

bloody marine



DARKFAM
DARK IS CALLING YOU

BLOODY MARINE

Un huis-clos PvP **Sombre Zéro** pour 4 à 6 joueurs, exploitant le *Casting Minute* et le *Mini Deck*, deux aides de jeu disponibles dans Sombre HS2.

Pitch

Un mystérieux taxi enlève des gens dans les rues de Londres. Ils se réveillent hagards et hébétés dans une étrange demeure délabrée qui prend l'eau de toutes parts... Nous jouons Aujourd'hui & Maintenant.

Le fond

Les PJ sont enlevés par un taxi-fantôme qui frappe au hasard, et projette ses victimes dans une maison plongée dans l'océan, par 50m de fond. Cette demeure est la réplique de celle d'un chauffeur de taxi récemment arrêté, coupable de l'enlèvement, de la séquestration et du meurtre de trois femmes. Il a noyé

la première dans la baignoire, a égorgé la seconde dans la cuisine, a emmuré vivante la troisième dans le foyer de la cheminée. L'océan est la métaphore de leur asphyxie. Le tueur s'est pendu en prison. Si le groupe de personnages est composé d'une égalité ou d'une majorité de femmes, le fantasme est celui de l'âme du tueur, sinon de celles de ses victimes.

Casting

Les personnages ne se connaissent pas au début de la partie. Ils sont générés par tirage ABC du *Casting Minute*, et constituent un groupe hétérogène et original. Les joueurs ajoutent un nom et une description sommaire. Seuls deux personnages sont ensuite complétés d'un unique Trait, reçu aléatoirement dans la liste suivante. Lancez 1d6 :

1. Faveur
2. In Extremis
3. Objet
4. Code de conduite
5. Dévoué
6. Invalide

Faveur et *Dévoué* sont immanents, mais le *Mini Deck* pourra servir à les contextualiser (voir § « Secrets »).

La forme

Les personnages s'éveillent au début de la partie dans une étrange bâtisse de style fin 19ème, décorée selon les goûts d'une grand-mère. La demeure dispose d'un éclairage au gaz toujours fonctionnel, y compris en extérieur, bien qu'il ne soit au début allumé que dans la maison. Il y a un rez-de-chaussée, un étage et un grenier.

Au rdc, la porte d'entrée à double battants ouvre directement sur une grande salle de séjour, avec une cheminée dont l'âtre est muré de briques grossièrement jointoyées. Un vaisselier, des chaises et une longue table rustique pour seuls mobiliers. Au fond, d'un côté la cuisine, de l'autre l'escalier qui conduit à l'étage. La cuisine est entièrement carrelée. Une large flaque de sang caillé sur le plan de travail, qui a coulé au sol, des projections sur le mur au-dessus de l'évier. Le garde-manger est vide.

L'étage se compose d'un couloir central qui prolonge l'escalier et dessert une grande chambre, deux petites chambres, une salle de bain, un salon. L'une des deux petites chambres est fermée côté couloir par un solide verrou. La clef n'est pas dans la maison. Il faut donc forcer la porte pour y entrer. La seconde petite chambre n'est meublée que d'un lit pour une personne et d'une commode vide. La grande chambre

dispose d'un lit double, d'une armoire et d'une table de chevet, vides également. La salle de bain est entièrement carrelée, une vasque sur meuble, surmontée d'un miroir, une baignoire dans le fond, remplie d'une eau boueuse et noire. Le salon est une pièce lambrissée avec un secrétaire, un fauteuil et une modeste bibliothèque vitrée, garnie d'ouvrages sans noms, aux pages blanches.

Le grenier est un vaste espace vide, mansardé et non cloisonné. Seul un escalier escamotable permet de rejoindre le couloir de l'étage.

Les **plinthes** sont percées de grilles d'aération, dont le circuit communie dans toute la maison, de sorte que l'on entende tout ce qu'il s'y passe ou s'y dit, à moins de chuchoter ou d'être très discret.

Tous les **robinets** de la maison sont secs. Il n'y a ni vivres, ni eau potable.

Des **lampes** à gaz sont régulièrement disposées sur les murs des pièces et du couloir. Les briser produit une lente accumulation du gaz, qui peu à peu provoque l'asphyxie et rend l'atmosphère explosive...

Le couloir, le grenier et la salle de bain sont aveugles. Les autres pièces disposent d'une ou de plusieurs **fenêtres** à guillotine, sans volets, dont les rideaux sont tirés. Ecarter les rideaux ne dévoile qu'une nuit noire et insondable où il est impossible de

distinguer quoi que ce soit, quand soudain, un banc de poisson ou une méduse nagent devant la fenêtre...

Un **interrupteur** situé à côté de la porte d'entrée allume les candélabres placés en façade de la maison. Ils permettent alors d'illuminer le champ d'algues qui s'étend autour, d'assister au lent ballet des poissons et de comprendre que la demeure repose au fond d'un lac ou d'un océan... Un taxi londonien rouillé est ensablé dans l'allée.

Forcer l'ouverture d'une fenêtre, de la porte d'entrée ou de celle de la petite chambre fermée provoque une déferlante de trombes d'eau dans la maison. Il est possible de ralentir l'inondation en fermant d'autres portes, mais une fois déclenchée, celle-ci va inexorablement remplir la demeure d'une eau glacée et salée. Selon les envies du meneur, l'eau peut aussi se changer en sang...

Bien que la maison résiste au poids de l'eau, de nombreuses **infiltrations** gorgent les murs qui suintent et dont le papier-peint pourrit, auréolent les plafonds qui gouttent, gonflent les parquets et les planchers, rendent les tapis et les draps spongieux. La maison dégage une forte odeur d'humidité. L'eau a un goût très salé.

Début de soirée

Les personnages s'éveillent d'un sommeil sans rêve. Ils sont groggy mais cela ne dure pas. Le produit utilisé pour les endormir s'estompe sans effet secondaire. Leur dernier souvenir est d'être monté à bord d'un taxi, quelque part dans les rues de Londres. Chaque joueur lance 1d6 pour connaître la pièce de son réveil :

1. Le grenier
2. La petite chambre (ouverte)
- 3-4. La grande chambre
5. La salle de bain
6. Le salon (de l'étage)

Le circuit d'aération permet à chacun d'entendre qu'il n'est pas seul, et porte bien les voix et les sons. La forte odeur d'humidité emplit leurs narines. Puisque s'éveillant allongés, leurs vêtements sont mouillés d'une eau froide et la sensation est particulièrement désagréable.

Secrets

Chaque joueur reçoit maintenant deux tuiles du *Mini Deck*, parmi une sélection choisie. Le meneur est invité à proposer une première tuile qu'il juge appropriée pour le personnage, puis à en distribuer une seconde au hasard. Chaque joueur n'en conserve qu'une et défausse

l'autre sans la révéler. Si cette tuile implique que d'autres PJ soient informés de son contenu, le joueur l'expose et raconte, sinon il la garde par-devers lui. Le meneur peut faire un discret tour de table pour garantir que les informations utiles soient bien correctement partagées.

Liste des tuiles écartées de la sélection : Macchabée, Macguffin, Protecteur, Torturé, Cyborg, Lucy, Bob, Yasmine.

Les effets du *Mini Deck* s'appliquent dès à présent, quitte à rompre brutalement avec la vie des personnages jusqu'à cet instant.

Nuit de folie

Chacun est maintenant libre d'agir, d'interagir, d'explorer, etc.

Plonger la main dans la **baignoire** permet d'en retirer la bonde. L'eau s'évacue lentement, laissant un dépôt boueux d'où émergent partiellement des vêtements de femme. Ils sont disposés enfilés, comme si le corps qui les portait s'était simplement vaporisé. Autour du cou du chemisier, un collier avec médaillon : une image de la Vierge Marie. Cet objet offre une protection à une femme qui le porte, contre les attaques des hommes uniquement (fixe les Blessures reçues à 1). S'il est conservé jusqu'au générique de fin, il apparaît dans la réalité.

Dans le meuble sous la **vasque** se trouve un rasoir à main.

Dans le salon de l'étage, une mappemonde et un carnet de cuir sont posés sur le **secrétaire**. Le carnet contient les notes personnelles du tueur, qui décrit ses crimes en détails, et indique là où reposent les corps : la baignoire, la cuisine, et l'âtre. La mappemonde représente les continents et les mers d'une Terre peuplée de monstres. Il s'agit d'une arme horrible mais qui se brise au premier sang.

Au fond de l'**évier** de la cuisine, un long couteau taché de sang séché.

A côté du **foyer** de la cheminée, dans le séjour, se trouve un seul tisonnier.

Sur la grande **table** du séjour, un journal est posé, plié sur la première page et son gros titre : « Le tueur des taxis enfin arrêté ». En lisant l'article qui mentionne les trois victimes, on apprend aussi que le tueur tenait un journal intime, trouvé par les enquêteurs dans le secrétaire de l'étage.

D'une manière générale, toute utilisation du **mobilier** comme arme produit 1 Blessure et se brise au premier sang.

Au bout de l'enfer

L'apport du *Mini Deck* devrait normalement pousser les PJ au PvP. Si tel n'est pas le cas, le meneur peut animer le **double** maléfique d'un PJ isolé. Celui-ci agresse verbalement et physiquement un autre personnage, lui-même isolé ou dans un groupe, avant de s'enfuir dans la pièce où son original se trouve. Il disparaît alors avant d'être vu par son modèle. Mais s'il est tué, son cadavre demeure : qui est le vrai, qui est la copie ?...

Le **carnet** du tueur peut également être l'ancre de son âme, et infliger le Trait Possédé à celui qui le lit ou le conserve, lui imposant sa volonté homicide, sous la forme d'une petite voix ou d'une autre hallucination...

Ou le meneur peut préférer l'apport d'un **antagoniste** extérieur. Si la maison est une émanation des victimes du tueur, Yasmine sort de la chambre fermée à clé et s'en prend uniquement aux hommes. Si elle est une émanation du tueur, Billy Bob sort de n'importe quelle pièce inoccupée et tue toutes les femmes, avant de s'en pendre aux hommes...

S'échapper

Briser le muret grossier qui clos l'âtre du foyer apporte un courant d'air frais qui descend le long du conduit de cheminée. Se pencher pour voir

permet alors de distinguer un ciel bleu au bout du conduit. Si elle ne l'était pas encore, la porte d'entrée s'ouvre et des trombes d'eau déferlent dans la maison... Le temps presse car les eaux montent vite. La largeur du conduit ne permet le passage que d'une personne à la fois, donc impose d'y grimper en file indienne.

L'eau qui remonte dans la cheminée n'est d'aucune aide pour l'ascension des PJ car dans ce conduit étroit, un corps à la verticale coule.

Pour atteindre le faîte de la cheminée, un jet est nécessaire. Le résultat du d6 est retourné en cas d'échec pour connaître les Blessures infligées par la chute ou la noyade. Si un ou plusieurs PJ se trouvent en-dessous du grimpeur qui échoue, ils tombent tous et les Blessures sont réparties en défaveur du plus bas. Le jet du premier grimpeur doit se faire au plus tard lorsqu'au maximum trois PJ sont engagés dans l'ascension. Le meneur peut invoquer des mains invisibles qui saisissent les chevilles des grimpeurs...

Un PJ peut aussi laisser la maison se remplir d'eau et nager ensuite vers la surface. Il endure alors 1 Blessure pour le manque d'air, puis doit réussir un jet pour émerger hors de l'eau. Il subit 1 Blessure à chaque échec mais peut retenter tant qu'il est encore en vie...

Le générique tombe dès qu'un survivant émerge hors de l'eau ou atteint le faîte. Il découvre alors un vaste océan, sans rien à l'horizon.

GENERIQUE.

Stinger

Le PJ s'éveille en sursaut dans son lit, inondé de sueurs nocturnes. Une bouteille d'Oncle Barney roule au sol. Promis juré, demain il arrête de boire.

Si aucun personnage n'a normalement survécu, le meneur peut invoquer un *deus ex machina* : les blessures de l'un des personnages ne sont en fait pas mortelles, et il se relève. Selon que la maison est une émanation du tueur ou de ses victimes, elle le maintient en vie comme instrument de mort pour le prochain contingent de femmes ou d'hommes élevés par le taxi...

Du pourquoi

Lors du crashtest de *The Last Room*, disponible sur le forum de TE, des joueurs de plateau, qui venaient de finir leur partie, sont restés pour assister à la phase de création de personnage, intrigués et amusés par le *Casting Minute*, bien qu'ils ne soient pas eux-mêmes rôlistes. Ce

public improvisé a été séduit par l'indéniable efficacité de cette aide de jeu, à la fois légère, flexible et produisant un contenu solide, soluble dans presque n'importe quel setting.

Je l'utilise régulièrement, notamment dans mon hack du jeu de plateau *Zombicide* en version *Sombricide*, que je vous invite aussi à découvrir sur le forum de TE, mais je n'avais jusqu'alors jamais déployé le *Mini Deck*, une aide de jeu qui me faisait de l'œil sans que j'ai l'occasion de m'en servir. J'ai choisi dans ce scénario une approche inverse de la « bobine manquante », puisque les altérations induites par le deck interviennent immédiatement et non en cours de jeu.

Ce scénario me semble propice à faire découvrir *Sombre*. Une phase de création de personnages ludique, un enjeu simple, un environnement léger à manipuler pour le meneur, une liberté d'interprétation pour les joueurs, un thème banal, un poil d'originalité, mais pas trop pour ne pas déstabiliser...

Version 1.3.1

Écrit par Julien De Monte (deathambre@gmail.com)

Sombre est un jeu créé par Johan Scipion et aussi une marque déposée.

Site officiel : terresetranges.net



SOMBRE