altère, détraque ou sabote pour le rendre le plus frustrant ou le plus dangereux possible.

Au mieux, le cadeau ne fonctionnera pas ou aura été altéré d'une façon particulièrement déplaisante (comme une cravate pestilentielle, un pullover avec une inscription injurieuse pour le porteur, un livre aux pages illisibles etc.).

Au pire, le cadeau aura été saboté de façon à provoquer des dommages *graves* voire *mortels* (ex : un magnétoscope électrocutant, un jouet télécommandé explosif etc.). Tout dépend de la nature du cadeau et de l'imagination sadique ~~du~~ ~~monneur de jeu~~ du Grinch.

Gâcher ainsi un cadeau ne prend que quelques minutes au Grinch, qui peut donc avoir fini sa tournée en moins d'un quart d'heure (un peu plus pour les familles nombreuses).

La façon exacte dont ce pouvoir opère reste un mystère : il semble que, d'une façon ou d'une autre, le Grinch soit capable d'utiliser les énergies destructrices du No Man's Land pour manipuler et altérer la réalité.



Points Faibles

Bien sûr, le Grinch peut être mis en échec si l'on empêche ses futures victimes de déballer leurs cadeaux (auquel cas Noël sera sans doute « un peu » gâché mais le pire sera tout de même évité). L'idéal serait cependant de l'empêcher carrément de nuire – et ainsi de sauver Noël, ce qui implique d'agir de façon préventive.

Concrètement, la seule stratégie possible paraît être de tendre une embuscade au Grinch, en le prenant par surprise juste après son apparition (et en l'empêchant de détalier, ce qui sera plus facile à dire qu'à faire).

Le meilleur moyen de le neutraliser est encore de lui infliger des *dommages graves* (autrement dit des *dommages mortels*, réduits à graves par le côté Coriace de la créature). Dans ce cas, il semblera se volatiliser et ne reparaitra plus dans cette maison ou dans aucune autre ; il retournera au néant du No Man's Land où il se dissoudra avec les mauvais rêves, avant (peut-être) de revenir l'an prochain.

Compte tenu du côté cartoonesque de la créature, le MJ pourra décider de valoriser les stratégies ou les armes cartoonesques (piège à loup, rouleau à pâtisserie, poêle à frire etc.), contre lesquelles le Grinch ne sera pas si Coriace que ça. Toujours à la discrétion du MJ, un effet encore plus spectaculaire pourra être attribué aux « armes » factices précédemment reçues comme cadeaux de Noël (sabre-lasers de Jedi, blasters d'Han Solo etc.).

Krampus

Féroce, Increvable, Rusé, Super-Rapide, Terrifiant



- Joyeux Noël, les enfants...

Légende

Krampus (dont le nom provient d'un vieux mot allemand signifiant *griffes*) est un avatar particulièrement effrayant et maléfique du Père Fouettard, issu du folklore germanique des régions montagneuses.

Il se présente sous l'aspect d'un démon humanoïde doté de crocs, de cornes et de griffes, avec (évidemment) les pieds fourchus.

Son rôle est de punir les « méchants enfants » en les emportant, le soir de Noël, dans sa tanière pour les dévorer. Il constitue donc en quelque sorte le double maléfique du Père Noël – et peuple les cauchemars de nombreux enfants à travers le monde, y compris aux USA, où les familles d'origine germanique sont nombreuses.

Réalité

Krampus existe bel et bien : c'est même un parfait exemple de **Croque-Mitaine** (voir les règles de TTB, p 62, pour plus de détails). Issu du No Man's Land, nourri et suscité par les cauchemars des enfants hantés par une culpabilité liée à quelque sombre secret, il apparaît uniquement durant la période allant de la Saint-Nicolas à la Nuit de Noël, soit entre le 6 et le 24 décembre. Contrairement au Père Noël, il n'arrive pas par la cheminée mais peut passer dans notre réalité à travers n'importe quelle porte – y compris celle d'un placard...

Lorsqu'il s'empare de sa proie, il la place dans un grand sac et l'emporte dans son domaine dimensionnel afin de la dévorer corps et âme à loisir... mais pas avant d'avoir récolté toutes ses victimes pour l'année. Celles-ci restent donc emprisonnées dans la tanière du monstre jusqu'à ce que l'heure de son festin soit venue, en l'occurrence le 24 Décembre, à minuit. Tant que cette heure fatidique n'a pas sonné, il est encore possible (mais très difficile) de secourir les malheureuses victimes : si nos héros parviennent à mettre Krampus hors-jeu pour le reste du scénario en cours, il ne reparaitra pas avant l'année prochaine et toutes ses victimes seront aussitôt libérées de leur prison hors de la réalité, réapparaissant à demi-conscientes tout près de l'endroit de leur disparition...

Origines

Selon sa Légende, Krampus ne s'en prend qu'aux « méchants enfants » : en réalité, ce cauchemar incarné est suscité et attiré par la charge psychique particulière que transportent les enfants ayant commis (et caché) quelque acte inavouable, une charge mêlant remords, dégoût de soi, peur d'être démasqué et, bien sûr, sentiment de culpabilité, autant de mets savoureux pour l'épouvantable créature... Ceci dit, Krampus n'hésitera pas non plus à s'en prendre à ceux qui seraient assez fous (ou assez braves) pour se mettre en travers de son chemin – pour tenter de sauver, par exemple, un frère, une sœur ou un copain...

Krampus en jeu

Féroce : Krampus est doté de griffes et de crocs acérés. Grâce à sa rapidité hors du commun, il peut attaquer trois persos différents à chaque tour et leur infliger des *dommages sérieux* (ce qui les met hors-jeu pour le reste de la scène en cours et lui permet de les emporter dans son sac, jusqu'à sa tanière située à la lisière du No Man's Land). Voir ci-dessous pour plus de détails sur le sac de Krampus.

Incrévable : Krampus est virtuellement immortel : tous les dommages qu'il subit sont diminués de deux crans. S'il est mis hors-jeu pour le reste de la scène en cours, il disparaît temporairement – mais sans emporter son sac et les éventuelles victimes qu'il y a emprisonnées.

Rusé : Krampus est particulièrement alerte et retors ; il est quasi-impossible de lui échapper en se dissimulant (à moins d'avoir vraiment une super-idée de cachette).

Super-Rapide : Krampus aura toujours l'avantage en cas de combat et peut attaquer jusqu'à trois persos par tour. Lorsque Krampus poursuit une victime, la Rapidité de cette dernière ne lui sera d'aucun secours – et comme la créature est également très Rusée, les cachettes ont fort peu de chances de leurrer. On n'échappe pas à Krampus !

Terrifiant : Face à un tel monstre, les persos prendront instinctivement la fuite, sauf s'ils dépensent 1 point d'Aventure pour surmonter leur terreur.

La Tanière de Krampus

Lorsqu'il a fait le plein de victimes (trois persos maximum) dans son sac d'ombres, Krampus retourne dans sa tanière située à la lisière du No Man's Land pour déposer ses captifs et retourner en chasse avant son Festin de Minuit.

S'il est impossible pour les malheureux captifs de s'échapper de la tanière de Krampus, il est néanmoins possible de les en délivrer depuis l'extérieur. Il faut, pour cela, avoir réussi à mettre Krampus hors-jeu pour au moins une scène et s'être emparé de son sac d'ombres : si celui-ci est vidé de ses éventuels captifs puis brûlé (de préférence dans une cheminée), les prisonniers de la tanière seront eux aussi délivrés et Krampus ne reviendra pas avant l'année prochaine (avec, bien sûr, un nouveau sac d'ombres...).

Signes

Chaque fois qu'il emporte une victime avec lui, Krampus laisse en guise de signature et d'avertissement d'impressionnantes griffades sur les lieux de l'enlèvement – le plus souvent sur la porte qu'il a empruntée pour passer...

Pouvoirs

Irruption

Voir les règles de TTB (p 63) pour ce pouvoir caractéristique des Croque-Mitaines. Dans le cas de Krampus, ses points de passage sont, tout simplement, les portes – même fermées à clé ou barricadées...

Sac d'Ombres

Ce sac de Krampus est en réalité une poche dimensionnelle, dont il est tout à fait impossible de s'échapper et qui peut contenir jusqu'à trois victimes. Le sac ne peut être ouvert que de l'extérieur – par Krampus ou par un éventuel adversaire : dans ce cas, il faudra réussir un test de Dextérité, sauf si Krampus a été mis hors-jeu et a laissé son sac derrière lui, auquel cas aucun test ne sera nécessaire.

Points Faibles

L'existence de Krampus, contrairement à celle de la plupart des Croque-Mitaines, n'a PAS pour origine les actes abominables de quelque tueur humain transformé en légende locale... Il n'existe donc aucune relique (voir TTB, p 63) dont la destruction permettrait de l'anéantir...

Mais Krampus a, en revanche, une Némésis, un ennemi juré, une kryptonite rouge à laquelle il ne peut résister : l'esprit de Noël (et tout ce qui peut l'incarner, surtout dans le cœur des plus jeunes). Tout perso faisant face à Krampus et invoquant l'esprit de Noël (« *Par Santa Claus !* ») pourra, en réussissant un test de Bagarre (ou un test de Dextérité, si un projectile est utilisé) ET en dépensant 1 point d'Aventure, ignorer le côté Incrévable de Krampus (pas de réduction des dommages pour cette attaque).

Tout adulte déguisé en Père Noël se tenant à proximité des intrépides persos sera alors considéré comme un Allié efficace (voir règles de TTB, p 23) dans leur confrontation contre le démon voleur d'enfants.

VI. TRUCS TROP INDICIBLES

Pour finir, quelques créatures et entités inclassables, en marge de l'espace, hors du temps ou à la lisière de la réalité... Bon séjour dans le No Man's Land !

DEVORANTS p 65

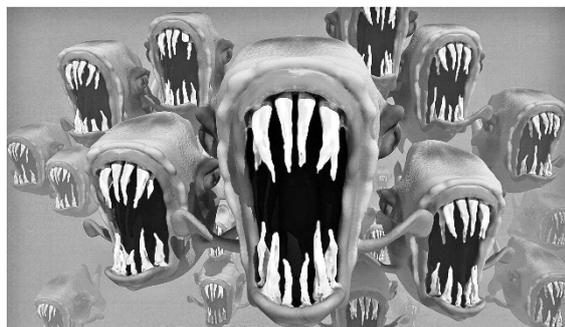
DOPPELGANGER p 67

LE MANGEUR DE TEMPS p 69

LE TYPE EN GRIS p 71

Dévorants

Immatériel, Super-Rapide, Terrifiant



Légende

Il n'existe pas de légendes ou de croyances au sujet des Dévorants, mais certains auteurs fantastiques semblent avoir (plus ou moins consciemment) perçu leur existence – ou en tous les cas l'avoir *imaginée*, ce qui n'est peut-être pas si différent lorsque le No Man's Land est de la partie... On peut ainsi percevoir l'empreinte de ces entités dans *De l'Au-delà (From Beyond)* d'HP Lovecraft (1920), *Les Parasites de l'Esprit* de Colin Wilson (1967) ou *Les Langoliers* de Stephen King (1990).

D'ailleurs, comme nous allons le voir, écrivains fantastiques et Dévorants entretiennent une singulière relation d'interdépendance...

Réalité

Les Dévorants sont de véritables *piranhas psychiques*. Ces créatures sillonnent le No Man's Land par bancs entiers, se nourrissant bon gré mal gré de la substance de la dimension noire, mais aspirant à des festins autrement plus nutritifs... Car les Dévorants se repaissent d'images, d'idées, de fantasmes et de cauchemars. Et malheureusement, il arrive parfois qu'une brèche psychique leur permette de passer dans notre réalité (voir *Origines*).

Lorsqu'ils se manifestent dans notre monde, les Dévorants ressemblent à des espèces de piranhas volants, qui paraissent nager dans le vide à une vitesse foudroyante, convergeant par dizaines sur leur proie pour dévorer sa psyché. Une fois rassasiés, les prédateurs regagneront ensuite l'océan ténébreux du No Man's Land, disparaissant de notre réalité...

Origines

Les Dévorants remplissent manifestement un rôle-clé dans l'écologie chaotique et aberrante du No Man's Land. Ils ne peuvent faire irruption dans notre réalité qu'à la faveur d'une brèche psychique bien particulière. Celle-ci se produit lorsqu'un individu habitué à faire travailler son imagination (comme, par exemple, un auteur de romans fantastiques...) traverse brusquement un *passage à vide*, alors qu'il se trouve dans un lieu où la frontière entre notre réalité et le No Man's Land est plus fragile qu'ailleurs...

La panne d'inspiration traversée par le sujet attire alors de façon irrésistible les Dévorants, peut-être parce que ceux-ci avaient l'habitude de se nourrir des productions imaginaires de cette personne (sans que celle-ci en ait, bien entendu, la moindre idée) et qu'à la place de leur pitance psychique se trouve désormais un *grand blanc*, un point de passage entre le No Man's Land et notre réalité.

Les Dévorants s'engouffrent alors dans la brèche, surgissant de ce côté de notre réalité, à proximité (mais pas nécessairement dans le voisinage immédiat) de l'individu ayant (bien malgré lui) occasionné le phénomène.

Les Dévorants en Jeu

Les Dévorants se déplacent toujours par bancs. En termes de jeu, un banc de Dévorants pourra donc être traité comme un monstre unique, doté des traits suivants. Voir aussi la section sur les Pouvoirs ci-dessous.

Immatériel : Aucune force physique ne peut infliger de dommages à ces créatures.

Super-Rapide : Un banc de Dévorants se déplace à une vitesse foudroyante. Il est impossible de prendre l'avantage sur de telles créatures – et presque impossible de leur échapper (voir règles de TTB, p 46).

Terrifiant : Tout perso qui voit un banc de Dévorants converger vers lui devra dépenser 1 point d'Aventure ou être paralysé par la terreur.

Signes

Les Dévorants ne font que passer et ne laissent derrière eux aucune véritable trace – du moins aucune trace *physique*. Les dommages qu'ils provoquent sont uniquement psychiques mais peuvent s'avérer permanents, réduisant pour toujours la victime à l'état de légume, incapable de communiquer, l'esprit définitivement mutilé par les piranhas psychiques...

Pouvoirs

Carnage Psychique

Un banc de Dévorants peut attaquer jusqu'à trois persos en même temps. Le nombre de proies attaquées simultanément détermine la gravité des dommages psychiques infligés.

S'il s'en prend à trois victimes, chacune d'entre elles subit des dommages psychiques *sérieux* (mise hors-jeu pour le reste de la scène) ; si le banc attaque deux victimes à la fois, chacune subit des dommages psychiques *graves* (mise hors-jeu pour le reste du scénario) ; enfin, si le banc s'acharne sur une victime unique, celle-ci subit des dégâts psychiques terminaux (mise hors-jeu définitive et état végétatif incurable).

Les **dommages psychiques** seront ressentis comme de véritables blessures intérieures par les victimes, qui auront l'impression que quelque chose lacère et dévore leur esprit, leurs idées et leurs rêves...

La Rapidité ne permet pas d'esquiver de telles attaques... Le **Sixième Sens**, en revanche, peut être utilisé pour se défendre, avec, comme toujours, la possibilité de rattraper un échec par la dépense d'un point d'Aventure. Un perso paralysé par la terreur ne pourra pas effectuer ce test. Un test réussi signifie non seulement que le perso ne subit aucun dommage psychique mais aussi que les Dévorants renoncent à l'attaquer pour le reste de la scène en cours - ce qui n'exclut pas une éventuelle nouvelle attaque lors d'une scène ultérieure...

Si tous les persos attaqués par des Dévorants parviennent à se défendre, le banc quittera aussitôt les lieux pour chercher d'autres proies.

A la discrétion du MJ, un test en Sixième Sens réussi suivi de la dépense d'un point d'Aventure pourra rendre un perso *immunisé de façon permanente* aux attaques des Dévorants.

Notons enfin que l'individu ayant créé la brèche ne sera *jamais* attaqué par les Dévorants, leur irruption dans notre réalité étant précisément due à son *passage à vide* ; cet individu ne dispose toutefois d'aucune espèce de contrôle sur les Dévorants mais pourra être la clé de leur éventuelle disparition de notre réalité, comme détaillé ci-dessous.

Point Faible

Les Dévorants sont avant tout des prédateurs opportunistes ; une fois repus, ils regagneront dès que possible leur environnement naturel, à savoir le No Man's Land. Mais quand au juste seront-ils rassasiés ? A partir de combien de victimes réduites pour toujours à l'état végétatif le banc considèrera-t-il sa faim comme assouvie ? Au MJ de décider, en fonction des besoins de son scénario, mais il est fort peu probable qu'un banc de Dévorants se dissipe avant d'avoir infligé des dommages psychiques « mortels » sur *au moins* une personne...

Seul l'individu ayant, bien malgré lui, créé la brèche peut la refermer, forçant les Dévorants à s'y engouffrer de nouveau et à quitter ainsi notre réalité. Pour cela, il doit **retrouver l'inspiration**, être de nouveau capable de produire des idées assez étranges et assez riches pour attirer et nourrir les Dévorants dans le No Man's Land...

Il n'existe évidemment aucun moyen générique de mettre fin à un *passage à vide* : tout dépend de la personnalité de l'individu, des raisons et des circonstances de ce passage à vide... et des brillantes idées de nos héros !

Amorce de Scénario

Simon Frost, un des auteurs favoris des persos, est venu s'installer à Whitby pour chercher l'inspiration. Spécialisé dans l'horreur liée aux petites villes américaines, Frost a été supplanté dans ce domaine par Stephen King, et traverse actuellement un grave passage à vide...

Cette panne d'inspiration va évidemment entrer en résonance avec le No Man's Land, attirant un banc de Dévorants dans notre réalité.

De leur côté, les persos seront sans aucun doute partants pour essayer de rencontrer (ou juste de voir de plus près) l'auteur de romans comme *Ville Fantôme* ou *Peur du Noir*... et seront donc aux premières loges lorsque les Dévorants se manifesteront ! Comment pourront-ils aider Frost à sortir de son passage à vide ?

Doppelgänger

Rusé



Légende

Le *doppelgänger* apparaît dans de nombreux récits : il est le double maléfique, l'usurpateur d'identité, celui qui adopte votre apparence et essaie de prendre votre place, afin de commettre, avec votre visage, de terribles forfaits qui vous seront ensuite reprochés...

Ce thème, déjà présent dans de très nombreuses légendes, a également été repris au cinéma, le plus souvent dans des films d'invasions extra-terrestres exploitant le climat paranoïaque de la Red Scare, comme le célèbre *Invasion of the Bodysnatchers*¹(1956) – mais on le retrouve également (par exemple) dans *La Part des Ténèbres* de Stephen King (1989), qui sera adapté au cinéma en 1993².

Réalité

Les doppelgängers sont (évidemment) un pur produit du No Man's Land. Ils y existent comme des entités amorphes et dénuées d'esprit ; ils n'acquièrent une enveloppe physique et une véritable volonté qu'en copiant l'apparence de la victime qu'ils ont choisie... le plus souvent un gamin « à l'imagination exacerbée », c'est-à-dire ayant pris conscience (même vaguement) de l'existence du No Man's Land...

¹ Titre assez stupidement traduit en VF par *L'Invasion des Profanateurs de Sépultures* ; certes, le terme « bodysnatcher » peut avoir (et a souvent) ce sens mais il fallait ici le prendre dans son sens littéral, à savoir « voleur de corps ». Fin de la parenthèse didactique. ☺

Le doppelgänger apparaît alors dans notre réalité, dans un endroit où sa victime ne se trouve pas. Il a ensuite grand soin d'éviter toute rencontre avec cette dernière, afin de pouvoir agir en toute liberté – et en laissant évidemment croire aux victimes et aux témoins de ses actions qu'il est celui dont il a copié l'apparence. Il se livre alors à toutes sortes d'actes de malveillance, qui peuvent aller de la « mauvaise blague » à des exactions irrémédiables et potentiellement fatales. Faire le mal sous l'apparence d'autrui nourrit son essence même, lui permettant d'assouvir les pulsions qui constituent sa raison d'être.

Il existe un étrange lien psychique entre le doppelgänger et sa victime – un lien qui est la conséquence directe du processus de mimétisme permettant au double maléfique de copier l'apparence de sa victime mais aussi d'absorber tous ses souvenirs et ses secrets... Ce lien psychique, indispensable au *modus operandi* du doppelgänger constitue aussi son principal point faible (voir ci-dessous).

Origines

Nul ne connaît avec certitude les raisons pour lesquelles un doppelgänger émerge du No Man's Land... mais il semble que, dans la plupart des cas, l'apparition de ce double maléfique semble constituer une forme de *vengeance* ou de *réaction de défense* du No Man's Land envers ceux qui ont empêché (ou même simplement limité) son expansion – par exemple en réussissant à vaincre ou à bannir une de ses créatures. Dans TOUS les cas, en revanche, la victime appartient à la minorité d'individus ayant conscience (d'une façon ou d'une autre) de l'existence du No Man's Land...

Le Doppelgänger en jeu

Rusé : Le doppelgänger est doté d'un esprit particulièrement retors, qui fait de lui un imposteur aussi malfaisant que convaincant... Il ne pourra être mis en échec que par des persos faisant preuve d'assez d'ingéniosité pour le piéger, d'une façon ou d'une autre.

² Beaucoup plus récemment, King a de nouveau (et encore plus nettement) exploité le thème du doppelgänger dans son roman *L'Outsider* (2018), adapté en série TV en 2020.

Signes

Pour les proches de la victime, les signes de la présence d'un doppelgänger seront presque toujours interprétés comme il le souhaite : l'individu dont il a pris l'apparence est vu en train de commettre (ou est soupçonné d'avoir commis) divers actes malveillants, voire très graves, qu'il niera évidemment avec force.

Pour la victime elle-même, la situation est encore plus déstabilisante : des personnes qu'il pensait proches de lui changent d'attitude à son égard, on lui reproche des actes qu'il n'a jamais commis et on prétend l'avoir vu dans des lieux où il n'est jamais allé... bref, son existence ne tarde pas à se transformer en cauchemar.

Son esprit peut alors osciller entre trois explications : soit je suis complètement fou (avec une seconde personnalité...), soit je suis possédé par *quelque chose*, soit *quelque chose a pris mon apparence et agit à ma place...*

Un test réussi en Sixième Sens lui donnera la certitude que la troisième hypothèse est la bonne. La victime pourra alors commencer à traquer son double maléfique – un véritable jeu du chat et de la souris, qui va (évidemment) provoquer une surenchère de malveillance de la part du doppelgänger...

Pouvoir

Imitation

Ce pouvoir permet au doppelgänger d'adopter (lorsqu'il existe encore à l'état informe, dans le No Man's Land) l'apparence de sa victime désignée – mais aussi ses souvenirs, y compris les plus intimes. Ce pouvoir ne peut jamais être utilisé de façon instantanée ou dans notre réalité ; il implique un long et étrange processus psychomorphique, qui ne peut avoir lieu que dans la dimension noire...

Ce pouvoir crée aussi un lien psychique entre le doppelgänger et sa victime, qui permet au double maléfique de savoir (de manière approximative) où se trouve la personne dont il a volé l'apparence et d'avoir conscience de son

éventuelle approche – ce qui permet en général au doppelgänger de prendre la fuite afin d'éviter toute rencontre sous les yeux de témoins, ce qui révélerait alors son existence.

Point Faible

Comme mentionné ci-dessus, le lien psychique qui unit le doppelgänger à sa victime constitue aussi son principal point faible, à partir du moment où sa victime comprend que ce lien est à double-sens (ce qui pourra nécessiter un test de Sixième Sens ou une bonne intuition de la part du joueur). La victime devient alors capable de traquer le doppelgänger, de sentir où il se trouve et quand il se déplace – ce qui nécessite une concentration totale de sa part.

A partir du moment où le doppelgänger se trouve physiquement en présence de la personne dont il a copié l'apparence, celle-ci peut essayer de mettre fin à son existence (c'est-à-dire de le renvoyer pour toujours dans le No Man's Land) – une action qui prendra la forme d'un véritable duel psychique entre le perso et son double maléfique.

En termes de jeu, le perso devra effectuer un *test de karma* (ou sacrifier 1 point d'Aventure en cas d'échec) ; s'il réussit, le doppelgänger commencera à se dissoudre sous ses yeux, retournant à sa dimension d'origine.

Hélas, bien souvent, le mal est fait – et ce sera à la victime d'assumer les conséquences des actes commis par son double maléfique... car aucun adulte ne pourra croire à une telle histoire, à moins d'avoir vu de ses propres yeux la victime face à son sosie.

En cas d'échec du *test de karma*, le perso perdra aussitôt conscience... et se retrouvera ainsi à la merci du doppelgänger ! En vertu du lien psychique qui les unit, un doppelgänger ne peut jamais tuer sa victime car cela mettrait aussitôt fin à sa propre existence... mais rien ne l'empêche de l'emprisonner quelque part, afin de pouvoir continuer à agir librement.

Rien n'empêche, en revanche, la victime d'essayer de tuer son double maléfique ; dans ce cas, le doppelgänger se dissoudra dès qu'il sera mis à mort, disparaissant à jamais...

Le Mangeur de Temps

Immatériel



Légende

Le Mangeur de Temps n'est associé à aucune légende, aucune croyance – et pour cause, c'est une entité qui vit hors du temps et qui, comme nous allons le voir, se manifeste *en effaçant des parties de la réalité*, qui se charge ensuite de se réajuster tant bien que mal, pour préserver la cohérence du continuum temporel.

On dit parfois que « *le plus grand tour du Diable est de faire croire qu'il n'existe pas...* ». Dans le cas du Mangeur de Temps, il vous a même fait oublier que vous vous étiez posé la question...

Réalité

Cette entité, aussi indicible qu'insaisissable, naît dans les remous du No Man's Land, remontant de façon aberrante les courants du temps, du présent vers le passé, se nourrissant des vies qu'il efface du continuum, à la façon d'un parasite temporel indétectable...

Chaque fois que le Mangeur de Temps remonte les courants du temps pour effacer *en amont* une vie humaine, ce processus libère une forme d'énergie temporelle dont la créature se nourrit.

En d'autres termes, le Mangeur de Temps subsiste en remontant le temps pour effacer des vies et dévorer leur charge existentielle.

Le plus souvent, le continuum temporel se répare de lui-même, un peu comme une blessure qui se cicatrise et finit par disparaître : tout se passe comme si la victime du Mangeur de Temps n'avait jamais existé. L'histoire suit son cours, comme si de rien n'était...

Mais parfois, de façon mystérieuse, quelques individus plus sensibles, sur le plan psychique, que la plupart des gens (c'est-à-dire dotés d'un score en Sixième Sens, comme tout perso de TTB) reçoivent l'intuition ou la « prémonition » (ou « post-monition » ?) qu'une force anormale est à l'œuvre et cherche à réécrire le passé – leur propre passé ou, plus souvent, le passé d'un proche, dont la vie est intimement liée à la leur.

La seule explication (à peu près) rationnelle que l'on peut donner à ce phénomène tient à la nature particulière du Sixième Sens, qui permet parfois de percevoir des événements passés ou à venir : il s'agit donc d'une faculté située, elle aussi, en marge du temps et donc susceptible d'alerter celui ou celle qui la possède que *quelque chose ne va pas...* mais alors pas du tout (voir scénario *Time in a Bottle*, dans ST 5).

Origines

Nul ne sait pourquoi les Mangeurs de Temps existent ni ce qui les pousse à choisir telle ou telle proie... A l'échelle du No Man's Land, ils constituent une des myriades d'entités parasites exerçant une influence destructrice plus ou moins détectable sur la réalité qui nous entoure – mais la dimension noire étant elle-même largement *hors du temps*, il est assez logique qu'elle donne également naissance à des créatures para-temporelles.

Signes

Une des caractéristiques principales du Mangeur de Temps est qu'il ne laisse aucune trace derrière lui... sauf lorsque le Sixième Sens d'un individu l'alerte sur son « approche », par-delà le temps. Il existe une expression anglo-saxonne intéressante, pour traduire ce type

particulier de malaise : « *J'ai l'impression que quelqu'un a marché sur ma tombe...* ». Dans le cas du Mangeur de Temps, on pourrait dire : « *J'ai l'impression que quelque chose est en train de rôder dans mon passé...* »

Pouvoir

Manipulation Temporelle

Ce pouvoir permet au Mangeur de Temps d'effacer une vie humaine du continuum temporel, qui se modifie alors comme si la victime n'avait jamais existé, avec toutes les répercussions que cela suppose sur d'autres existences – qui peuvent, elles aussi, se trouver effacées ou altérées de façon collatérale.

Il ne s'agit pas d'un pouvoir instantané : pour le mettre en œuvre, le Mangeur de Temps manipule la réalité de façon subtile, de façon à empêcher la naissance de la victime qu'elle a choisi d'effacer.

La seule façon de s'opposer à ce pouvoir (à partir du moment où l'on a conscience de l'existence du Mangeur de Temps) est d'essayer de contrecarrer son influence, en protégeant la chaîne d'événements du continuum d'origine...

Point Faible

A partir du moment où le Mangeur de Temps a été contrecarré (voir ci-dessus), il cesse d'exister, effacé par le continuum temporel qui s'auto-rectifie et se purge de ce parasite.

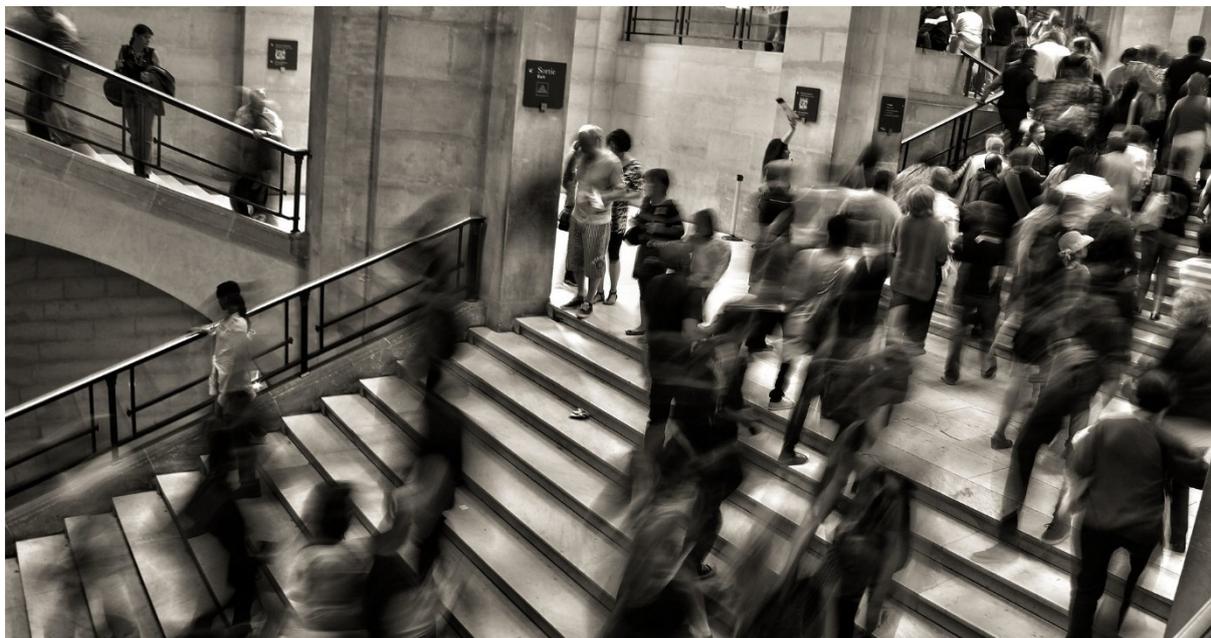
L'entité dévoreuse de vie retourne alors au néant dont elle n'aurait jamais dû sortir... et le Temps peut reprendre son cours.

Le Mangeur de Temps en jeu

Immatériel : Le Mangeur de Temps n'a pas de substance corporelle ; il n'appartient pas à notre réalité et ne peut être affecté par aucune force physique. Le fait qu'il ne possède pas d'autre trait souligne d'ailleurs sa quasi-inexistence. D'une certaine façon, le Mangeur de Temps est une manifestation du néant – il est, quelque part, *irréel* et agit en effaçant des bouts de la réalité...

Le Type en Gris

Immatériel



Comment ça, tu ne le vois pas ? Regarde mieux, bon sang !

Légende

Le Type en Gris est une légende urbaine typique des années 90. Sorte d'avatar français de l'Homme à la Cigarette de *X-Files*, le Type en Gris semble toujours rôder à la lisière des Trucs Trop Bizarres : aperçu près des voitures de police garées près de la dernière scène de crime du « dépeceur des squats », repéré parmi une foule de curieux rassemblés autour de « la maison de l'horreur », remarqué en arrière-plan de la dernière photo de tel ou tel « disparu sans laisser de traces »... Insaisissable, doté d'un physique passe-partout, on ne l'identifie qu'après coup ; il semble toujours capable de s'éclipser discrètement, au dernier moment, d'une façon ou d'une autre...

L'imagination des jeunes chasseurs d'aliens et autres apprentis Mulder n'a pas tardé à faire de lui une figure aussi mystérieuse que centrale dans l'architecture de ce Grand Complot qui doit, fatalement, « tout expliquer »... C'est sûr, le Type en Gris ne peut être qu'une sorte de Man in Black à la Française, un agent de haut-niveau au sein de quelque organisation secrète liée au gouvernement - officiel ou parallèle, car il y a forcément un *gouvernement* de l'ombre...

Mais une fois encore, *la vérité est ailleurs.*

Réalité & Origine

Le Type en Gris n'a aucun lien avec le gouvernement ou avec une quelconque organisation humaine. Il a, en revanche, tout à voir avec les théories du complot – mais d'une façon bien différente de celle que subodorent ceux qui ont remarqué sa mystérieuse et insaisissable présence.

Le Type en Gris n'est pas un type. C'est une entité issue du No Man's Land, qui se nourrit de la paranoïa suscitée par les conspirations imaginaires – qu'il s'agisse d'enlèvements extra-terrestres, d'expériences interdites menées par les services secrets ou de trafics d'organes clandestins... Et plus la paranoïa grandit, plus le Type en Gris se repaît.

Entité purement psychogénique, le Type en Gris a pris forme dans le No Man's Land, façonné par les croyances délirantes, les constructions obsessionnelles et les raisonnements paranoïaques des adeptes des théories du complot.

On peut aussi le voir comme une espèce de virus psychique vivant, une sorte de *malware* mémétique ou de *Trojan horse* mental...

Au début, il n'est qu'une image, un mirage, une présence fantomatique à la lisière de votre champ de vision ou à l'arrière-plan d'une mauvaise photo... Puis, au fur et à mesure que l'obsession du complot prend racine dans l'esprit de sa proie désignée, il va, grâce à son angoisse croissante, devenir de plus en plus réel pour elle, se repaissant de son anxiété et s'incrétant de façon de plus en plus prégnante dans son délire et dans ses perceptions...

Le cercle vicieux est alors enclenché : certaine d'être observée, la victime devient de plus en plus parano, ce qui renforce l'entité Type en Gris et ainsi de suite, jusqu'à ce que la victime sombre dans une démence totale et irrémédiable – à base d'espions invisibles capables de traverser les murs, d'espionnage télépathique et de voix dans les canalisations...

Le Type en Gris n'appartient à aucune théorie du complot : il est la théorie du complot.

Signes

D'une certaine façon, le Type en Gris EST un Signe. Et à partir du moment où ce signe capte votre attention, vous êtes pris au piège...

L'entité ne peut s'attaquer qu'aux adeptes des théories du complot. Seuls de tels individus possèdent la conformation psychique – ou, si l'on préfère, la réceptivité mentale – qui va permettre au Type en Gris de trouver un point d'accroche dans notre réalité et de se développer ensuite au sein de l'univers mental de ses victimes, à la façon d'un parasite...

Si un des persos commence à adopter un mode de pensée conspirationniste (ce qui sera assez fréquent dans la version *Zone-Frontière* de TTB), alors il pourra être repéré et choisi comme proie par le Type en Gris...

Lorsqu'il s'immisce dans notre réalité, le Type en Gris se manifeste d'abord sous la forme d'une image, souvent floue ou mal cadrée, que l'on remarque à l'arrière-plan d'une photo, d'un reportage télé ou d'une vidéo amateur.

Pour que le Type en Gris puisse imprégner ce support, il faut obligatoirement que celui-ci soit lié (même de loin ou de façon fallacieuse) à un mystère, une affaire étrange ou une théorie du complot quelconque – bref, à un Truc Trop Bizarre. C'est par le biais de leur curiosité et de leur fascination pour l'étrange que le Type en Gris va pouvoir infecter ses victimes....

Pouvoirs

Virus Psychique

À partir du moment où le Type en Gris a imprégné un support visuel (voir ci-dessus), chaque perso qui examine attentivement la photo, la vidéo etc. souhaitera certainement tester son Observation pour voir s'il remarque *quelque chose*.

Le Type en Gris peut être remarqué par une ou plusieurs personnes à la fois – la seule règle en la matière est qu'il suffit, comme dirait l'agent Mulder, de *vouloir croire*.

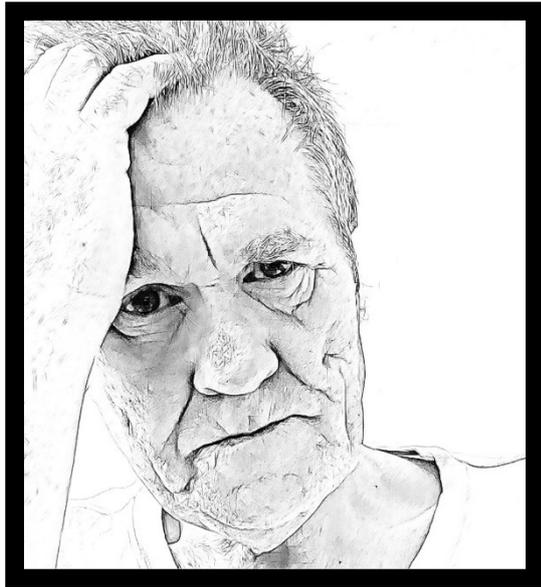
Un **test d'Observation** réussi sera donc le catalyseur du piège, le déclencheur qui *ouvrira les yeux* d'un perso – et l'exposera du même coup au virus psychique que constitue l'entité. Face au Type en Gris, la capacité d'Observation d'un perso se retourne donc contre lui, un test « réussi » entraînant des effets néfastes...

Dans ce cas très particulier, l'utilisation d'un point d'Aventure pour *rattraper le coup* après un test d'Observation manqué aura, elle aussi, des effets particuliers : le perso verra bel et bien le Type en Gris mais ne sera PAS infecté par lui.

Au contraire, son esprit sera mis en alerte : un test réussi en **Sixième Sens** pourra alors lui permettre de réaliser la nature de l'entité et la façon dont celle-ci utilise la curiosité des persos pour s'insinuer peu à peu dans leur esprit et leur réalité. Cette prise de conscience devrait, normalement, dissuader le perso concerné d'essayer d'en apprendre plus sur le Type en Gris... et le persuader de mettre en garde ses amis et tous ceux qui seraient susceptibles de devenir des victimes de l'entité (ce qui ne sera évidemment pas toujours possible).

Si, en revanche, le perso a bel et bien réussi son test d'Observation, il devra alors effectuer un test de karma. Si ce test est manqué, il sera contaminé par le virus psychique du Type en Gris. Sinon, il aura la possibilité de faire appel à son Sixième Sens, comme ci-dessus.

Un perso contaminé deviendra très rapidement obnubilé, puis littéralement obsédé par le Type en Gris, dont il commencera à traquer les « traces » partout : images, archives écrites, témoignages... pour la victime, le Type en Gris est potentiellement partout... et même si l'on ne décèle pas sa présence, *cela prouve justement à quel point il est bien caché !*



C'est lui, tu crois ?

En général, il suffit de quelques jours pour que la victime bascule complètement.

En termes de jeu, un perso obnubilé par le Type en Gris devient incapable d'utiliser les capacités liées à la curiosité (Observation, Investigation, Trucs d'Intello et même Sixième Sens !) pour quoi que ce soit d'autre que sa traque absurde du Type en Gris.

Chaque fois que le perso souhaitera utiliser une de ces capacités, on considérera qu'il échoue automatiquement, sans pouvoir lancer les dés – mais l'utilisation d'un point d'Aventure pourra lui permettre de rattraper le coup, comme s'il avait effectué et réussi le test.

Une fois infecté, un perso à court de points d'Aventure (ou un PNJ qui, à la base, n'en possédait aucun...) devient donc incapable de penser à autre chose qu'au Type en Gris, sauf si ses camarades font appel à leurs propres points pour lui venir en aide (voir règles de base de TTB, p 23). À terme, le virus finira fatalement par avoir des répercussions majeures sur la victime – sur sa vie personnelle sociale, mais aussi sur son libre-arbitre et son équilibre mental, sur ses performances scolaires (ou professionnelles, dans le cas des adultes) etc.

Et pendant que l'existence de la victime est inéluctablement phagocytée par le Type en Gris, l'insaisissable entité devient plus forte, en mesure de multiplier ses apparitions sur toutes sortes de supports visuels appropriés – et donc de toucher de plus en plus de victimes potentielles, selon le mécanisme classique du cercle vicieux.

Le but ultime de l'entité semble être de provoquer une véritable épidémie psychique qui pourrait lui permettre de s'incarner pleinement dans notre réalité, à travers une multitude d'enveloppes corporelles (les individus infectés), devenant ainsi une sorte de maître du monde (un maître *caché*, bien sûr, logique complotiste oblige...) – un vrai *scénario catastrophe* que les persos ont toutefois une chance d'étouffer dans l'œuf en damant le pion à l'entité avant qu'il ne soit trop tard.

Mais comment vaincre une entité insaisissable, qui semble s'apparenter davantage à une *maladie* qu'à une *créature* ?

Point Faible

La seule véritable faiblesse du Type en Gris est aussi ce qui fait de lui un ennemi insaisissable : il n'a pas d'existence réelle. Il n'est, finalement, qu'une *idée*, une chimère, une lubie magnifiée et rendue à demi-consciente par la matrice ténébreuse du No Man's Land.

On ne peut pas tuer une idée – mais on peut, en revanche, essayer de renvoyer les chimères là d'où elles n'auraient jamais dû sortir.

Pour vaincre le Type en Gris, les persos devront donc quitter son champ d'opération (la curiosité, l'information, la « logique »...) et livrer bataille à *la source* – ce qui implique un contact direct avec le No Man's Land.

Seul un perso déjà infecté (et donc relié à l'entité) pourra ouvrir une brèche permettant d'accéder au Type en Gris tel qu'il existe de l'autre côté. Mais pour être capable d'accomplir un tel acte, le perso devra mobiliser toute sa volonté et réussir un test de Sixième Sens (avec une éventuelle dépense d'un point d'Aventure *pour rattraper le coup*).

Une fois la brèche créée, les persos verront apparaître devant eux l'image spectrale et floue du Type en Gris : vieil imper, visage mouvant, impossible à fixer, voix murmurante égrainant des raisonnements paranoïaques absurdes...

Chacun d'entre eux devra alors faire un effort de volonté (dépenser 1 point d'Aventure) pour *refuser de croire* (I don't want to believe!) et affirmer l'inexistence du Type en Gris. Le total des points investis sera ensuite testé sur 1D6, selon les mêmes règles que pour le Traitement de Choc (voir encadré page suivante).

Traitement de Choc

Cette défense ne peut être utilisée que sur une victime déjà infectée par l'entité. Elle a pour but d'arracher la victime à l'emprise du Type en Gris, afin de lui rendre sa lucidité, son libre-arbitre et (s'il s'agit d'un perso) son statut de personnage-joueur (par opposition au statut de PNJ marionnette psychique).

Le pouvoir du Type en Gris prospère sur la suspicion et la paranoïa inhérentes aux théories complotistes. Le seul antidote possible contre cette influence toxique est donc l'amitié et la confiance mutuelle qui lie les persos entre eux.

Lorsqu'un perso est infecté par le virus psychique, les autres membres du groupe pourront tenter de le *ramener à lui*, de *restaurer son identité* en évoquant leurs souvenirs communs, leurs aventures passées, les bons et les mauvais moments passés ensemble - bref tout ce qui a créé entre eux un lien de confiance inébranlable. Une telle intervention ne peut s'effectuer en quelques minutes et devra plutôt s'étendre sur une après-midi ou une soirée, passée de préférence dans un lieu propice.

Chacun de persos participant à cette tentative de guérison devra alors dépenser 1 point d'Aventure (un seul maximum par perso). On teste ensuite le total ainsi formé sur 1D6 : si le test est réussi, le groupe est parvenu à libérer la victime de l'emprise de l'entité – définitivement.

Ce test ne peut être tenté qu'une seule fois par victime – et en cas d'échec, aucun point d'Aventure ne peut venir rattraper le coup, puisque ces points ont déjà été sacrifiés pour pouvoir effectuer le test...

On pourra aussi appliquer la même méthode pour guérir un PNJ... à partir du moment où il existe un lien personnel fort entre la victime et le perso qui tente de l'arracher à l'emprise du Type en Gris. Conformément à la double logique de la conspiration tentaculaire et du scénario-catastrophe, les persos n'ont donc aucune chance de guérir des PNJ infectés avec lesquels ils n'ont aucun lien particulier...

Il n'existe aucun moyen de « vacciner » une population contre le Type en Gris : quand bien même les persos parviendraient à diffuser des mises en garde sur le danger qu'il représente, ils ne feraient ainsi que renforcer la prégnance du virus psychique dans notre réalité et contribueraient ainsi à le propager à travers la conscience de nouvelles victimes ! À bien des égards, le Type en Gris est donc un adversaire paradoxal, qui retourne contre les persos les « armes » qu'ils ont l'habitude d'utiliser face aux autres Trucs Trop Bizarres : la curiosité, les recherches pour en apprendre plus, la nécessité d'alerter autrui sur l'existence d'un danger...

Si ce test crucial est réussi, le Type en Gris disparaîtra à jamais... en tous les cas de l'existence des persos et de la série ! En cas d'échec, en revanche, il sera impossible de *rattraper le coup*... sauf si chaque perso impliqué peut se permettre une nouvelle dépense d'un point d'Aventure. Plus que jamais, l'union fait la force – et chaque point d'Aventure sera d'une importance décisive ! Un tel exploit n'est donc envisageable que si chaque perso dispose au préalable d'au moins 2 points d'Aventure, voire de 3 pour le perso infecté chargé d'ouvrir la brèche...

Si les persos ne réussissent pas à vaincre le Type en Gris, la brèche se refermera... et il n'y aura pas de seconde chance – à moins, bien sûr, que le MJ ne fasse intervenir quelque *deus ex machina* pour résoudre le problème à la place des persos ou qu'il ne leur permette d'inventer eux-mêmes une autre solution, un moyen inédit permettant de résoudre le problème. Une défaite peut ainsi constituer la source d'une nouvelle intrigue ou l'occasion d'explorer des possibilités alternatives...

Hier et Aujourd'hui

Le Type en Gris paraissant indissociable de la vogue conspirationniste ayant pris son essor dans les années 90, en surfant notamment sur la vague de la série télé *X-Files*, il semble a priori difficile d'exporter cette entité une dizaine d'années plus tôt, à l'époque de référence du jeu... Il convient néanmoins de garder à l'esprit que toute la mythologie complotiste impliquant les aliens gris, les hommes en noir, les OVNI, le groupe Majestic 12 et tout le toutim, existait déjà bien avant le feuilleton de Chris Carter, qui n'a finalement fait que populariser à l'échelle planétaire ce corpus de croyances typiquement américaines. Si vos persos de TTB Classic sont déjà obsédés par les extra-terrestres et les conspirations gouvernementales cachées, alors ils sont tout à fait susceptibles d'attirer l'attention du Type en Gris – et réciproquement...

À l'inverse, s'il était transposé à notre époque (par exemple dans la version Creepy Club de TTB), le Type en Gris verrait son potentiel de nuisance démultiplié, la Toile et ses innombrables réseaux sociaux, forums et autres sites vidéos lui ouvrant littéralement les portes de la conscience humaine globale ! Mais l'entité pourrait alors devenir vulnérable à d'autres armes, des « antivirus conceptuels » élaborés par quelque hacker de génie ou, peut-être plus simplement, des campagnes d'information visant au *debunking* de l'entité, en la traitant comme une sorte de *hoax* ou de *fake news*... bref, tout un nouvel univers de cyber-possibilités aussi fascinantes qu'effrayantes !

