

# INFRATERRESTRES !

Un jeu d'Ange Gardien, Bob Darko, Brain.Salad, Cédric Ferrand, Chris, Intylzah, Le Grümph, Lyagor, Philippe Fenot et Rip

*-Diantre ! Quelle aventure ! Je n'oublierais jamais le grincement des rouages de ce robot de plomb, envoyé par les Infraterrestres pour écraser le Capitole ! Fort heureusement, moi et Rocket Kid étions là afin de permettre à la Ligue de l'Étrange de renvoyer cette monstruosité mécanique dans le centre de la terre !*

*-Vous m'avez déjà raconté cette histoire Docteur Moonrake, et ce n'est pas une raison pour ne pas finir votre purée.*

***Infraterrestres !*** est un jeu de rôles vous proposant de vous glisser dans la peau d'anciens héros pulp retraités, coulant désormais des jours heureux dans la tranquille maison de repos du Lys Noir. Autrefois génies scientifiques, chasseurs de fauve, explorateurs de territoires oubliés, combattants au fouet claquant au vent, pilotes émérites de propulseurs autonomes, illusionnistes dotés de savoirs occultes, ils ont à de nombreuses reprises empêché des créatures souterraines d'envahir la Terre. Désormais réduits à l'état de vieillards radotant, ils passent la plupart de leur temps à se remémorer leurs

anciennes aventures, y rajoutant parfois de nouveaux éléments, pièces d'un puzzle extraites de leur imagination. Il faut dire que la vieillesse joue souvent de drôles de tours à la mémoire et que la soif d'héroïsme enjolive toujours un peu la véritable histoire. Mais il faut bien ça pour impressionner l'auditoire !

Les joueurs vont ainsi pouvoir intervenir directement sur le scénario du Maître de Jeu (l'Infirmier) afin de décrire les scènes éclatantes figurant dans les souvenirs embrumés de leurs personnages. Le combat aérien deviendra épique, la progression à travers le Temple aux Cent Têtes se

transformera en exploration pleine de rebondissements et la tribu Lémurienne découverte au détour d'une grotte du Pôle sera riche en femmes sensuelles et lascives.

## **LA MAISON DE REPOS DU LYS NOIR**

Situé dans un magnifique parc arboré placé en bordure de la tranquille ville côtière de Sérénité, la maison de repos du Lys Noir reçoit depuis de nombreuses années des personnes âgées en fin de vie. Dans une imposante bâtisse aux murs blanchis à la chaux, une trentaine de vieillards d'un genre particulier suivent leurs soins quotidiens et se retrouvent régulièrement sur l'un des bancs de cet apaisant lieu verdoyant. Ici ou là, entre quelques parties d'échec, lectures d'un énième roman assommant ou invention à voix haute de la couleur des dessous affriolants d'une infirmière, les ancêtres frêles et tremblotant évoquent leur gloire passée. Ce temps béni où chacun possédait un nom de code pétaradant, sonnait si bien dans la bouche lorsqu'il était prononcé et faisant briller les yeux

des jeunes filles, émues par tant de charme et de promesses d'aventure. À cette époque... Enfin, à une certaine époque, leur mémoire leur faisant désormais sérieusement défaut, ils n'hésitaient pas à se jeter en pleine bataille, affrontant les pires menaces, blouson d'aviateur sur les épaules et écharpe au vent ! Leurs armes sophistiquées à la main, ils parcouraient le monde à la recherche des secrets des Infraterrestres, à bord de zeppelins, de trains ou de biplans. Car leurs exploits s'étalèrent de nombreuses années, sur bien des époques, des premières menaces nazis jusqu'aux guerres secrètes dans les jungles oubliées d'Afrique.

À cette époque, ils formaient la Ligue de l'Étrange, un groupe d'hommes dotés de savoirs ou de facultés extraordinaires. Un groupe d'aventuriers exceptionnels, formés par des financeurs occultes, afin de pénétrer les plus lointains secrets des races sub-terrestres et empêcher de nombreux ennemis de s'en emparer.

Mais aujourd'hui, après tant d'années passées à affronter le pire, les

machines se sont usées, la mémoire a commencé à hoqueter et les vieillards ont mérité le repos des braves. Mais au pied du vieux chêne centenaire ou dans la bibliothèque du premier étage, ils ont trouvé un moyen pour faire ressurgir leurs souvenirs effacés : les revivre à reculons. Ainsi, lorsque la lumière s'éteint dans la Maison de repos du Lys Noir, on entend parfois dans une chambre, plusieurs vieillards séniles se remémorer les époques où ils luttèrent, fouet à la main, contre les Espions de Cuivre ou le maléfique Crâne Pourpre.

## **JOURNAL DU DOCTEUR RUPERT CASEY**

*Cela va maintenant faire six mois que j'ai été muté au Lys Noir. Je m'attendais à m'occuper des classiques vieillards incontinents et balbutiants que l'on trouve dans ce genre d'endroits mais je pense que je suis tombé sur un repaire de fous. J'en veux pour exemple cet entretien que j'ai eu avec l'un d'entre eux, Diego « Green Demon » Puetalco.*

– Allez-y, monsieur Puetalco, redites-moi ce que vous avez raconté à l'infirmière Johnson.

– Hé, fiston, tu peux m'appeler Green Demon si tu veux ! Ca te dit un autographe ?

– Heu...plus tard, Monsieur... « Green Demon », reprenons.

– D'accord, d'accord, vous êtes pas patients, vous les jeunes... Vous devez parler de la fois où je lui ai raconté mon combat contre les zombies aztèques nazis du triangle des Bermudes. C'était une sacrée bagarre, croyez-moi ! Rocket Boy s'en serait pas sorti vivant si j'étais pas arrivé avec mon masque vert, ma cape et mon slip assortis. Y avait ce petit nazillon moustachu qui hurlait ses ordres du haut de son zeppelin pendant que je fonçais dans le tas en les envoyant tous voler de part et d'autre ! Et puis...

– Admettons. Mais ceci ne justifie pas que vous vous baladiez en slip dans la résidence.

– Mais...

– Si vous continuez, je vais être obligé de vous priver de télé.

*Il y a aussi eu Lucky Johnson, qui prétend avoir été un espion à la solde*

*d'un peuple de jeunes femmes vivant sous terre.*

– Elles m'ont gardé sous leur emprise pendant près de 15 ans pour que j'espionne la Ligue de l'Étrange. Et vous savez pourquoi ? Parce qu'elles ne pouvaient pas me tuer, pardi ! Je m'appelle pas Lucky pour rien. Mais, forcément, je ne peux rien contre ce genre de femmes. Hu hu.

– Et ceci expliquerait le fait que vous ayez oublié le contenu de près de quinze années de votre vie, selon vous ?

– Ouaip.

– Et comment êtes-vous sorti de leur « emprise », comme vous dites ?

– Hé bien... hem... comment dire... vous verrez, vous aussi, quand vous aurez mon âge.

## **LES INFRATERRESTRES**

Nul ne sait depuis quand les Infraterrestres existent en tant que race intelligente, mais les scientifiques collaborant avec la Ligue de l'Étrange s'accordent pour dire que leur forme de vie descends des dinosaures, leur

ancêtres ayant choisi de quitter la surface pour échapper à l'extinction.

Les humains et les Infraterrestres auraient éternellement pu vivre en s'ignorant mutuellement si les expériences de Nikola Tesla n'avaient pas rompu le statu quo. En effet, à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, l'ingénieur croate expérimente une bobine permettant le transport sans fil de l'énergie électrique. Ces expériences induisent les premières perturbations massives et artificielles du champ magnétique terrestre. Les Infraterrestres, très sensibles au champ magnétique ambiant qu'ils utilisent pour s'orienter sous terre, se rendirent immédiatement compte qu'à la surface, d'autres individus vivaient et que les conséquences de leur existence menaçaient la leur. C'est pour cette raison que les Infraterrestres choisirent de rejoindre la surface pour se débarrasser des gêneurs. Après une période d'observation, de la civilisation, ils choisirent de manipuler certains humains pour faciliter leur tâche. Crâne Pourpre est le plus connu d'entre eux.

Les Infraterrestres ont évolué de façon importante depuis leur exode souterrain. S'ils ont gardé certains traits caractéristiques des sauriens, l'évolution les a dotés d'une morphologie bipède proche de l'homme. Les savants ont distingué plusieurs sous-catégories d'individus issues de différentes souches génétiques, chacune disposant de caractéristiques physiques et de pouvoirs différents.

Les Meneurs, sont des individus de taille moyenne et aux traits sauriens visibles mais peu marqués. Ils possèdent des pouvoirs télépathiques qui leur permettent de coordonner les actions de leurs congénères et d'influencer les humains les plus faibles.

Les Caméléons sont des individus de taille humaine et aux traits sauriens quasi indécélables si ce n'est leurs pupilles verticales. Ils disposent de la faculté de modifier de façon importante leur aspect extérieur.

Les Soldats, grands et aux traits sauriens très prononcés, sont peu nombreux mais jouissent d'une endurance, d'une coordination et d'une force hors du commun.

Cependant, il est possible – voire probable – que d'autres catégories d'Infraterrestres existent et quelles disposent de capacités encore inconnues.

## **LES VREEX**

Ha les Vreex. Jamais les aventuriers de la Ligue de l'Étrange n'ont pu établir avec précision et certitude la taxonomie de ces infraterrestres... Étaient-elles les reproductrices de la race ? Et surtout pourquoi ressemblaient-elles tant à des humaines, si ce n'est leurs étonnantes capacités à :

- modifier certaines parties de leur corps pour s'adapter à leurs partenaires sexuels ;

- diffuser des phéromones auxquelles aucun mâle à même d'avoir une préférence pour la gent féminine ne savait résister ;

- pouvoir émerger de (ou faire fusion dans) la roche ou de la terre brute.

Et puis quelle était cette matière étrange qui recouvrait leur corps ? Elle pouvait changer de forme, se transformer en n'importe quel type d'habit (même si la combinaison

moulante était le choix de prédilection), se fondre avec la Vreex dans la roche ou la terre, générer une sorte d'effet caméléon permettant de devenir complètement invisible en quelques secondes tant que la Vreex ne bougeait pas trop vite. La combinaison secrétait aussi un violent acide organique lorsque la Vreex qui la portait venait à décéder, un acide assez puissant pour ronger le corps de la créature en une trentaine de secondes ainsi qu'une centaine de kilos de matière organique ou minérale (à l'exception du plomb, de l'or et de l'argent pour des raisons toujours inconnues).

La plupart des observateurs mentionnent également le fait que la combinaison pouvait prendre la forme d'un simple collier capable de générer un champ de force empêchant tout impact d'armes à haute vitesse de les toucher. Les Vreex ne pouvaient s'affronter qu'au contact, c'est-à-dire à une distance où tous les individus attirés par les femmes étaient victimes des phéromones de ces dernières et forcés de se soumettre presque toujours à leur volonté.

Combien de valeureux aventuriers sont tombés dans leurs bras avant que les rangs de la Ligue de l'Étrange n'accueillent des courageuses et intrépides représentantes de la gent féminine ou quelques – hum – garçons totalement résistants au charme de ces créatures.

Et de plus, pourquoi les Vreex ne tuaient-elles quasiment jamais ? Quels étaient leurs critères de sélection pour choisir leurs proies ? Jusqu'où s'étaient-elles infiltrées dans la société terrestre pour manipuler certains pions ? Pourquoi seulement dix pour cent de leurs victimes étaient laissées en place sur la terre, maintenues en esclavage par une exposition trop prolongée aux phéromones et une sorte de lien psychique qui pouvait s'établir sur au moins une cinquantaine de kilomètres de distance...

Que devenaient ceux qui étaient capturés ? Étaient-ils transformés en infraterrestres ? Devenaient-ils des sujets d'expérience ou les repas de quelques plus sombres créatures des profondeurs ?

Qui était Lady Dominia, la compagne la plus connue de Crâne Rouge ? Était-elle une Vreex ainsi que l'affirmait Lord Alec Carnavon, le plus grand spécialiste de l'étude des Vreex - une des seules personnes connues à avoir échappé de l'enfer souterrain après s'être fait passer pour une victime de leurs pouvoirs. Et pourquoi a-t-il été laissé en vie ?

Comment se fait-il qu'il ait pu continuer la lutte pendant autant d'années et préserver son éternelle jeunesse trente années durant ?

Quel est le legs que Lord Alec Carnavon a fait à son neveu avant de disparaître dans la Porte d'Uluru et de dire qu'il reviendrait après la fin du monde selon le calendrier Maya ? Est-ce un livre contenant tout son savoir sur les Vreex et leurs rapports étranges avec les Meneurs ?

Pourquoi ont-elles été toujours si peu nombreuses ?

Tellement de questions et si peu de réponses...

## ÉCHOS

Pourtant, pourtant !... Les réponses, les signes et les preuves de l'existence des infraterrestres sont bel et bien là sous nos yeux ! Mais le vieil adage dit vrai : « Il n'y a pas pire aveugle que celui qui ne veut voir. »

Ils jalonnent littéralement l'histoire de l'humanité ! L'écho de l'existence de cette terrible menace se retrouve de façon cryptique dans la plupart des grands mythes de l'humanité : du serpent corrompateur de l'Eden, au Serpent Poison Bleu que Shiva avala d'un trait à l'origine du monde comme l'enseignent les textes saints du Veda ; des dragons du moyen âge au Dieu Serpent-Plume aztèque dont le retour est annoncé à la fin des temps en passant par la légende de Beowulf ! Tous ces mythes ne font qu'une chose et une seule : ils corroborent l'existence de cette race honnie et du danger qu'elle fait peser sur les civilisations humaines !

Ainsi, de tout temps, des hommes courageux se sont dressés contre la menace et ont tenter d'avertir leur

prochain en laissant ici et là des preuves, des indices révélateurs. Les mythes modernes n'échappent pas à la règle ! Ne vous êtes-vous jamais demandé ce qui poussa Robert E. Howard, que ses proches décrivaient comme un être sensible, renfermé et secret, à se suicider au petit matin du 11 Juin 1936 ? La maladie de sa mère ? Relisez donc les nombreuses nouvelles qu'il a laissées à la postérité. Notamment celles qui décrivent la lutte centenaire entre l'humanité et les hommes serpent. Demandez-vous quelle horrible réalité se cache derrière les personnages de *fiction* que sont Conan le Cimmérien et Kull, le roi atlante de Valusie ! Enfin, posez-vous la question de savoir qui se cachait derrière les traits de la pauvre Madame Howard. Ouvrez-les yeux avant qu'il ne soit trop tard !

## **LES 12 PORTES**

Notre monde et celui des Infraterrestres communiquent par douze passages ouverts par les expériences hasardeuses de Nikola Tesla. Toutefois, des recherches archéologiques menées

par les éminents professeurs de la Ligue de l'Étrange tendent à prouver que ces portes existent depuis très longtemps et qu'elles ont été plusieurs fois ouvertes (accidentellement ou intentionnellement) et refermées par des héros flamboyants au regard de braise au cours de l'Histoire. Heureusement pour l'humanité, à chaque fois qu'un esprit machiavélique a tenté d'ouvrir durablement les portes qui mènent à l'InfraTerre pour provoquer la perte de notre monde, des hommes ont tout sacrifié pour clore de nouveau ces bouches qui donnent directement sur l'Enfer ! Comment réussissaient-ils à bloquer ses issues ? Il faut bien avouer que le secret s'est perdu avec le temps. Seuls une poignée de survivants grabataires se rappellent (plus ou moins) les techniques ou rituels indispensables pour maintenir ces ouvertures scellées. Ces 12 portes sont :

### *Europe*

*Irlande* : les fomoires irlandais ressemblent étrangement aux Infraterrestres.

*Forêt noire* : une porte sise au cœur de l'Allemagne nazie.

### *Amérique du Sud*

*Machu Pichu* : cette cité inca n'a été retrouvée qu'en 1911.

*Îles du Salut* : ces 3 îles de Guyane ont longtemps servi de baignoire pour la France.

### *Amérique du Nord*

*Triangle des Bermudes* : une région qui possède un champ magnétique chaotique.

*Bayou* : les marais de Louisiane cachent bien des secrets embourbés.

### *Afrique*

*Chutes du lac Victoria* : elles ont été découvertes par le Docteur David Livingstone.

*Royaume du prêtre Jean* : on dit cette porte africaine, arabe ou même indienne...

### *Asie*

*Forêt du Viêt-Nam* : c'est une porte étrange qui a la capacité de changer de localisation.

*Toungouska* : perdue dans la Sibérie, ce lieu est désert. Et pourtant.

### ***Océanie***

*Île de Pâques* : célèbre pour sa collection de 500 moai, de gigantesques statues.

*Uluru* : aussi connu sous le nom d'Ayer's Rock, c'est un haut lieu du tribalisme australien.

## **RENCONTRES DE L'INFRA-TYPE**

L'énigme posée par la présence des 12 portes tourmenta des années durant les scientifiques de la Ligue de l'Étrange : Si le royaume infraterrestre existait véritablement sous nos pieds, pourquoi ses habitants se limitaient-ils à l'emploi de portails magiques pour servir leurs plans d'invasion ? Et qui, en premier lieu, avait pu bâtir les portes si elles représentaient le seul moyen de communication entre les deux mondes ? Plusieurs théories s'affrontèrent en de violents échanges d'arguments et de postillons entre théoriciens chevronnés et chevrotants, mais ce fut finalement grâce au courage des valeureux aventuriers et

explorateurs de la ligue qui parvinrent, bribe par bribe, à ramener de cruciales informations à Ivory Manor, que les pièces du puzzle commencèrent à se rassembler. Il fut ainsi établi que :

– Les infraterrestres sont bel et bien les habitants de notre sous-sol, et leur royaume est immense. Extraordinairement bien adaptés à la vie souterraine, leur physiologie a évolué pour tolérer les pressions et températures écrasantes qui règnent en de telles profondeurs, les rendant en théorie inaptes à la vie en surface. Mais il existe des exceptions.

– Premièrement, certaines espèces infraterrestres semblent plus résistantes que d'autres aux contraintes de la vie en surface. Ainsi, on estime que 5 à 10% des soldats et des caméléons sont capables de survivre en surface de la terre pour des périodes prolongées, pour seulement 1% des meneurs, à l'intellect délicat. Les Vreex semblent quant à elles être à leur aise dans les deux milieux, ce qui renforce le mystère entourant leur véritable origine.

– Deuxièmement, l'activation d'une des douze portes rend tout infraterrestre

qui la franchit capable de supporter la vie à la surface pour une période dépendant de la durée d'activation de la porte en question. Il est intéressant de noter que ce phénomène marche dans les deux sens, les humains franchissant une porte dans le sens opposé devenant temporairement capables de supporter la vie en profondeur.

– Enfin, la technologie infraterrestre a développé des engins permettant de surpasser une partie des contraintes de la vie en surface, autorisant nos ennemis souterrains à atteindre à grands frais notre monde sans l'intermédiaire d'une des douze portes. Certains de ces engins, tel ce robot géant utilisé pour détruire le capitole en 1936, sont des constructions gigantesques, mais d'autres sont d'usage individuel. La technologie humaine, grâce notamment au talent de V, a vite réagi pour proposer une répartition mécanique cinglante à ces intrusions.

## **IVORY MANOR**

À l'origine de toutes les aventures des héros de la Ligue de l'Étrange, il y avait Ivory Manor.

Situé non loin de Washington D.C., sur l'une des magnifiques rives du Potomac, Ivory Manor abritait les quartiers généraux de la ligue. Là, avec l'industrielle aide de Sarah Vertibois-Jonhson, canadienne, veuve de l'un des premiers héros de la Ligue tombé devant les Vreex et secrétaire de direction de l'une des organisations secrètes les plus médiatisées au monde, le vieux colonel Neil MacArthur dirigeait ses agents avec toute la souplesse qu'on pouvait attendre d'un vétérân des guerres indiennes.

Dans toutes les pièces de la vieille propriété coloniale, une armada de secrétaires, d'analystes, de techniciens, d'inventeurs et de soldats, préparaient les missions des agents. Il fallait définir des itinéraires, prendre des réservations et préparer des mémos sur tous les pays visités pour en éviter les pièges et en apprécier les beautés. Des spécialistes des langues du monde entier enregistraient les leçons qui

étaient ensuite écoutées et apprises pendant les transports grâce à un phénoménal système d'hypno-éducation.

À tout moment, un sous-marin stationnait sur la rivière, près à emporter les agents aux quatre coins du globe tandis qu'un avion (longtemps un DC-3) patientait à l'orée d'une piste construite sur l'arrière du parc.

C'est dans ce parc, d'ailleurs, que s'effectuaient tous les entraînements et tous les tests de nouveaux matériels. Encore aujourd'hui, pour qui visite ce qui reste de l'endroit détruit par plusieurs fantastiques explosions dans les années 50, il reste des traces de ce passé glorieux où les agents suaient sang et eau pour se maintenir au niveau de leurs adversaires infraterrestres : tel ce bâtiment accueillant et peuplé de naïades où ils se vidaient de leur énergie sexuelle pour résister plus longtemps aux Vreex, ou cet autre installation à demi-enterrée où V concevait et développait ses précieux équipements. L'observatoire géoterrestre possédait les équipements les plus chers et les plus avancés pour

la détection telluro-chtonienne et le professeur Otto Von Giltz était l'oreille d'or de la ligue — quel dommage qu'il ait été assassiné par une Vreex, au bout de plusieurs dizaines d'heures de tortures raffinées. La fierté de la ligue est l'assurance de savoir qu'il ne parla jamais.

## **LA REMISE**

Tout ceci aurait dû servir à constituer un petit musée à la gloire passée de la Ligue de l'Étrange. Mais la mort de V, le technicien et logisticien de l'équipe, sonna le glas du projet. Toutes ses inventions restèrent dans quelques caisses entreposées dans une pièce, derrière le bureau du directeur, à prendre la poussière. Pourtant, que de souvenirs renferment-elles ! Chacun de ces objets serait certainement à l'origine de l'une ou l'autre des histoires que les pensionnaires du Lys Noir aiment à se raconter.

**Gravitron.** Des tous premiers modèles assez lourds pour que deux personnes soient nécessaires à leur utilisation jusqu'aux derniers pistolets ultra-légers, les gravitrons ont toujours



été de la panoplie des agents de la Ligue. Les infraterrestres se montraient particulièrement sensibles aux moindres perturbations du champ magnétique et souffraient de réactions nerveuses souvent incapacitantes et parfois mortelles lorsqu'ils étaient exposés au rayon de cette arme terrible.

**Lavascaph.** Dernier modèle existant de ce qui fut l'armure et l'arme secrète de la Ligue, le lourd lavascaph repose dans plusieurs boîtes différentes, ici le casque, là le corps et là le système de refroidissement. Grâce à lui, les agents de la Ligue se glissaient dans les anfractuosités telluriques pour attaquer les infraterrestres au cœur de leur royaume souterrain, insensibles à la chaleur du magma et au poison des gaz.

**Lumibombes.** Composés chimiques complexes à base de Willie-P (comme on se plaisait, par snobisme, à qualifier le phosphore blanc), les lumibombes ont sauvé plus d'un agent confronté à la menace des soldats infraterrestres. Le flash de lumière aveuglant suffisait à détruire une grande partie de leurs bâtonnets rétinien. Et si cela ne

suffisait pas, la chaleur extrême pouvait finir le travail.

**Bâton Tesla.** Ces bâtons de combat, inventions de V, associaient l'ergonomie des tonfas ramenés d'un voyage à Okinawa à la puissance magnétokinétique des théories de Tesla. Un simple mouvement du bras pouvait charger le bâton et délivrer de puissantes décharges. Plus discret et aussi efficace que le gravitron, il équipa les agents de terrain de la Ligue dès sa création.

**Résille Farraday.** Ce long caleçon de fine maille, surmonté d'une cagoule, protégeait les agents contre un grand nombre d'armes infraterrestres reposant sur l'utilisation du champ magnétique.

Parmi les autres objets que l'on retrouve dans les caisses, il y a de nombreux souvenirs des aventures passées des héros de la Ligue de l'Étrange : la fiole porte-bonheur de Gustav de Fer, qui fut brisée quand il s'écrasa en gyrocoptère dans les Andes ; la main mécanique de Cynthia 'Catmiss' Henderson, aux griffes fournies par la société Wilkinson en

remerciement pour le sauvetage de leur maître forgeron, enlevé par les infraterrestres en 1934 ; les lunettes de Sam 'One-Eye' Beholder, plus sombres que celles d'un soudeur ; le pantalon ensanglanté de Gelbert Danzik, après qu'il ait tenu le défilé de Goblens pendant 48 heures face aux hordes infraterrestres pour permettre à ses compagnons de fuir ; la main momifiée de Sir Andrew McIntish, seul reste récupéré de l'agent disparu après qu'une équipe de secours se soit enfoncée dans les profondeurs de la terre ; le piolet d'orichalque de Philémon Trudeau 'le glacier de Besançon', cadeau d'un sherpa tibétain après une lutte féroce contre les « démons des neiges » ; la balle de base-ball de la rencontre inter-équipe de 1937 à Ivory Manor, juste avant que l'alerte ne soit donné dans le Yellowstone et que les événements qui suivent n'entraînent la tragique disparition de l'équipe d'agents qui était en tête ce jour-là ; l'abaque de V, sur lequel il résolvait toutes les équations complexes qui lui permettaient de mettre au point – plus ou moins – ses terribles inventions ; le

petit carnet en toile grise, semé du code indéchiffrable de Simlone 'Mystery Cloak' Parilla, dans lequel il entreposa des années d'observations et de notes

sur les infraterrestres et la manière dont il résistait aux pouvoirs des Vreeks... et bien d'autres souvenirs poussiéreux, abîmés, oubliés, moisissés et inutiles mais

qui devaient garnir les étagères et les vitrines du petit musée à la gloire des agents de la Ligue de l'Étrange.

## **CREATION DE PERSONNAGE ET DE VIEUX SOUVENIRS**

---

À la différence des jeux de rôles classiques, les personnages incarnés par les joueurs ne vont pas être définis avant le premier scénario mais durant le déroulement même des parties ! En effet, chaque scénario tourne autour d'une aventure, ou plus exactement, d'un souvenir commun des anciens membres de la Ligue de l'Étrange. Pour cela, les joueurs vont puiser dans un pot commun : les « points d'Alzheimer », les points nécessaires pour octroyer des compétences à leur personnage en fonction du scénario, voire pour modifier légèrement le cours du récit. Ainsi, d'un scénario à un autre, le ténébreux Jack Panther sera sans doute capable de manier la mitraillette avant de l'oublier totalement pour préférer le boomerang (dont l'usage lui a été enseigné dans une lointaine tribu cannibale de Nouvelle-Zélande).

Les scénarios étant avant tout des souvenirs, le Maître de Jeu n'a pas l'obligation de les faire se dérouler selon un ordre chronologique. Bien au contraire même. Ils auront plutôt tendance à défiler dans le sens inverse, les points d'Alzheimer s'amenuisant au fur et à mesure des parties, les souvenirs étant bien trop lointains pour être précis (et les héros bien trop jeunes pour être aussi compétents qu'à la fin de leur carrière).

### **CAPACITÉS ÉTRANGES (CE)**

Tous les membres actifs de la Ligue de l'Étrange possèdent une faculté extraordinaire. Contrairement aux compétences le joueur choisi la capacité de son personnage au moment de la création et ce pouvoir accompagnera le personnage jusqu'à sa première (dernière ?) aventure. Ces

capacités sont souvent à l'origine du surnom de l'aventurier, devinez par exemple qu'elle était la capacité de Rocket Kid.

Les capacités peuvent avoir des origines variées : pouvoir extrasensoriel, fruit d'une expérience ayant mal tournée, équipement unique inventé par un savant fou décédé (ou le personnage), potion, mutation, inspiration divine ou démoniaque, rituel shamanique... C'est au joueur, en accord avec l'Infirmier (MJ) de le décider. Néanmoins quelle que soit l'origine de la capacité elle fonctionnera toujours de la même façon.

Il est aussi à noter, que s'il s'agit d'un objet (amulette, armure animée...) le personnage ne pourra jamais perdre ou se faire prendre son objet.

Toutes les capacités sont présentées et fonctionnent de la même façon :

– **Une description** : permettant de comprendre le fonctionnement de la capacité.

– **Un nombre d'utilisations** : indiquant le nombre d'utilisation possible de la capacité par jour.

– **Une durée** : indiquant la durée de l'utilisation en minutes ou Inst. pour instantané.

Il est possible d'augmenter la durée ou le nombre d'utilisation par jour. En utilisant 5 points d'Alzheimer la durée est doublée (10 points triplés...), et en

utilisant 10 points on peut utiliser une fois de plus la CE dans la journée.

| Nom            | Description   | Utilisations | Durée |
|----------------|---|--------------|-------|
| Cicatrisation  | Permet de soigner instantanément une blessure reçue, ne laissant même pas une cicatrice... Attention si la blessure a tué le personnage cette CE ne fonctionne pas.                         | 3            | Inst. |
| Héroïsme       | Permet d'accomplir des actes héroïques : réussir une action avec une marge de 20, encaisser une balle sans dommages, réussir un saut impossible...  | 1            | Inst. |
| Invisibilité   | Permet de se rendre invisible. Cependant cela ne dispense pas d'être silencieux ou inodore !  | 2            | 15    |
| Métamorphose   | Permet de prendre la forme d'un animal et ses caractéristiques physiques.   | 2            | 15    |
| Passe Muraille | Permet de se rendre intangible pour passer à travers les murs, les balles... Par contre sous cette forme on ne peut rien toucher, n'y utiliser.   | 2            | 15    |
| Télékinésie    | Permet de soulever et manipuler jusqu'à 25* Kilogrammes de masse inerte (soulever un objet, actionner un levier...)<br>* l'utilisation de 5 points d'Alzheimer permet de doubler ce nombre. | 2            | 15    |
| Télépathie     | Permet de communiquer télépathiquement avec une personne. Une fois le contact établi la personne peut répondre par la pensée.   | 2            | 15    |
| Voler          | Permet de voler à une vitesse égale à celle de la course à pied, et à une altitude maximale de 100 mètres.  | 2            | 15    |

## **EXPÉRIENCE**

Les personnages qu'incarnent les joueurs sont désormais rangés des voitures, et passent le temps qu'il leur reste à vivre à se remémorer leurs souvenirs de jeunesse. Leurs cellules grises n'étant plus à la hauteur, ils ont besoin de reprendre leur carrière dans l'ordre chronologique inverse. Les aventures que vivent les personnages leur permettent donc de retracer leur carrière depuis la fin jusqu'au début – la campagne se terminant avec le récit de la rencontre des fondateurs du groupe.

La première aventure commence sans que les joueurs aient défini leurs personnages. Quand le besoin d'une compétence se fait sentir, ils peuvent choisir de l'acquérir, s'il leur reste assez de points dans leur pool de création. S'il n'en reste plus, le personnage peut quand même tenter l'action. S'il réussit, la marge de réussite indique quel est en fait son niveau de maîtrise, et le nombre de points d'Alzheimer que le joueur verse au pot commun.

Les compétences diminuent au fur et à mesure que l'on s'en sert –

puisqu'elles ont été acquises par l'expérience. Le score d'une compétence permet de calculer le nombre d'utilisations réussies avant d'être réduit au palier précédent.

Les caractéristiques physiques et mentales augmentent. À chaque fin de scénario, chaque personnage fait un jet sous sa caractéristique de « décrépitude » : en cas de succès, celle-ci diminue d'un palier, et le personnage bénéficie d'une augmentation gratuite dans un domaine physique ou mental.

## **DÉCÈS**

Parfois, leur esprit battant légèrement la campagne, les gentils vieillards réalisent que l'un d'entre eux est là depuis moins longtemps que les autres : il est en fait arrivé au milieu de l'histoire, pour remplacer un compagnon décédé. En terme de jeu, rien ne change quand le décès d'un personnage intervient en cours d'aventure, si ce n'est que le personnage est forcé d'attendre le temps de repos suivant pour pouvoir intervenir à nouveau dans le scénario.

Ce temps permet au MJ d'intégrer en le justifiant le recrutement d'un nouveau compagnon. Mais surtout, le joueur doit créer, pour l'aventure suivante, l'aventurier décédé avec lequel il continuera les aventures.

## **POINTS D'ALZHEIMER**

Le pot commun de points d'Alzheimer permet, au MJ comme aux joueurs, de rafraîchir la mémoire des héros séniles.

Étant donné que les aventures que sont amenés à (re)vivre les joueurs sont directement issues des souvenirs de leurs personnages, ceux-ci ont un rôle important à jouer dans la narration du récit. Si le MJ reste le maître à bord et le metteur en scène du fil conducteur de l'aventure et des péripéties majeures, les joueurs peuvent puiser dans le pool de points d'Alzheimer commun pour influencer le cours de la partie. Plusieurs options sont accessibles aux joueurs. Ceux-ci doivent annoncer d'une voix claire (même si celle de leur personnage tremblotte) l'option désirée au moment opportun :

**Ah ! Dans le temps j'étais un sacré gaillard !** — En piochant 5 points dans le pot commun, le joueur s'accorde un bonus pour la prochaine action physique de son personnage. Le joueur doit annoncer sa volonté d'utiliser cette option avant le jet de dé.

**Je radote un peu mais...** — En « radotant », le joueur choisit de relancer le dé après une action, et peut conserver le résultat qu'il préfère sur les deux jets. Contrairement à l'option précédente, le joueur peut choisir d'utiliser le radotage après que le premier jet de dé ait été effectué. Cette option coûte 5 points d'Alzheimer.

**V'la qu'j'ai plus ma tête !** — En utilisant cette option, le personnage peut « effacer » un élément de la scène décrite par le MJ. Cet élément peut être un détail plus ou moins important : les fils barbelés disparaissent de la clotûre entourant le hangar secret (5 points), les sbires qui attaquent les personnages ne retrouvent amputés d'un individu (10 points)... Le coût en points d'Alzheimer lié à l'utilisation de cette option est fixé par le MJ selon les circonstances: plus l'élément qui

disparaît est imposant ou important scénaristiquement, plus le coût sera élevé. Le MJ peut également refuser catégoriquement l'application de cette option s'il juge que l'oubli des joueurs est inconcevable. Si, si, rappelle-toi Joe, c'était bien des chars Panzer qu'il y avait en face.

**Y'a pas que de la pomme, y'a autre chose...** — Cette option permet au personnage d'ajouter un détail à la scène que décrit le MJ. Le coût de cette option est également modulable selon les circonstances. S'il juge que la modification suggérée par un joueur apporte un intérêt supplémentaire au récit, le MJ peut très bien récompenser le joueur en rendant cette option gratuite ou en ajoutant lui-même un certain nombre de points d'Alzheimer dans le pot commun.

## **POINTS DE DÉCRÉPITUDE**

Comme nous l'avons expliqué précédemment, les vieux membres de la Ligue de l'Étrange vivent leur aventures à l'envers et peuvent influencer directement le cours du récit à l'aide des points d'Alzheimer en se

rajoutant des capacités extraordinaires, ainsi que des descriptions extravagantes. Le souci de la mémoire de nos vieux, c'est qu'elle est beaucoup plus précise pour les aventures récentes que pour les plus anciennes, ces dernières étant bien plus ponctuées de scènes imaginaires, dignes d'une histoire contée par un pêcheur de sardine marseillais.

Les points de Décrépitude représentent cette limitation due aux souvenirs récents, une sorte de palier évoluant selon les scénarios. Ainsi, durant les premiers scénarios, les points de Décrépitude seront élevés, limitant du coup le pool de points d'Alzheimer et restreignant les vieux aventuriers dans le récit de leurs exploits. A contrario, il baissera de plus en plus jusqu'au début de leur aventures, leur permettant les pires inventions et les racontars flamboyants, gorgés d'une forte dose de mauvaise foi sénile.

Par principe, les points de Décrépitude sont égaux au numéro du scénario joué. Le Maître de Jeu devra donc définir dès le départ le nombre de

scénarios que comprendra sa campagne d'*Infraterrestres* ! Ainsi, s'il détermine que ses joueurs joueront 15 aventures, le premier scénario joué aura donc une valeur de 15 points de Décrépitude, le second 14, puis 13...etc. (gardez à l'esprit qu'on remonte dans leurs souvenirs).

– Ces points sont appliqués à chacun des personnages présents au cours du scénario, se cumulant même pour baisser les points d'Alzheimer d'autant. Ainsi en reprenant notre valeur de 15, si les joueurs présents sont au nombre de 4, le pool d'Alzheimer sera réduit de 60 points durant la première partie ! (4 x15).

– Second effet des points de Décrépitude, ces derniers agissent sur chaque personnage comme un « nombre de réussites maximum ». Dans le cas où ce nombre de réussites est dépassé, la compétence du personnage utilisée baisse de 1 point (ex : lors de mon premier scénario (Décrépitude 15), au bout de 17 réussites dans ma compétence en Pilotage, cette dernière baissera de deux points).

Par principe les personnages jeunes auront donc des compétences plus limitées, mais des points d'Alzheimer plus importants afin de contourner le problème par des histoires à coucher dehors.

*« Ah si ! À cette époque je n'étais pas très fort en karaté mais je savais dresser les orangs-outans ! »*

## **RÉSOLUTION DES ACTIONS**

La remémoration d'un combat, d'une poursuite ou d'une acrobatie est toujours un moment excitant pour nos aventuriers séniles, au point que cœurs et vessies sont soumis à rude épreuve lorsque l'occasion survient de narrer un moment d'action furieuse. Un des vieillards se lève et devient le narrateur de la scène. Il décrit avec forces envolées lyriques la difficulté de l'action et ses enjeux, et raconte comment, grâce à ses talents, il a réussi à triompher de l'adversité. Il annonce la marge de réussite qu'il avait fait à l'époque - puis jette un dé qu'il recouvre d'un gobelet de manière à ce que personne ne voit le résultat. Si personne ne met en doute sa mémoire,

pourtant vacillante, la scène continue et on prend en compte la marge de réussite annoncée par le joueur pour traiter l'action. Le MJ peut laisser faire, ou ajouter des points au pot d'Alzheimer « pour voir ». Le nombre de points est proportionnel à l'enjeu qu'il a lui-même fixé : mineur — 1 point; majeur — 5 points; crucial — 10 points. À cela s'ajoute la caution des autres retraités, qui peuvent ou non collectivement confirmer le récit de leur camarade.

La marge réelle est supérieure à celle qui avait été annoncée : le héros ne comptabilise pas la réussite dans son compteur d'inexpérience (elle est gratuite).

La marge est égale à celle qui avait été annoncée : le héros a sous-estimé son niveau de maîtrise, qui augmente d'1 point.

La marge est inférieure à celle qui avait été annoncée : avec le temps, on a tendance à embellir. Notamment sa maîtrise de la compétence - le jet réussi compte pour deux utilisations.

Le jet est en fait un échec : le meneur corrige les souvenirs du narrateur, et reprend les rênes du récit en expliquant

comment celui-ci s'est vautré. Moins talentueux que vantard, le héros perd également immédiatement 1 point dans la compétence.

Pour les cautions, il n'y a que deux alternatives : soit le dé indiquait bien une réussite et le MJ paye le double du prix normal, soit il indiquait un échec et ils avaient tort : le MJ ne verse pas les points dans le pot.

### EXEMPLES

Pierre décide de donner vie à son personnage. Au début de la campagne, les seules indications qu'il donne sont les suivantes: il incarne Rob 'The Ace' Richardson, il a 88 ans. Son Pool de création de personnage comprend donc 88 points. Ces points sont ajoutés au pot commun de point Alzheimer.

Au début du premier scénario, le joueur possède 5 points à répartir entre son Physique et son Mental. La Décrépitude est égale à 15. Pour Bob Richardson, Pierre note: Physique 4 Mental 1 Décrépitude 15.

En route pour l'aventure ! Au cours de la partie, à un moment dramatiquement approprié, Rob 'The

Ace' Richardson lance à l'adresse de Mary Brindelmoore (le personnage incarné par Marion):

*« Bon sang de bon soir !, c'est vrai que ce jour là ça à bardé ! Sur une de tes intuitions nous nous sommes élancés de justesse vers le hangar ! Là-bas, attend que je me souviene... Oui ! un magnifique Polikarpov I-16 n'attendait que moi (rires) Holy Shit ! Il ne m'a fallu que quelques secondes pour lancer le moteur et nous avons pu nous échapper. »*

Pierre complète alors sa feuille de personnage et note: *Pilote 16* en dépensant 16 points de création de personnage. Il ne possède désormais que 72 points dans son Pool de création de personnage et du pot commun de point Alzheimer.

Dans sa fuite éperdue, Rob se fait accrocher par le chasseur Curtiss piloté par Mark 'Diable Noir' Hengel, l'un des sbires du Crâne Pourpre. Pierre annonce:

*« Holy Shit ! Je meurs d'envie de lui faire brouter l'herbe du plancher des vaches à ce scélérat mais je ne veux te faire courir aucun risque, Mary ! La couverture nuageuse me semble suffisante pour tenter de m'y cacher et de semer le Diable Noir. »*

Sur les indications du MJ, Pierre fait un jet sous Mental+Pilotage (20). Il lance 1d20 et obtient 12 pour une marge de réussite de 8. Cette dernière est supérieure à celle qu'obtient le MJ pour Mark Hengel. Rob a encore le droit à 15 réussites avant que sa compétence Pilotage soit réduite de 1 point.

Une fois de plus, grâce à son sang-froid, Rob 'The Ace' Richardson se sort de cette mauvaise passe !

À la fin du scénario, Pierre lance 1d20 sous sa Décrépitude et obtient un 7 ! Succès ! Il décide d'augmenter son Mental de 1 point. Celui-ci passe à 2.



## AU COMMENCEMENT DE LA FIN...

---

Il est tard, tous les occupants de la maison de repos du Lys Noir dorment, enfin presque tous. Dans la chambre 105 de l'aile A sont réunis quatre « croulants » comme les appellent affectueusement les infirmiers. Ils sont là, assis à se remémorer leur passé. Leur passé de membres de la Ligue de l'Étrange !

Ils commencent à peine, l'infirmier de garde ayant fini sa dernière ronde ils sont tranquilles pour plusieurs heures. Mais avant de véritablement revivre une de leur aventure, il faut réactiver la mémoire. Et remettre en marche quatre mémoires ensemble sur la même histoire cela ne se fait pas en cinq minutes. À chaque fois il y a un petit moment de flottement, où les conversations se mêlent, certaines concernant le passé, d'autre le présent : les rhumatismes de Scott qui

l'empêchent de sortir certains jours, le souvenir des Vreex race infraterrestre au physique si particulier, le repas du soir toujours et encore une soupe insipide et à peine tiède, les formes généreuses de Molly P. la secrétaire de la Ligue, l'infirmier agressif que tous craignent, ou encore leur pire ennemi le maléfique Crâne Pourpre !

Ah ! Crâne Pourpre, tous se rappellent les nombreuses fois où ils ont dû le combattre, déjouer ses plans machiavéliques, pour le voir à chaque fois réussir à s'enfuir. Et son surnom, dû à son visage, au plutôt ses cheveux roux qui dépassaient de son masque. Même s'ils se rappellent des rencontres différentes, leur revient en mémoire à tous la dernière. Celle qui a vu la fin du Crâne Pourpre et la fin de leurs aventures. Avec la mort du Crâne Pourpre tombé dans les chutes du

Niagara ! Mais non, c'était celles de Victoria en Afrique, l'une des douze portes connues menant vers l'InfraTerre.

Les souvenirs sont enfin rassemblés, sur le même évènement, la même aventure. Ils vont pouvoir commencer une leur dernière aventure...

Ailleurs, dans une petite chambre un vieil homme usé regarde un écran d'ordinateur qui retransmet la conversation de nos quatre aventuriers. Ses cheveux ont perdu de la couleur, devenu aussi blanc que l'ébène, mais sa peau a conservé ces nombreuses taches de rousseur qui lui ont valu d'innombrables moqueries de la part de ses camarades à l'école, il y a si longtemps.

Peu importe, Crâne Pourpre tient sa vengeance, il a les membres les plus

célèbres de la Ligue de l'Étrange à sa merci. Enfin il l'emportera, enfin il leur montrera qui est le maître, enfin... quoi déjà ? Il se demande ce qu'il fait devant l'ordinateur si tard, vite il faut l'éteindre, l'infirmier de garde de l'aile B approche...

## À LA FIN DU COMMENCEMENT

La tradition rôliste veut que les jeux soient proposés avec un scénario d'introduction. Pour *Infraterrestres*, les choses ne sont pas différentes – si ce n'est le sens que l'on donne au mot « introduction ». Les aventures des personnages étant jouées par ordre chronologique inverse, cette aventure d'introduction sera en fait la conclusion de votre campagne. Voici donc « Premières Armes », qui lève enfin le voile sur les mystères fondateurs du jeu. Ce scénario doit être joué, au plus tard, au moment où tous les scores d'Alzheimer et de décrépitude des personnages, maintenant dans leur prime jeunesse, passe à zéro.

Les joueurs ont donc, quand ils en arrivent à ce stade du jeu, un long passé de héros derrière — ou devant —

eux. Il incombe donc au MJ de peupler ce scénario d'introduction de références à des événements postérieurs, en faisant usage du *planting* (introduire un élément en vue d'une utilisation postérieure) et du *foreshadowing* (annoncer de futurs événements, ficelles narratives très en vogue dans les séries TV). C'est le moment où tous les petits mystères de la campagne doivent trouver une explication : pourquoi le Crâne Pourpre a un larynx en acier, d'où l'un d'entre eux tient le collier d'orichalque qu'il gardera toute sa carrière, etc. Ce scénario doit être à la campagne ce que *Smallville* est à *Superman*.

Mais surtout, ce scénario explique enfin les circonstances dans lesquelles se sont rencontrés les personnages. Les personnages se réveillent en proie à une amnésie, qui cache le souvenir de leur rencontre. Il leur faudra mener une longue enquête avant de lever enfin le voile sur la véritable et terrible histoire de la création de la Ligue de l'Étrange, une révélation qui fera basculer leur vision du monde...

Place à l'action, maintenant !

## SCÈNE 1 : PRÉSENTATION ET ÉVASION

Un sol de pierre glacé, des murs taillés dans la roche, et une porte en acier : voilà le décor dans lequel les PJ reprennent lentement conscience. Ils sont nus, leurs corps portent de nombreuses contusions et brûlures, étrangement régulières. Pourtant, aucun n'a le moindre souvenir de la façon dont ils ont atterri ici : leur dernière mémoire est d'être allé se coucher, repu, après un bon repas pris chez eux.

Bien qu'étant le dernier scénario que vont jouer vos joueurs, il n'en demeure pas la première aventure de leurs personnages. C'est donc, comme toute première aventure le moment de faire les présentations, chaque joueur doit (re)présenter son personnage aux autres membres du groupe. Mais attention les PJ ne sont pas encore des héros, des membres de la Ligue de l'Étrange, ils n'ont donc pas encore de surnoms ou de capacités étranges, ces dernières ne se sont pas manifestées où le Pj n'a pas l'objet sur lui (ben oui ils sont tout nus). Il est d'ailleurs conseillé

au mj de faire « découvrir » aux pj leurs capacités pendant ce scénario.

Une fois les présentations d'usages réalisées, laisser le temps aux PJ de faire le tour de la pièce à la recherche d'une hypothétique faille, d'un moyen de sortir ou d'une indication quant au lieu où ils se trouvent. Ce qui est d'autant plus difficile que les PJ ont très peu de compétences de par leur inexpérience... De toute façon ils ne trouveront rien, la porte métallique n'a pas de verrou, les murs semblent très très épais, il n'y a aucune fenêtre ou ouverture et le sol et le plafond sont de la même roche que les murs.

Et pourtant alors qu'il apparaît impossible de sortir, un cliquetis se fait entendre et la porte de la pièce s'entrebâille seule. Il n'y a personne, qu'un couloir sombre...

## **SCÈNE 2 : DÉCOUVERTE ET EXPLORATION**

La seule faible lumière des lieux provient d'une meurtrière creusée dans la paroi située à l'extrémité du couloir. Elle est trop étroite pour permettre aux personnages de voir autre chose que le

ciel, mais assez large pour qu'un courant d'air glacial s'y engouffre et fasse frissonner nos héros. Les côtés du couloir s'ornent d'une dizaine de portes légèrement entrebâillées. Il s'agit de cellules similaires à celle où ils se sont réveillés. Certaines sont vides, d'autres contiennent des individus hébétés dans la même situation que les personnages : nus, contusionnés et amnésiques. Deux cellules n'hébergent qu'un seul pensionnaire : un vieil homme maugréant un babil incompréhensible tout en griffonnant d'obscures équations sur les murs de sa cellule à l'aide d'un morceau de charbon, et une jeune femme d'allure noble et à la beauté stupéfiante, plongée dans une transe profonde. Elle ne porte qu'un unique objet, un collier fait dans une matière brillante inconnue des personnages (note au MJ : le collier d'orichalque peut être remplacé par un artefact que posséderait un personnage), et semble impossible à réveiller.

Deux escaliers taillés dans la pierre menant aux étages suivants. L'exploration de ceux-ci donne lieu aux

mêmes résultats : couloirs sombres, cellules froides, prisonniers nus et quelques personnages plus colorés ayant manifestement reçus un traitement particulier. Nos héros peuvent former un groupe d'une vingtaine de personnes pour trouver une sortie; les autres prisonniers sont trop faibles, trop dérangés ou trop craintifs pour pouvoir ou vouloir les suivre.

Le dernier étage accessible est différent des précédents : il s'agit d'une vaste pièce visiblement réservée à l'archivage, encombrée de bureaux et d'étagères. La pièce semble avoir été désertée depuis longtemps, au vu de la poussière qui recouvre le mobilier et l'état lamentable de la plupart des documents. Pourtant, certains papiers semblent d'un usage plus récents que les autres : la plupart de ceux-ci sont couverts des signes d'une langue incompréhensible, et portent comme signature le sceau d'un crâne rouge stylisé. Les personnages n'ont guère le temps de se perdre en conjectures : alors que l'un d'entre eux tente d'ouvrir les tiroirs d'un bureau récalcitrant, un

bruit abominable résonne dans tout le bâtiment : alarme!

### **SCÈNE 3 : POURSUITE ET CONFRONTATION**

Dès que l'alarme résonne, c'est la panique parmi les prisonniers. Certains commencent à courir dans tous les sens, d'autres essayent de se cacher comme ils peuvent, sous un bureau ou dans une armoire. Il va falloir réfléchir vite et regarder la pièce de plus près. En face l'entrée qu'ont empruntée les personnages pour entrer se trouve une grande porte en métal avec une petite vitre blindée. Elle semble donner sur un long couloir blanc et vivement éclairé au bout duquel se trouve une porte identique...qui s'ouvre sur une dizaine de soldats portant des armures rouge foncé et ce qui ressemble à des armes à feu (même si vous ne vous souvenez pas en avoir déjà vu de semblables). En plus de ces deux portes, la pièce où se trouve le petit groupe de fugitifs comporte une ouverture qui donne sur un couloir peu éclairé. Il semblerait que ce soit actuellement la seule issue

possible et le choix se fait de plus en plus pressant.

Le couloir est parsemé de portes en métal fermées hermétiquement et se termine par un coude vers la droite. Au fur et à mesure que les personnages s'en rapprochent, ils distinguent des bruits semblant provenir de devant eux. Toutefois, rapidement, ils entendent surtout les soldats déboucher dans la pièce d'où ils viennent et les prisonniers qui y étaient restés pousser de grands cris, rapidement étouffés. Il semblerait que la récupération des prisonniers se fait de façon pour le moins violente. Quand les personnages franchissent le coude, des cris retentissent derrière eux et les soldats courent à leur poursuite, les bruits de leurs pas résonnant de façon assourdissante jusqu'à l'emplacement des personnages. Ces derniers découvrent, en plus des portes fermées de chaque côté de la portion du couloir où ils se trouvent, une porte identique mais légèrement ouverte, droit devant. Une pâle lumière émane de l'entrebâillement de la porte et les bruits

entendus précédemment semblent en provenir.

Des tirs retentissent derrière le groupe mais il ne s'agit pas d'armes à feu. Certains retardataires s'écroulent au sol. À l'arrivée des prisonniers, la porte achève de s'ouvrir sans effort, révélant ce qui semble être un immense laboratoire occupé par un groupe de scientifiques...mais aussi de soldats.

Et à bien y regarder ces êtres n'ont pas l'air humain.

### **SCÈNE 4 : ARRESTATION ET EXPLICATION**

### **SCÈNE 5 : EXPÉRIMENTATION ET TRAHISON**

### **SCÈNE 6 : ÉVASION ET CONCLUSION**

## **SCÉNARIO : SE SOUVENIR DES BELLES CHOSES**

---

### **SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT**

Alors que les personnages rentrent à l'Ivory Manor après une mission éprouvante où leurs nerfs ont été mis à rude épreuve, ils sont attaqués sournoisement par Sarah Vertibois-Johnson, la sémillante secrétaire de la Ligue de l'Étrange. Le combat est âpre et révèle une surprise de taille : une Vreex a pris la place de la belle veuve qui prend habituellement soin de l'administration de la Ligue ! Cela fait donc plusieurs semaines que les Infraterrestres sont renseignés par cette espionne, ce qui explique sans doute pourquoi ils ont été si souvent surpris par les plans retors des Infraterrestres ces derniers temps. Mais au moment de mourir, la Vreex lâche une information capitale sur le lieu où la pétillante Sarah est retenue prisonnière : le château de

Thunder-ten-trockh, en plein territoire nazi. La question est : quel plan secret les Infraterrestres ont encore ourdi en collaboration avec les nazis et quel va être le rôle de Sarah dans cette machination ?

### **PRÉ-GÉNÉRIQUE**

Les personnages ont donc connu une mission en pleine Amazonie où ils ont dû combattre les séides de Quetzalcóatl. Les héros de la Ligue de l'Étrange ont réussi à échapper au dédale que constitue le cœur de la pyramide aztèque, ont mis fin à un sanglant rituel qui réclamait la mort de plusieurs jeunes femmes innocentes (mais éperdues de reconnaissance envers leurs sauveurs) et ont couvert leur fuite en utilisant une nouvelle bombe à positron qui a malheureusement mis le feu à plusieurs

kilomètres carrés de forêt amazonienne. Leur hydravion ayant brûlé dans la catastrophe, c'est en radeau qu'ils ont descendu le majestueux fleuve Amazone pour rejoindre la civilisation. La trajet a été long car la jungle est hostile et peuplée de tribus encore bien primaires. Le voyage entre les côtes du Brésil et les USA s'est fait dans un cargo bananier rouillé brinqueballé par l'océan déchaîné. Enfin, le havre de paix qu'est Ivory Manor se dresse au loin avec sa promesse d'un bon bain chaud et d'un long repos bien mérité. Mais...

C'est alors que le plus réceptif des personnages (choisissez celui qui a eu un éventuel talent psychique) fait un étrange rêve. Il reconnaît la signature télépathique de Sir Leslie Torrence, deuxième du nom, un des principaux adjoints de Lord Carnavon... Le rêve

est étrange, il montre Sir Leslie au lit en train de se livrer à des ébats érotiques avec Sarah Vertibois-Johnson. Les PJ devraient montrer quelques signes d'inquiétudes, les mœurs de sir Leslie lui interdisant absolument ce genre d'exploit. S'ils tentent de contacter par radio Ivory Manor, ils constateront que leur appel n'aboutit pas. La radio est en effet cassé, saloperie de matériel brésilien...

## **ARRIVÉE AU PORT**

En entrant dans la rade du port, les personnages sont attaqués par deux rafiots chargés à ras bord de seconds couteaux embauchés par Giovanni Lizini. Ce qui surprend en premier les PJ, c'est l'énorme...

## **DERRIÈRE LE VOILE.**

La Vreex n'a pas pu empêcher le message télépathique de Leslie Torrence qui a surpris une de ses conversations avec l'infraterre alors qu'elle utilisait un appareil technologique infraterrestre : le globe.

Le globe est une petite sphère de 8 centimètres de diamètre capable de

prendre toutes les couleurs. Il a plusieurs propriétés étranges dont celle de permettre la communication avec l'infraterre et de permettre de traduire tous les langages connus. Seuls les Vreex, les meneurs, les plus doués des guerriers ou des individus doués de télépathie sont capables de l'utiliser.

Une chance pour la Vreex, il n'y a presque personne au manoir au moment où les PJ doivent revenir de mission, presque tous les membres les plus célèbres étant partis en mission. Deuxième chance, Leslie Torrence est normalement en ce moment en train de récupérer après une très difficile mission en Antarctique ; les personnes qui restent ne sont pas toutes prêtes à croire ses élucubrations et la seule personne qui semble prêter foi aux propos de Leslie est Faith Zarkosky, une jeune infirmière totalement amoureuse de son patient et jalouse des rapports qu'il préfère entretenir avec les hommes. Troisième chance, Leslie a eu des problèmes avec l'opium dans sa jeunesse et le fait qu'il prenne un peu de morphine en ce moment pour

soulager sa douleur ne fait rien pour aider le pauvre Leslie.

La Vreex s'est rendu elle-même chez Leslie (dont elle a remarqué le comportement étrange et le départ précipité) et l'a drogué pour renforcer sa dépendance et le plonger dans une sorte de délire. Leslie n'a eu le temps d'envoyer qu'un message télépathique vaguement perçu par le globe : un bananier, les PJ, une arrivée au port ?

La Vreex se contente donc d'utiliser les moyens du bord pour continuer sa mission...

Elle a manipulé Giovanni Lizini, un des parrains de la pègre de Washington pour :

– Faire avoir un accident de voiture à la pauvre Faith.

– Faire attaquer les PJ une journée avant qu'ils arrivent au port et faire passer ça sous le compte d'un vol de marchandises (en faisant croire que le bananier transporte de la poudre blanche).

– Organiser le transport de Sarah Vertibois-Johnson (voici déjà quelques semaines) jusqu'aux Pays-Bas, puis dans la forêt noire...

## **PETITS GRAINS DANS LE ROUAGE...**

Faith parvient à survivre à l'accident de voiture car l'homme de main embauché pour le faire est l'amant de Serenella Panzetti, la principale petite amie de Giovanni Lizzi. Elle veut savoir

la raison pour laquelle son homme est totalement sous le charme d'une créature qui l'envoûte et pourquoi il veut tuer une jeune infirmière.

Serenella va donc découvrir toute l'histoire et faire son possible pour trouver des alliés afin de débarrasser son Giovanni chéri des griffes de la

méchante, méchante créature qu'elle a fait suivre et qui a l'air de disparaître on ne sait comment.

Les PJ semblent parfaitement indiqués. Serenella sait que son homme doit faire massacrer des gens qui se trouvent sur un bananier...

## APPENDICES

---

### LE GÉNÉRATEUR ALÉATOIRE DE SCÉNARIO

La grande majorité des flash-back que vivent les vétérans de la Ligue de l'Étrange dans le confort de la maison de retraite est due à d'insolites associations d'idées qui ont lieu dans leurs cerveaux fatigués. Ça peut être l'odeur d'une alèse souillée qui leur rappelle l'atmosphère putride des réseaux infraterrestres ou bien encore le claquement d'un dentier qui fait remonter à la surface le souvenir d'une fusillade dans les rues de Singapour... C'est quand cette jonction mémorielle se produit qu'un des séniles se souvient alors d'une aventure mythique de la Ligue de l'Étrange et qu'il provoque le souvenir chez ses collègues retraités. Le tableau qui suit vous permet en jetant 4D6 (et en adaptant la syntaxe du

|   |               |    |                       |                        |                           |
|---|---------------|----|-----------------------|------------------------|---------------------------|
| 1 | La nuit       | où | les infraterrestres   | avait failli           | dominer le monde          |
| 2 | Le jour       |    | la Ligue de l'Étrange | avait réussi à         | devenir immortel          |
| 3 | La fois       |    | les Nazis             | avait fait semblant de | tuer le Président des USA |
| 4 | L'étrange cas |    | Crâne Pourpre         | avait manqué de        | faire disparaître un pays |
| 5 | L'affaire     |    | un inconnu            | était parvenu à        | raser une grande capitale |
| 6 | L'épisode     |    | une Vreex             | pensait avoir          | détruire la Lune          |

résultat) de déterminer quel souvenir périmé rejaillit des cellules grises du pensionnaire de la Maison de Repos du Lys noir.

#### EXEMPLE

– Tiens, j'ai l'impression que je mange plus de dessert depuis quelques temps.

– C'est normal, rappelez-vous que votre voisin de table, M. Applefish, est décédé la semaine dernière, alors je

partage le plat de compote entre vous quatre au lieu de faire cinq parts comme avant.

– Et ses boudoirs, vous pourriez pas me les filer, fillette ?

– Ah c'est pas possible, t'es toujours aussi égoïste, Red. Déjà à l'époque (jet de 4D6 : 1, 3, 1 et 6), la nuit où les Nazis avaient failli détruire la Lune, je me souviens que tu avais été à deux doigts de tous nous tuer en t'accaparant les réserves d'oxygène de nos



scaphandres... Mais j'y pense, si ce vieux Applefish n'est plus des nôtres, c'est donc que sa chambre avec vue sur le jardin est libre, non ?

## **VOTRE TRUC, LÀ, C'EST BIEN MAIS MOI LES P'TITS VIEUX OU LE DÉ 20, HEIN...**

Bien que nous vous encourageons fortement à tenter l'expérience du *retro-feedback* (hum), il est possible que certains d'entre-vous se sentent un peu gênés par le principe de raconter une histoire à l'envers ou de faire jouer à vos irréductibles joueurs de gros balaises des petits vieux en train de se préparer à manger des pissenlits par la racine dans un mouvoir qui sent la pisse au lit...

Il est aussi possible que vous n'appréciez pas les règles proposées...

Alors que pourtant, Ivory Manor, les douze portes, les gadgets, avoir un pouvoir cool dans une ambiance pulp ou affronter des nazis stimulent particulièrement votre glande ludique...

Les conseils restent alors très simples...

– Jouez le fil du temps normalement et contentez-vous seulement de temps en temps, à la suite d'une expérience avec une technologie infraterrestre, de faire avoir quelques flashs de leur futur aux personnages...

– Utilisez les règles de votre jeu pulp favori. Et il y en a eu quelques-uns récemment sur le marché. Le plus proche de l'ambiance Infraterrestre pourrait être *Adventure* dont il existe deux versions (une avec les règles de *white-wolf* et une autre D20). Mais vous avez largement le choix en utilisant aussi *Adventure D6*, votre vieux *Daredevils* de chez FGU, les produits EWS, ou même *Chill* ou l'appel de *Cthulhu* en y rajoutant des points d'héroïsme...

Après, tout, avec deux sous de bon sens, il n'est pas difficile de mettre des caractéristiques à des adversaires ou de transcrire les quelques pouvoirs indiqués dans votre jeu favori.

Une autre possibilité est de considérer que l'asile dans lequel se trouvent les personnages est une sorte de prison psychique dans laquelle ils se

retrouvent enfermés par une technologie infraterrestre...

Leurs geôliers sont à la recherche d'informations sur le passé des personnages ou sur des adversaires qu'ils auraient rencontrés mais ils n'ont pas la même perception du fil du temps, voyez-vous. Il est même possible de considérer que ce sont aussi bien les actions futures que passées des personnages qui sont analysées. Dans ce cadre, il vous faudra planter assez souvent le décor de l'asile et introduire peu à peu des éléments ou des indices laissant les PJ se demander s'ils sont séniles ou victimes d'une étrange expérience menée par des « étrangers » à la recherche d'informations sur les incroyables mystères dans lesquels se drapent ceux qui vivent sous la terre...