N°1 — Juin 2012

La mort n'est que le commencement...

EDITO

KULT. Quatre lettres, de nombreuses prononciations (culte, keulte, quoulte, etc..), plusieurs éditions, des suppléments, des produits dérivés, une polémique, différents éditeurs et une multitude de fans à travers le monde pour un seul univers passionnant, sombre et désespéré.

Désormais Kult se dote d'un webzine en français, K' de son petit nom.

Pourquoi produire un fanzine pour un jeu qui n'est plus édité depuis de nombreuses années ? Pour la même raison qui réunit quelques fans sur le forum La Citadelle : la passion pour un jeu définitivement à part. Car rares sont les véritables jeux d'horreur et Kult est bel et bien de ceux-là, son univers profond, cohérent et terrifiant lui permettant d'intégrer différents sous-genres de l'horreur avec aisance. Avec Kult, il est en effet possible de faire jouer tant dans la pure tradition des slashers que de privilégier l'aspect ésotérique, de faire intervenir beaucoup de surnaturel ou de laisser planer le doute. Ce sont précisément ces différents niveaux de jeu qui font la richesse et la variété des scénarios et des campagnes de Kult.

Avec K', quelques passionnés ont décidé de partager avec vous leur passion, au travers de scénarios inédits, d'aides de jeu et d'articles divers. C'est pourquoi toute la rédaction espère que ce premier numéro de K' vous plaira et attend avec impatience vos retours, vos envies, vos remarques et vos critiques sur le forum La Citadelle. Et si vous souhaitez participer, rien de plus facile : il suffit de vous manifester ! Nous sommes toujours à la recherche de rédacteurs, de correcteurs ou d'illustrateurs.

Alexande « Thaumiel » Deynes

SOMMAIRE

2 / EDITO

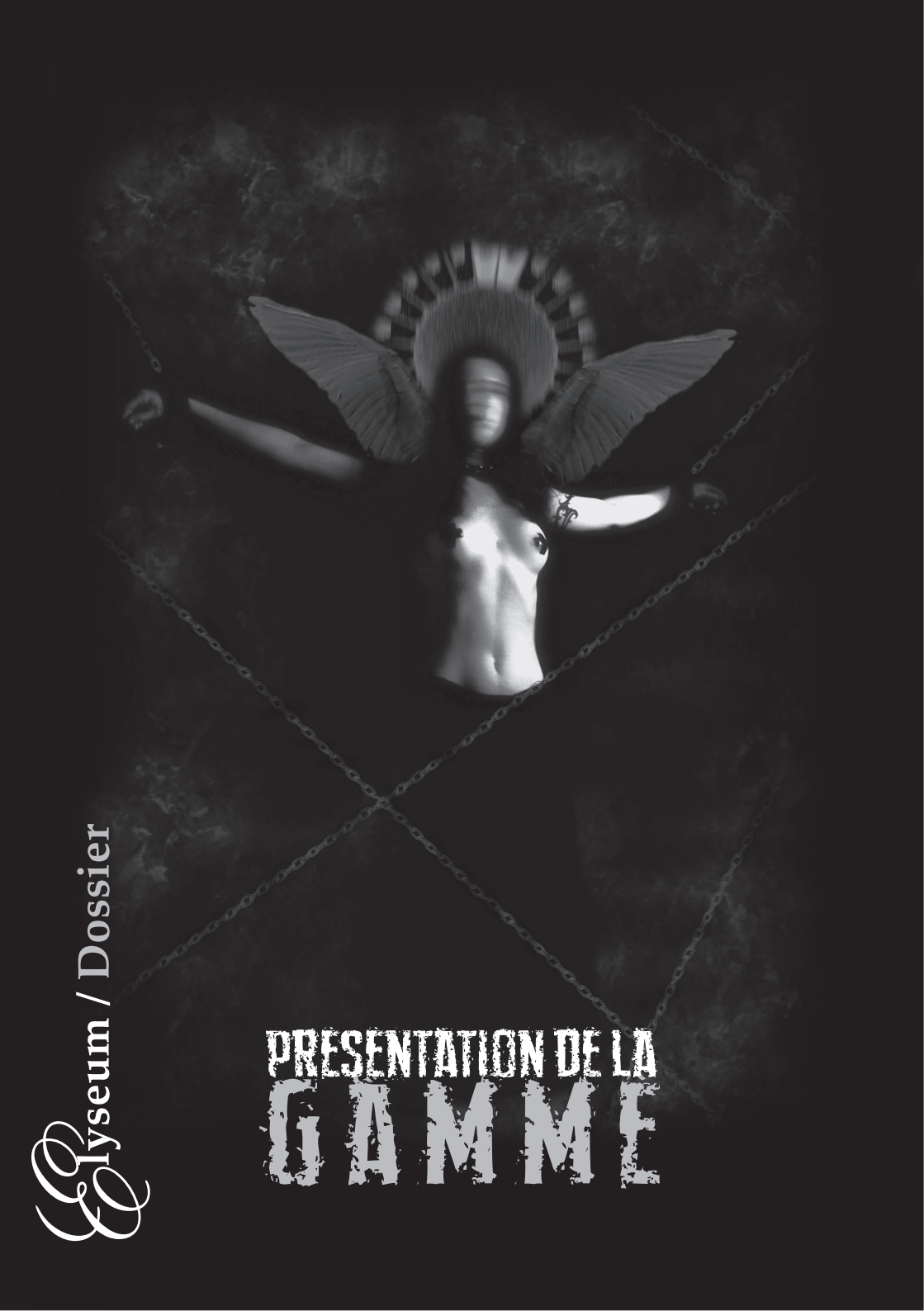
4 - 27 / ELYSEUM
- 5 : Kult, présentation du jeu
- 8 : Kult, les secrets révélés
- 17 : Entretien avec les auteurs

28 - 42 / METROPOLIS
- 29 : L'introduction
- 34 : Techniques de narration avancées
- 38 : Infestation

43 - 87 / INFERNO
- 44 : La Cathédrale Obscure
- 62 : Train de Nuit

88 - 93 / LIMBO
- 89 : Inspirations

94 / CREDITS



Elyseum / Dossier

PRESENTATION DE LA GAMME

KULT

Présentation du jeu

Il fait froid et ça fait deux bonnes heures que j'attends dans cette ruelle sordide. Minuit est passé de quelques minutes quand j'entends les verrous de la porte métallique s'actionner.

Elle s'ouvre sur un jeune asiatique. Il ne doit pas avoir plus de quatorze ou quinze ans. Il est habillé de blanc et marche pieds nus. Il ne semble pas parler le français et me demande d'un geste de la main de le suivre.

Nous suivons un couloir décrépit aux multiples portes pour finalement arriver devant une porte laquée de rouge. Mon guide l'ouvre sans hésitation et je pénètre dans une grande pièce. Celle-ci est coupée en deux par un rideau que je devine être en soie. Le petit asiatique referme la porte et me laisse seul.

Il fait une chaleur étouffante et je ne me sens pas très bien. L'éclairage légèrement tamisé me met lui aussi mal à l'aise, créant des ombres un peu partout autour de moi.

Je suis tiré de mes pensées par un bruit. Un frottement de tissu ou quelque chose d'approchant. Je sursaute presque lorsque je me rends compte qu'une silhouette se tient derrière le rideau de soie.

Une voix profonde et sensuelle résonne alors :

« Tu es venu chercher des réponses, mais es-tu prêt à entendre la Vérité ? »

Je n'arrive pas à savoir si c'est un homme ou une femme qui me parle. C'est alors que rideau se soulève légèrement et j'aperçois une main. Où plutôt j'entraperçois un membre de chair mêlée à du métal, suintant d'un liquide blanchâtre.

J'arrive à peine à bafouiller un oui gazouillant que mon interlocuteur se met à raconter une histoire. Une histoire qui commence alors que nous étions des Dieux. Une histoire terrifiante où nous sommes des prisonniers… L'histoire de Kult.

Kult est un univers sombre et inquiétant. Nous étions des Dieux et désormais nous ne sommes plus que les pâles reflets de ce que nous étions. Coincés dans un cycle illusoire de vie et de mort, l'humanité ignore tout de sa véritable essence.

Dans Kult, l'Humanité est prisonnière de trois prisons : l'Elyseum qui correspond à la réalité telle que nous la concevons, Limbo qui rassemblent les lieux que nous visitons en rêve et enfin Inferno, l'enfer qui nous attend lors de notre mort et nous prépare à notre réincarnation, vide de tout souvenir.

Sauf que tout cela n'est qu'une Illusion créée par un être appelé le Démiurge. Pourquoi nous emprisonna-t-il ? Nul ne le sait, et avec sa disparition (ou sa mort) les réponses sont peut être perdues à jamais.

Notre prison est régie par des entités qui représentent les concepts de notre réalité limitée, dix Archontes pour nous maintenir à jamais prisonniers. Si les Archontes étaient les instruments du Démiurge, les dix Anges de la Mort sont les serviteurs d'Astaroth, le double du Démiurge qui règne sur Inferno. Ce sont les reflets pervertis des dix Archontes.

Ces Archontes et ces Anges de la Mort possèdent des serviteurs au sein de la société humaine pour nous maintenir dans l'ignorance. Bien souvent ces serviteurs ne sont pas humains. Les premiers d'entre eux sont les licteurs, des créatures grotesques qui détestent l'humanité mais qui doivent veiller sur elle et empêcher son Eveil. Avec la disparition du Démiurge, les Archontes s'entre-déchirèrent

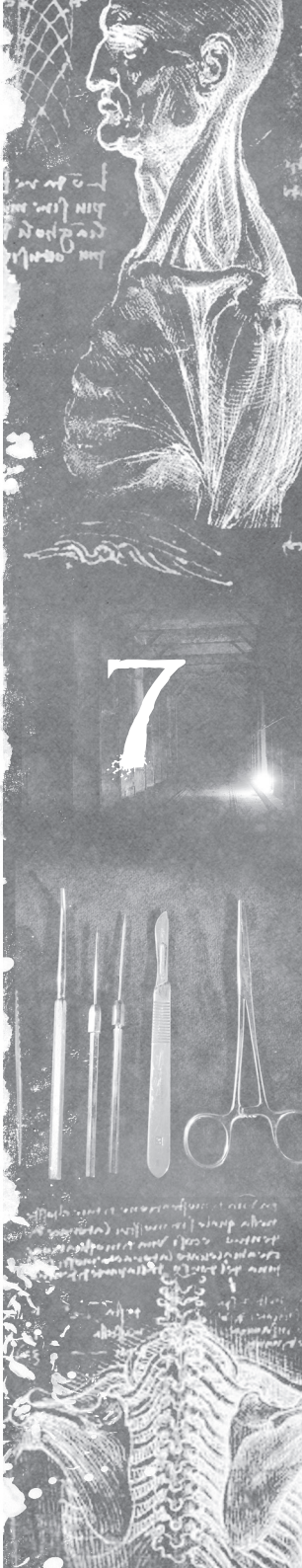
et plusieurs d'entre eux sont désormais disparus. Astaroth de son côté ne semble plus vouloir se contenter d'[e régner sur] Inferno, il veut régner sur toute la Réalité.

Depuis toujours des événements violents, traumatisants et les catastrophes peuvent briser temporairement le Voile qui sépare l'Humanité de la Réalité qui s'étend au-delà de nos sens désormais limités. Or la Machine qui nous retient prisonnier connait de plus en plus de défaillances et l'Illusion s'effrite de plus en plus souvent. Des hommes et des femmes font désormais chaque jour l'expérience de la Réalité. Une réalité sombre et terrifiante.

Dans Kult vous interprétez un de ces hommes et femmes. Mais cela ne vous arrive pas par hasard (quoi que…). Les personnages des joueurs possèdent presque tous une part de Ténèbres qui les prédisposent au surnaturel. Ce sont les Sombres Secrets. Que votre personnage fût la victime d'expériences surnaturelles, qu'il soit maudit ou l'héritier d'une famille de sorciers, il possède une part d'ombre dans laquelle prendront racines les aventures qu'il va vivre. Dans Kult, l'ennemi ne se résume pas seulement aux geôliers de l'Humanité, mais c'est aussi cette part de Ténèbres qui peut vous détruire aussi efficacement que les griffes d'une créature innommable.

Kult n'est pas seulement un jeu d'horreur, c'est aussi un jeu initiatique. Votre personnage peut chercher à se libérer de l'Illusion et chercher l'Eveil. Qu'il emprunte la Voie de la Lumière ou la Voie des Ténèbres, le chemin est périlleux et difficile. Mais peut-être deviendra-t-il un de ces Eveillés qui parcourent notre monde et les dimensions, un humain ayant retrouvé sa divinité perdue.

Pour finir, Kult est un jeu difficile à mettre en œuvre, beaucoup n'y voyant qu'un exécutoire malsain à leurs basses pulsions. Il est vrai que les personnages de Kult ne sont



pas toujours très nets, mais c'est limiter l'univers à un jeu gore et violent.

L'univers de Kult est complexe et permet de jouer sur tous les registres de l'horreur, du slasher à l'occulte en passant par l'horreur psychologique. Plus que dans les autres jeux, les personnages doivent être au cœur des aventures qu'ils vivront. Le meneur de jeu étant fortement invité à se servir de leurs Sombres Secrets, de leurs contacts et amis pour tisser des scénarios sur mesure.

Les Secrets Révélés de KULT

Aperçu de la gamme en français.

L'histoire des multiples éditions de Kult étant assez mouvementée, cet article se focalise donc uniquement sur les livres parus en français. Chez nous, deux éditeurs nous ont livré les secrets de l'Illusion, à savoir Ludis International (aujourd'hui disparu) et le 7e Cercle. Les différents ouvrages disponibles en français proviennent ainsi de deux gammes qui se veulent complémentaires, la techniques n'ayant que légèrement changée entre les 2 éditions et l'univers étant strictement le même. D'ailleurs, pour ceux d'entre vous qui se posent la question, le 7e Cercle n'a pas réédité les suppléments publiés par Ludis pour des raisons de droits, mais a traduit les suppléments restants. Tout ce qu'ont écrit les auteurs originaux a donc été traduit et publié en français. Par ailleurs, bien que la plupart des livres de Kult soient épuisés (chez Ludis comme chez le 7e Cercle), ils refont régulièrement surface en occasion. Farfouillez sur le net, mais faites attention aux prix extravagants qu'on peut parfois voir sur un site d'enchères bien connu. En cherchant sur la Toile de Tiphareth, vous devriez même trouver certaines boutiques avec les livres neufs.

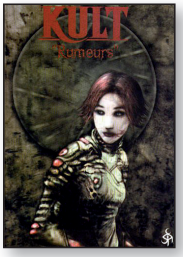
LIVRES DE BASE

Kult (Ludis)

Livre de règles de 254 pages en bichromie avec quelques pages couleurs.

Il s'agit du livre de base de la première édition en français de Kult. Il contient les règles et l'univers. A noter que la magie n'est pas du tout traitée (contrairement à *Au-delà du Voile*), que le chapitre sur la Passion a été en partie censuré et que le scénario n'est pas le même que celui de l'édition du 7e Cercle. Au passage, c'est l'avertissement sur la couverture du jeu qui est à l'origine de la polémique sur Kult.

Rumeurs (7e Cercle)



Les règles de la seconde édition française de Kult.

Le livre ne contient par contre aucune description de l'univers, puisque celui-ci est décrit dans le guide du meneur de jeu : Au-delà du Voile.

Les règles ne sont que très légèrement différentes de l'édition Ludis.

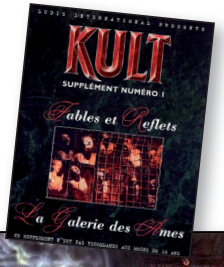
Au-delà du Voile (7e Cercle)

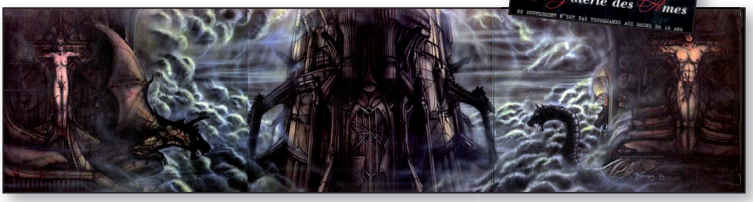
Alors que Rumeurs contient le système de jeu, *Au-delà du Voile* contient lui la description de l'univers de Kult. C'est le livre indispensable pour commencer. C'est un ouvrage magnifique de 192 pages en bichromie rouge/noire avec les têtes de chapitres en couleur. Des Licteurs aux Archontes en passant par le Labyrinthe et la Magie, il contient toute la description de l'univers si particulier de Kult. A noter que les chapitres censurés de l'édition Ludis sont ici présents en totalité.

ECRANS

Fables et Reflets (Ludis)

Supplément de 48 pages accompagné d'un écran quatre volets format paysage.



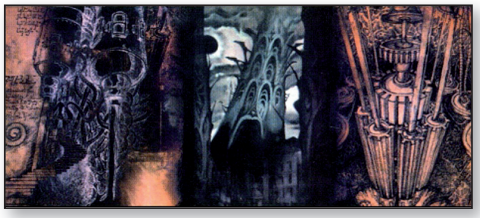


Dans le livret qui l'accompagne se trouvent deux scénario dont l'un, centré sur le Reflet, une galerie d'objet d'arts pas comme les autres, constitue un début de campagne idéal. Le second scénario, court mais plus développé est parfait pour des débutants.

Un index du livre de règles de l'édition Ludis et un court errata sont aussi fournis.

Ecran (7e Cercle)

Un écran en trois volets A4 classique accompagné d'un livret de 48 pages.



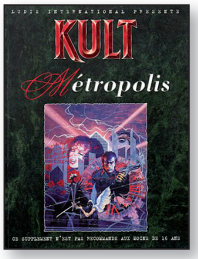
Le livret contient deux scénarios :

• **«Mort d'un Mythe»** où les personnages vont s'intéresser au suicide d'un de leurs amis et découvrir qu'il ne le connaissait pas vraiment. A moins que cela ne soit qu'un mensonge de plus…

• **«Le Jour d'Avant»**, intéressant exercice de style sur la narration à rebours. Les personnages vivent ici l'aventure de sa conclusion jusqu'à son début, jour après jour. Cette aventure est fournie avec des prétirés.

SUPPLEMENTS DE REGLES ET DE CONTEXTE

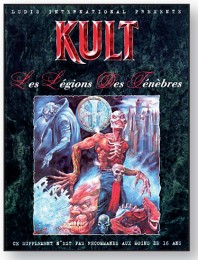
Métropolis (Ludis)



Supplément de 168 pages sur la Cité Originelle située au-delà du Voile de l'Illusion.

Supplément axé essentiellement sur l'ambiance, avec la description des Tours des Archontes et des lieux importants de l'Univers (la Citadelle du Démiurge etc.). Le livre est rempli d'aides de jeux, d'idées d'aventures et de conseils.

Les Légions des Ténèbres (Ludis)



LE supplément sur les forces occultes dans Kult. Tout simplement indispensable. 190 pages bien remplies.

Les Archontes et les Anges de la Mort ont tous droit à un avatar, son repaire et ses serviteurs.

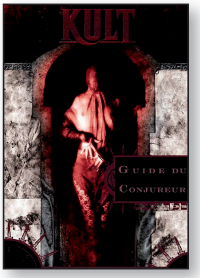
A cela viennent s'ajouter les Licteurs, des Enfants de la Nuit, Gaïa, des Divinités Oubliés, des Cultes et des Eveillés pas toujours clairs. Une véritable mine d'or. Indispensable, tout simplement.

Purgatoire (7e Cercle)

Livret de 48 pages sur les népharites et les Purgatoires, ces enfers personnels très « Barkerien » qui constituent un des aspects très particuliers de l'univers de Kult. On découvrira ici dix népharites,

six purgatoires personnels ainsi que quatre purgatoires « communs ».

Le Guide du Conjureur (7e Cercle)



Supplément sur la magie.

En 128 pages, on y traite des cinq voies de la magie (Mort, Passion, Temps et Espace, Rêves et Folie), ainsi que des sept sciences occultes (Numérologie, Symbolisme, Kabbale, Tarot, Astrologie, Alchimie et Vaudou) qui sont censées être les 7 clefs de l'Illusion. La magie dans Kult étant très ritualisée, ne vous attendez pas faire tomber la foudre...

Kult dans les autres langues

Kult est à la base un jeu suédois qui a connu deux éditions (la première sous forme de boite contenant plusieurs livrets et une seconde édition en livre similaire à l'édition Ludis).

Il a connu trois éditions en américain : la première publiée par Metropolis Limited possède le séraphin en couverture et la deuxième édition est à couverture blanche et noire.

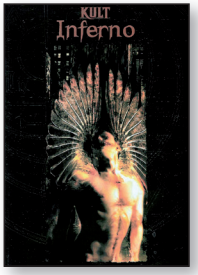
Enfin le 7e Cercle a édité la troisième édition Rumors (Rumeurs en anglais) ainsi que Beyond the Veil, une compilation de Rumeurs, du Guide du Conjureur et d'Au-delà du Voile avec la maquette de ce dernier.

Kult existe aussi en Espagnol dans une édition identique à la version Ludis ainsi qu'en allemand, en italien et en polonais (si, si).

Certains livres en VO sont différents de leur version française. Par exemple le Guide du Conjureur reprend l'intégralité des 2 suppléments sur la magie de la version américaine et Theolithis n'a pas l'aspect « moderne » que possède The Judas Grail.

A noter que *Le Guide du Conjureur* contient également des artefacts et des tomes sur la magie ainsi que des considérations sur l'Eveil des Conjureurs.

Inferno (7e Cercle)

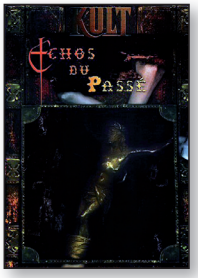


Supplément de 80 pages sur l'Enfer version Kult.

Raconté par Shelby Tyree, un puissant conjureur de la Mort, il ne s'agit ni plus ni moins que d'une visite guidée de l'Enfer. Un supplément utile pour la cosmogonie de Kult. On y apprend comment se rendre en Inferno, en revenir (c'est toujours utile), les habitants et la géographie des lieux. En effet, l'humanité a modelé Inferno pour qu'il ressemble à l'Enfer de Dante avec ses différents Cercles. Cela reste un lieu changeant et mortel, sièges des citadelles des Anges de la Mort.

SCENARIOS ET CAMPAGNES

Echos du Passé (7e Cercle)



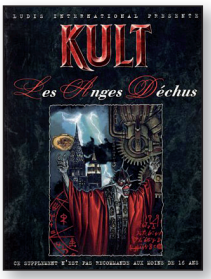
Ce livret de 48 pages à couverture souple contient deux scénarios :

• **«Les Cavaliers de l'Apocalypse»**, bien que très bon, est difficilement utilisable autrement qu'en one-shot, pour cause d'apocalypse justement.

• **«Par-delà la Mort»** est un petit bijou qui réservera quelques surprises à vos joueurs. Utilisable en one shot ou comme point de départ d'une campagne légèrement inhabituelle, cette aventure est parfaite pour les nouveaux joueurs comme pour les anciens (qui a dit blasés ?).

Le livret contient également la voie du Délirium, pour ceux que la magie à base de drogue pourrait intéresser.

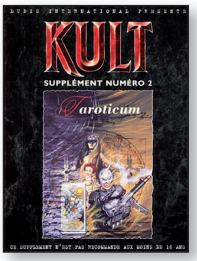
Les Anges Déchus (Ludis)



Campagne de 112 pages est composée de trois gros scénarios.

L'intrigue est centrée autour d'une amie d'enfance des personnages, de son passé et de sa transformation en autre chose… L'aventure prend place à New York et les auteurs nous livrent ici des éléments de décor sur la ville et certains de ses habitants surnaturels (Nosfératus).

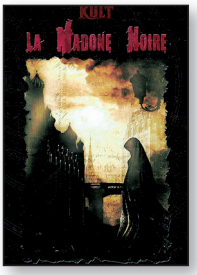
Taroticum (Ludis)



Campagne de 136 pages.

La campagne se passe à Londres et les personnages vont devoir se lancer à la recherche du Taroticum, un jeu de cartes très spécial. Une excellente campagne avec un prologue atypique et des passages surnaturels d'anthologie. Mes joueurs m'en parlent encore huit ans après l'avoir jouée.

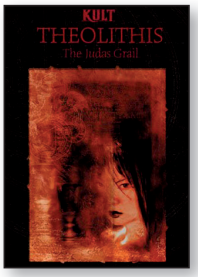
La Madone Noire (7e Cercle)



Campagne de 144 pages.

Les personnages vont se retrouver mêlés à la lutte entre Binah et Chagidiel. Entre le Stalingrad de 1941 et le Moscou des années 90, ils vont devoir affronter des Incarnats de l'Ange de la Mort. Véritable serpent de mer de l'édition française, la Madone Noire a été annoncée juste avant la fermeture de Ludis, puis les fichiers originaux ont été perdus. Le 7ème Cercle a finalement réussi à mettre la main sur un exemplaire suédois pour enfin le proposer aux fans français.

Theolithis (7e Cercle)



Scénario de 96 pages.

Publiée à l'origine sous le titre de Judas Grail (le Graal de Judas). Les personnages se rendent en Espagne pour accompagner une amie pour une affaire d'héritage. Ils découvriront ainsi le mythe du Graal et la Table Ronde revisité version Kult.

Ludis contre 7e Cercle

Vaste question qui fait polémique entre les fans de l'édition Ludis et les défenseurs de la version 7e Cercle.

En fait cela dépend plus de ce sur quoi vous allez arriver à mettre la main. Epuisés tous les deux, les livres de règles ne sont plus disponibles en boutique. Il vous faudra donc surveiller les étagères des jeux d'occasion et farfouiller sur le net. Chaque version a ses avantages et ses défauts. L'édition Ludis est en un seul livre mais il manque la magie et certains passages ont été censurés. Le 7e Cercle a publié le jeu en deux livres, ce qui double la difficulté pour trouver le jeu, mais c'est l'édition la plus complète au niveau de la description de l'univers.

Dans tous les cas le jeu est le même !

QUELS SUPPLÉMENTS POUR COMMENCER ?

Une fois que vous avez choisi (ou plutôt trouvé) votre édition de prédilection, le choix des premiers suppléments à l'achat va se poser. Concernant l'aspect technique : les deux gammes sont compatibles, donc aucun soucis pour piocher ici et là.

Voici mon top 5 personnel :

1. **Les Légions des Ténèbres** : INDISPENSABLE pour utiliser les antagonistes.
2. **Metropolis** : pour l'ambiance qui s'en dégage.
3. **Inferno** : avec Metropolis, un des pans les plus intéressants de l'univers.
4. **Taroticum** : LA campagne mythique pour Kult.
5. **Echos du Passé** : pour l'aventure « Par delà la Mort ».

Alexandre « Thaumiel » Deynes

Kult version Thaumiel

La plupart d'entre vous savent que j'ai écrit une version alternative des règles pour Kult.

Armé d'*Au-delà du Voile* et de ce livret de règles, vous avez tout ce qu'il vous faut pour vous lancer dans Kult.

Le pdf est mis à disposition gratuitement ici : *http://kult.cdl76.com/*

Sur le site vous trouverez aussi des scénarios et des aides de jeu, dont un écran magnifiquement illustré par François Launet.

ENTRETIEN AVEC LES AUTEURS

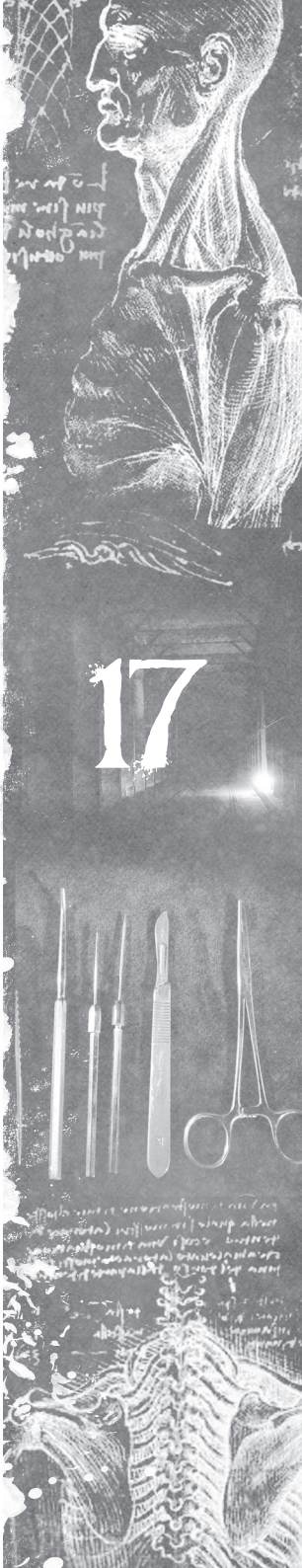
Cet article rassemble des réponses à certaines questions adressées aux auteurs originaux de Kult, Gunilla Jonsson et Michael Peterson, par la communauté des joueurs de Kult et par Neko, du 7eme cercle. Il a été publié en langue anglaise pour la première fois par Torben Rygg, sur le site www.kult-rpg.com.

***Note** : Ce texte étant réservé aux Meneurs de Jeu, nous déconseillons aux joueurs de le lire. Il contient par ailleurs certains éléments qui pourraient gâcher votre plaisir de jeu, même si vous êtes Meneur ! Vous êtes averti...*

1RE PARTIE

1 – Qui était le Démiurge ?

L'humanité du Démiurge nous semble un ressort dramatique intéressant. Si cela convient à sa campagne, le Meneur de Jeu peut décider d'en faire un « simple » humain. Personnellement nous aimons considérer qu'il est à part de toutes les autres créatures. En effet, sur un plan mythologique il s'agit d'un Dieu et pour garder ce statut, il a besoin d'être unique. Pour que le contexte gnostique fonctionne, il nous semble essentiel que le Démiurge apparaisse comme un dieu absent. L'idée d'une divinité protestante (sévère et patriarcale) évoluant dans un contexte gnostique s'inspire largement de l'œuvre de Stagnelius, poète suédois du 19ème siècle. Nous ignorons si son œuvre a été traduite en français, mais il pourrait être considéré comme un Rimbaud suédois des années 20.



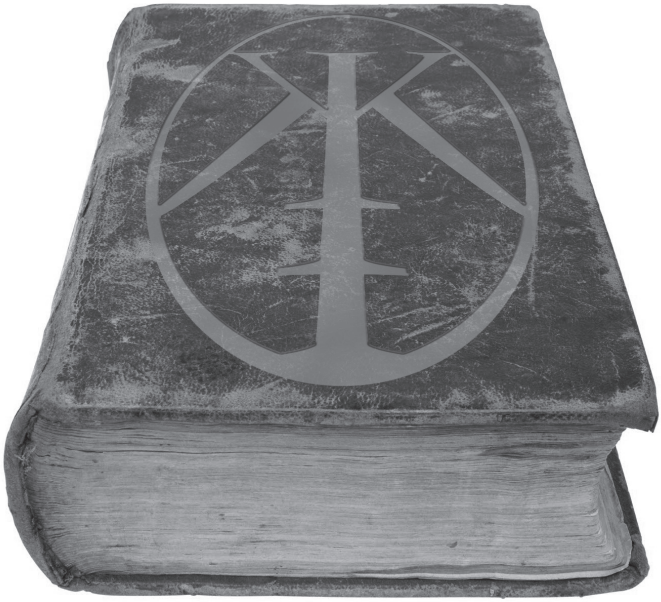
2 – Pourquoi l'humanité a-t-elle chu ?

Le Démiurge a probablement considéré qu'emprisonner l'humanité était la meilleure chose à faire. Peut-être parce que les humains devenaient trop dangereux. En réalité, le Démiurge voulait exercer son pouvoir sur les humains et l'ensemble de la création, c'est pourquoi il créa la prison. Que se passa-t-il réellement ? Le Démiurge existait-il avant l'humanité ? était-il humain ? Y a-t-il eu un conflit avant l'emprisonnement ? Nous avons volontairement choisi d'éluder ces questions car il nous semble que pour que le contexte religieux du jeu fonctionne bien, ces événements « préhistoriques » doivent rester mythologiques et non pas factuels.

3 – Qui est Astaroth maintenant ? Rencontra-t-il le Démiurge ?

Astaroth gouverne l'Inferno où voyagent les humains qui méritent d'être punis. En ce sens il ressemble aux licteurs ou aux autres gardiens de la prison de l'humanité. Nous n'avons cependant jamais considéré qu'il avait été créé consciemment par le Démiurge. Il est plutôt l'ombre du Démiurge. Comme un humain transcendant vers la lumière donne inconsciemment naissance à un sombre « jumeau », nous voyons Astaroth comme le jumeau du Démiurge. Il fut créé en même temps que l'Illusion. Même le Démiurge sentit que créer l'Illusion était un acte mauvais ; un acte qui causa ainsi une brèche dans sa création.

Astaroth voyagea pour trouver le Démiurge, mais il ne dit jamais à personne s'il le trouva. Le Démiurge s'en est allé et sans lui Astaroth est perdu. Il ne peut fusionner avec le Démiurge puisqu'il a disparu. Tout ce qu'il peut faire, c'est devenir un nouveau Démiurge si l'humanité a toujours besoin d'un dieu. Ainsi il doit se perdre lui-même, changer ses habitudes et devenir un nouveau Démiurge avec tout ce que cela suppose. Le fera-t-il ? Le peut-il ? Nous ne le



savons pas. Il nous semble que tout cela fonctionne mieux sans réponse. Après tout, il peut rester indécis pendant un long moment.

4 – Où est le Démiurge ?

Mort et parti ! C'est le concept de base du jeu. Il ne reviendra pas, sauf si Astaroth prend sa place, auquel cas il sera un nouveau Démiurge.

5 – Qu'est-ce qui retient Astaroth éloigné de l'Illusion ?

Pour prendre possession de l'Illusion, Astaroth doit en accepter les règles. S'il en brisait trop, la prison entière pourrait s'écrouler et l'humanité être libérée. Il ne le souhaite pas. Il veut contrôler l'Illusion, mais il n'est pas certain du

meilleur moyen d'y parvenir. Il ne peut pas facilement prendre le contrôle des licteurs et des archontes qui combattront pour le tenir éloigné de ce qu'ils considèrent maintenant comme leur monde. Ainsi prépare-t-il une « infernalisation » lente du monde en même temps qu'il tente de convertir à sa cause les licteurs et les autres servants.

6 – Qu'en est-il de Malkuth et Tipareth ?

Malkuth favorise la recherche magique et scientifique, essayant de trouver les moyens d'un éveil rapide des humains. Elle réalise que laisser chacun atteindre l'éveil par ses propres moyens pourrait prendre une éternité. Elle utilise l'influence de Tipareth pour accéder aux niveaux de société dont elle serait normalement écartée. Combien de temps Tipareth jouera le jeu ? Qui sait ?

7 – Combien y a-t-il d'éveillés ? Que font-ils ?

Ils sont peu nombreux. Il est terriblement difficile d'atteindre l'Éveil, aussi à peine un millier d'âmes nous semble raisonnable. Comme Malkuth, ils sont un peu perdu quant à ce qu'ils doivent faire. Quelques uns savent ce qui arrivera réellement s'ils tentent de détruire l'Illusion. Les gens mourront-ils définitivement ? Seront-ils éveillés ? Ou deviendront-ils fous ? Nul ne le sait. L'éveil demandant beaucoup de temps, les éveillés sont pour la plupart des êtres patients. Ils prennent leur temps et tentent d'élaborer un plan qui pour l'instant leur échappe.

8 – Messiah est-il le fils du Démiurge ?

Non, nous ne le pensons pas. Le Démiurge n'a pas d'enfant. Messiah est un humain éveillé qui ne peut supporter l'attitude attentiste des autres. Il parle de lui comme du Fils de Dieu pour réduire le Démiurge à une échelle humaine plutôt que pour se valoriser. Il veut passer à l'action, de préférence tout de suite, ce qui l'entraîne dans des situations qu'il ne peut pas toujours maîtriser.

9 – Qu'est-ce que la Connaissance de la Réalité ?

C'est un savoir qui permet d'influencer magiquement les choses au-delà de l'Illusion. Les éveillés peuvent apprendre à le faire, tout comme certaines autres créatures puissantes et peut-être, peut-être, certains humains non-éveillés mais très spéciaux. Un ressort dramatique à ne pas utiliser trop souvent.

10 – A quoi ressemblait le monde avant la chute ?

Il est possible d'en trouver les vestiges dans Métropolis, Gaïa et les autres lieux situés en dehors de l'Illusion. Nous aimons à penser qu'il s'agissait d'un monde « moderne » et non pas d'un monde de fantasy tel que Melniboné.

11 – Qui sont les humains de Métropolis ?

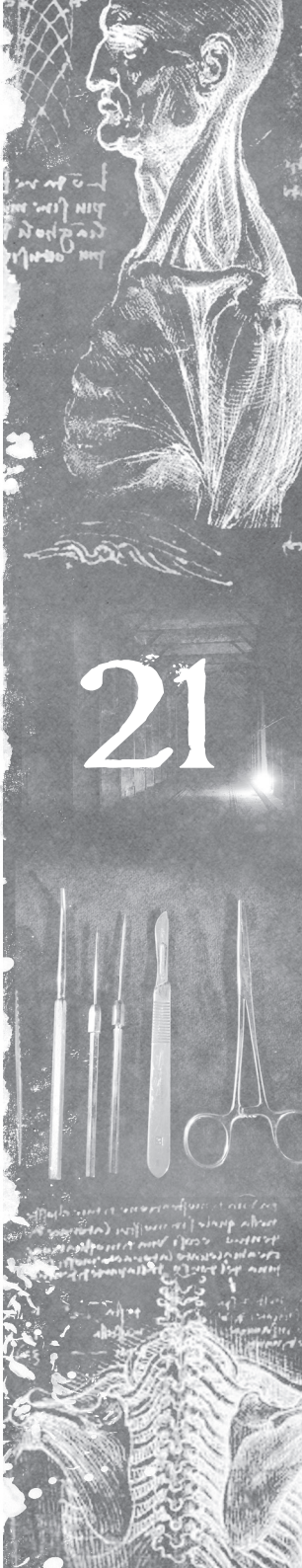
Des humains emprisonnés qui se sont échappés de notre monde mais qui ne se sont pas éveillés. Ils sont simplement aussi perdus que chacun d'entre nous.

12 – Qui sont les dieux tels que Shiva ?

Ce sont des créatures indépendantes, dont certaines ont été créées avant l'Illusion. La plupart sont uniques, comme le Démiurge ou les Archontes. Ils appartiennent rarement à une espèce, comme l'humanité. Certains sont créés par les humains ou d'autres créatures, tout comme le Démiurge créa les Archontes.

13 – Pourquoi le contexte gnostique ?

Nous voulions un contexte mythologique pour le jeu afin de pouvoir introduire des personnages tels que Messiah, Astaroth et différents dieux. Kult est principalement un jeu d'horreur et il semblait que les personnages devaient se sentir petits et vulnérables dans un monde immense et malsain. Le contexte gnostique fournit tout cela. Par ailleurs, le gnosticisme ne désigne pas Dieu par son nom. Nous ne



voulions pas offenser les chrétiens en jouant de manière trop évidente avec leur religion (certains se sont tout de même sentis offensés, mais la plupart l'ont bien pris).

14 – Pourquoi avez-vous cessé d'écrire pour Kult ?

Le jeu est épuisé en Suède et il n'y a pas besoin de matériel supplémentaire. Pendant un temps nous avons écrit des scénarios de convention, mais maintenant nous n'écrivons plus que pour nos propres parties.

2E PARTIE

1 - Les Archontes manquants sont-ils morts ou disparus ? Que leur est-il arrivé ?

Ils sont partis. Leur disparition contribue à l'effondrement de l'Illusion. Les Archontes restants sont conscients du fait que leur existence est un élément essentiel au maintien de l'Illusion, aussi essayeront-ils de se garder en vie les uns les autres. Nous n'avons jamais exactement précisé ce qui était arrivé aux Archontes manquants. Ils ont été détruits d'une manière ou d'une autre dans les combats qui suivirent la disparition du Démiurge. Lorsque le Démiurge s'en est allé, certains peuvent même avoir choisi la destruction plutôt que de continuer leur existence.

2 – Les Archontes survivront-ils à l'éveil de l'humanité ? Sinon, pourquoi Malkuth essaye-t-elle d'éveiller les humains ?

Nul ne sait, pas même les Archontes, s'ils survivraient à la destruction de l'Illusion. Malkuth espère probablement que l'éveil de l'humanité lui permettra de se libérer elle-même, peut-être en la changeant et la métamorphosant en quelque chose de nouveau. Mais un tel événement pourrait tout aussi bien détruire les Archontes. Dans une perspective narrative, il nous semble plus gratifiant de laisser survivre les

Archontes capables d'évoluer, alors que les moins flexibles choisiront plutôt d'être détruits.

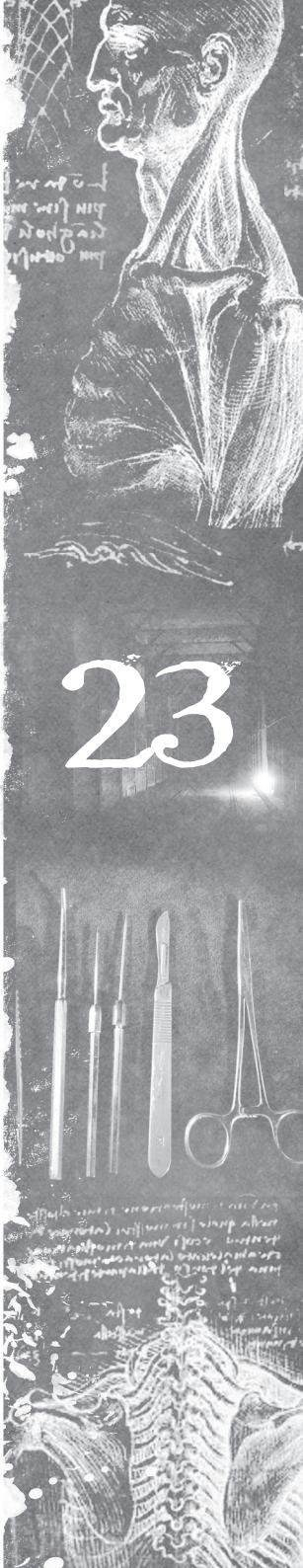
3 – Comment voyez-vous la vie quotidienne des hommes avant la chute ?

Nous la voyons un peu comme l'existence des « Danseurs de la Fin des Temps » dans l'œuvre de Michael Moorcock – d'avantage comme ce que les auteurs de science fiction appellent « post humain » plutôt que comme une vie paradisiaque au sens religieux. Mais nous n'avons pas développé cet élément, le laissant plutôt à l'appréciation des Meneurs de Jeu en fonction des besoins de leurs histoires.

4 – Quelle est la vision d'un éveillé ? Pourrait-il ou pourrait-elle vivre une vie normale ?

Chacun des éveillés de nos histoires a été développé dans un but spécifique. Nous aimons en faire des personnages légèrement plus grands que la vie mais sans qu'ils perdent tout sentiment de normalité. Pour nous, cela fonctionne mieux lorsque nous créons un personnage normal (au sens psychologique) et qu'ensuite nous le plaçons dans la situation d'un être immortel, submergé par plus de savoir qu'il n'en a jamais demandé et souvent accablé par un sens des responsabilités dont certains s'accommoderont, et dont d'autres chercheront à se débarrasser. En ce sens, nous adaptons les réponses des personnages à leurs personnalités. Certains se retireront du monde, d'autres se plongeront dans l'action pour changer les choses, et d'autres encore prendront sur eux de devenir les professeurs de leurs compagnons humains plus ignorants. La plupart de nos idées sur la façon dont les gens réagiraient à l'immortalité ou à des pouvoirs étranges provenaient d'histoires de science fiction.

Un éveillé pourrait très certainement tomber amoureux d'un non éveillé et vivre une vie normale. Ils ne s'apprécient pas nécessairement plus les uns les autres que



les humains non éveillés. Nous avons envisagé les éveillés comme un tout étrange. Ils sont souvent plus individualistes, parfois plus égoïstes, que la majorité des gens. Certains d'entre eux profiteront de la situation et tenteront d'exploiter leurs camarades aveugles. Mais ils ne considéreront jamais les humains emprisonnés comme des « animaux » ou des « créatures inférieures ». La nature intrinsèque de l'éveillé implique une perception de chaque chose telle qu'elle est. Les éveillés voient l'aveuglement des gens ordinaires comme quelque chose de temporaire et dans un sens sans importance.

5 – Il y a une rumeur selon laquelle le Démiurge, ayant oublié qui il est, marcherait parmi nous. Est-ce possible ?

Nous avons laissé le contexte du jeu ouvert pour permettre à chacun de créer ses propres histoires. Donc rien n'est définitivement impossible, même si cela n'arrivera pas dans l'une de nos campagnes. La disparition du Démiurge est un élément fondamental faisant du monde de Kult ce qu'il est.

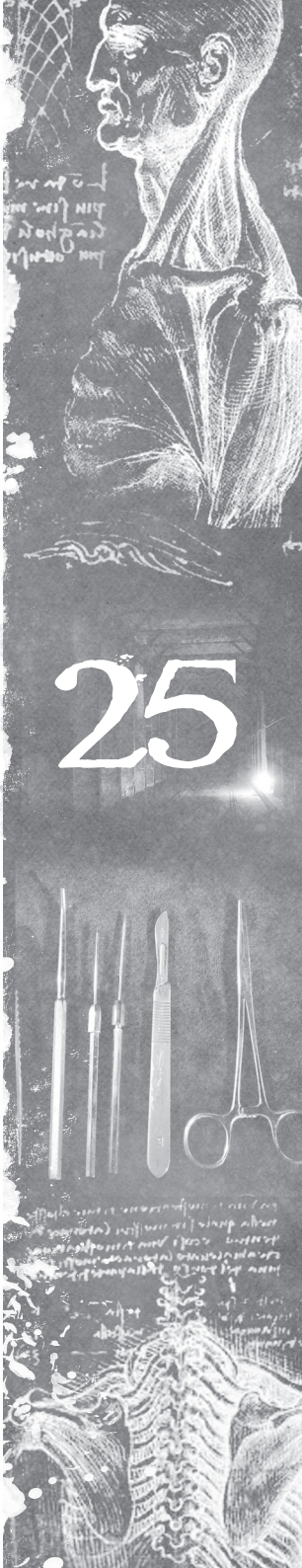
6 – Que pensez-vous de jouer des éveillés ?

Comme mentionné ci-dessus, nous avons construits les éveillés comme des instruments d'intrigue. Nos propres histoires ont toutes pris place dans des cadres réalistes (plus ou moins). Même s'il nous est arrivé d'utiliser des personnages mentalement très déséquilibrés dans des histoires courtes, nous les avons toujours trouvés inadaptés à des arcs narratifs plus longs. Nous n'avons jamais utilisés d'éveillés comme personnages joueurs, ainsi nous ne sommes pas plus « experts » que n'importe qui d'autre. Nous pouvons cependant livrer quelques réflexions sur le sujet.

Les règles du jeu ne sont pas vraiment adaptées à ce type de personnages. Certains pourraient vouloir jouer en « free form », sans aucune règle. Comme vous l'avez

mentionné dans votre question, il y a cependant un risque de « power gaming » avec des joueurs échouant à capturer les qualités faisant qu'un éveillé est unique et compromettant la logique de l'univers de jeu. La chose la plus difficile, selon nous, est d'instiller ce « sens de l'illumination » aux personnages. Ils sont sensés voir le monde tel qu'il est, sans préjugés et avec une connaissance déniée à la plupart des gens. Pour être des éveillés convaincants ils doivent s'identifier à des dieux. Avec des personnages non joueurs, vous pouvez éluder de larges parts de l'image, créant la sensation que le personnage dispose de plus de connaissance et de profondeur que ce qu'il laisse paraître. C'est plus dur à faire lors d'un dialogue entre personnages joueurs. Mais il appartient au joueurs d'y parvenir bien entendu. S'ils pensent pouvoir y arriver, ils devraient essayer.

Pour le Meneur de Jeu, le problème est de créer des histoires fonctionnant pour des personnages pouvant utiliser librement la magie du jeu et voir dans Métropolis, Gaïa et n'importe quel autre lieu au-delà de l'Illusion. Les histoires qui nous viennent à l'esprit sont des scénarios basés sur des contextes réalistes, mais il est possible d'imaginer des endroits « sur mesure » situés au-delà du voile qui transportent assez de symbolisme pour donner à l'intrigue suffisamment de portée – religieuse, psychologique, voire politique. Les contextes décrits dans le jeu ne suffiront probablement pas. Il conviendra de développer des cadres plus adaptés aux personnages joueurs. Nous pensons que de telles histoires doivent être fortement connectées à l'humain. Au final, elles doivent traiter de gens ordinaires. Ils sont après tout les dieux que toutes les créatures les plus puissantes de l'univers (parmi elles les éveillés) cherchent avec grande peine à garder enfermés ou à libérer. Ils doivent être au centre de toute chose. Laisser des personnages éveillés manigancer des intrigues mineures les uns contre les autres ou entamer une croisade contre Astaroth tournerait en un jeu fantasy. Il n'y a rien de mal à ça, mais nous ne pensons pas que ce



soit la force de KULT. Cela peut sembler flou, nous en avons conscience, mais avec un peu de chance cela fait sens.

La magie de la réalité doit être totalement dépendante de l'histoire, avec des incantations créées pour des événements spécifiques (comme la magie créée par le messie noir pour débuter l'Armageddon dans les scénarios de convention). Nous aimons laisser au Meneur de Jeu le dernier mot quant à savoir ce qui est possible ou non sur le plan magique.

7 – Qu'appelez-vous les « dieux oubliés » ? Ont-ils les mêmes pouvoirs que les anciens humains ?

Nous utilisons ce terme pour des êtres uniques, créés pour la plupart avant la chute de l'humanité. Ils peuvent être très différents les uns des autres et diffèrent également des éveillés. C'est un terme utilisé pour désigner des créatures puissantes qui sont indépendantes des structures de pouvoir de l'Illusion et de l'Enfer.

8 – Qui est le Conjureur qui prend la place d'un Ange de la Mort dans « Inferno » ?

Nous n'en sommes pas sûrs. Nous n'avons pas écrit ce supplément (ou si nous l'avons fait, nous avons tout oublié à son sujet !) et ne parvenons pas à le retrouver parmi nos livres (*nde : il a été écrit par Richard Dakan*). En principe un humain ne devrait pas être capable de prendre la place d'un Ange de la Mort. Probablement qu'un humain pourrait être détruit (très rarement) pour restaurer le principe incarné par l'Ange de la Mort. Si nous l'utilisions dans une histoire, ce serait un acte volontaire d'auto-destruction.

9 – La rumeur selon laquelle il serait possible de briser l'Illusion à l'aide des sept savoir occultes est-elle fondée ?

Oui, c'est vrai. La magie est un outil construit en partie pour détruire l'Illusion.

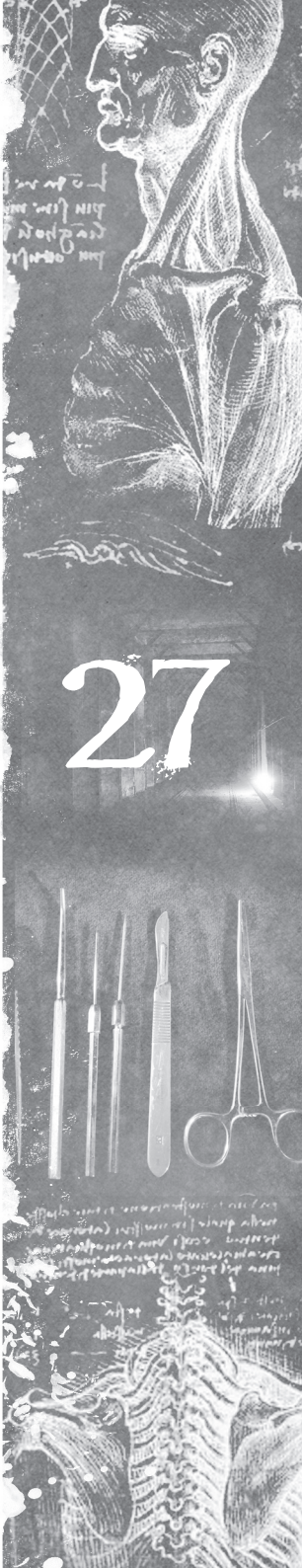
10 – Quels sont vos scénarios ou personnages favoris ?

Nous aimons beaucoup la campagne *Taroticum*. Nous pensons qu'elle parvient à capturer l'esprit du jeu et nous avons eu beaucoup de plaisir à la jouer.

11 – Certains éveillés, tels que De Vinci et Messiah, semblent avoir atteint l'éveil de manière très rapide. Un sacrifice violent est-il la clef ?

Avons-nous réellement fait de Leonard De Vinci un éveillé ? Si c'est le cas, cela nous semble une erreur a posteriori. S'il est réellement éveillé cela lui a certainement pris un millier d'années pour y parvenir. Comme pour Messiah, il s'agit d'un cas particulier. Nous admettons que nous ne pouvons pas expliquer son éveil en terme de jeu. Après tout, le jeu est basé sur les mythes chrétiens, aussi devrait-il occuper une place spéciale dans l'histoire. Nous lui devons bien ça. (La mort douloureuse n'a rien à voir avec ça).

Interview réalisée par Neko des éditions 7e Cercle en octobre 2005 et traduit en français avec son aimable autorisation par ***Stephan « Mac Lane » Foulc****.*



Metropolis / Aides de jeu

LES TRUCS ET ASTUCES DU MJ

L'INTRODUCTION

Pour inaugurer cette série d'articles, nous allons réfléchir sur le sujet de l'introduction, ou comment bien commencer une partie.

L'introduction doit servir un seul et unique but : donner envie aux joueurs de se lancer dans l'aventure. Une bonne introduction leur donnera les informations nécessaires à la compréhension de la situation initiale et les plongera dans une ambiance propice.

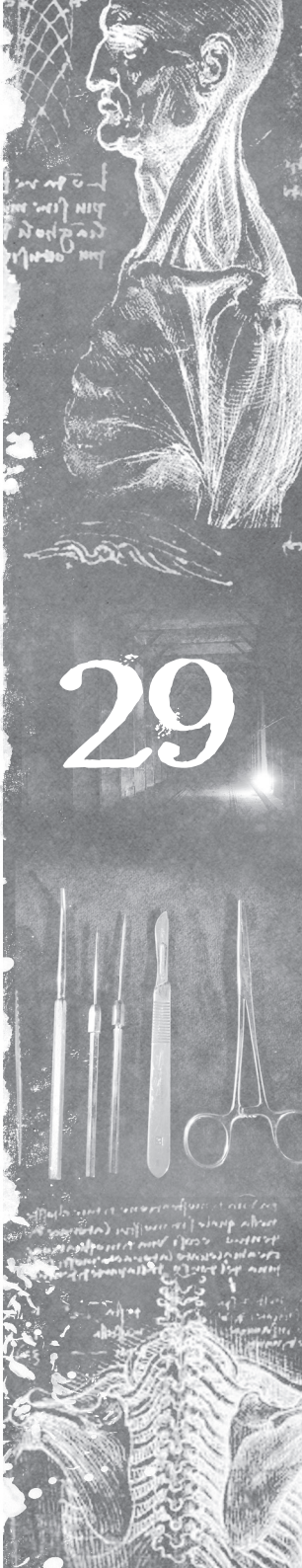
C'est bien joli tout ça mais comment faire une bonne introduction ? En fait la véritable question à se poser serait plutôt : que mettre dans une introduction pour qu'elle soit efficace ?

Quelque soit l'introduction il y a des passages obligés, quelque soit l'ordre dans lequel ils apparaissent, ils sont toujours présents même si c'est parfois en filigrane. Ces passages obligés correspondent à cinq questions bien connues : où, quand, qui, quoi et comment ?

Pour être efficace, une introduction devra donner aux joueurs des réponses (même vagues) à ces cinq questions.

Où ? : les introductions commencent généralement par une description des lieux. Celle-ci peut se faire par les yeux des personnages ou par un narrateur omniscient. L'important est que les joueurs puissent situer leur personnage dans l'espace dans lequel ils vont évoluer et surtout entrevoir les possibilités d'actions.

Quand ? : cela peut être une date précise, un horaire ou un moment de la journée. Si l'information n'est pas directement disponible (personnages enfermés dans une cave depuis longtemps), vous pouvez jouer sur les sensations



et les réactions naturelles du corps humain : faim, soif, déshydratation, fatigue etc.

Qui ? : vous pouvez lors de l'introduction présenter les personnages non-joueurs essentiels à l'aventure ou plus généralement à l'historique des personnages. Décrire la famille et les amis des personnages leur donnera plus de profondeur. L'introduction est aussi le moment où les joueurs vont présenter leur personnage aux autres joueurs si la création ne s'est pas faite en groupe.

Quoi ? : sous cette question on peut classer plusieurs choses. Tout d'abord des précisions sur l'ambiance, les ressentis des personnages par exemple. Mais aussi présenter l'accroche de l'aventure : un coup de téléphone, un événement étrange ou tout autre déclencheur de l'intrigue. Le « quoi ? » est en général ce qui différencie l'introduction d'une scène de la vie de tous les jours.

Comment ? : enfin il faut que les joueurs aient des possibilités d'interactions. Que cela soit par l'interprétation de leur personnage (parler avec les personnages non-joueurs présents) ou des actions nécessitant les règles (essayer de briser leurs chaines), les joueurs doivent interagir avec les éléments de l'introduction.

Une fois les réponses données à ces cinq questions, vous avez la base de votre introduction. Elle sera efficace à défaut d'être originale. Il vous reste plus qu'à broder autour, lui donner une couleur, une saveur qui la différenciera des autres. Une introduction n'a pas besoin d'être trop originale. L'important c'est de bien rendre l'ambiance que vous voulez faire passer.

Pour mettre les joueurs dans l'ambiance, il y a quelques précautions à prendre.

Première précaution, ne jamais commencer avant que tous les joueurs ne soient prêt et attentifs. Rien de pire que de devoir recommencer à décrire la scène parce qu'un tel n'écoutait pas ou qu'une telle a encore perdu sa fiche de personnage. Le mieux c'est de laisser quelques minutes aux joueurs avant la partie à proprement parler pour qu'ils puissent se raconter les dernières nouvelles et s'installer tranquillement. C'est aussi le moment de répondre aux questions techniques et aux rappels d'aventures précédentes.

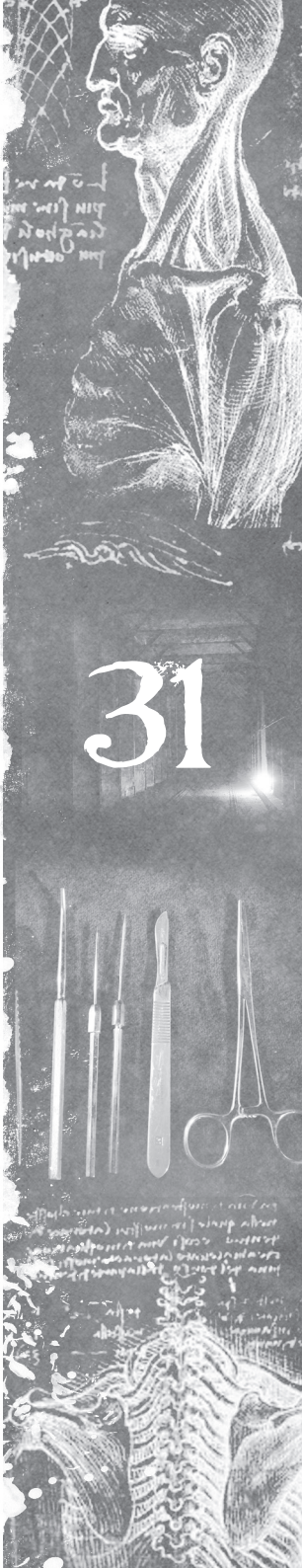
Dans un deuxième temps, il faut créer une coupure avec le réel. Demandez leur s'ils sont prêt et réclamer le silence et l'attention de tous. Si vous jouez avec une gestion de la musique et de la lumière, c'est le bon moment pour mettre en route la première piste et baisser les lumières.

Maintenant que tous le monde est attentif, c'est à vous à mettre la bonne ambiance. Celle-ci va dépendre essentiellement de votre aventure et de l'effet que vous voulez donner à la scène d'introduction, mais il existe plusieurs petites astuces pour créer des ambiances variées à peu de frais.

Jouer sur l'élocution. En parlant lentement ou au contraire très vite, vous donnerez un rythme. De même chuchoter ou parler fort (et alterner entre ces deux modes) permet de capter l'attention et d'insuffler de la vie dans vos descriptions.

Une description lente et calme peut servir tout autant à poser un décor bucolique qu'à donner des détails sanguinolents d'une découverte macabre.

En tant que meneur de jeu vous devez mettre, lors de l'introduction, les joueurs dans la position du spectateur. Leur tour viendra mais pour l'instant ils subissent les descriptions.



Faire intervenir les personnages non-joueurs. Une introduction originale peut commencer par la description d'un crime par un témoin. Il n'est pas obligatoire de centrer l'action immédiatement sur les personnages.

Soigner ses descriptions. Attention, une description soignée n'est pas forcément une description longue et exhaustive. Bien au contraire, pour ne pas perdre les joueurs dans la masse d'informations, il faut parfois savoir rester simple. Si vous avez beaucoup de choses à décrire, faite des pauses dans la narration pour inclure les personnages et par extension les joueurs. Les joueurs ne sont pas là pour assister à un monologue, sinon ils iront plutôt au ciné. N'oubliez jamais d'impliquer les personnages.

Faire participer les joueurs. Ce type d'introduction pourrait servir de sujet pour un article complet tellement il y a de choses à dire. Mais faire jouer un prologue aux aventures des personnages est à la fois très simple et très compliquer. Pour simplifier les choses, vous pouvez très bien donner des personnages déjà créés par vos soins et correspondant à la mini-aventure du prologue. Penser aux pré-génériques des séries télé. Vous pouvez placer ce prologue n'importe quand et n'importe où. L'important est de donner des informations aux joueurs sur les thèmes et l'ambiance de leurs futures aventures. Faire vivre de l'intérieur un rituel qui ne prendra effet que des années plus tard ou l'arrestation d'un de leur futurs adversaires, tout cela les plongera de manière efficace dans l'intrigue principale.

Utiliser l'imagination de vos joueurs. En effet, ils vont (normalement) vous créer des personnages avec une histoire et des liens. Utilisez tout ça pour les impliquer encore plus dans l'histoire. S'ils ont une famille, commencez l'introduction par la description de leur soirée en famille. Ou bien encore par leur soirée foot/télé/billard du samedi

soir. Une introduction originale est une introduction qui s'adapte aux personnages.

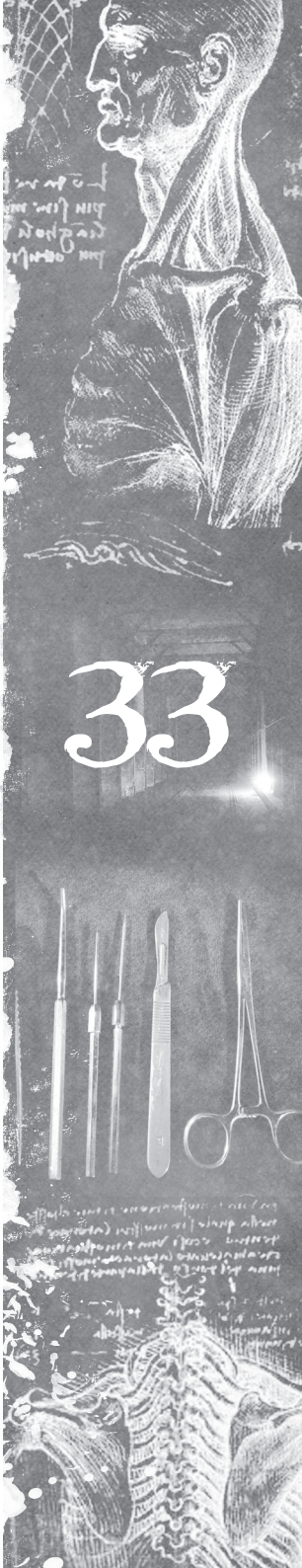
Avoir une introduction efficace et originale demande du travail en amont. Mais quel plaisir de voir les joueurs s'impliquer dans l'aventure à la suite d'une introduction réussie.

Comment savoir si votre introduction est réussie ?

C'est simple, si aucun temps mort n'intervient au cours de celle-ci et si aucun joueur ne dit : « il faut qu'on fasse cela pour faire avancer l'aventure », c'est qu'il est dans son rôle et dans l'ambiance et donc que votre introduction est réussie.

Pour finir, une note importante sur l'introduction : une introduction géniale ne servira à rien si vous n'avez pas un groupe de personnage adapté. Ça tombe bien c'est le sujet d'un autre article sur la création de personnage et le groupe.

Alexande « Thaumiel » Deynes



TECHNIQUES DE NARRATION AVANCEES

Techniques de narration avancée, mais qu'est-ce que ça peut bien vouloir dire ? Sous ces termes un peu pompeux sont regroupés trois techniques utilisées au cinéma, en littérature et dans les jeux vidéo : les flashbacks, les visions et les cut-scenes.

Très fréquentes dans les autres média, elles sont assez difficiles à mettre en place autour d'une table de jeu de rôles. N'importe qui peut faire une description d'un flashback ou d'une vision, mais bien les intégrer à l'aventure n'est pas toujours aisé. Voici quelques conseils pour jouer avec ces techniques.

Les flashbacks

Par flashback on entend toute description d'un événement antérieur à l'action. En général cela prend la forme d'un souvenir. Mais plus qu'une simple évocation du passé, un flashback peut être une scène jouable par les joueurs. L'intervention d'un flashback doit être prévue à l'avance pour un maximum d'effet. Le flash peut être causé lorsque les personnages entrent dans une pièce ou touchent un objet. Le meneur de jeu peut alors soit leur faire une description, soit les inclure dans la scène. Il y a plusieurs manières de gérer une telle scène, surtout si les personnages des joueurs ne sont pas présents dans celle-ci, mais que les joueurs participent à celle-ci. Le meneur de jeu peut préparer des fiches de personnages si le système de jeu va être utilisé ou juste rebondir de manière narrative sur leurs tentatives diverses.

Par exemple, imaginons le cas où les personnages découvrent un sarcophage ancien. Le meneur de jeu leur décrira alors les fastueux palais d'Egypte alors que les gardiens de pharaon essaient d'empêcher un prêtre renégat de réaliser un rituel interdit. Ledit prêtre qui sera enterré vivant dans le sarcophage découvert par les personnages des siècles plus tard. Vous pouvez très bien juste faire la description de la scène, mais il est beaucoup plus intéressant de faire jouer les gardes lors de cet événement. Avec des fiches simplifiées au maximum pour ne pas briser le rythme. Quelques caractéristiques et compétences suffisent.

Si le flashback inclut les personnages, gardez à l'esprit qu'ils ne sont peut être pas aussi expérimentés, voir même qu'ils possèdent un mode de raisonnement différent des personnes qu'ils sont devenues. Ce qui permet au joueur d'incarner son personnage mais de manière subtilement différente.

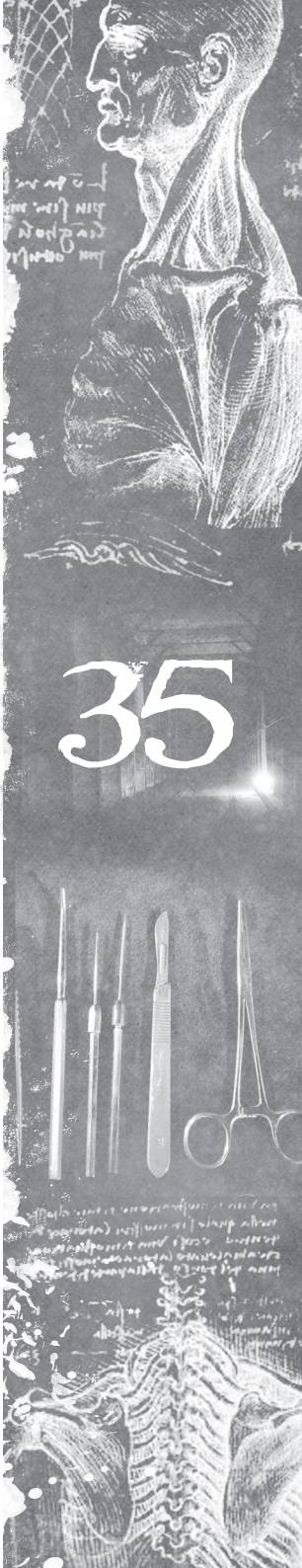
Dans ce cas là, n'hésitez pas à donner quelques indications sur l'état d'esprit du personnage à ce moment précis de son histoire.

Pour finir, un flashback ne doit pas prendre plus d'une scène, sinon autant en faire une aventure complète.

Les visions

Par visions, nous faisons référence aux prédictions du futur. C'est sans doute la technique la plus difficile à mettre en œuvre. Par définition, dans une partie de jeu de rôles, les joueurs ont le contrôle de leur personnage et donc de leur avenir. Une vision mal utilisée donnera un sentiment de perte de ce contrôle, de linéarité de l'aventure et de fatalisme.

Les visions du futur se doivent d'être malléables dans le sens où quelques soient les actions des joueurs, la vision se révélera exacte. A moins que le but de l'aventure ne soit justement d'empêcher la prédiction de se réaliser. « Toujours en mouvement est l'avenir » comme le dit si bien Maitre Yoda.



Un personnage avec un don de vision doit servir l'intrigue, sinon à quoi sert son don ? Lors d'événements clefs, c'est au meneur de jeu de déclencher ses visions pour accentuer l'ambiance.

Par exemple, juste avant que les personnages n'ouvrent le sarcophage, celui doué de vision pourra entrapercevoir un futur cauchemardesque où la créature réveillée règne sur un monde en ruine. Vont-ils alors prendre le risque de l'ouvrir ?

Lorsqu'on parle de vision, le meneur de jeu n'est pas obligé de se servir uniquement de la vue comme sens. Comme pour toute description, faire appels aux autres sens enrichira cette dernière. Le visionnaire pourra voir les murs se couvrir de sang, mais il peut très bien sentir sa peau se craqueler, entendre des hurlements ou humer une odeur de charogne. Pour garder un minimum d'effets à long terme, les visions doivent être espacées et violentes. Si le personnage a des visions de l'avenir trop souvent, la lassitude et la linéarité guettent.

Les cut-scenes

Les cut-scenes sont des passages ne relevant ni de la vision ni du flashback. En fait, les personnages ne sont généralement pas présents dans ces scènes.

Ce sont des descriptions de ce qui se passe au même moment, ailleurs. Prenons l'exemple de l'Empire Contre Attaque, cela correspond à la scène du tir du canon à ions. Les vaisseaux rebelles tentent de s'enfuir de Hoth couvert par leur artillerie. Cette scène ne comporte aucun des personnages principaux.

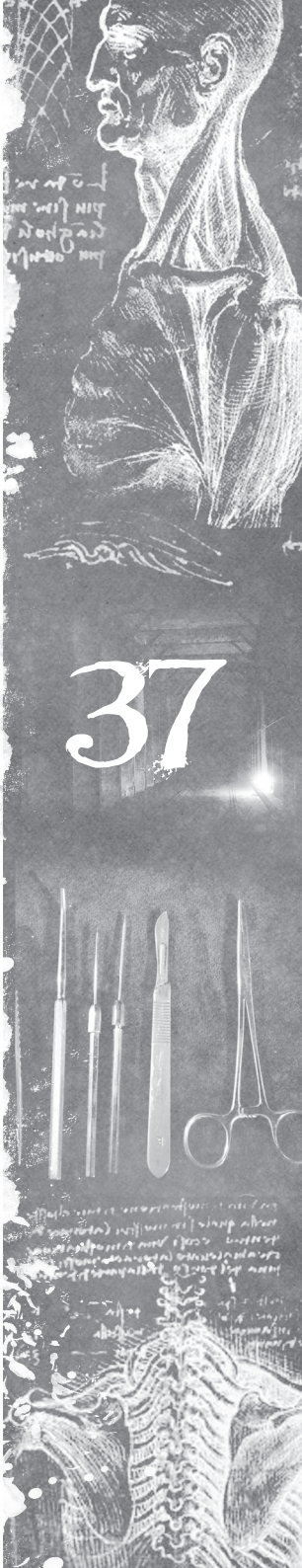
Dans les serials, ce genre de petite scène est très fréquent, surtout pour montrer ce que font les méchants au même moment.

L'expression qui résume le mieux une cut-scene, c'est « pendant ce temps ». Une cut-scene permet de faire une pause dans le rythme de l'aventure et permet de donner du relief, de la vie à l'univers qui entoure les personnages.

A nouveau vous pouvez faire jouer une telle scène à vos joueurs, tant que cela ne ruine ni l'ambiance distillée jusqu'à présent, ni ne brise l'élan de vos joueurs. Si vos joueurs sont totalement dans l'ambiance, n'hésitez pas à supprimer votre cut-scene au profit de l'aventure à proprement parler.

Pour finir, évitez d'utiliser ces trois techniques dans une même aventure, cela diminuerait leur impact et rendrait la structure très fouillis.

Alexande « Thaumiel » Deynes

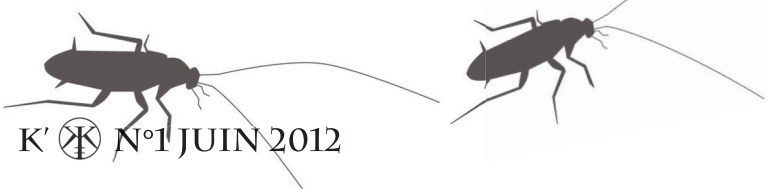


INFESTATION

Ça rampe, ça grouille, ça pique, ça mord. Ça s'immisce sous les couettes, dans les vêtements, dans les moindres recoins de nos habitations modernes. Et surtout ça fait peur ! C'est pourquoi pour ce premier numéro de *K'* la Petite Boutique des Horreurs vous emmène à la rencontre de ces charmantes bestioles qui terrorisent les hommes depuis la nuit des temps.

1001 pattes

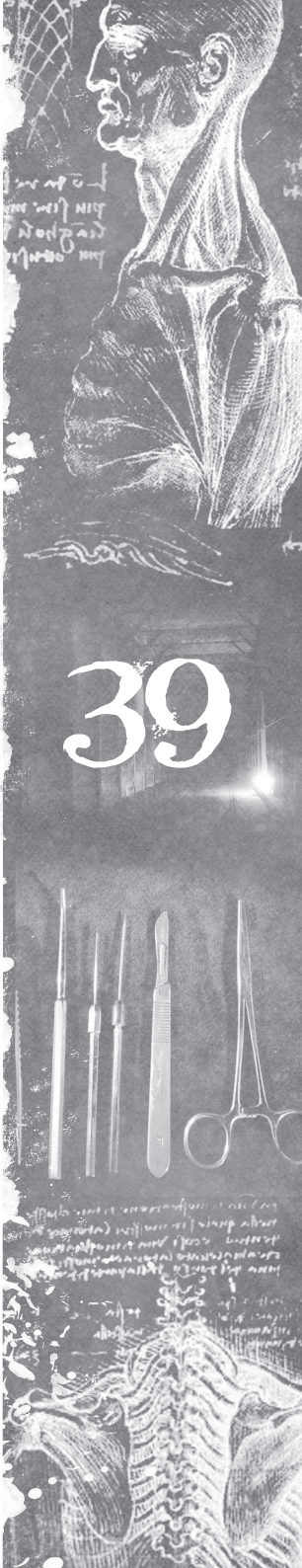
Araignées, cafards, mouches ou encore scolopendres : la simple évocation de ces petites bébêtes peut suffire à provoquer des réactions allant du frisson désagréable qui parcourt l'échine à la véritable sensation de peur panique chez bon nombre de personnes. Des réactions qui s'expliquent par le fait que les insectes et autres arachnides appartiennent au monde de l'infiniment petit. Un monde qui, par bien des aspects, est totalement étranger au commun des mortels. Or, tout ce qui est inconnu dérange, d'autant que les mouvements de ces « monstres » à six ou huit pattes sont relativement imprévisibles. La peur est ici liée à l'absence de contrôle. De plus, si l'on s'en réfère aux thèses de la psychologie évolutionniste, la mémoire collective a imprimé dans l'inconscient des hommes modernes une série de menaces qui ont pesé sur l'humanité au cours de son évolution. Les vers et autres cafards sont ainsi associés à la saleté, à la contamination, à la maladie et donc à la mort. Idem pour les araignées, dont la peur serait le vestige d'une croyance moyenâgeuse selon laquelle elles peuvent transmettre des maladies : on croyait en effet au Moyen Âge qu'elles pouvaient répandre la peste.



Bizarrement pourtant, rares sont les jeux d'horreur à exploiter correctement les insectes et la peur qu'ils peuvent susciter. La plupart du temps, seules les araignées trouvent grâce auprès des auteurs et se voient offrir une petite place dans quelques scénarios où elles sont toutefois bien souvent reléguées au simple rang de monstruosités mutantes tout juste bonnes à se faire mettre en charpie par les personnages. Un constat d'autant plus regrettable au regard de la facilité avec laquelle les petites bêtes qui hantent nos greniers et nos caves peuvent susciter l'effroi chez pratiquement n'importe qui. Seule exception à la règle, *Vermine* (un jeu d'horreur post-apocalyptique présentant un monde où la nature a repris ses droits) qui offre la possibilité au meneur de confronter ses joueurs à des hordes grouillantes d'insectes en tout genre. Et si on y trouve malgré tout quelques araignées géantes, celles-ci sont exploitées de manière suffisamment intelligente pour parvenir à surprendre les joueurs et faire naître chez eux un véritable sentiment d'horreur. À ce titre, le scénario *La Sentinelle* du livre de base mérite que l'on y jette un œil, avec sa veuve noire géante dont le mode de reproduction rappelle furieusement celui des Aliens de la saga éponyme.

Une araignée au plafond

Toujours est-il que dans un jeu tel que *Kult*, il y a largement de quoi faire avec les insectes sans forcément verser dans la démesure. Ainsi, pour reprendre l'exemple de *La Sentinelle*, un scénario tournant autour de parasites



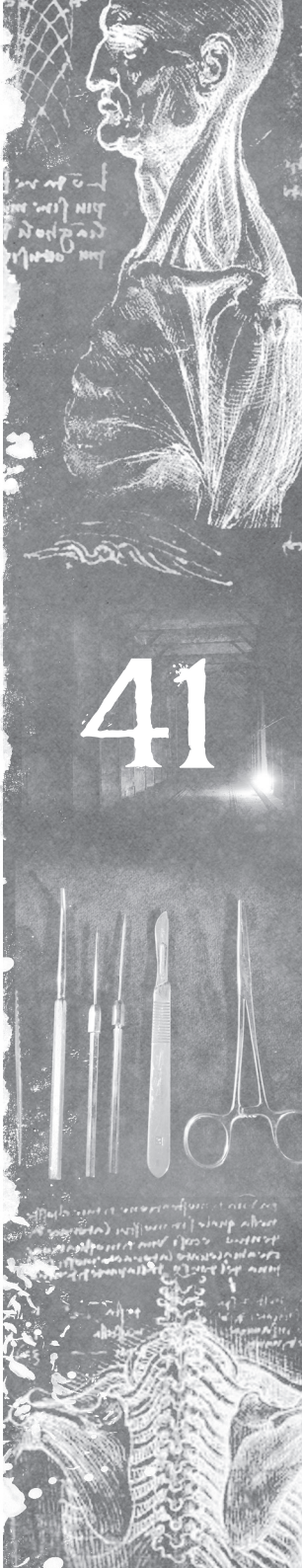
dévorant leurs hôtes de l'intérieur pourra aisément faire son petit effet autour de la table sans qu'il soit nécessaire pour le meneur de faire intervenir une grosse bestiole pour emballer le tout (il suffit de regarder les épisodes *F. Emasculata* et *Brand X* de la série *X-Files* pour s'en convaincre). Bien au contraire, la confrontation des personnages avec une menace invisible mais bien réelle ne manquera pas de bousculer leurs repères et les incitera à sortir des sentiers battus pour trouver un moyen de s'en sortir, ce qui est toujours une bonne chose dans le cadre d'un jeu d'horreur. Histoire de pousser le concept plus loin, un meneur pourra alors imaginer qu'au lieu de tuer leurs hôtes, les parasites se contentent de les rendre fous en leur donnant à voir ce qui se cache au-delà du Voile. Qu'adviendra-t-il alors si l'un des personnages est contaminé et commence a être assailli de visions de Métropolis ou de l'Inferno ? Et comment le groupe réagira-t-il en apprenant que ces insectes ont été génétiquement modifiés et qu'ils sont le fruit d'une expérience initiée par Malkuth et ses ambassadeurs afin de libérer l'Humanité ?

D'ailleurs, puisqu'on parle de démence et dans la mesure où *Kult* est un jeu où les personnages tendent à s'enfoncer de plus en plus profondément dans la folie, il n'est pas impossible que certains d'entre eux se retrouvent à un moment ou un autre victimes d'hallucinations mettant en scène des insectes. Le *delirium tremens*, qui survient chez les alcooliques en cours de sevrage d'alcool non contrôlé, est d'ailleurs une cause courante de ce type de visions. Mais il est également possible de pousser les choses un peu plus loin en imaginant que ces hallucinations soient le fait d'un Conjureur bien décidé à tourmenter les personnages pour se venger d'un affront subit par le passé. La Voie de la Folie sera ici privilégiée, mais l'utilisation d'un sort tel que *Rêve Mortel* pourra également permettre à un meneur souhaitant proposer une expérience d'horreur onirique à ses joueurs de dépeindre quelques scènes pas piquées de hannetons.

Enfin, pour ceux qui préfèrent les antagonistes plus tangibles, il est toujours possible de mettre les personnages aux prises avec une quelconque créature ayant le pouvoir de contrôler les insectes. Ou mieux encore : une créature elle-même constituée d'un magma grouillant et bourdonnant capable de changer de forme à volonté. Les personnages, enquêtant sur une série de morts mystérieuses ayant toutes été causées par cette dernière (cerveau dévoré de l'intérieur, étouffement, multiples piqures, etc.), auront alors fort à faire pour ne pas eux-mêmes se retrouver sur la liste de victimes. Ils devront pour une fois ranger les flingues et improviser un minimum pour parvenir à se tirer d'affaire, quitte à devoir employer les grands moyens pour ne pas finir submergés par des nuées d'insectes répugnants. Car face à un ennemi capable de se faufiler n'importe où, fuir n'est d'aucune utilité.

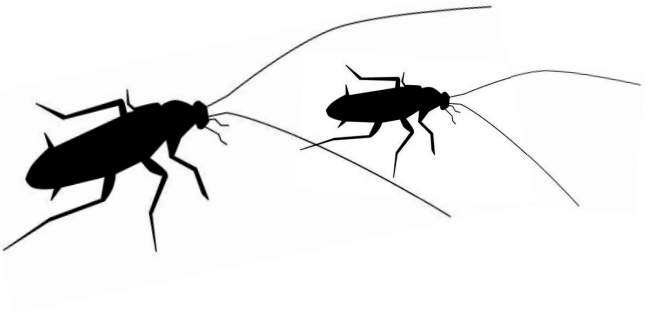
Voyage au bout de l'horreur

Du côté des sources d'inspiration, et si la littérature offre parfois quelques petites perles horrifiques mettant en scènes araignées et autres cafards (*The Ness* d'Eli Cantor par exemple), c'est avant tout du côté du cinéma et de la télévision que l'amateur de petites bêtes se tournera pour y puiser des idées. Ainsi, et même si elle a déjà été citée, il convient d'évoquer la série *X-Files* qui n'a clairement pas son pareil lorsqu'il s'agit de mettre en scène les insectes, qu'il s'agisse de petites bestioles voraces (*Darkness Falls)* ou plus sournoises (*War of the Coprophages),* voire de créatures monstrueuses (*Folie à deux*). Toujours dans le domaine des séries télévisées, on retiendra les épisode de *Supernatural* intitulés *Bugs* (dans lequel une ancienne malédiction transforme des insectes ordinaires en véritables machines à tuer) et *Unforgiven* (ou une créature mi-homme mi-araignée s'en prend aux habitants d'une petite ville*)*. Du côté des longs-métrages, outre les incontournables films de monstres tels que *Infested* de Tony Randel et les classiques tels que *The Fly* de David Cronenberg, impossible de ne pas mentionner



Phenomena de Dario Argento, une sorte de conte macabre dans lequel une jeune fille capable de communiquer avec des insectes est confrontée à un tueur en série. Dans un registre différent, le sympathique *The Thaw* de Mark A. Lewis pourra donner des idées à un meneur souhaitant confronter ses joueurs à de minuscules parasites dévoreurs de chair, tandis que *Bug* de William Friedkin montre jusqu'où un délire paranoïaque construit autour des insectes peut mener. Enfin, comment ne pas citer *Absentia* de Mike Flanagan, un petit bijou d'horreur psychologique directement adaptable à *Kult* et que tout meneur qui se respecte se doit de visionner au moins une fois.

Kevin « Netzach » Baussart



Inferno / Scénarios
LA CATHEDRALE
OBSCURE

La Cathedrale Obscure

La Cathédrale Obscure est un court scénario pour Kult. Il est prévu pour un groupe de trois à six joueurs plus un meneur de jeu . Il est destiné à des PJ tout ce qu'il y a de plus ordinaires et qui, de préférence, ne se connaissent pas au moment où débute l'aventure. Les PJ pré-tirés du livre de base peuvent donc parfaitement faire l'affaire.

K'routh, un dieu de la mort et de la souffrance

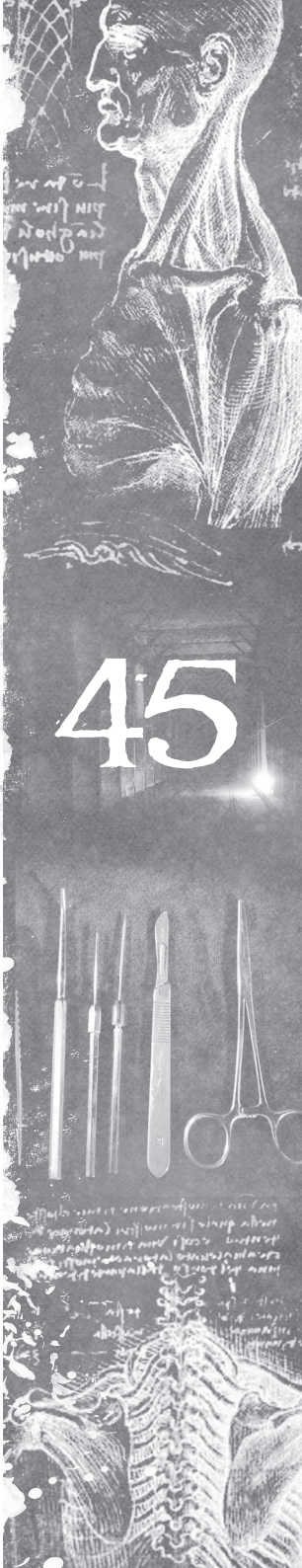
K'routh est un ancien dieu ayant été emprisonnée dans son temple pour l'éternité. Personne ne sait par qui ou pourquoi cela est arrivé, mais ce qui est en revanche certain, c'est que seule une personne souhaitant réellement voir la sombre divinité se déplacer à nouveau librement peut être en mesure de briser les chaines qui condamnent la porte de sa prison. Une prison qui, si elle retient K'routh prisonnier au cœur de Métropolis, ne l'empêche pas complètement d'utiliser tous ses pouvoirs, ce qui ne lui est toutefois pas d'une grande utilité. En effet, si K'routh est capable d'enchainer des créatures de la Mort, il ne peut les forcer à vouloir le libérer, d'autant que celles-ci ne souhaitent pas voir le dieu oublié arpenter à nouveau les rues de Métropolis par crainte de sa puissance.

Une situation compliquée qui oblige régulièrement K'routh à tenter d'entrer en contact avec des humains pour les manipuler et les pousser à se rendre dans la Cité éternelle

pour venir briser les chaines qui le retiennent. En effet, une fois tous les 300 ans et au prix d'un effort intense, le dieu oublié est en effet en mesure de contacter par télépathie ceux dont la Balance Mentale est inférieur à -50. Récemment, il est ainsi parvenu à entrer en contact avec George Scaldin, un homme interné dans un hôpital psychiatrique et souffrant de schizophrénie, et a réussi à le convaincre de se rendre dans la Cité éternelle pour le libérer. K'routh lui a également promis de le rendre riche et puissant si jamais il parvient à amener avec lui un grand nombre d'offrandes sacrificielles pour satisfaire ses appétits.

L'histoire en quelques mots...

Alors que les PJ se trouvent tous à bord d'une rame de métro, un forcené pénètre dans le wagon de tête et tue le conducteur. Il prend alors le contrôle du train et provoque un accident qui propulse la rame directement à Métropolis. Là-bas, les PJ doivent s'allier pour survivre et échapper à une attaque de Zéloths. Ils font alors la rencontre de Leonard, un humain ayant un jour ouvert les yeux sur la vraie nature de la réalité, qui leur donne un peu de nourriture et leur prodigue quelques soins. Il leur parle également des raisons qui ont poussé le forcené à provoquer l'accident et leur explique que celui-ci souhaite obtenir les faveurs d'un dieu de la souffrance en lui offrant en sacrifice les passagers de la rame. Mais avant tout, il doit libérer la divinité, retenue prisonnière dans un endroit connu sous le nom de Cathédrale Obscure. S'ils ne veulent pas mourir, les PJ vont donc devoir trouver un Mage du Temps et de l'Espace susceptible de les aider à se rendre dans la Cathédrale Obscure afin qu'ils puissent arrêter le forcené à temps et rentrer chez eux en un seul morceau.



Prélude : le métro

Cette courte introduction, située par défaut à New-York, débute alors que les PJ se trouvent à bord de la rame Pelham 123 du métro, tard le soir. À l'intérieur du train, l'atmosphère est presque surréaliste, les voyageurs silencieux et à moitié endormis n'attendant pour la plupart qu'une seule chose : rentrer chez eux pour pouvoir jouir d'un repos bien mérité. Parmi eux, l'un des PJ pourra peut-être remarquer George, assis à l'arrière du wagon de tête, visiblement perdu dans un monde qui lui est propre – décrivez-le comme un junky en plein trip ou un clochard mentalement dérangé, en train de parler seul. Il est négligé, pour ne pas dire sale, et dégage quelque chose d'inquiétant qui incite les autres passagers de la rame à se tenir à l'écart de lui.

Quoi qu'il en soit, environ une minute après le passage du métro à la dernière station, George se lève et traverse le wagon en direction de la cabine du conducteur. Il semble désormais parfaitement conscient du monde qui l'entoure et maître de lui-même. Avant que les PJ n'aient le temps de réagir, il dégaine alors un pistolet mitrailleur et fait exploser la tête du conducteur, créant la panique à bord de la rame. Il prend alors le contrôle du métro et commence à le faire accélérer dangereusement, tout en annonçant à travers les hauts-parleurs qu'il est désormais aux commandes et qu'il va provoquer un accident mais que les passagers ne doivent pas paniquer. Au contraire, ils devraient se sentir fier d'avoir été choisis pour être sacrifiés au grand dieu K'routh. Il demande alors à quelqu'un (de préférence au personnage d'un des joueurs) de venir dans la cabine et d'appuyer toutes les deux minutes sur un bouton pour empêcher le métro de s'arrêter. Quelques instants plus tard, le train finit par dérailler dans un immense fracas et les PJ perdent connaissance.

Durant cette scène, si quelqu'un tente d'attaquer George, celui-ci se défendra en tirant sur son agresseur et n'hésitera pas une seule seconde à achever l'importun

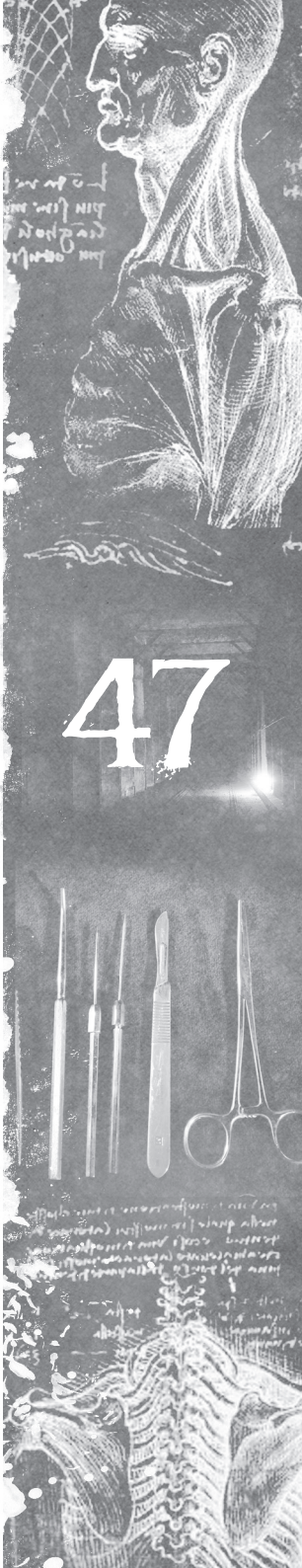
d'une balle dans la tête. Aussi, afin d'éviter qu'un joueur un peu trop téméraire ne perde son personnage dès le début de la partie, il peut être utile de prendre les devants en faisant intervenir l'un des passagers de la rame qui se lève soudainement et se rue sur le forcené pendant qu'il a le dos tourné. Malheureusement, ce dernier aperçoit du mouvement dans le reflet d'une vitre et se retourne brusquement en ouvrant le feu tout azimut, sans se soucier de blesser les autres passagers.

Chapitre 1 : la Cité

Ville fantôme

Les PJ se réveillent quelques heures plus tard, au beau milieu de ce qu'il reste de la rame. Ils sont complètement désorientés, en proie à de violents maux de tête et souffrent de nombreuses coupures et autres contusions, voire de blessures plus graves pour certains. Par ailleurs, tous sont désormais porteurs d'un étrange symbole dont la forme évoque vaguement une araignée et qui semble avoir été gravé à même la chaire d'une de leurs mains alors qu'ils étaient inconscients.

Quoi qu'il en soit, les PJ ne tardent pas à prendre conscience de l'horreur de la situation. La plupart des autres passagers sont morts et le sol est maculé de leur sang, tandis que les rares personnes encore en vie sont soit grièvement blessées, soit prises au piège de la carcasse de métal – quand ce n'est pas les deux à la fois. N'hésitez pas à insister sur l'aspect horrible de la situation, en décrivant par exemple la lente agonie d'une malheureuse jeune femme dont les jambes broyées sont coincées sous un morceau de tôle froissée impossible à déplacer. Il s'agit ici de faire en sorte que les PJ, et par extension les joueurs, se sentent démunis face à l'ampleur du désastre.



Le seul moyen de quitter les lieux est de passer par la cabine du conducteur, à l'avant du train. Quiconque se trouvait dans le wagon de tête au moment de l'accident pourra au passage remarquer que George n'est plus là. Quoi qu'il en soit, en émergeant de la rame, les PJ pourront réaliser qu'ils ne se trouvent plus dans les sous-sols de New-York mais dans une galerie de métro vétuste parcourue de câbles distendus pendants mollement le long des murs. Les rails usés par la rouille semblent n'avoir pas servi depuis des années et de vieilles lampes électriques sont disposées à intervalles réguliers le long des tunnels.

Après un moment passé à parcourir cet antique réseau ferroviaire, les PJ – éventuellement accompagnés de quelques survivants – finissent par découvrir une station de métro visiblement abandonnée leur permettant de rejoindre la surface. Ils émergent alors à la lisière du Great Atlanticum Square, qui s'étend sur plusieurs kilomètres au cœur même de Métropolis. L'endroit est complètement désert, et donne l'impression aux PJ d'avoir émergé au beau milieu d'une ville fantôme. Où qu'ils regardent, il ne semble pas y avoir âme qui vive dans les environs.

À moins qu'ils ne préfèrent rebrousser chemin, les PJ devraient rapidement prendre la décision de s'aventurer dans les rues étroites de la Cité éternelle, dans l'espoir d'y trouver de l'aide. Toutefois, ils risquent de rapidement déchanter en découvrant que le reste de la ville semble lui aussi avoir été laissé à l'abandon. Ainsi, les trottoirs de la cité sont jonchés de détritus et les routes de carcasses de voitures calcinées, la plupart des bâtiments sont dans un tel état de délabrement qu'ils donnent l'impression de pouvoir s'écrouler à tout moment et les rares boutiques que les PJ peuvent trouver – ou du moins ce qu'il en reste – ne contiennent rien de plus qu'une épaisse couche de poussière. De plus, les immenses buildings qui bordent les rues désertes empêchent la lumière de passer et

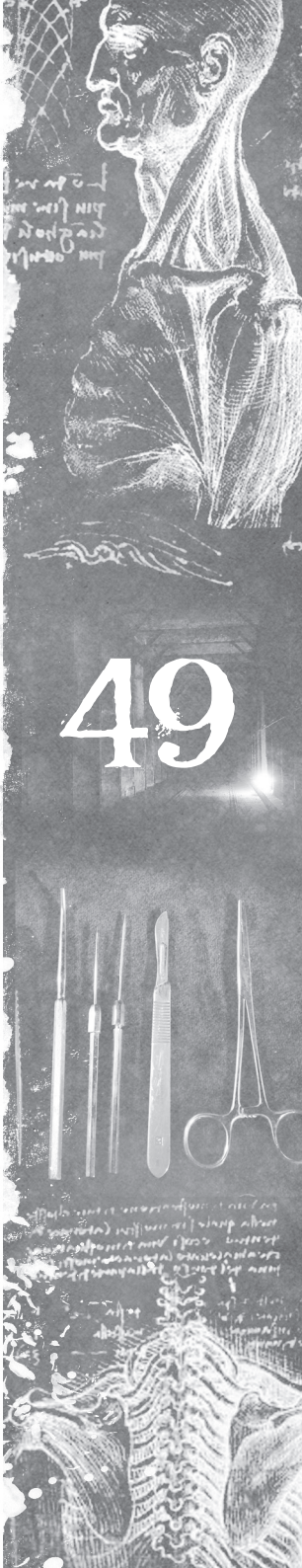
masquent l'horizon, dérobant ainsi aux regards des PJ les citadelles des Archontes.

L'attaque des Zéloths

Au bout d'une heure passée à déambuler entre les immeubles décrépis de Métropolis, un bruit attire soudain l'attention des PJ. Il s'agit une sorte de cliquetis de chaînes ponctué de coups porté avec un objet métallique dont l'origine semble se situer dans les entrailles de la cité et qui s'amplifie à mesure qu'il se rapproche de la surface. Sous les yeux horrifiés des PJ, une dizaine de silhouettes grotesques et écorchées émergent alors des profondeurs de Métropolis et commencent à se diriger d'un pas pesant dans leur direction.

Selon toute vraisemblance, les PJ devraient prendre la fuite face à ces horreurs issues de leurs pires cauchemars. Cette scène n'a d'ailleurs pas pour but de les pousser à la confrontation mais vise d'avantage à donner l'opportunité au MJ de se débarrasser des éventuels PNJ indésirables tout en ajoutant à l'horreur de la situation. Il s'agit donc de mettre en place une séquence de poursuite tendue entre les immeubles de la Cité éternelle, rythmée par les hurlements de douleur des survivants paniqués qui tombent un à un entre les griffes des monstres.

Quoi qu'il en soit, au détour d'une ruelle étroite et alors qu'ils sont les derniers encore en vie, les PJ finissent par se retrouver piégés dans un cul-de-sac, un groupe de Zéloths sur leurs talons. La seule issue possible est un escalier de secours à moitié branlant rattaché à un vieil immeuble d'habitation d'une vingtaine d'étages fait de briques rouges crasseuses, permettant d'accéder à une porte rouillée débouchant sur un long corridor au premier étage du bâtiment.



Leonard

Alors que les PJ, à bout de souffle, réalisent qu'ils ne sont pas encore tirés d'affaire, la porte de l'un des appartements s'ouvre subitement à quelques mètres devant eux tandis qu'une voix s'élève, les incitant à entrer au plus vite. À l'intérieur, ils découvrent un homme d'une quarantaine d'années qui s'empresse de refermer le battant derrière eux et leur fait signe de se taire le temps que les Zéloths soient passés. Une fois la tension redescendue, il se tourne alors vers les PJ et se présente. Il s'appelle Leonard Grammes, est originaire de Londres et cela fait maintenant trois ans qu'il vit ici – en fait depuis que son appartement à été entièrement transporté dans la Cité éternelle. Avant cela, il tenait une petite boutique de livres anciens et se passionnait pour l'occultisme. Quoi qu'il en soit, une fois les présentations terminées, il invite les PJ à s'asseoir un moment le temps qu'il s'occupe de leurs blessures, et en profite pour les questionner. Qui sont-ils ? D'où et quand viennent-ils ? Et surtout comment sont-ils arrivés là ?

Logiquement, au moins un des PJ devrait être en mesure de rapporter les paroles prononcées par George juste avant l'accident – dans le cas contraire, Leonard se montre très intéressé par l'étrange symbole gravé sur leurs mains qu'il identifiera comme la marque de K'routh. Il s'éclipse alors un moment, le temps pour lui d'aller chercher dans sa bibliothèque un énorme ouvrage dont la couverture usée par le temps porte un titre indéchiffrable. Il commence alors à en parcourir les pages jaunies et noircies d'une écriture minuscule, et se met soudain à lire à haute voix :

« *K'routh, dieu mineur de la mort et de la souffrance, sommeille au cœur de sa cathédrale impie sur les collines de la Cité éternelle. D'anciennes légendes raconte qu'il fût emprisonné après avoir tenté d'usurper les pouvoirs de Golab le Tortionaire. En retour, celui-ci alla réclamer justice auprès du Démiurge et K'routh fut condamné à reposer pour l'éternité dans sa Cathédrale*

Obscure, prisonnier des murs de son propre temple, jusqu'à ce qu'un serviteur loyal et dévoué ne vienne briser ses chaines. »

Si les PJ s'interrogent au sujet de la marque de K'routh, Leonard répond qu'il doit s'agir d'une sorte de marque sacrificielle. Il suppose le forcené responsable de l'accident a du graver cette marque à leur insu pendant qu'ils étaient inconscients, afin de faire d'eux des offrandes à K'routh. Il n'en sait malheureusement pas davantage, mais propose en revanche de les conduire à un dénommé Johnson qui pourra peut-être les aider à retrouver celui qui à l'origine de tous leurs malheurs, voire même à rentrer chez eux. Libre aux PJ de refuser la proposition de Leonard, mais dans ce cas, il leur demandera de bien vouloir quitter son appartement au plus vite. Il craint en effet qu'une fois K'routh libéré de sa prison, celui-ci ne vienne réclamer leurs vies en personne.

Chapitre 2 : le Magicien

Johnson

À supposer que les PJ aient accepté la proposition de Leonard, celui-ci décide de les emmener voir Johnson le lendemain matin, aux premières lueurs de l'aube. Toutefois, souhaitant éviter autant que possibles les rues de la ville, il explique alors qu'ils vont devoir passer par les hauteurs. Fort heureusement, et en dépit de la faible luminosité, il semble n'avoir aucune difficulté à s'orienter et mène la petite troupe à travers la ville avec assurance, passant d'un toit à l'autre avec une agilité déconcertante.

En revanche, pour les PJ cette traversé de Métropolis s'apparente à un véritable calvaire en raison de la température extrêmement basse qui règne sur la cité, transformant chaque contact avec le métal glacé des poutres et autres bouts de ferraille suspendus au-dessus du vide en véritable séance

de torture. Néanmoins, à mesure que le soleil se lève, la progression devient plus aisée. Au loin, les PJ peuvent commencer à apercevoir les contours des citadelles des Archontes qui dominent le reste de la ville. Si l'un d'eux interroge Leonard au sujet de ces étranges bâtisses, celui-ci répondra que bien qu'il ne soit jamais allé sur place en avoir le cœur net, ses recherches indiquent qu'il s'agit des demeures des serviteurs du Démiurge.

Après environ deux heures de voyage, les PJ finissent par arriver sur le toit d'un immeuble où une sorte de petit jardin semble avoir été aménagé à proximité d'un collecteur d'eau. Leonard explique qu'ils sont enfin arrivés à l'endroit où Johsnon réside. Avant de pénétrer dans le bâtiment, il annonce cependant aux PJ qu'il doit les mettre en garde de quelque chose et leur explique que malgré son apparence, il n'y a rien à craindre du Mage. En revanche, il est possible que celui-ci réclame un peu de sang en échange de ses services – il souffre en effet d'une forme mineure de vampirisme.

L'immeuble dans lequel vit Johnson est dans un état encore pire que celui de Leonard. À de nombreux endroits, le sol menace en effet de s'effondrer, tandis que les murs humides sont recouvert de moisissures qui exhalent un parfum de pourriture rendant l'air irrespirable. Les PJ devront d'ailleurs prendre garde et faire attention où ils mettent les pieds pour ne pas tomber et se briser les os quelques étages plus bas. Quoi qu'il en soit, après avoir descendu une volée de marches branlantes et traversé un couloir plongé dans la pénombre, Leonard finit par s'arrêter devant une petite porte d'appartement à laquelle il frappe doucement. Une voix faible se fait alors entendre, invitant celui-ci à entrer.

L'appartement de Johnson est à l'image du reste du bâtiment : sale, malodorant et dans un état de délabrement avancé. Les murs ainsi que la plupart des meubles donnent

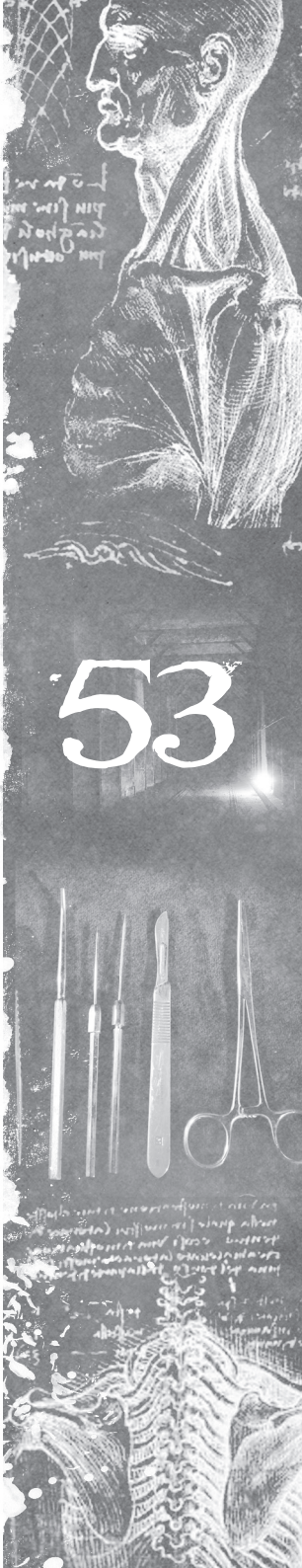
l'impression d'avoir été rongés, tandis que le sol est recouvert d'une étrange substance qui colle sous les semelles. Johnson se trouve au milieu du salon, assis dans l'ombre sur un vieux matelas troué. Toutefois, lorsqu'il réalise que Leonard a amené des visiteurs avec lui, il se lève et s'avance vers eux, se révélant dans la lumière qui filtre par le plafond troué. À ce moment là, tous les PJ doivent faire un jet d'EGO pour ne pas paniquer devant l'apparence de leur hôte.

Néanmoins, passée cette première impression, les PJ se rendent vite compte que Johnson est au final quelqu'un de relativement sympathique. Leonard explique brièvement la situation à son ami et celui-ci finit par accepter de leur venir en aide en échange d'un peu de leur sang – l'équivalent d'un grand verre par personne. Johnson possède bien entendu tout le matériel nécessaire pour effectuer des transfusions et se chargera de stériliser les aiguilles en se servant d'un briquet. Encore une fois, les PJ sont libres de refuser l'offre qui leur est faite, mais ils vont dans ce cas au devant d'une mort certaine.

Le rituel

Une fois la question du paiement réglé, Leonard décide qu'il est temps pour lui de rentrer chez lui. Il souhaite bonne chance aux PJ avant de leur dire au revoir, et les abandonne seuls avec Johnson. Celui-ci leur annonce qu'il doit se rendre dans son temple situé à l'étage du dessous pour procéder au rituel qui leur permettra d'atteindre la cathédrale ou K'routh repose. Il demande toutefois aux PJ d'attendre à l'extérieur sous peine de déconsacrer les lieux et de rendre impossible la pratique de la Magie. Il pénètre alors dans le temple et referme la porte derrière lui.

Au bout de ce qui leur semble une éternité, la voix de Johnson se fait soudain entendre de l'autre côté de la porte. Il demande aux PJ d'entrer et d'avancer droit devant eux sans poser de questions. Tout va alors très vite. Sitôt la porte



ouverte, les PJ se retrouvent comme aspirés par une sorte d'énorme vortex et reprennent leurs esprits au pied d'une immense colline couverte de bâtiments anciens. Johnson se trouve là également, et aide les PJ à se relever. Il les rassure en leur expliquant que la sensation de vertige qu'ils ressentent est tout à fait normale et qu'elle va rapidement s'estomper.

En se relevant, les PJ pourront apercevoir une imposante cathédrale gothique qui se dresse au sommet de la colline et qu'il est possible d'atteindre en empruntant une petite rue pavée qui part de la base du monticule. L'édifice mesure plus d'une centaine de mètres de haut et est décoré de multiples gargouilles et autres figures monstrueuses qui lui confèrent un aspect des plus sinistres. Il ne comporte pas moins de six portails, surmontés chacun d'un tympan dont les sculptures semblent représenter des scènes de tortures et de mutilation perpétrées par une sorte d'araignée géante.

Les Azghouls

Selon les envies du MJ, il est ici possible de faire intervenir un groupe d'Azghouls afin de ralentir un peu l'ascension des PJ vers la Cathédrale Obscure. Ils sont un peu moins d'une dizaines et sont armés de barre métalliques rouillées et de couteaux. Johnson, qui a quelques connaissances à leur sujet, a toutefois une petite chance de trouver le Nom Véritable de l'un d'eux en récitant ceux qu'il connait au hasard et ainsi parvenir à le contrôler. Dans ce cas, l'Azghoul – dont le nom est Ka-Ma'at – se battra aux côtés des PJ et restera à leurs côtés une fois le combat terminé, obéissant aux ordres de Johnson du mieux qu'il le peut. Le Mage se montrera toutefois raisonnable avec la créature. Il lui demandera simplement de partir en éclaireur pour voir si le forcené a déjà atteint la cathédrale. Ka-Ma'at reviendra quelques minutes plus tard en répondant par l'affirmative, et Johnson s'élancera alors vers le sommet de la colline, les PJ sur ses talons.

Chapitre 3 : le Dieu

La Cathédrale Obscure

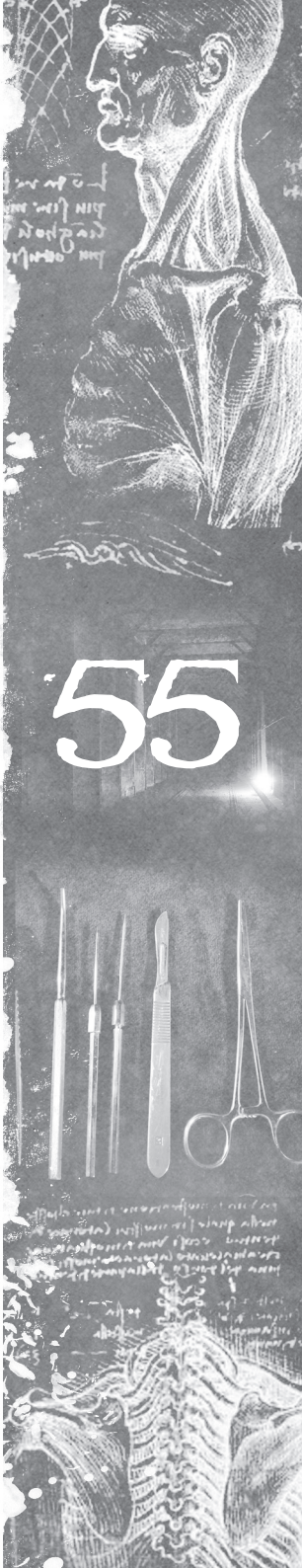
Arrivés en haut de la colline, les PJ découvrent George en train de s'atteler à libérer K'routh de sa prison millénaire. Selon le temps qu'ils ont mis à atteindre la Cathédrale Obscure, celui-ci peut être plus ou moins proche de son but. Ainsi, s'ils ont perdu du temps à affronter les Azghouls, George sera déjà parvenu à briser 1D10 des dix chaines qui maintiennent les portes du temple fermé. En revanche, s'ils se sont montré plutôt rapides, le forcené aura seulement eu le temps de retirer 1D6 chaines.

Si George n'a pas encore réveillé K'routh

Alors que les PJ s'approchent de George, celui-ci se retourne et réalise qu'ils sont venus pour l'empêcher de libérer son maître. Selon le nombre de chaines qui entravent encore l'entrée de la cathédrale, il peut alors choisir d'agir de deux manières. S'il ne reste qu'une ou deux chaines à briser pour libérer K'routh, George choisira de se concentrer sur celles-ci en priorité. Il ouvrira donc le feu en direction des PJ à intervalles réguliers pour les empêcher d'approcher mais ne prendra pas le temps de viser avec précision. En revanche, s'il reste davantage de chaines, George choisira l'affrontement et tentera d'abattre les PJ à l'aide de son pistolet-mitrailleur puis d'un revolver, avant de se jeter sur eux armé d'une dague. S'ils parviennent à éliminer le forcené, ils se retrouveront soudain sur les marches d'une petite église de New-York, au beau milieu de la nuit, le corps ensanglanté de George à leurs pieds. La police ne tardera pas à arriver et ne manquera pas d'interroger les personnages, qui passeront au mieux pour des fous et au pire pour des meurtriers.

Si K'routh est libre

Si George parvient à pénétrer dans la Cathédrale Obscure, les PJ n'auront guère le choix et devront se lancer à



sa poursuite. À l'intérieur, ils finiront par se retrouver face à K'routh en personne et devront l'affronter pour rester en vie. Leur chances sont assez minces, mais ils pourront compter sur l'aide de Johnson et peut-être même de Ka-Ma'at. Quoi qu'il en soit, si les PJ parviennent à détruire l'enveloppe corporelle de K'routh, la cathédrale prendra soudainement feu et ils se retrouveront piégés à l'intérieur. Alors qu'ils chercheront à fuir, il se retrouveront soudainement en train de fuir les flammes d'une petite église de New-York. La police ne tardera pas à arriver et ne manquera pas d'interroger les personnages, mais ceux-ci seront finalement relâchés lorsque les pompiers découvriront que la cause de l'incendie est un court-circuit électrique.

Epilogue

Il est possible de donner suite à cette aventure de plusieurs manières. En effet, à moins que Johnson soit mort, ils disposent désormais d'un puissant allié capable de d'apparaître devant eux à tout moment. Il y a d'ailleurs fort à parier que celui-ci cherchera à savoir ce qu'il est advenu d'eux après leur mystérieuse disparition. Un bon moyen de les faire évader s'ils se retrouvent en prison.

Pour ce qui est de l'expérience, chaque PJ devrait en recevoir au moins 5 points pour avoir survécu à une aventure extrêmement difficile et mortelle.

PNJ

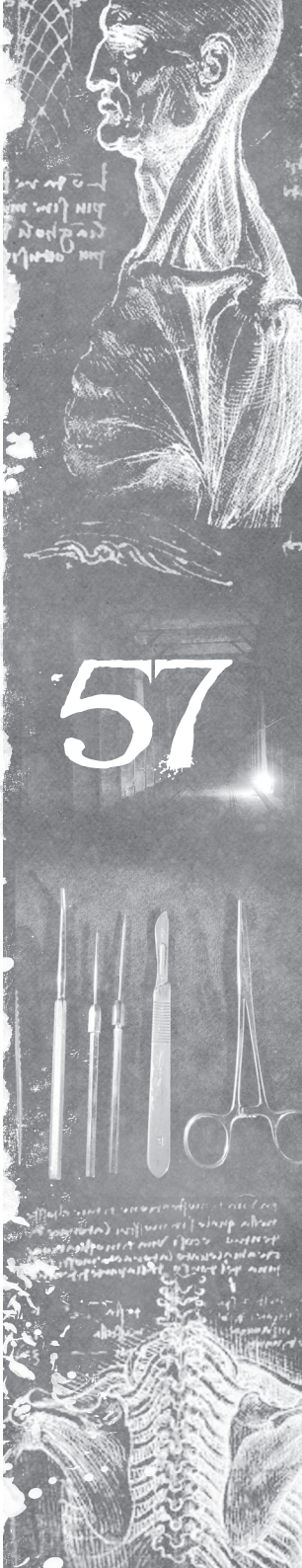
K'routh

Apparence : K'routh ressemble à une sorte de gigantesque araignée noire, dotée de huit pattes à la fois fines et puissantes et d'une vingtaine de tentacules en guise et place de mandibules. Il possède également deux bras terminés par des sortes de lames évoquant une paire de ciseaux, ainsi qu'un couple de monstrueux yeux composés semblables à ceux d'une mouche. Son abdomen est recouvert d'un alliage brillant de couleur noir et or.

Personnalité : K'routh est enveloppé d'une aura maléfique. Son apparence est terrifiante, et quiconque pose les yeux sur lui doit effectuer un jet de terreur. K'routh est un dieu de haine et de colère, mu par un insatiable désir de torturer et tuer.

K'ROUTH			
AGL	**80**	**EGO**	**70**
FOR	**89**	**CHA**	**5**
CON	**80**	**PER**	**78**
APP	**6**	**EDU**	**53**

Modification au jet de Terreur : +10
Taille : 200 centimètres
Poids : 120 kg
Sens : Nyctalope. Vision kaléidoscopique.
Communication : Télépathie
Mouvement : 40 m/round de combat



Actions : 9
Bonus à l'initiative : +68
Bonus aux dégâts : +17

Résistance :
12 BS = 1 BL ; 11 BL = 1 BG ; 10 BG = 1 BM
Supporte 4 BM avant de mourir

END : 430

Compétences : Escalade 85 ; Épée 100 ; Dague 90 ; Drogues et poisons 70 ; Occultisme 90 ; Combat à deux mains 80.

Attaque : 4 appendices tranchants (BS 1-6, BL 7-10, BG 11-15, BM 16+); 20 tentacules (BS 1-10, LWBL 11-17, BG 18-19, BM 20+) empoisonnés (effets similaires au gaz moutarde)

George Scaldin

Apparence : George n'est ni plus ni moins qu'un sans-abri. Il vit dans la rue depuis qu'il s'est échappé de l'hôpital où il était interné, et arbore une barbe hirsute qui lui cache une partie du visage. Il porte des vêtements crasseux récupérés sur le corps d'un petit dealer qu'il a tué pour lui voler ses armes.

Personnalité : George souffre de schizophrénie aiguë, et il est bien souvent perdu dans son propre monde, aux frontières de la réalité. Les seuls moments où il semble lucide et capable d'interagir avec le monde extérieur sont ceux où il est guidé par K'routh. Toutefois, une fois arrivé à Métropolis, George devient pleinement conscient de ce qui l'entoure, et ne souffre plus des limitations imposées par l'Illusion.

Taille : 180 centimètres
Poids : 90 kg
Mouvement : 5 m/round de combat
Actions : 2

GEORGE SCALDIN			
AGL	**80**	**EGO**	**70**
FOR	**89**	**CHA**	**5**
CON	**80**	**PER**	**78**
APP	**6**	**EDU**	**53**

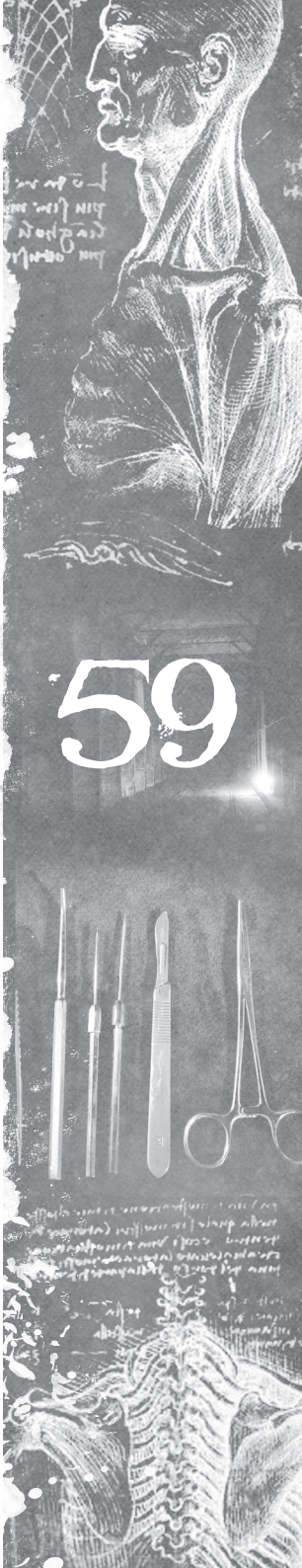
Bonus à l'initiative : +0
Bonus aux dégâts : +3

Résistance :
5 BS = 1 BL ; 4 BL = 1 BG ; 3 BG = 1 BM

END : 110
Sombres secrets : Dément (schizophrène ; psychotique) ; Pacte avec les Ténèbres ; Criminel
Désavantages : Fanatique (libérer K'routh) ; Cauchemars ; Schizophrénie ; Paranoïa ; Susceptible
Avantage : Résistance à la douleur
Balance Mentale : -55

Compétences : Pistolet 15 ; Fusil/arbalète 10 ; Dague 15 ; Combat à mains nues 10 ; Lire/Écrire 10 ; Dissimulation 18 ; Recherche 10 ; Fouet/Chaînes 10 ; Hache 10 ; Escalade 10 ; Discrétion 10 ; Esquive 10 ; Natation 10

Équipement : Pistolet avec munitions (Colt m1911 avec 3 chargeurs). Pistolet-mitrailleur avec munitions (Ingram M10 SMG avec 2 chargeurs). Couteau à cran d'arrêt. Blouson en cuir.



Johnson

Apparence : Si Johnson reste avant tout humain, plusieurs de ses traits trahissent cependant sa nature vampirique et lui donnent un aspect pour le moins effrayant. Ainsi, outre ses yeux recouverts d'une fine couche de sang coagulé, il possède également des sortes de griffes noires incrustées de sang et son corps blanc est dépourvu de toute pilosité.

Personnalité : Johnson est quelqu'un d'amical bien que quelque peu distant. Il lutte constamment contre la dépression et semble souvent en proie à un profonde détresse. Bien qu'ils haïsse la plupart des aspects de Métropolis, il n'a pas le courage de retourner dans le « monde » réel – où son apparence repoussante le force quoi qu'il arrive à vivre dans l'ombre.

Scénario publié pour la première fois en anglais sous le titre « The Dark Cathedral ». Traduction et adaptation par ***Kevin « Netzach » Baussart****.*

Inferno / Scénarios

TRAIN DE NUIT

TRAIN DE NUIT

Synopsis

Depuis quelques semaines, un tueur en série sévit dans la ville de résidence des PJ. Ce dernier a été surnommé le Boucher du Métro par la presse en raison de la manière particulièrement horrible dont-il découpe et rase ses victimes.

Toutes les victimes ont été retrouvées dans une rame de métro différente. Les PJ vont se retrouver bien malgré eux dans la rame de métro dans laquelle le Boucher a décidé de sévir. Il vont alors découvrir que ce dernier n'est pas qu'un simple tueur en série, il est un véritable boucher chargé d'approvisionner en « viande fraîche » des créatures cannibales vivant dans les sous-sols de la ville. Après avoir échappé au Boucher et à ses maîtres monstrueux, les PJ vont constater qu'ils ont basculé dans une réalité cauchemardesque qu'ils devront s'empresser de quitter.

Ce scénario s'inspire de la nouvelle « le Train de l'Abattoir » de Clive Baker. Destiné à servir d'introduction à l'univers de Kult, il se veut court et facile à prendre en main. Il fonctionnera bien avec un groupe de 3 à 4 joueurs. Plutôt dirigiste et mortel,il doit être mené tambour battant. Les PJ doivent se sentir traqués et aux abois, mais prenez garde à ne pas tous les tuer dès la première scène.

SCENE 1 – C'EST LE BOUCHER !

Vendredi 13 novembre 2009 – 23 h 50 – métro d'une grande ville occidentale.

Les PJ voyagent tous dans le même wagon de métro. Ils rentrent chez eux après une dure journée de boulot ou une soirée un peu trop arrosée. Ils se laissent

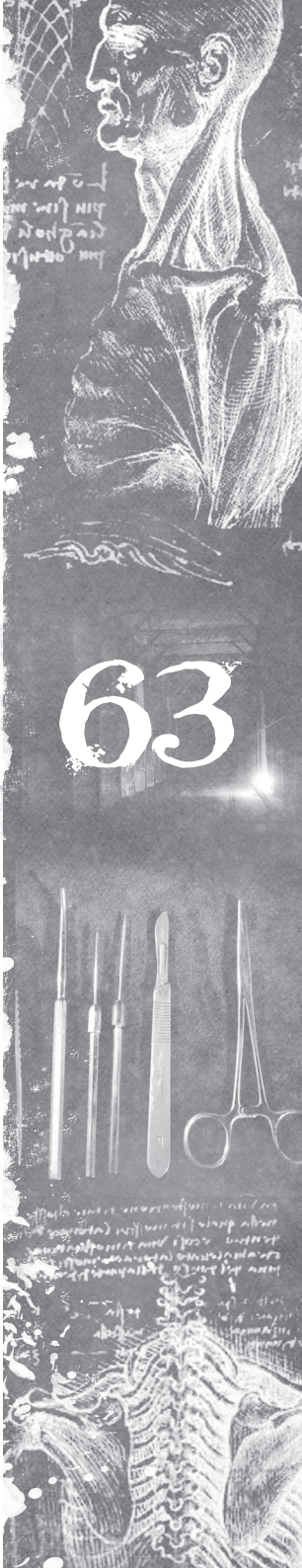
bercer par les cahotements de la rame, fixant les lumières qui défilent le long des parois du tunnel ou s'escrimant à déchiffrer les tags qui tapissent les murs du wagon. A part eux, il n'y a personne dans la voiture. A chaque extrémité, une porte vitrée permet de rejoindre soit le wagon suivant, soit la cabine du pilote. Un rideau de tissu gris masque les carreaux de chacune des portes.

Peu à peu, les PJ sombrent dans une douce léthargie. Leur esprit vagabonde dans les brumes vaporeuse d'une semi-sommeil. Ils entendent les crissements métalliques des freins, le souffle des portes qui s'ouvrent et se referment, une voix de femme monocorde qui annonce chaque station. L'espace de quelques instants, ils s'endorment.

Soudain, ils sont réveillés en sursaut par un bruit métallique suivi de gargouillis étouffés. Autour d'eux, l'obscurité quasi-totale. Seul le panneau indiquant le prochain arrêt dispense une faible lumière rouge permettant d'éclairer les lieux. Il indique « METROPOLIS ». Voilà qui est étonnant, les PJ prennent ce train tous les jours et pourtant ils n'ont pas souvenir d'avoir déjà vu cette station.

Les ampoules du wagon semblent toutes avoir grillé. Le bruit qui les a réveillés provient de la voiture n°2. Les PJ ne peuvent pas distinguer précisément ce qu'il se passe de l'autre côté. S'ils veulent en savoir plus, il leur faut soit attendre que les mouvements du train fassent bouger le rideau, soit ouvrir la porte.

Un test de Perception réussit leur permettra de percevoir la scène horrible que tente de dissimuler le rideau. Un homme d'une cinquante d'années, le crâne dégarni, la panse bedonnante, vêtu d'un tablier de mailles, s'applique à raser minutieusement le corps sanguinolent d'une jeune femme qui a été pendue par les pieds à l'une des poignées du wagon. La pauvre bougre, les yeux écarquillés de terreur,



se vide de son sang par la large plaie qui lui barre la gorge. Le précieux liquide rubicond s'écoule le long de sa chevelure poisseuse pour finir sa course dans un seau métallique. Les gargouillis qu'ont entendus les PJ proviennent de la gorge de la malheureuse qui se cramponne frénétiquement à la vie, mais ne parvient qu'à produire de petites bulles de sang qui éclatent à chaque tentative de respiration. (Test de Terreur à -5).

Si les PJ ouvrent la porte séparant les deux wagons, ils découvrent qu'en plus de la jeune femme, trois autres victimes ont déjà été égorgées et rasées par le Boucher. Le sol de la voiture n°2 est recouvert de sang. Sous chacun des corps un seau a été placé pour réceptionner le fluide vital qui se déverse par les plaies béantes. Les vêtements de chacune des victimes ont été soigneusement pliés et posés sur des sièges à proximité. Alors qu'ils découvrent la scène, le Boucher se tourne vers eux et leur adresse un sourire. Sans un mot, toujours souriant, le Boucher portera la main à sa ceinture où pendent un marteau, une scie et un hachoir, tous maculés de sang. Il se saisira du hachoir et s'approchera des PJ en inclinant la tête sur le côté, comme s'il voulait leur faire comprendre qu'il vaudrait mieux qu'ils se laissent faire pour s'épargner des souffrances inutiles. Sans se départir de son sourire, il tentera de les découper méthodiquement à coup de hachoir. Il y a fort à parier que les PJ ne se laissent pas faire.

Au moment où les PJ découvrent le présence du Boucher à bord de la rame de métro, distribuez leur les aides de jeu n°1 et 2. Ils ont tous entendu parlé des crimes atroces perpétrés par le tueur, mais ils n'auraient jamais pensé se retrouver face à lui. C'est bien connu, ces choses là n'arrivent qu'aux autres.

Aide de jeu n°1 : Article de journal du 10 août 2009

Le Boucher du Métro

Hier, un touriste allemand égaré dans le métro au milieu de la nuit a eu la surprise de découvrir un corps dans le train. La victime, une femme âgée d'une trentaine d'année, a été complètement dépouillée de ses vêtements et de ses bijoux. Etrangement, ses vêtement ont été retrouvés soigneusement pliés et rangés dans des sacs plastiques posés sur le siège à côté du corps. Par ailleurs, selon une source proche de l'enquête, il semblerait que l'auteur ait également dépouillé la victime de tout ses poils. Celle-ci aurait en effet été retrouvée complètement rasée, de la tête au pubis, en passant par les aisselles. Même les cils et les sourcils ont été arrachés. Le corps de la jeune femme a été retrouvé pendu par les pieds à l'une des poignées du wagon, la veine jugulaire ouverte, comme si elle n'était qu'un quartier de viande. Aucun viol ou acte de torture n'a été perpétré. La police a refusé tout communiqué sur cette affaire.

Si les PJ n'ouvrent pas la porte pour faire face au Boucher, ils disposent d'autres alternatives :

- Ils peuvent tenter d'attirer le Boucher dans leur wagon pour lui tomber dessus par surprise.
- Ils peuvent essayer d'ouvrir une des portes latérales du wagon pour sortir du train en marche. Les portes sont verrouillées et il sera impossible de les ouvrir.
- Ils peuvent tenter d'utiliser l'un des marteaux brise-vitre accrochés aux parois du wagon pour casser une vitre et s'enfuir. Ils auront beau frapper de toutes leurs forces, il sera impossible de briser les vitres. Elles se déforment comme des surfaces d'eau dans lesquelles on aurait projeté un pavé, puis reprennent leur forme initiale.

Aide de jeu n°2 : Article de journal du 8 novembre 2009

Massacres dans le métro

Trois meurtres dans le métro en moins d'une semaine. Les corps ont tous été retrouvés dans des rames différentes, tailladés et partiellement étripés. Il semblerait que le meurtrier ait été interrompu en plein travail car tous les corps n'ont pas été rasés comme cela avait été le cas lors d'un meurtre similaire commis au mois d'août dernier. Les victimes ont été découpées avec tant de professionnalisme que la police a entrepris d'interroger tous les criminels réputés avoir eu des liens avec les métiers de la boucherie. Les usines de traitement de viande et les abattoirs municipaux ont également été mis sous surveillance et fouillés. La police promet une arrestation pour les prochains jours.

- Ils peuvent tenter de pénétrer dans la cabine de pilotage pour arrêter le métro. La porte les séparant du pilote est fermée à clef, mais elle peut être forcée ou crochetée assez facilement. Le pilote, un grand noir aux dents abîmées, portant une casquette de marin, n'entend cependant pas se laisser déranger. Il dispose d'une arme à feu qu'il n'hésitera pas à utiliser sur d'éventuels trouble-fêtes.
- Ils peuvent tenter de se cacher en attendant que les choses se calment. Après en avoir fini avec la voiture n°2, le Boucher pénètre dans la voiture n°1. Il la fouille du regard avant de rejoindre le pilote dans sa cabine. Ils resteront ensemble jusqu'à l'arrêt du train. Les PJ peuvent les entendre discuter de « viande », de « clients qui vont être satisfaits », de « période difficile ».

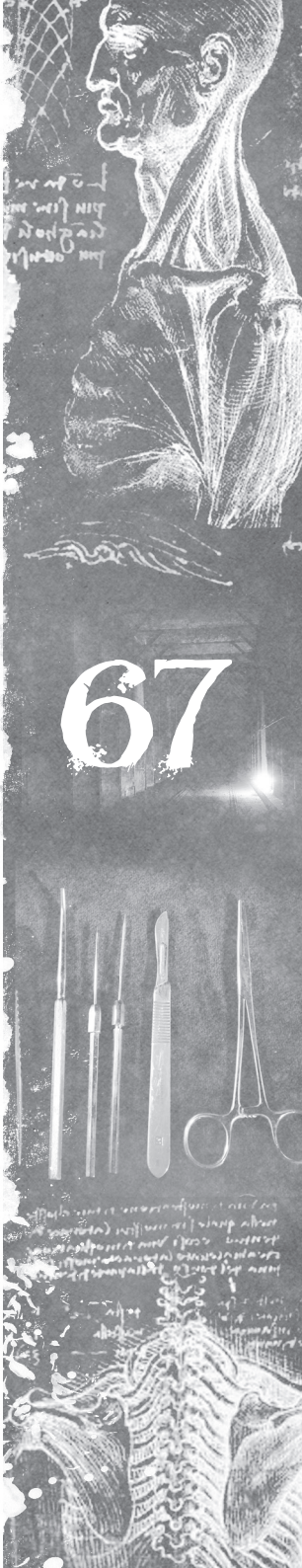
Il y a de fortes chances qu'une altercation éclate entre le Boucher, le pilote et les PJ avant que ces derniers n'atteignent le terminus du train. N'hésitez pas à blesser les PJ mais ne les tuez pas, ils devraient finir par venir à bout du Boucher. Lorsqu'ils penseront être tirés d'affaire, ils vont découvrir que l'horreur ne fait que commencer.

Le Boucher du Métro

Brute sanguinaire au physique hors norme, le Boucher sert les Pères des Hommes (voir scène n°2) depuis bien trop longtemps pour son fragile équilibre mental. Persuadé de prendre par à un rite social essentiel à la survie de l'espèce, il accomplit son devoir avec méthode et détermination. Ces derniers temps, il a cependant commis quelques erreurs qui ont conduit les autorités à s'intéresser à ses crimes. Vieillissant, il se dit qu'il est peut-être temps de raccrocher son tablier pour pouvoir enfin rejoindre le Souterrain de manière définitive.

LE BOUCHER			
AGL	**16**	**EGO**	**5**
FOR	**20**	**CHA**	**10**
CON	**20**	**PER**	**14**
APP	**10**	**EDU**	**10**

Taille : 2,00 mètres
Poids : 120 Kg
Sens : Normaux
Communication : Muet
Mouvement : 8 m/r
Actions : 2
Bonus à l'initiative : +3



Bonus aux dégâts : +4

Résistance :
5 BS = 1 BL ; 4 BL = 1 BG ; 3 BG = 1 BM

END : 130
Balance mentale : -75

Compétences : Combat à mains nues 16 ; Hachoir 16 ; Marteau 12 ; Scie 12 ; Boucherie 16 ; Rechercher 15 ; Vigilance 13.

Equipement :
Lampe frontale. Marteau. Scie. Hachoir. Rasoir. Tablier de mailles (2/6/0). Gants épais.

Le pilote du métro

Complice du Boucher, également membre de la secte des « Pères des Hommes », le pilote joue un rôle essentiel. Les Pères lui ont enseigné le moyen de lever le voile des illusions pour rejoindre le Souterrain et la station de métro qui dessert leur tanière. C'est également lui qui nettoie le métro une fois la marchandise livrée du producteur au consommateur.

LE PILOTE DU METRO			
AGL	**12**	**EGO**	**7**
FOR	**15**	**CHA**	**10**
CON	**14**	**PER**	**14**
APP	**10**	**EDU**	**8**

Taille : 1,80 mètres
Poids : 85 Kg
Sens : Normaux

Mouvement : 6 m/r
Actions : 2
Bonus à l'initiative : 0
Bonus aux dégâts : +2

Résistance :
4 BS = 1 BL ; 3 BL = 1 BG ; 3 BG = 1 BM

END : 100
Balance mentale : -75

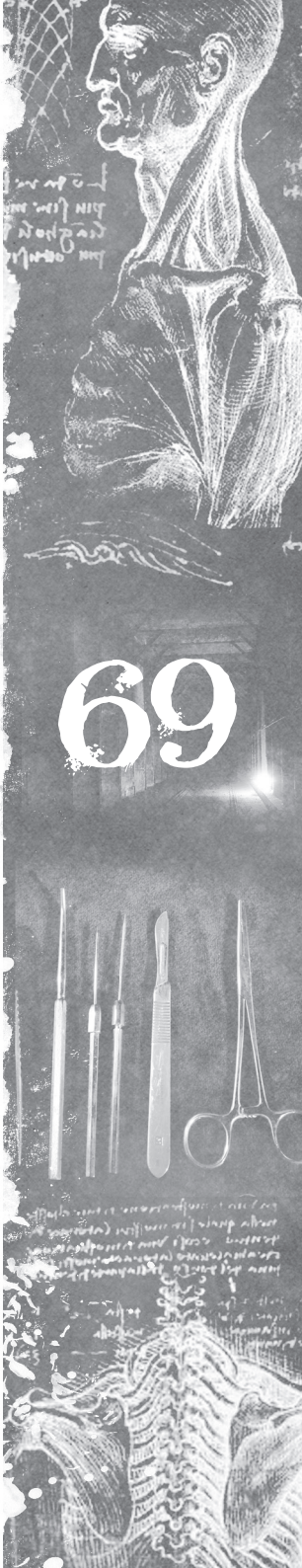
Compétences : Combat à mains nues 12 ; Pistolet 16 ; Rechercher 12 ; Vigilance 10 ; Conduire un train 18 ; Mécanique 15.

Equipement :
Pistolet avec munitions (Beretta 92 F avec 2 chargeurs). Lampe torche. Boîte à outils.

SCENE 2 – TERMINUS TOUT LE MONDE DESCEND

Alors que les PJ se remettent à peine de leur altercation avec le Boucher, le train s'arrête avec force crissements métalliques. La voix féminine annonçant les stations résonne dans la voiture : « METROPOLIS, terminus, tout le monde descend ! », avant d'éclater d'un rire hystérique.

Le train s'est arrêté dans une station dont les murs sont couverts de carreaux jaunâtres et de tags. Sur le quai faiblement éclairé, un panneau indique « METROPOLIS ».



Les portes des wagons s'ouvrent. Les PJ entendent alors d'étranges grognements, accompagnés de raclements stridents, qui se dirigent vers eux. Ils semblent provenir de l'unique tunnel débouchant sur le quai. Il est impossible de distinguer avec précision ce qui se trouve à l'intérieur.

Les PJ ont plusieurs possibilités :

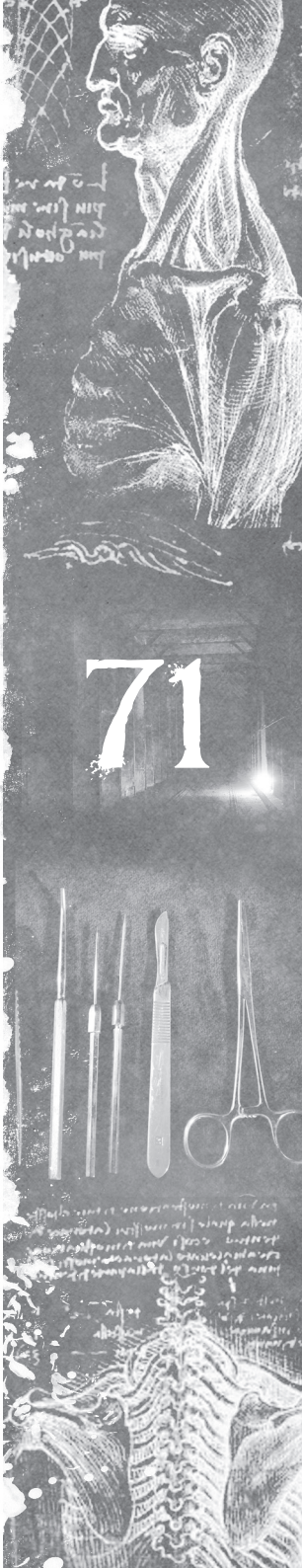
- Soit ils se cachent dans les wagons en attendant de voir ce qu'il va se passer.
- Soit ils tentent de prendre la fuite en cherchant une issue autre que le tunnel.
- Soit ils attendent de voir ce qui va sortir du tunnel.
- Quoiqu'ils fassent, après quelques instants, ils verront surgir du tunnel des créatures difformes, à la peau blême et aux yeux rougeoyants. Nues, elles se déplacent en tirant de lourdes chaînes rouillées, accrochées à leurs corps voûtés et leurs membres déformés. Certaines portent plusieurs couches de peau enlacées autour de la taille ou des épaules en guise de vêtements. Les PJ identifieront sans problème qu'il s'agit de peaux humaines. (Test de Terreur à -10)

Ces créatures sont des Frontaliers (cf page 110 Kult – Au-delà du Voile). Selon un rituel établi depuis une éternité, le pilote de la rame de métro et le Boucher nourrissent chaque nuit ces créatures en pensant qu'il s'agit des Pères des Hommes, le chaînon manquant entre l'homme et l'animal. Ils espèrent obtenir ainsi le salut de leur âme. Les Frontaliers entretiennent ce mythe car il leur permet d'être régulièrement alimentés en « viande fraîche » sans avoir à chasser par eux mêmes. Ils se comporteront différemment selon l'attitude des PJ.

Si les PJ se sont cachés, faites leur effectuer des tests de Dissimulation opposés au talent Rechercher des Frontaliers (éventuellement modifié par leur nyctalopie et leur ouïe très fine). Si les Frontaliers les repèrent, ils les débusqueront et les amèneront jusqu'à celui qui semble être leur chef (voir ci-dessous). S'ils passent inaperçus, les PJ pourront observer les créatures s'emparer des corps abandonnés par le Boucher dans la rame de métro. Ils s'empareront également des corps du pilote et du Boucher si ces derniers se trouvent toujours à bord du train. Le chef de la meute de créatures paraîtra intrigué. Les PJ pourront l'entendre baragouiner quelques mots parmi lesquels ils comprendront « … trop vieux... ». Une fois leur cargaison emportée, les Frontaliers se replieront dans le tunnel.

Si les PJ tentent de prendre la fuite, ils seront pris en chasse par les Frontaliers. Faites leur faire des tests de Perception ou de Rechercher pour détecter une échelle métallique qui grimpe le long de l'une des parois de la station de l'autre côté de la voie. Si les PJ n'ont pas été repérés tout de suite par les Frontaliers, accordez leur des jets de Discrétion opposés au talent Rechercher des créatures. Dès qu'elles auront repéré des proies potentielles, celles-ci leur fondront dessus. Une chasse à l'homme effrénée devrait alors se jouer dans les souterrains de Métropolis.

Si les PJ attendent de voir ce qui sort du tunnel, ils sont peu à peu encerclés par une trentaine de Frontaliers grognants qui s'approchent pour les renifler et les toucher. Les PJ peuvent sentir le souffle tiède de leurs haleines nauséeuses à quelques centimètres de leurs visages. Leurs fines lèvres laissent apparaître de petites dents pointues desquelles dégoulinent de minces filets de bave. Si les PJ ne se montrent pas agressifs, les créatures s'écartent après quelques minutes pour laisser passer l'une d'elles qui semble plus grande et plus ancienne que les autres. Il s'agit vraisemblablement du chef de la meute. Celui-ci s'adressera



à eux d'une voix gutturale : « *Vous nourrir nous... Nous Pères des Hommes... Nous bâtir vos cités... Un jour vous rejoindre... Mais nous avoir faim... besoin manger.* »

Les PJ devraient ainsi comprendre que les meurtres horribles commis par le Boucher n'avaient d'autre but que de nourrir ses choses abjectes qui vivent tapies dans les sous-sols de la ville. Il y a peu de chances qu'ils acceptent de jouer à leur tour le rôle du Boucher, mais si tel devait être le cas, reportez vous à la scène n°4 pour découvrir ce qu'il adviendrait d'eux. Il est beaucoup plus probable que cette scène débouche sur une altercation et une fuite des PJ dans le Souterrain.

Les Pères des Hommes

Il s'agit d'un groupe de Frontaliers qui manipulent certains humains faibles d'esprit pour être approvisionnés en « viande fraîche ».

Voir les caractéristiques des Frontaliers page 110 Kult – Au-delà du Voile. Leur chef est un spécimen plus grand et plus puissant, ajoutez 1 en AGL et 2 en FOR et CON

SCENE 3 – COURS FOREST !

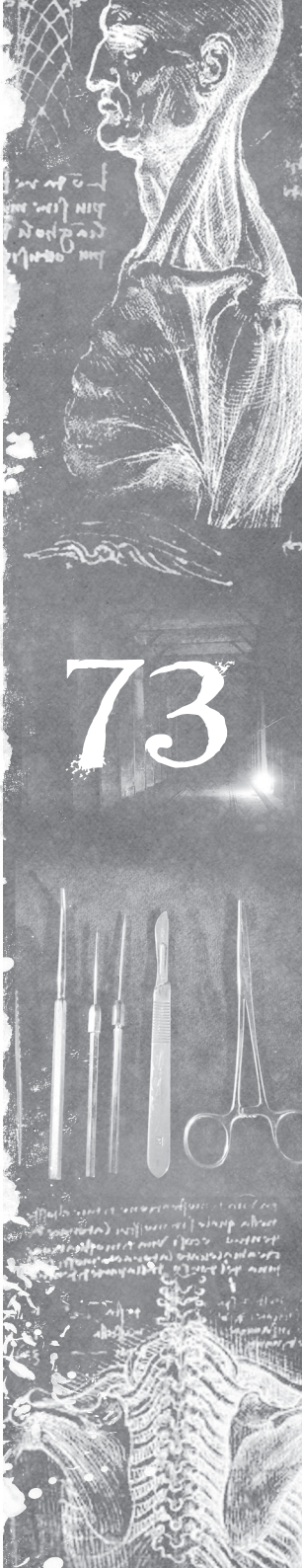
La rencontre avec les Frontaliers se soldera très certainement par une fuite éperdue des PJ à travers le Souterrain. En fonction du temps que vous voulez accorder à cette partie vous pouvez étoffer cette scène selon votre bon vouloir en piochant des idées dans le supplément « Métropolis ».

Les PJ disposent de deux issues : le tunnel par lequel sont arrivés les Frontaliers, ou l'échelle métallique qui se trouve de l'autre côté de la voie ferrée.

Emprunter le tunnel n'est pas une bonne idée car il permet de rejoindre la tanière des Frontaliers. Si les PJ ont un tant soit peu de jugeote, ils devraient le comprendre et éviter de s'y rendre. Si malgré tout ils insistent pour passer un peu de temps avec ces charmantes créatures, ne les décevez pas. Ils seront battus et faits prisonniers en attendant d'être dévorés. Le camp des Frontaliers n'a rien de bien organisé, il est constitué d'un réseau de cavernes relié aux égouts. L'odeur y est insoutenable et le sol est rendu glissant par des fluides visqueux difficilement identifiables. Les créatures dorment sur des couches humides faites de peaux humaines. De nombreux ossements jonchent le sol. Si les PJ sont faits prisonniers, ils seront enfermés dans une grande cage métallique aux barreaux rouillés. Soyez magnanime et accordez leur une chance de s'évader... Ils arpenteront plusieurs conduits humides et malsains avant de finir par trouver une issue vers la surface.

L'échelle métallique, quant à elle, débouche sur un conduit d'aération dans lequel il est impossible de tenir debout. Les PJ devront se déplacer à quatre pattes ou en rampant, sans éclairage (mis à part peut-être un briquet ou un téléphone portable) et en évitant de se faire prendre par les créatures assoiffées de sang qui les poursuivent.

Utilisez les règles de Mouvement présentées page 156 de Kult – Rumeurs pour gérer le déplacement des PJ. En fonction du moment où ils ont pris la fuite, ces derniers devraient disposer de 3 à 5 rounds d'avance sur les Frontaliers. La progression dans le conduit doit être un véritable cauchemar. Insistez sur l'ambiance oppressante, la chaleur, la sensation d'étouffement. Jouez également sur les Désavantages des personnages. Si un combat devait avoir lieu, tenez compte de l'exiguïté des lieux pour appliquer des modificateurs aux PJ comme à leurs adversaires. Après plusieurs mètres, le conduit fait un coude et remonte à la verticale. Le conduit paraît interminable mais à l'extrémité une grille laisse filtrer



les lumières de la ville. Pour grimper, les PJ devront faire des tests d'Escalade avec un modificateur de +5 car ils peuvent prendre appui sur les parois.

Au sommet, le conduit est fermé par une grille métallique métallique cadenassée. Un test de FOR ou de Cambriolage sera nécessaire pour en venir à bout.

SCENE 4 – UN CONTRAT JUTEUX

Si l'un des PJ accepte la proposition du chef des Frontaliers, celui-ci s'approchera de lui, le saisira par l'arrière du crâne et lui introduira ses doigts sales et griffus dans la bouche. Le personnage sentira alors les doigts de la créature enserrer sa langue, l'arracher avec vigueur (1 BG), puis l'enfourner goulûment dans sa bouche pour la dévorer.

Si plusieurs PJ ont accepté la proposition, le chef des Frontaliers renouvellera le rituel avec chacun d'entre eux.

Il est fort possible que la première « victime » du rituel décide de ne pas se laisser faire. Dans ce cas, elle devra faire un test de FOR opposé à la FOR du chef des Frontaliers pour se dégager de son étreinte. Mettre un terme au rituel entraînera nécessairement un combat. Si les PJ parviennent à tuer le chef de meute, la plupart des autres créatures prendront leur distance, les jaugeant, les observant avant de se jeter à nouveau sur eux. Cela devrait leur laisser le temps de prendre la fuite. (voir scène 3 ci-dessus).

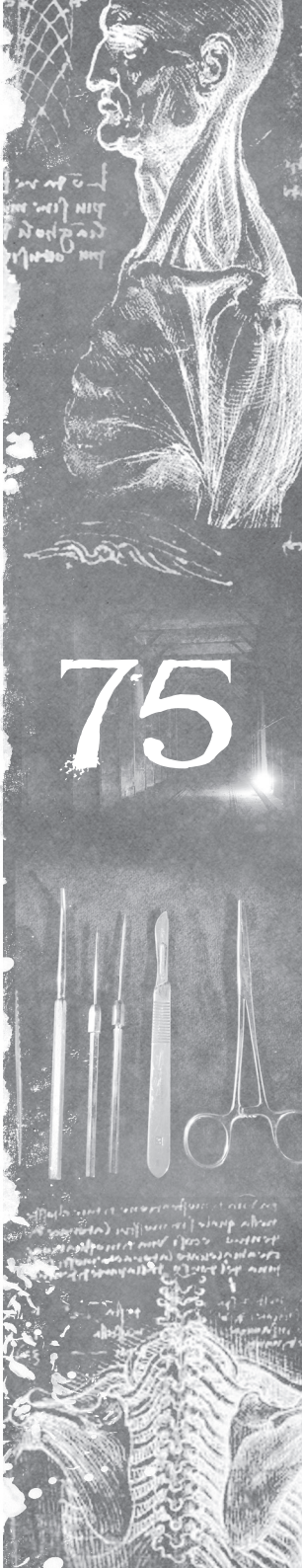
Si tous les PJ subissent le rituel sans broncher et y survivent, ils perdent connaissance. Lorsqu'ils reprennent leurs esprits, un homme portant la tenue des conducteurs de métro est en train de leur crier dessus : « *Allez ! Réveillez-vous ! Il faut descendre, c'est le terminus ici ! Putain, de clodos, cassez-vous de ma rame !* ». Les PJ sont épuisés, sales et

gravement blessés mais ils sont vivants. Ils sont dans la rame de métro qu'ils avaient empruntée au début du scénario mais leur vie est définitivement brisée par la nuit d'horreur qu'ils viennent de vivre. Handicapés, psychologiquement affaiblis, ils ne pourront jamais reprendre leur existence passée. Peut-être décideront-ils de mettre fin à leur jour, peut-être deviendront-ils des vagabonds errant dans les méandres de la cité, ou peut-être deviendront-ils à leur tour des Bouchers, à vous de voir quelle suite vous voulez donner à cette histoire.

Dans tous les cas, si les PJ cherchent à échapper à leurs « obligations » envers les Frontaliers, ils risquent de se retrouver tôt ou tard à nouveau confrontés à eux et cette fois, ils n'auront pas d'échappatoire.

SCENE 5 – METRO POLICE

Les PJ qui sont parvenus à échapper aux Frontaliers et à sortir du Souterrain se retrouvent à Métropolis, dans les taudis de la Cité Vivante. Les rues qui s'étendent autour d'eux ressemblent à celles de leur ville d'origine mais en plus sales, plus sombres. Les constructions sont plus écrasantes, délabrées, leurs ombres inquiétantes semblent vouloir engloutir les PJ. Un brouillard étrange, diffusant une forte odeur de souffre, empêche d'identifier précisément les sombres silhouettes qui arpentent les trottoirs. Au loin retentissent des crissements de pneus et des bruits de fusillade suivis du hurlement des sirènes de police. Les silhouettes sur les trottoirs disparaissent pour laisser les PJ seuls dans la rue. Trois véhicules de police font alors irruption devant eux. Les PJ seront abasourdis par le hurlement des sirènes et l'éclat des gyrophares. Les officiers de police sortiront de leurs véhicules tandis que l'un d'eux leur demandera de ne plus bouger par un haut-parleur. Si les PJ font mine de prendre la fuite, les policiers



les prendront en chasse, n'hésitant pas à utiliser la violence si nécessaire. Ils n'utiliseront cependant leurs armes qui si les PJ se révèlent une menace trop évidente pour eux.

Qu'ils se défendent ou non, les PJ seront arrêtés par la police pour vagabondage, mendicité et violences (vu leur état physique, ils se sont très certainement battus), voir outrage et rébellion s'ils ont tenté de résister aux forces de l'ordre. Ils seront chargés dans les véhicules de police et conduits en direction du commissariat.

Sur la route, alors qu'ils s'approchent d'un carrefour, un van de couleur noire, équipé d'un pare-buffle, vient soudain percuter le véhicule de police, causant un carambolage. Les PJ devront réussir un test d'AGL pour éviter d'être blessés. En cas d'échec, ils subiront une 1 BS chacun.

Cinq hommes vêtus de noir, porteurs de cagoules et armés de pistolets mitrailleurs sortent du van et vident leurs chargeurs en direction des policiers. Les PJ ont tout intérêt à se mettre à l'abri s'ils ne veulent pas être victimes d'une balle perdue. Ils peuvent aussi en profiter pour tenter de prendre la fuite, mais étant menottés et très certainement blessés, ils ne pourront pas aller bien loin.

Les occupants du van viennent assez facilement à bout des policiers. Ils se dirigent ensuite vers les PJ et les contraignent à monter dans leur véhicule. Si les PJ cherchent à résister, l'un d'eux leur dira que s'ils perdent du temps à discuter, d'autres flics vont arriver et qu'alors il sera impossible de les aider.

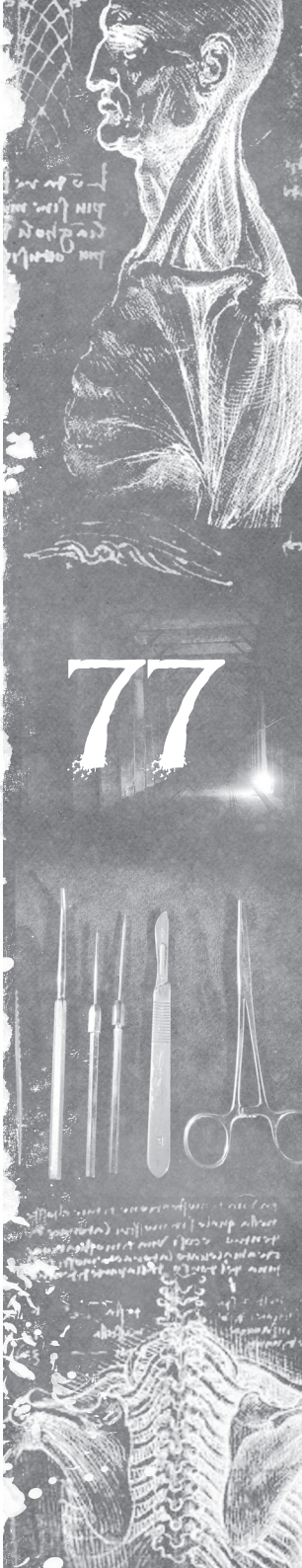
Un fois les PJ à bord, le van s'éloigne à toute allure dans les rue sordides de cette ville méconnaissable. Après avoir roulé plusieurs minutes dans un paysage de verre, d'acier, de barres de béton abandonnées et de carcasses rouillées, le van s'arrête au sommet d'un petit plateau qui

domine cette partie de la cité. De là, les PJ peuvent observer l'immense mégalopole qui semble s'étendre à perte de vue dans toutes les directions. Le ciel est obscur, chargé de nuages, malgré un soleil brûlant dont les rayons peinent à chasser les ténèbres. Au loin, une citadelle immense, à la noirceur insondable, se dresse, telle un monolithe édifié à la gloire de Dieux innommables et oubliés. Les PJ réalisent alors l'horreur de leur situation. En l'espace de quelques heures, ils ont quitté leurs existences paisibles pour basculer dans un monde cauchemardesque, un monde dont ils ne pouvaient soupçonner l'existence, mais un monde bien réel. (Test de Terreur à +5)

Les PJ qui parviendront à garder la tête froide auront certainement beaucoup de questions à poser à leurs « ravisseurs ». L'un d'eux ôtera sa cagoule et se présentera comme étant Kyle King. C'est un homme d'une quarantaine d'années, de taille moyenne, à la musculature nerveuse. Ses traits fins contrastent avec ses cheveux rasés et ses yeux gris aciers. Les autres occupants du van garderont leurs cagoules.

« *Alors les moutons, on s'est égaré du troupeau ?* » leur dira-t-il. Si les PJ lui demande où ils se trouvent, il leur dira qu'ils sont à « *Métropolis. Non, pas la putain de ville à Superman ! Une autre Métropolis, une foutue ville qui existe en parallèle des autres et qui est remplie de vos pires cauchemars !* »

Si les PJ cherchent à savoir comment ils sont arrivés ici, Kyle leur répondra qu'il n'en sait « foutre rien ». « *Il y a des tas de moyens d'arriver ici. Les gens vivent tranquillement leurs petites existences de moutons sans se douter du bordel qui se cache derrière. S'ils le savaient, ils deviendraient tous tarés et ça serait un sacré bordel. Mais parfois, y a des types comme vous qui viennent se perdre par ici sans qu'on sache trop pourquoi. La vie c'est qu'une putain d'illusion les gars, la réalité c'est ici, la peur au ventre et les pieds dans la merde.* »



Le discours de Kyle devrait leur sembler quelque peu halluciné, mais en même temps il s'agit de la seule personne paraissant à peu près normale depuis le début de cette nuit d'effroi. Si les PJ sont blessés, il pourra leur proposer des premiers soins. Après quelques minutes de discussion, Kyle dira : « *Vous ne pouvez pas rester ici les gars, si les flics vous retrouvent, ils vont vous faire crever ou devenir tarés.* » *Si les PJ le questionne au sujet du comportement des policiers, Kyle leur dira « Ils font partie du truc ! C'est des putains de chiens de berger qui sont chargés de garder les moutons dans le troupeau ! Si t'essaye de sortir, ils te dressent à coup de trique jusqu'à ce que tu rentres dans le rang.* »

Kyle est soudain interrompu par des crissements de pneus et des sirènes de police. Quatre véhicules grimpent à toute vitesse dans leur direction. A l'intérieur, des policiers armés jusqu'au dents braquent leurs fusils d'assaut dans leur direction et tirent sans hésitation. Les occupants du van se mettent à couvert et ripostent. Kyle crie au PJ : « *Il faut vous barrer maintenant. Courez jusqu'à la fête foraine (il indique du doigt une grande roue qui dépasse entre les immeubles) et cherchez la Galerie des Glaces, elle devrait vous ramener chez vous. A un de ces jours peut-être* » Il sort ensuite du van, dégoupille une grenade et la jette en direction du premier véhicule de police. Les PJ devraient profiter de l'explosion pour prendre la poudre d'escampette en direction de la « fête foraine ».

Les policiers

Détraqués servant les licteurs régnant sur les taudis de Métropolis, ces policiers sont particulièrement dangereux.

LES POLICIERS			
AGL	**16**	**EGO**	**12**
FOR	**16**	**CHA**	**10**
CON	**16**	**PER**	**16**
APP	**10**	**EDU**	**12**

Taille : variable
Poids : variable
Sens : Normaux

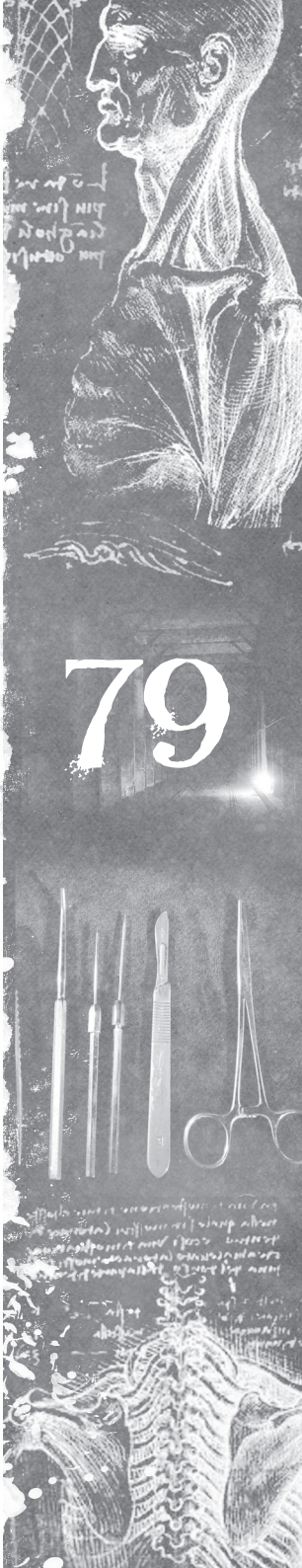
Mouvement : 8 m/r
Actions : 3
Bonus à l'initiative : +4
Bonus aux dégâts : +3

Résistance :
5 BS = 1 BL ; 4 BL = 1 BG ; 3 BG = 1 BM

END : 110
Balance mentale : -50

Compétences : Combat à mains nues 16 ; Matraque 16 ; Pistolet 16 ; Fusil d'assaut : 14 ; Rechercher 14 ; Vigilance 14 ; Conduite 12.

Equipement :
Lampe torche. Radio. Menottes. Matraque. Pistolet S&W CBT Magnum M19. Fusil d'assaut M16 A2.



Kyle King

Kyle King (de son vrai nom, Edward Philips) est un serviteur de Malkuth qui s'ignore. Il a découvert dans de terribles circonstances que ce qu'il prenait pour la réalité n'était qu'une illusion. Médecin urgentiste de formation, il avait voué une bonne partie de sa vie à tenter de sauver celle de son prochain. Un jour, malheureusement, alors qu'il conduisait ses trois enfants à l'école, leur voiture fut broyée par un poids lourd dont le chauffeur, passablement imbibé d'alcool, n'avait pas respecté un feu rouge. Plongé dans le coma durant trois mois, Kyle fut hospitalisé et retrouva peu à peu sa santé physique. Sa santé mentale en revanche fut irrémédiablement altérée, lorsqu'il apprit le décès de ses trois enfants. Une fois sorti de l'hôpital, il fut placé pendant quelques temps dans un établissement psychiatrique. C'est là qu'il découvrit l'existence de Métropolis et qu'il rencontra Johnson, un ami « imaginaire » qui l'aida à survivre et à comprendre la véritable nature de l'univers.

Nul ne sait précisément ce qu'il endura durant son séjour dans cet hôpital, mais Kyle s'échappa et se rendit jusqu'au domicile de son épouse, Nicole, pour l'assassiner. En fuite, il fut rattrapé par la police et jugé, mais fut reconnu irresponsable de ses actes. Il fut à nouveau interné en hôpital psychiatrique où il subit d'horribles tortures destinées à le « reprogrammer ». Il parvint néanmoins à s'échapper à nouveau, peut-être avec l'aide de Johnson. Recherché par les autorités, dont il sait qu'elles servent les Démons de Métropolis, Kyle obtint des faux papiers et se construisit un nouvelle identité. Depuis, il s'est installé dans un quartier populaire où il dispense des soins aux miséreux ainsi qu'aux membres d'un gang qui protège son cabinet clandestin en retour.

Depuis son accident, Kyle a quotidiennement des visions de la Réalité. Son cabinet se situe sur la Frontière

entre Elyseum et Métropolis. Parfois, sur les conseils de Johnson, il s'aventure dans les Taudis avec quelques uns des membres du gang pour venir en aide aux pauvres hères qui s'y sont égarés. Il lui arrive également d'accomplir certaines missions clandestines, toujours à la demande de Johnson. Recherché par la police et par ceux qu'il nomme les Démons de Métropolis, il est particulièrement méfiant. Il est d'ailleurs persuadé que Nicole, sa femme, faisait partie des Démons et qu'elle est revenue pour le hanter. Non loin de son cabinet, il dispose d'un abri secret particulièrement bien équipé.

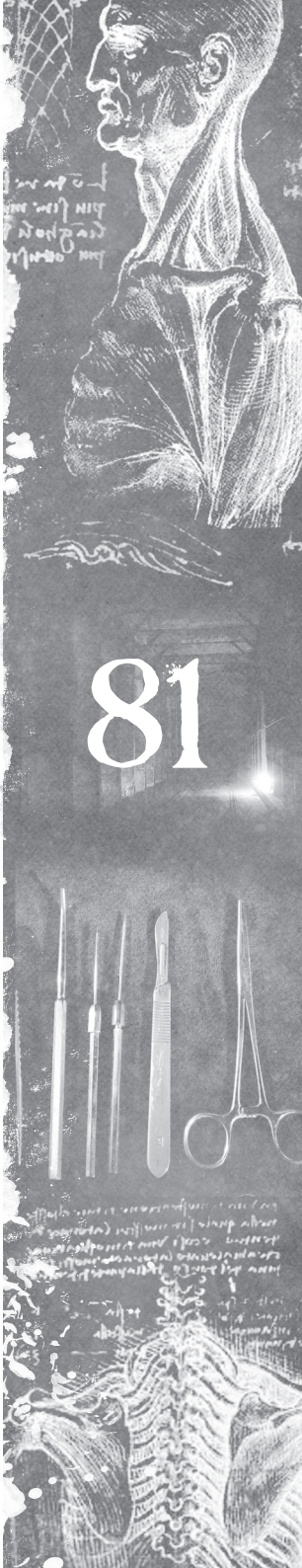
KYLE KING			
AGL	**10**	**EGO**	**15**
FOR	**13**	**CHA**	**11**
CON	**9**	**PER**	**11**
APP	**13**	**EDU**	**18**

Taille : 1,75 mètre
Poids : 73 Kg
Sens : Normaux

Mouvement : 6 m/r
Actions : 2
Bonus à l'initiative : 0
Bonus aux dégâts : 0

Résistance :
4 BS = 1 BL ; 3 BL = 1 BG ; 3 BG = 1 BM

END : 75
Balance mentale : -50



Avantages : Amis influents (gangs) 15, Allié surnaturel (Johnson) 10, Sixième sens 15.

Désavantages : Ennemi mortel (Démons de Métropolis) 15, Blocage mental 10, Paranoïaque 15, Recherché (police) 15, Schizophrène 20, Hanté 15.

Sombres secrets : Criminel, Expérience surnaturelle.

Compétences : Combat à mains nues 8 ; Pistolet 15 ; Pistolet mitrailleur 13 ; Rechercher 12 ; Vigilance 16 ; Conduite 10 ; Premiers Soins 20 ; Médecine 20.

Equipement :

Gilet pare-balles (8/8/8). Pistolet Beretta M 92 F. Pistolet mitrailleur H&K MP5.

(Merci à Poutcho qui a inspiré ce PNJ)

Les membres du gang

Violents et intrépides, ils sont fidèles à Kyle. Ils n'ont pas vraiment conscience de ce qu'est Métropolis. Ils savent seulement qu'un Autre Monde existe et que celui-ci est peuplé d'esprits maléfiques. Ils aident Kyle à lutter contre eux.

LES MEMBRES DU GANG			
AGL	**16**	**EGO**	**10**
FOR	**15**	**CHA**	**10**
CON	**11**	**PER**	**12**
APP	**10**	**EDU**	**6**

Taille : variable
Poids : variable
Sens : Normaux

Mouvement : 8 m/r
Actions : 3
Bonus à l'initiative : +4
Bonus aux dégâts : +3

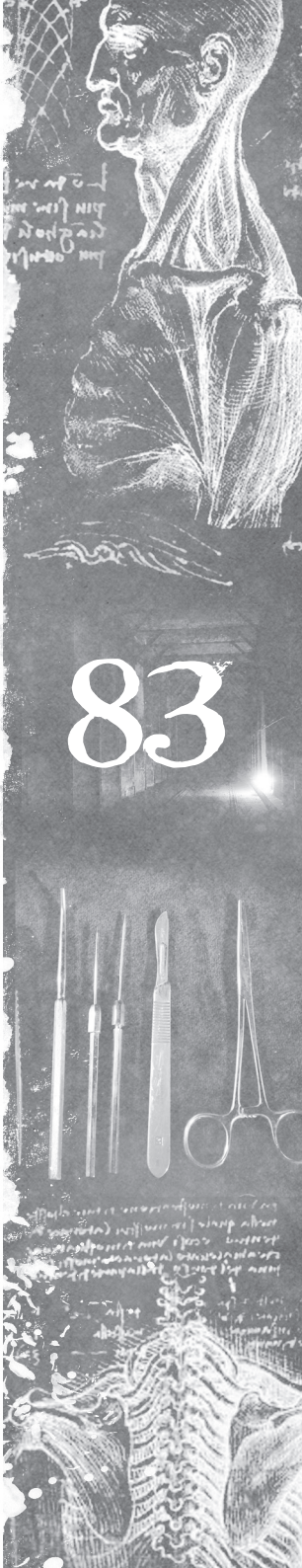
Résistance :
4 BS = 1 BL ; 3 BL = 1 BG ; 3 BG = 1 BM

END : 85
Balance mentale : -10
Compétences : Combat à mains nues 15 ; Barre de fer 15 ; Poignard 15 ; Pistolet 12 ; Pistolet Mitrailleur 10 ; Rechercher 11 ; Vigilance 11 ; Conduite 12.

Equipement :
Gilet pare-balles (8/8/8). Pistolet Beretta M 92 F. Pistolet mitrailleur H&K MP5. Poignard.

SCENE 6 – MIROIR, MON BEAU MIROIR

Lorsqu'ils arrivent à destination, les PJ découvrent que la « fête foraine » est en fait un parc d'attractions abandonné. La végétation et la rouille ont envahit les manèges ; le silence et les ténèbres ont succédé aux rires des enfants et aux illuminations. Après avoir arpenté un labyrinthe de carcasses métalliques, les PJ arrivent devant la Galerie des Glaces, un bâtiment de deux étages, entouré d'une clôture grillagée fermée par un portail rouillé. Les PJ pourront facilement escalader le portail ou enjamber la clôture. L'entrée de galerie se fait pas la bouche grimaçante d'une immense tête de clown aux yeux tristes. Les couleurs jadis chatoyantes sont aujourd'hui



fanées, la plupart des vitraux sont brisés, le règne végétal et le règne animal semblent s'être réappropriés l'endroit. Pourtant, lorsque les PJ mettent un pied à l'intérieur, le clown s'illumine et une musique enfantine entraînante retentit. Contre toute attente, l'attraction reprend vie, comme si elle attendait d'avoir des visiteurs pour sortir enfin de sa torpeur.

Les PJ empruntent un tapis roulant qui les amène au cœur du manège. Au fur et à mesure de leur progression le tapis accélère, tant et si bien que les PJ sont obligés de réussir des tests d'AGL pour garder l'équilibre. Après une dizaine de mètres, le tapis s'arrête brutalement et projette les PJ dans un tunnel obscur. Il est impossible de distinguer quoi que ce soit sans éclairage. Autour d'eux ne règnent que les ténèbres et le silence.

Faites jouer la suite séparément à chacun des joueurs. Leurs personnages se retrouves isolés dans l'obscurité et n'ont d'autre choix que d'avancer à tâtons. Leurs tentatives pour communiquer avec les autres restent vaines. Ceux qui disposent d'une source de lumière (briquet, allumette, téléphone ou lampe torche) ne parviennent pas à l'allumer.

Après quelques minutes passées dans l'obscurité, alors que les PJ sont complètement désorientés, la musique enfantine reprend de plus belle et des néons colorés s'allument au plafond. Chacun des PJ découvre qu'il est seul dans un couloir fait de multiples miroirs qui lui renvoient son reflet déformé. La musique se fait plus stridente, puis plus grave ; plus rapide, puis plus lente. Elle aussi semble déformée par les miroirs. Il n'y a rien d'autre à faire que d'avancer dans ce dédale de faux semblants.

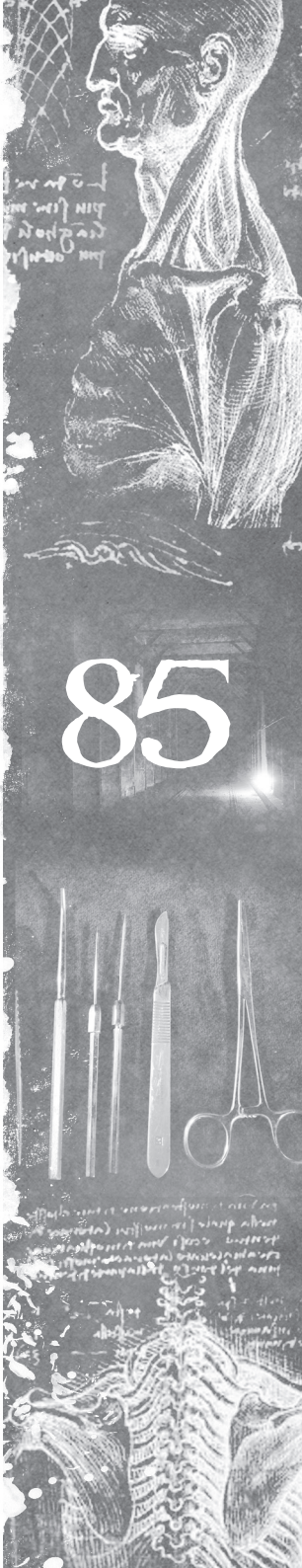
La fin de ce scénario est très ouverte car chacun des personnages va être confronté à une manifestation de son sombre secret ou de l'un de ses désavantages. A vous

d'adapter la situation à vos joueurs. En fonction, du sombre secret ou du désavantage, la scène pourra se solder par une confrontation physique ou plutôt psychologique. C'est à ce prix qu'ils pourront traverser la Galerie des Glaces et rejoindre Elyseum.

Voici quelques exemples pouvant vous servir de guide :

Connaissances interdites : Le personnage se retrouve dans un tribunal, jugé pour les savoir interdits dont il détient le secret. Ses juges sont ses proches, famille ou amis. Il aura la possibilité de plaider sa cause mais au final, il sera condamné à la peine capitale. Le personnage subit une BG, si celle-ci suffit à le tuer, il ne parvient pas à rejoindre Elyseum vivant.

- **Criminel** : La victime du crime commis par le personnage est présente dans le labyrinthe de miroirs et le poursuit pour se venger.
- **Dément** : La folie du personnage prend le dessus, il se retrouve confronté à des manifestations physiques de celle-ci.
- **Déraciné** : Le personnage revit la scène l'ayant conduit à être déraciné mais cette fois, il est bien décidé à ne pas se laisser faire. S'il parvint à échapper à ses ravisseurs, il pourra rejoindre Elyseum.
- **Elu** : Le personnage est victime d'une illusion dans laquelle les membres de la secte dont il est l'élu le reconnaissent comme tel. Il doit diriger une cérémonie sacrificielle particulièrement horrible. S'il ne parvient pas à percer l'illusion, il ne retrouvera jamais le chemin d'Elyseum.
- **Expérience occulte ou surnaturelle** : Le personnage revit l'expérience qu'il a déjà vécue, mais celle-ci tourne beaucoup plus mal.
- **Héritier** : Le personnage a perdu l'objet dont il a hérité dans les méandres du labyrinthe. Il ne consentira à sortir que s'il le retrouve.

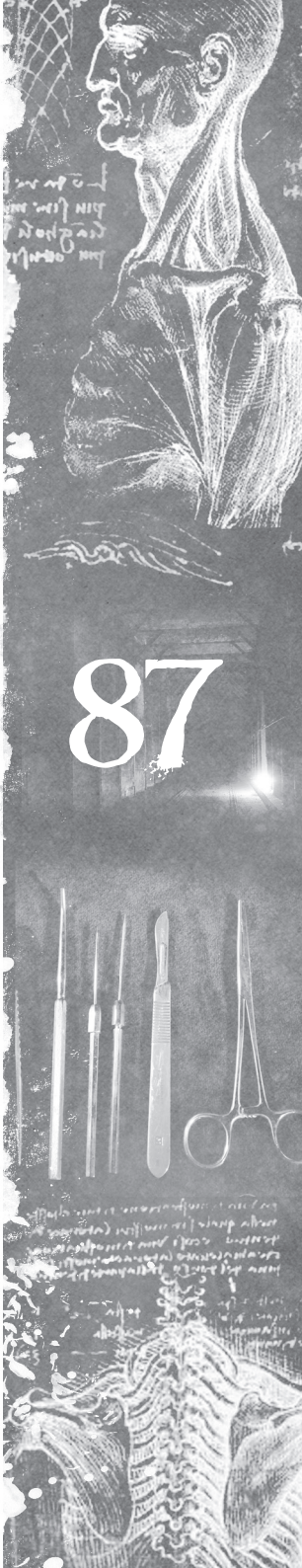


- **Malédiction** : La malédiction du personnage se manifeste, se dernier est persuadé que sa fin est proche et il préfère mettre lui-même fin à ses jours. Il se précipite à travers les miroirs, les brisant en mille morceaux et se blessant gravement. Il subit 1 BG, s'il survit il reprend connaissance en Elyseum.
- **Pacte avec les Ténèbres** : Il est temps de payer sa dette. La créature à laquelle le personnage a vendu son âme réclame son dû. Jusqu'où sera-t-il prêt à aller pour se sortir de ce mauvais pas ?
- **Possédé et/ou hanté** : Le démon ou l'esprit qui pourchasse le personnage est ici et il n'est pas content !
- **Protecteur** : L'objet ou la personne que le personnage doit protéger est en danger. Il faut à tout prix le sauver.
- **Responsable** d'expérimentations médicales : Les victimes du personnage le capturent et lui font subir les mêmes expériences que celles qu'il leur a fait subir. Il ne sera relâché que s'il y survit ou s'il jure de se racheter d'une manière ou d'une autre. (Il vaut mieux pour lui qu'il tienne parole...)
- **Secret familial** : En fonction du secret, la scène peut être très différente. Une famille de cannibale pourrait vouloir avaler son fils chéri, des adorateurs d'une divinité impie pourraient vouloir le sacrifier.
- **Surveillé** : Ces miroirs cachent des caméras ou des espions qui sont là pour surveiller le personnage. Il faut les détruire ! Le personnage subit 1 BG en brisant les miroirs à mains nues. S'il survit, il se réveille en Elyseum.
- **Victime d'un crime ou d'expérimentations médicales** : Le personnage revit le crime dont il a été victime. Cette fois, il est résolu à ne pas rester une simple victime.

Les personnages qui survivent à ces confrontations reprennent leurs esprits le samedi 14 novembre 2009, dans la matinée, en Elyseum, de l'autre côté d'un « miroir ». L'un d'eux pourrait par exemple se retrouver chez lui dans sa salle de bain en train de se raser. Un autre pourrait être au bord de l'eau en train de pêcher. Un autre encore devant la vitrine d'un magasin. Le « miroir » en question pourrait même être situé à des milliers de kilomètres de leur lieu d'habitation. Si votre scénario se situe à Paris, l'un des personnages pourrait par exemple se retrouver de l'autre côté du miroir d'Andy Warhol dans le Musée d'Art Moderne de New York. L'état de leurs vêtements et leurs nombreuses blessures ne laissent aucun doute quant à la réalité des événements qu'ils viennent de vivre. Donner une explication cohérente à leurs proches ou aux autorités sera une toute autre histoire.

Ils pourront reprendre une vie presque normale, mais ils ne regarderont plus jamais les métros ou les rues sordides de la cité de la même manière. Peut-être qu'un jour Kyle King les contactera pour leur demander de rembourser leur dette, à moins que ce ne soient les Frontaliers qui se rappellent à leur bon souvenir... A vous de voir.

Stephan « Mac Lane » Foulc



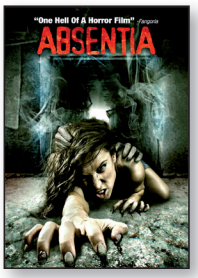
Limbo / Autour de Kult

ANATOMIE DE L'HORREUR

INSPIRATIONS

Parce qu'il n'y a pas que Kult dans la vie, voici quelques petites oeuvres qui valent le détour (mortel). Au programme : du cinéma, de la littérature et des jeux. De quoi occuper les longues soirées d'été pluvieuses.

Film : *Absentia* de Mike Flanagan



Sept ans après la mystérieuse disparition de son mari, Tricia envisage de déclarer ce dernier mort par présomption. Dans le même temps, sa jeune sœur Cadie décide de venir emménager chez elle. Mais bientôt, celle-ci réalise que quelque chose ne tourne pas rond dans les environs, et que la disparition du mari de Tricia n'a peut-être rien de naturel.

Absentia est un film à part dans le paysage horrifique actuel. Disposant d'un budget ridicule, le long-métrage de Mike Flanagan opte pour une réalisation épurée et une approche minimaliste de l'horreur, davantage axée sur les émotions que sur le surnaturel. Pour autant, le film n'en oublie pas de se montrer tantôt angoissant, tantôt dérangeant, et ce malgré quelques effets qui tombent à l'eau en raison du manque de moyens. Reste une œuvre à l'atmosphère unique, empreinte de mélancolie, pouvant constituer une excellente source d'inspiration pour un meneur souhaitant faire jouer un mélodrame horrifique à des joueurs plus intéressés par la psychologie de leurs personnages que par l'action à outrance. D'autant plus que le métrage entretient un certain nombre de rapport avec l'univers de Kult, notamment cette histoire de tunnel où les gens disparaissent sans laisser de traces.

Jeu vidéo : *Silent Hill : Downpour*

Lorsque le bus pénitentiaire transportant Murphy Pendleton vers sa nouvelle cellule est victime d'une sortie de route non loin de la petite ville de Silent Hill, ce dernier est loin de se douter que sa visite de la petite bourgade va rapidement se transformer en véritable descente aux enfers.

Près de trois ans après la sortie d'un *Silent Hill : Homecoming* décevant quoique doté de qualités indéniables, la célèbre série de jeux vidéo est de retour avec un épisode placé sous le signe du renouveau. Le scénario notamment se veut plus proche de celui des premiers épisodes, avec un aspect psychologique bien plus prononcé que chez son prédécesseur. Car sous ses airs classiques, l'histoire contée dans cet opus réserve quelques surprises et possède un certain nombre de zones d'ombres qui poussent à s'interroger une fois l'aventure terminée, notamment en ce qui concerne le passé de Murphy. À cela s'ajoute une ambiance exceptionnelle sublimée par quelques séquences d'anthologie qui ne manqueront pas de donner des idées à un meneur de jeu souhaitant mettre en scène l'Inferno et ses nombreux purgatoires. Seules ombres au tableau, le design douteux de certains monstres et un système de combat qui, s'il ne se trouve heureusement pas au cœur du gameplay, nuit parfois grandement au plaisir de jeu.

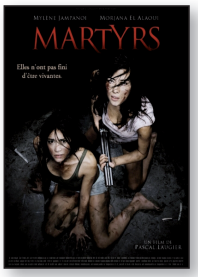
Livre : *Évadés de l'Enfer* de Hal Duncan

Ils sont quatre. Ils s'appellent Matthew, Belle, Seven et Eli. Quatre êtres humains sans aucun point commun, excepté le fait d'être morts. Et qu'ils sont en route pour l'Enfer.

Dès les premières lignes du roman, le style si particulier de Hal Duncan séduit

et se révèle purement jubilatoire en dépeignant une vision hallucinée et hallucinante de l'Enfer avec un grand « E ». Le récit, mené tambour battant, ne laisse pas une minute de répit au lecteur et multiplie les scènes d'anthologie dans un Manhattan transformé en camp de concentration, où chaque catégorie de pêcheur se voit infliger des tourments différents. C'est à la fois violent, drôle, inventif et surtout maîtrisé de bout en bout ; Duncan s'en donnant visiblement à cœur joie avec cette histoire de prisonniers bien décidés à échapper à leur destin. Inutile donc de préciser que le roman constitue une incroyable source d'inspiration pour des meneurs souhaitant mettre en scène Métropolis, l'Inferno, ou tout simplement une galerie de personnages hauts en couleur ayant tous leur part d'ombre. Un must, tout simplement !

Film : *Martyrs* de Pascal Laugier

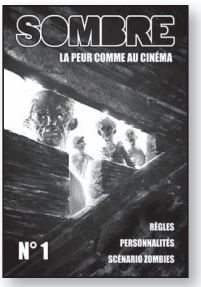


France, au début des années 70. Lucie, une petite fille de dix ans ayant visiblement été victimes de tortures, est retrouvée errant seule sur la route. Traumatisée, elle est placé dans un institut psychiatrique où elle se lie d'amitié avec Anna, une fille de son âge. Quinze ans plus tard, on sonne à la porte d'une famille apparemment sans histoires. Le père ouvre et est abattu à bout portant.

Martyrs fait partie de ces films à part qui marquent le spectateur au fer rouge et reviennent le hanter des mois après le visionnage. Véritable œuvre d'horreur extrême, le métrage de Pascal Laugier fascine autant qu'il dégoûte, et s'il n'est pas exempt de défauts, il n'en reste pas moins largement supérieur à bon nombre de productions horrifiques actuelles. La première partie du métrage se révèle d'ailleurs parfaitement maîtrisée, tant dans la réalisation que la narration, Pascal Laugier prenant le temps de s'attarder sur la psychologie de ses personnages et en particulier sur celle d'Anna (Morjana Alaoui, impeccable) tout en gratifiant

le spectateur de quelques séquences horrifiques du plus bel effet. Par la suite, les choses se gâtent légèrement en raison de quelques incohérences scénaristiques, le film ayant quelque peu tendance à succomber aux sirènes de la facilité et de la violence gratuite. Reste qu'il constitue une très bonne source d'inspiration pour un meneur de jeu souhaitant mettre en scène une secte dont la principale motivation est de découvrir ce qui se trouve au-delà du Voile.

Jeu de rôle : *Sombre 1* de Johan Scipion

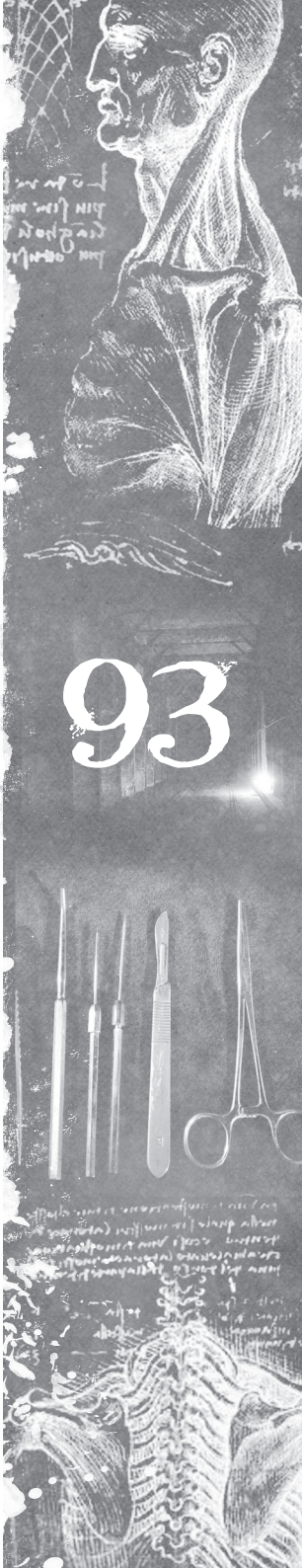


Sombre 1 se présente sous la forme d'un fascicule de 72 pages au format A5, premier numéro de la revue Sombre contenant les règles du jeu, un deck de cartes de Personnalités ainsi qu'un scénario.

Selon les propres mots de son auteur, *Sombre* est « le jeu de rôle pour se faire peur comme une cinéma ». Un jeu où les joueurs interprètent les victimes d'un film d'horreur, un vrai, où la mort et la folie guettent les personnages à chaque instant. Pour cette raison, *Sombre* est avant tout un système à la fois simple et extrêmement bien pensé, axé autour d'une mécanique aussi simple que géniale : les Personnalités. Concrètement, lors de la création des personnages, chaque joueur choisit l'une des vingt-quatre Personnalités proposées et reçoit trois cartes correspondant aux différentes Phases de Personnalité par lesquelles son avatar va passer au fur et à mesure que les événements terrifiants vont s'enchaîner à la table. Chacune de ces soixante-douze cartes contient un petit guide de roleplay qui facilite l'interprétation et encourage grandement les interactions entre les personnages, le but avoué de cette mécanique (et de l'ensemble du système) étant bien entendu d'aider les joueurs à émuler les codes de l'horreur.

Idéal pour des partie courtes où la tension est omniprésente, que l'on soit amateur d'horreur brutale ou plus subtile (le mélodrame horrifique *Et In Arcadia Ago* – un scénario pour Kult signé James Estes originellement publié dans *Pyramid*, le magazine de Steve Jackson Games – a par exemple servi aux playtests du jeu). Pour ce qui est du scénario proposé dans le fascicule, que dire si ce n'est qu'il est tout simplement excellent. Intitulé *House of the rising dead*, il propose aux joueurs d'incarner des survivants d'une apocalypse zombie ayant trouvé refuge dans une ferme abandonnée en compagnie d'un vétéran du Vietnam complètement disjoncté. Il est accompagné de nombreux conseils de maîtrise et constitue un excellent moyen de faire découvrir le jeu à de nouveaux joueurs. Bref, *Sombre* c'est bon, mangez-en !

Kevin « Netzach » Baussart



CREDITS

Chefs de projet
ALEXANDRE « THAUMIEL » DEYNES
KEVIN « NETZACH » BAUSSART

Textes
ALEXANDRE « THAUMIEL » DEYNES
KEVIN « NETZACH » BAUSSART
STEPHAN « MAC LANE » FOULC

Relectures
FABRICE

Illustrations et couverture
KEVIN « NETZACH » BAUSSART

Mise en page
MANDRAGORUS
KEVIN « NETZACH » BAUSSART

Remerciements
CHRISTOPHE CHAUDIER

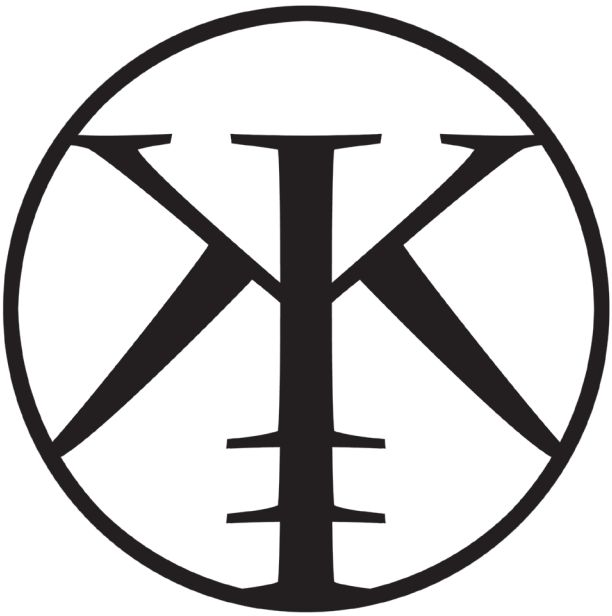
Kult est une marque déposée de Paradox Entertaiment

Tous les textes, titres et images sont la propriété de leurs auteurs et éditeurs respectifs. Toute reproduction est interdite, sauf accord écrit de l'auteur ou de l'éditeur.

K' N°1 JUIN 2012

RETROUVEZ-NOUS SUR LA CITADELLE :

HTTP://KULT.CDL76.COM/FORUM/INDEX.PHP



La MORT N'EST QUE LE COMMENCEMENT