

DARK HORSE

DARKAM



Dans la tradition vaudou, un « cheval » désigne l'individu possédé par un Loa généralement lors d'une cérémonie rituelle. Cet esprit, réputé détenteur de pouvoirs magiques et de connaissances sur les mystères du monde, le chevauche littéralement : son corps ne lui appartient plus et devient le jouet de son mystique cavalier.

Fasciné par les troubles de dissociation psychique et les personnalités multiples, j'ai plusieurs fois exploité ce thème en Zéro (HardCore), Classic (Cheval Mousson, Gl1tc#) et CrossFire (Ablation). La schizophrénie révèle les capacités de notre esprit et nous rappelle brutalement que nous ne sommes finalement qu'une fragile construction arbitraire de fragments inégaux et parcellaires, soumis à une profonde tectonique invisible et aujourd'hui encore inaccessible. Nous vivons l'impression d'une soupe homogène à la surface lisse, mais ne sommes en réalité qu'une purée pleine de grumeaux.

Je propose ici une méthode de traitement du Trait Dissocié appliqué à toute une tablée, ainsi que deux scénarios en exemple.

Johan Scipion m'informe qu'il prépare lui aussi un scénario d'une table de Dissociés, mais je n'en sais pas plus : toute éventuelle ressemblance serait donc purement fortuite.

DARK HORSE

Un seul cheval et plusieurs cavaliers. Une méthode pour jouer des scénarios ou des quickshots sur la base d'une dissociation entière du groupe, prévue pour 2 à 4 joueurs, en Classic.

INSPI: Identity (film 2003).

ACE OF BASE

Dans les jdr traditionnels, chaque joueur incarne un personnage distinct, et chaque personnage est une part de vous. Ici, vous êtes une part d'un Personnage unique, l'Anti-Héro Solitaire, figure emblématique et incontournable du cinéma et de la littérature, animé de sombres motivations, qui affronte des événements éprouvants, et lutte pour sa survie.

Le Personnage est une combinaison complexe des multiples facettes qui le composent et s'expriment telles des voix distinctes dans sa tête. Chacun de vous incarne une part de lui, un des Cavaliers qui le chevauche à tour de rôle.

Riders on the storm

Un Cavalier est un individu dans l'individu, une version réduite et simplifiée, manifestation inconsciente ou idéalisée de lui-même. Un Cavalier peut être un reflet du Personnage, se percevoir physiquement très différent, ou bien n'avoir aucune forme définie.

La tagline d'un Cavalier se construit autour d'un aspect significatif, de la Personnalité qui le caractérise, et d'un Avantage qui le renforce.

L'aspect significatif peut être une émotion dominante (colère, espoir), une figure du passé (l'enfant), un idéal (la justice), un totem (loup), un aspect (le mauvais caractère).

Dark Passengers

La psyché fragmentée du Personnage se décline en quatre registres :

- * Déchéance (6-15/13-16-19)
- * Défiance (5-9-23/17-21-24)
- * Fureur (3-7-22/14-18-20)
- * Vanité (1-4-8/2-11-12)

Chaque registre présente cinq ou six Personnalités triées par leur phase 2.

A quatre joueurs, chacun construit son Cavalier dans un registre différent. Deux peuvent néanmoins choisir dans

le même, mais dans ce cas pas dans la même colonne.

A trois joueurs, l'un des Cavaliers est Atypique dans les deux registres restants. Il choisit parmi deux ou trois Personnalités, avec l'obligation d'un changement lors du basculement en Perturbé. Il peut ensuite choisir un autre Avantage, car Atypique n'est ici pas considéré comme tel.

A deux joueurs, les Cavaliers sont Bipolaires, chacun dans deux registres distincts. Ils bénéficient en outre de deux Avantages, un pour chaque Personnalité, qu'ils ne pourront utiliser que dans la Personnalité à laquelle il s'applique.

Il est à noter que les Personnalités doivent aussi être considérées au regard des autres Cavaliers, et non des seuls PNJ...

I am not a number

En alternatives aux Personnalités dites « passives », je propose une fusion de Paresseux et Docile en « 1. Soumis - 2. Passif - 3. Masochiste » et une réécriture de Timide en « 1. Inquiet - 2. Anxieux - 3. Angoissé » dont les cartes sont disponibles en annexe (c'est un premier jet).

Rude Boyz

La phase 2 est l'axe central d'une Personnalité, son vecteur directeur, sa fondamentale. Une alternative au jeu de l'arc psychologique complet BZB, consiste à lire les trois cartes, mais n'interpréter que la phase 2 tout au long de la jauge. Le joueur module son jeu au cours de la partie. Cela réduit son texte de référence et lui laisse toute latitude pour l'exploiter. Ceci n'est pas permis au Cavalier Atypique mais conseillé aux Bipolaires.

Avantages

Ambidextre, Artefact, Bagarreux, Chef (version Max, le Cavalier qui refuse d'obéir ne peut pas utiliser son Avantage de toute la scène en cours), Chien, Dernier Souffle (version Max), Endurci, Exorciste (1x Préquelle), Fort, In Extremis, Irrésistible, Lascar, Lucidité (aucun cochage n'est ici requis), Médium, Miraculé (en version Max), Objet, Porte-Bonheur (peut aussi être l'Objet), Rêve Lucide (si le scénario comporte une scène onirique), Tir, Vétéran (1x Préquelle), Vigilant (& fixe les dommages reçus lors d'une fuite).

Un joueur qui estime qu'un Désavantage permette de mieux typer son Cavalier, peut en choisir un parmi Code de conduite, Drogué, Ecervelé, Phobique.

CATCH THE FIRE

Chaque Cavalier dispose de sa propre fiche de personnage. La jauge de Corps et l'adrénaline sont communes, l'Esprit reste individuel.

Control

Le corps du Personnage n'est contrôlé que par un Cavalier à la fois. Celui-ci est dit « en selle », il « a les rênes ». Les autres sont des Passagers qui partagent tous les sens, sans pouvoir s'en détacher ou les bloquer.

Un Cavalier en selle peut librement transmettre les rênes à un Passager.

Un Passager peut prendre les rênes de force s'il s'inflige 1x Séquelle. Il n'est pas possible d'empêcher une prise de force. Un autre Passager qui veut lui prendre les rênes ne peut le faire qu'après que celui en selle ait effectué au moins une action signifiante, ou à la fin d'un tour d'une scène de combat.

En leur qualité de spectateurs impuissants, prisonniers de leur propre corps, les Passagers subissent tous une Séquelle de plus que le Cavalier en selle lorsqu'une de ses actions en provoquent. Néanmoins, le choc émotionnel autorise le premier Passager qui le déclare à prendre les rênes de force gratuitement au tour suivant.

Toutefois, un Passager dont la Personnalité actuelle est en accord avec l'action provoquant le choc ne subit pas la Séquelle supplémentaire et ne bénéficie pas de l'opportunité de la prise de rênes gratuite.

Chaque Cavalier a conscience des autres et peut leur parler, sans qu'il ne soit possible de le contraindre au silence, ou de ne pas l'entendre. Lorsque les Cavaliers parlent entre eux, le Personnage se tait, et aucun témoin extérieur n'assiste à ses échanges intérieurs. Le Personnage ne parle à voix haute que lorsque le Cavalier en selle ne décide de le faire.

Un Cavalier qui devient Fou disparaît, sa conscience s'évanouit et « meurt ».

Un cavalier noir de jeu d'échec identifie le Cavalier en selle. Cette pièce est transmise de joueurs en joueurs à chaque prise de rênes.

Damage Inc.

Afin de maintenir le Personnage en vie assez longtemps, les dommages infligés par les « seconds couteaux » sont toujours fixes. Cavaliers, antagonistes de premier plan et Ennemi Mortel infligent des dommages standards.

La jauge de Corps du Personnage est augmentée d'un « 4 » sur les cercles de niveau 3-2-1. Parvenu à ce stade,

les joueurs continuent à faire leurs jets sous 4 mais chaque échec assorti d'un 5 ou 6 sur le d6 inflige 1x Blessure en retour de bâton, due à l'hémorragie.

IGNITION

Les deux scénarios qui suivent partagent le même angle d'approche : le Personnage est « un homme / une femme au passé trouble ». C'est sa tagline. La création de son histoire et des Cavaliers part de cette base.

L'objectif individuel de chaque Cavalier est l'expression de sa Personnalité, brique primordiale de son existence. Et par extension d'asseoir sa domination sur les autres. Suivre sa voie est une fin en soi. Chaque joueur doit déterminer un objectif précis en cours de jeu, fonction de sa Personnalité et des éléments agglomérés.

Si l'enjeu de la partie est l'affrontement des Cavaliers, il leur faut un motif de conflit qui émerge dans la première scène, tel que le décès d'un être cher, la perte d'un objet essentiel. C'est le parti pris de Dead End.

Si la coopération prime, les frictions nées des seuls textes des phases suffisent à produire des interactions. C'est le parti pris de BackForward.



Un scénario à trous pour 2- 4 joueurs.

INSPI: Angel Heart (roman, film), tous les « road trip horror movie », The Driver (starter pour Kult, par Robin Liljenberg).

PREAMBULATOIRE

Jack Stenton est un homme au passé trouble.

Il est récemment devenu infirme à la suite d'un tragique évènement qui lui a brisé la colonne vertébrale et a morcelé sa conscience en plusieurs personnalités.

Prisonnier d'un fauteuil roulant, il est au bout du rouleau, il ne supporte plus son impotence, le regard des autres, la pitié qu'il lit dans leurs yeux. Alors il va tenter le coup de la dernière chance : il va vendre son âme au diable pour retrouver l'usage de ses jambes (et du

reste). Mais il a plan. Il ne va pas juste vendre son âme, il va ensuite la voler au démon.

Tout le monde s'est détourné de lui. Sauf Jenny, sa dernière amie, une sorcière de la wicca qui connaît un obscur et dangereux rituel. L'issue de cette entreprise est plus qu'incertaine, mais Jack est bien décidé à jouer ses cartes jusqu'au bout de la partie. Et Jenny le suivra jusqu'au bout, elle lui est Dévouée.

CREATION

J'invite ensuite les joueurs à déterminer plusieurs éléments :

Jack Stenton

« Un homme au passé trouble »

Qui est Jack ?

Quel est ce passé obscur ?

Un récent tragique évènement lui a brisé la colonne et il est maintenant en fauteuil roulant. Cet évènement a aussi brisé sa conscience en plusieurs morceaux, vous : les Cavaliers.

S'agissait-il d'un accident, d'une agression, d'un suicide raté ?

Jenny

« Sorcière wicca Dévouée à Jack », organise le rituel du marché de dupes. Elle sait que la conscience de Jack est maintenant morcelée, et qu'il est plusieurs dans sa tête.

Qui est Jenny ? Pourquoi est-elle Dévouée à Jack / sa dernière amie ?

Elle est très importante pour au moins l'un de vous, pourquoi ?

Vous...

...les Cavaliers, qui êtes-vous ?

Chaque Cavalier choisit une Personnalité selon la méthode de création, puis un Avantage. Porte-Bonheur est obligatoirement lié à Jenny.

Je précise les points de règles et le cadrage technique.

Les Cavaliers commencent l'histoire avec une jauge d'Esprit pleine, bien que Jack Stenton ne soit pas un enfant de cœur, car l'explosion de sa conscience a remis les pendules à zéro.

SCENE.1

Scène d'exposition : « un marché de dupes ». Dans cette scène les dommages sont fixes de part et d'autre. A l'issue de cette scène, quoi qu'il s'y passe, Jenny est emportée aux enfers, le démon n'attaque Jack au mieux qu'une seule fois, et Jack quitte les lieux avec son phylactère.

Action

Tu es au centre d'un carrefour de 4 routes perpendiculaires, quelque part au Sud de Gallup, nouveau Mexique. L'endroit est désert. La nuit descend lentement sur le monde. Il fait frais, c'est l'automne. Jenny se tient au centre d'un cercle mystique qu'elle a tracé sur la route Nord. Elle a également tracé 4 lignes de sigils de protections qui barrent chaque route. La pleine lune illumine les lieux d'une leur blafarde.

Qui est le Cavalier en selle ? (aucun cochage si consensus se dégage ou si personne ne s'oppose à celui qui se met en avant).

Tu es en train de recouvrir de terre une petite boîte métallique dans laquelle tu as déposé un objet qui compte pour toi, quelque chose d'une grande valeur sentimentale.

Quel est cet objet ?

Jenny est anxieuse et nerveuse, elle a l'air épuisée. Elle s'adresse à toi, et te dévisage comme pour te graver au laser dans sa mémoire. Elle a peur. Non, elle est effrayée.

« Ok Jack, nous y voilà, le moment de vérité, hein ? je t'avoue que je ne sais pas où on va, mais maintenant on ne peut plus reculer. Allez, dernière répétition avant le levé de rideau. Quand tu auras rebouché le trou, le démon devrait se pointer, et je serai invisible pour lui. Je te laisse le temps de passer le marché, et dès que tu valideras, ton âme sera transférée dans l'objet que tu as enterré, et qui deviendra alors un phylactère. Ça risque de pas être agréable, je te préviens. Mais le plus dur viendra ensuite. Dès que le pacte sera conclu, j'incanterai pour activer la barrière de protection et piéger le démon ici pour l'empêcher de s'enfoncer sous terre avec ton âme. Tu n'auras pas beaucoup de temps pour déterrer ton phylactère. Dès que tu l'auras récupéré, je bannirai le démon. Ensuite on pourra aller à la vieille station-service que je t'ai montré sur la route. Tu y traceras le glyphe avec ton sang, et tu détruiras le phylactère dedans. Après, je n'ai aucune idée du résultat... Tu sais que tout ça est une pure folie, hein ? »

Avec la pelle pliante militaire tu verses la dernière poignée de terre. Derrière toi, un bruit de pas, quelqu'un s'approche nonchalamment en faisant claquer les éperons de ses santiags. Un cowboy d'apparat, avec veston et stetson. Ses yeux luisent d'un rouge ardent.

Le démon se montre affable, et adapte son discours aux éléments de background décidés par les joueurs, mais rapidement il demande à Jack ce qu'il veut. Le Cavalier en selle formule sa demande et le démon lui propose : *« Je répare ta colonne et je t'offre 10 ans de forme olympique, avec une immunité aux maladies en prime. Vivre 10 ans avec le corps de tes vingt ans, à ton âge et dans ta condition, cela n'a pas de prix, n'est-ce pas ? »*

Le Cavalier devrait en toute logique entamer une négociation qui n'aboutira à rien de mieux que 15 ans au lieu de 10 si le RP est bon, mais le démon ne se laisse ni berné ni entraîné à vendre plus. Il ne garantira aucune immunité aux accidents ou blessures, ce que fera Jack de son corps le regarde.

Si le Cavalier demande son nom au démon, celui-ci répond « AZAZEL ».

Le démon entend TOUS les Cavaliers, même ceux qui ne sont pas en selle dès lors qu'ils (se) parlent (entre eux). Il n'hésitera donc pas à leur répondre,

ce qui devrait provoquer quelque interrogation...

Dès que Jack accepte le marché, il ressent une profonde et intense douleur, un froid glacial l'envahit, et il se sent projeté hors de son corps, comme de marcher les pieds à côté de ses chaussures. La perte de l'âme provoque 2x Séquelles pour tous les Cavaliers. MAIS sa colonne régénère et il retrouve le contrôle et les sensations du bas de son corps.

Et Jenny incante. La barrière s'illumine aux abords du carrefour, et le démon réagit instantanément : surprise et colère mêlée, il se tourne vers elle, vocifère et menace.

Tour 1 : le démon reprend sa vraie forme, ses habits se dissipent tel un voile de brume, ses hanches se dilatent, ses membres inférieurs se subdivisent en craquement sinistres tandis que les os se fendent et se ressoudent, que les chairs se déchirent et se coagulent pour devenir un abdomen et des pattes d'une énorme araignée (4m d'envergure au sol), ses bras deviennent de longues lames d'os acérées, son visage se fend en deux et révèle une mâchoire verticale qui court du menton au sommet du crâne. Il est niveau 14.

Tour 2 : si Jack ne l'a pas attaqué au tour précédent, il court vers elle pour

la faire taire et annuler la barrière, sinon il prend un tour à combattre Jack, mais pas plus, puis fonce vers Jenny au tour suivant quoi qu'il arrive.

Tour 3 (ou 4) : il attaque Jenny et la saisit dans ses lames pour l'entraîner sous terre, en promettant à Jack de revenir s'occuper de lui. Jenny est encore vivante lorsqu'elle disparaît avec le démon.

Lorsque Jenny est emportée en enfer, tous les Cavaliers subissent 2x Séquelles, car elle était la dernière personne qui se souciait encore de Jack, +1 pour celui qui en était le plus proche.

Il ne faut qu'un tour à Jack pour déterrer et récupérer son phylactère (il a creusé encore en fauteuil, donc peu profondément). Si jamais il s'entête à attaquer ou poursuivre le démon, et ne le déterre pas de suite, Jenny lui lance au moment d'être entraînée sous terre : son dernier acte de dévotion envers lui tandis qu'elle part en enfer : +1 Séquelle pour le Cavalier qui tient à elle.

Si Jack attaque et blesse le démon, il faut bien faire comprendre aux joueurs que ce dernier n'est pas immortel. Si Jack ne l'attaque pas, Jenny se défend et le blesse avant d'être emportée (1d3 blessure).

Jack, en possession de son phylactère, s'enfuit à bord du véhicule qui les amené ici, lui et Jenny.

Quel est ce véhicule ?

Dès lors, les seules Séquelles subies par les Cavaliers seront :

- * Tuer (2x) avec une satisfaction exagérée ou un détail sordide (+1).
- * Douleur : 1x lors du basculement en Blessé, 2x au basculement en Mutilé.
- * Celles de la prise des rênes.

SCENE.2

Les Cavaliers sont donc tous maintenant en phase 2.

Jack s'assoit derrière le volant, démarre en trombe et quitte ces lieux maudits. Il roule droit devant, direction la station-service abandonnée qui se trouve sur une autre croisement, celui de plusieurs « lignes de Ley » : le réseau de lignes de forces telluriques qui quadrille la terre, les croisements de ces lignes sont des lieux de grande énergie mystique. C'est le moment pour les joueurs d'échanger sur leur situation. Je fais remarquer que Jenny n'avait aucune chance, et ne devait pas l'ignorer. Pas pour rien qu'elle a

montré la station et le glyphe à Jack, non ? S'est-elle sacrifiée pour lui ?

Jack rejoint la route 66, déserte, et roule plusieurs minutes. Le rétroviseur intérieur est réglé pour Jenny, et il se voit dedans. Son reflet lui sourit, et lui parle.

« Jack, mon grand, je crois que les choses t'échappent. Laisse-moi juste résumer le bordel dans lequel tu t'es foutu. Tu viens de perdre la dernière personne qui tenait à toi et qui comptait encore pour toi. Tu as un démon au cul qui va te réduire en bouillie si tu continues à faire le con. Non, je peux pas te laisser faire ça. Moi normalement, je ne suis que ton reflet, tu vois, je ne suis pas censé te dire quoi faire, mais là on va droit dans le mur, mec. Tu crois, quoi ? Ce putain de rituel va annuler le marché et on va se retrouver à ramper au sol comme une limace ! C'est ça que tu veux ? ET ON A FAIT TOUT ÇA POUR QUOI ALORS ? Allez, arrête les frais, fais demi-tour, profite de ce que tu as obtenu, donne lui ton phylactère et allons nous bourrer la gueule et baiser des putes pour fêter ça ! Une nouvelle jeunesse, bordel, tu vas pas gâcher ça ? »

C'est bien sûr Azazel qui s'adresse à Jack, rencardé par l'interrogatoire de Jenny. A l'issue de ce petit discours, le Cavalier en selle doit réussir un jet d'Esprit pour résister au sort de

Charme déployé par le démon. En cas d'échec, il est convaincu, et le restera jusqu'à l'arrivée à la station : il fait donc immédiatement demi-tour...

Si le Cavalier en selle réussit son jet ou qu'un autre prend les rênes, le reflet-jack secouera la tête et tournera brusquement le volant pour provoquer une embardée et un accident. Le Cavalier doit réussir un jet de pilotage pour empêcher le véhicule de faire plusieurs tonneaux (1d3 Blessures). Le véhicule accidenté est hors d'usage, mais la station n'est plus très loin, même à pieds.

Azazel ne peut ici agir qu'à travers le reflet de Jack, il suffit de briser le rétroviseur pour s'en débarrasser, mais il n'est pas possible de le faire en même temps qu'un jet de conduite.

SCENE.3

Jack atteint la station-service abandonnée depuis plusieurs années. Un petit bâtiment carré, la boutique au rez-de-chaussée, un appartement à l'étage. Derrière, un appentis en tôle ondulé fait office de garage. Quelques épaves et carcasses de voitures, des bidons, des tas de pneus. Deux pompes, « diesel » et « regular ».

Dans le garage, une voiture sur des briques, une chèvre suspend son moteur, un établi avec peut-être encore quelques outils rouillés.

Dans la boutique, des rayonnages renversés, des frigos à sodas cassés, partout des cannettes et des emballages divers jonchent le sol. Des tags sur les murs, des fenêtres brisées, des morceaux de verre. Le cadavre d'un chien depuis longtemps oublié par les mouches. Une vague odeur de merde et d'urine. Au fond, des chiottes souillées, la porte défoncée, un miroir morcelé, une petite lucarne (il n'est pas possible de passer à travers).

Dans l'appartement vide, la moquette brûlée ou arrachée, le papier-peint déchiré ou mangé par les moisissures, des sacs poubelles pleins, des cartons de pizzas, des bouteilles de bières.

Au loin, plusieurs moteurs de Harley rugissent et se rapprochent.

Jack sait qu'il faut tracer le glyphe que Jenny lui a montré avec son sang, puis briser le phylactère dedans. Tracer le glyphe prend un tour si Jack saigne suffisamment, Corps 9 ou moins, sinon il lui faut se blesser, ce qui prend un tour supplémentaire pour s'infliger des dommages fixes sans besoin d'un jet. Détruire le phylactère prend un

autre tour s'il dispose d'un outil ou d'une arme pertinente. Hors du glyphe le phylactère est indestructible.

Un jet de Chance permet de trouver un ustensile encore intact, ou un peu d'essence dans un jerrican.

Sauf que Jack n'a pas le temps de conduire le rituel avant que Jenny ne revienne en scène. Un biker se tient en embuscade dans la boutique, sa moto garée dans le garage, il est armé d'un fusil à pompe, canon et crosse sciés. Un Cavalier qui entre sans précaution subit une attaque par surprise. Au tour suivant, le biker cesse d'attaquer pour parler, il veut lui faire abandonner son plan stupide et qu'il donne son phylactère au boss. Il lui dira d'arrêter de faire le con et ne fera à nouveau feu que si Jack l'attaque.

Les bikers de cette scène sont des humains qui ont vendu leur âme à Azazel. Ils ont l'ordre de ne pas tuer Jack et n'infligent que des dommages fixés à 2 Blessures.

Qu'il le tue ou le laisse parler, Jack n'a pas le temps de procéder au rituel de réintégration de son âme car 2x autres bikers débarquent, encadrant une Jenny crinière au vent et aux yeux entièrement jaunes.

Jenny-possessionnée essaie immédiatement de séduire Jack pour lui faire entendre raison et donner son phy-

lactère à Azazel. Elle lui avoue que l'enfer n'est pas si terrible, qu'elle y est à sa place et va jusqu'à lui promettre des faveurs sexuelles. Elle conclue son discours d'un sort de Charme si cela est pertinent et si le reflet n'en a pas eu le temps en scène.², afin que le Cavalier en selle lui donne le phylactère : les autres Cavaliers ne disposent alors que d'une fraction de seconde rôliste pour se décider à l'en empêcher, sinon c'est un aller simple pour le « Générique ».

En vérité, Jenny est possessionnée par Lilith, curieuse de savoir si Azazel peut gérer la situation et récupérer l'âme qu'il a acheté. Elle n'attaque jamais Jack et assiste en retrait à son combat contre Azazel s'il se produit. Exorciser Jenny chasse Lilith de son corps, qui part en riant et en reconnaissant l'acharnement dont Jack fait preuve, mais en tuant Jenny, dont l'âme rejoint alors le paradis. Aucune Séquelle pour les Cavaliers qui savent qu'elle est maintenant libérée.

L'exorcisme est ici expéditif, il suffit que le Cavalier se fende d'un RP un tant soit peu convaincant.

Les bikers tentent de blesser Jack en lui intimant l'ordre de donner son putain de phylactère, bordel ! L'un à une crosse de hockey, l'autre un magnum .44 : à la fois incapables de se contrôler et très inquiets d'échouer

dans la mission confiée par leur boss, les bikers enchainent maintenant les attaques sans répit. Si cela se produit : une attaque réussie sur leur moto la fait exploser en flammes bleues et glaciales : le biker à qui elle appartient se consume alors immédiatement en hurlant.

Avant que Jack ne soit tué ou ne terrasse le dernier biker, Azazel débarque et envoie son petit personnel dans le décor, furieux qu'il puisse tuer Jack encore en possession de son âme, ce qui de fait l'enverrait au Paradis.

Azazel tente une dernière fois de négocier, proposant à un Cavalier de le débarrasser des autres en échanges du phylactère. Si Jack s'exécute, le démon prononce une phrase qui annihile tous les autres Cavaliers, n'épargnant que celui alors en selle. Générique.

Azazel n'attaque Jack pour le tuer qu'une fois son âme réintégrée, car personne ne peut lui prendre son phylactère de force : lui seul peut librement le donner !

Ainsi, dès que la pression des bikers disparaît, Jack peut alors conduire le rituel de réintégration. Il récupère son âme, cela ne détruit pas les Cavaliers, cela n'annule pas la réparation de sa colonne, mais annule son immunité

aux maladies et il ressent alors de nouveau son âge. Et Azazel lui saute dessus...

GENERIQUE(S)

Se suicider propulse Jack en enfer.

Donner le phylactère à Azazel valide le pacte. Jack vivra, ignorant la maladie, jusqu'au jour de sa fin où il entendra les cerbères hurler dans la nuit, il ne pourra pas leur échapper...

Donner le phylactère à Lilith peut se faire en échange de la libération de l'âme de Jenny, de la suppression des autres Cavaliers ou de la punition d'Azazel. Dans tous les cas, Lilith rit puis réalise le souhait. Jack profitera alors des termes de son pacte, avant que les cerbères ne viennent un jour l'emporter...

Terrasser Azazel permet de conduire le rituel, ou de renégocier avec Lilith...

RETOUR D'XP

Crashtest

Lors du crashtest, j'ai présenté la partie en dévoilant d'entrée de jeu le résultat imposé de la première scène, puis ai jugé après coup que cela désengageait trop les joueurs de Jenny, qui est censée être la dernière amie de Jack. Cette présentation a donc disparue lors du playtest suivant.

Les joueurs choisissent Nicolas Cage dans le film Ghost Rider comme visage pour Jack. Les Cavaliers, dénommés Echos à ce stade d'écriture, sont « l'ado-Rebelle de Jack » (In Extremis), « le Fantôme de Jack » (Mélancolique et Drogué : alcoolique), « la Colère de Jack » (Irritable et Fort), « le Leader » (Arrogant et Chef). Le véhicule est une ambulance volée par Jenny pour faire sortir Jack de l'hôpital. Le phylactère est un Colt 1911, une arme qui a tué son père violent et abusif. Mais était-ce vraiment sa mère qui a tiré ?

Au cours de la créa, la joueuse du Fantôme ne souhaite pas d'Avantage et choisit finalement un Désavantage qui lui semble bien mieux cadrer avec son statut : je valide, et cela renforcera effectivement le jeu.

Au climax le groupe se déchire, le Fantôme veut mourir, l'Ado veut conduire le rituel, la Colère négocie avec le démon pour se débarrasser des autres, mais c'est finalement le Leader qui en bénéficie en prenant les rênes au dernier moment.

Playtest

Lors du playtest suivant, le groupe choisit John Locke, de la série Lost, pour incarner Jack.

La 50aine, pilote d'avion. Une longue suite de revers et d'échecs l'ont conduit à devenir passeur de drogue pour les narcos. Dans leur villa d'Amérique du sud, il a découvert qu'ils invoquaient des démons. Il délivre alors Jenny, une sorcière tombée dans l'enfer de la drogue, et contrainte de participer aux rituels. Ensemble ils fuient dans son avion, mais se font abattre à la 12,7. Jenny s'en sort miraculeusement indemne, mais John se réveille infirme, la colonne, la conscience et la vie irrémédiablement brisée.

Les Cavaliers sont :

Le Mauvais Caractère de Jack (Irritable et Tir) - mais le joueur ne me dit pas qu'il est venu armé au deal, je lui demande donc un jet de Chance lorsqu'il déclare dégainer en scène

d'exposition, il rate. Un autre Cavalier tentera un nouveau jet en scène.², en ouvrant la boîte à gant du pick-up de Jenny, nouvel échec.

Le Désespoir de Jack (Mélancolique et Exorciste) - erreur de cadrage lors de la créa, je n'ai pas demandé au joueur d'expliquer pourquoi il est un exorciste.

L'Espoir de Jack (Affectueux et Vétéran) - le Cavalier le plus proche de Jenny, que les horreurs de la guerre ont le plus affecté et en fait le seul qui ressent un vrai sentiment pour elle.

Le Régulateur (Cynique et Chef) - au départ « La Soupape » (Distant), celui qui tempère les autres et prend le contrôle si les choses dérapent, mais le joueur change au cours de la scène d'exposition car son RP le place en profond cynique.

Le phylactère est un jeu de plaques militaires qui ne le quitte plus depuis la guerre d'Afghanistan.

Mon mauvais cadrage des Personnalités produit un déséquilibre délétère : l'Affectueux fait difficilement face au couple Cynique + Mélancolique, et l'Irritable reste en retrait. Persuadé que le démon est intouchable (la faute à ma gestion de la scène d'exposition), groupe opte finalement pour le suicide, après avoir exorcisé Jenny.

BACKFORWARD

Dans la mythologie inuite, plusieurs âmes peuvent composer un être : celle du Souffle, celle de l'Ombre, etc. La légende de Sedna relate le calvaire d'une jeune femme mariée à un chien, puis sacrifiée par son père à l'océan en lui tranchant les mains, et qui devient la reine des mers.

« Inari » est la déesse japonaise du riz et des prostituées, dont la forme de prédilection est une renarde. Inari est à la fois une ville et un lac de Laponie finlandaise.

Dans le folklore danois, le « Helhestr » est un cheval à trois pattes, enterré vivant sous les cimetières pour guider l'âme des morts vers l'au-delà.

Ce scénario est un film de vengeance, avec retour temporel, amnésie et désert blanc pour 3-4 joueurs.

INSPI : Artic Circle (série tv 2018), Life is strange (jeu vidéo 2015), I Spit On Your Grave et tous les films de vengeance.

ON

Ambiance Grand Nord, quelque part en Laponie Finlandaise, près de la ville d'Inari. Sedna est une jeune femme au passé trouble. Dans les deux sens.

PLAY

1. Rêve

Tu marches dans le Grand Blanc, sous la nuit étoilée. À perte de vue s'étend la plaine blanche immaculée, qui brille de mille scintillements. Une ombre devant toi, gigantesque, mais pas menaçante. Un renne aux yeux d'océan. Plantés au sommet de ses bois, de chaque côté, une main tranchée. « *Approche Sedna, ne me crains pas. Ta mère nous a vénéré. Elle a sacrifié sa vie pour te la donner trois fois. Va, maintenant. Rejoins le monde des vivants. Il te reste encore des vie à mener* »

2. Eveil

Tu flottes, engourdie. Tu ouvres les yeux et la bouche en grand, et l'eau glacée t'envahit. Tout est noir autour de toi, et froid, tellement froid. Tu te

noies. Une faible clarté au-dessus, loin trop loin. Tu tends le bras. Ta main caresse la glace. Une ombre. Quelque chose marche au-dessus de toi. Une lézarde devient fissure. La glace craque et se morcelle. Tu vois la nuit. Et deux yeux jaunes. Une mâchoire plonge dans l'eau et te happe le bras. Tu bats des jambes, tu t'agrippes. Et parvient enfin à te hisser hors des eaux gelées du lac. Un renard polaire. Il lui manque un bout de patte arrière, déchirée par un piège à loup. Mais la blessure a depuis longtemps séchée. Le lac couvert de glace d'un côté, le Grand Blanc tout autour, encore. Mais il ne s'agit plus d'un rêve. Tu es frigorifiée. Tes vêtements trop légers sont déchirés et trempés. Du sang. Pas le tien puisque tu n'es pas blessée. Le renard te lèche le visage, son haleine est douce, sa langue râpeuse, comme pour t'inciter à bouger, ne pas rester inerte, ou le froid te tuera.

3. Marche

Tu es Sedna, une jeune femme au passé trouble. Une sang-mêlée, fille unique d'un père russe et d'une mère inuite. Elle est morte en couche. Il ne te reste d'elle qu'une paire de boucles d'oreilles, deux dents de phoque gravées au motif d'une main montées en bijoux. Ton père est un homme perdu, rongé par la boisson et le jeu, il

fut un mauvais père et sûrement un mauvais mari. De ton enfance tu ne conserves que des souvenirs malheureux que tu ne revisites jamais. Avant, tes âmes étaient au diapason et ne s'exprimaient que d'une seule voix, la tienne. Mais quelque chose est arrivé. Tes âmes parlent maintenant un chœur discordant, tes souvenirs sont éparpillés tel un puzzle absurde. Qui es-tu aujourd'hui ? Que t'est-il arrivé ? Ta mémoire récente est pleine d'images et de sons sans concordances : un bus, des filles qui rient, des hommes sans visages, l'odeur de la sueur, de l'alcool, la fumée des cigarettes. Tu te palpes, à la recherche d'un indice, des papiers d'identité peut-être, n'importe quoi. Mais il n'y a rien. Juste une robe qui fut échancrée, mais n'est plus que lambeaux. Et une paire de boucles d'oreilles. Elles te semblent différentes, la gauche est maintenant froide comme la glace, la droite irradie toujours d'une douce chaleur.

PAUSE

Chacun de vous est une des âmes de Sedna, un écho de sa voix. Choisissez parmi l'Ombre, l'Eclat, le Souffle et le Silence (idem à 3 joueurs).

Eclat

(Vanité) Débauchée (4)

Irrésistible

Silence

(Défiance) Insensible (9)

Lascar

Ombre

(Déchéance) Passive (19)

Vétéran (1x Préquelle)

Cela n'est pas indiqué au joueur, mais au cours de ses quelques années de prostitution, Sedna a appris à bien maîtriser sa colère.

Souffle

(Fureur) Sauvage (7)

Bagarreuse

Sedna

Artefact + Amnésique

Chien + Ennemi Mortel

Sedna a deux couples de Traits, mais seuls Chien et Amnésique sont connus des joueurs.

CHIEN correspond au renard à trois pattes. Il sera joué par tous les joueurs à tour de rôle, sans pouvoir le cumuler avec les rôles de Sedna. Il est niveau 9 et ses crocs sont des armes naturelles qui n'infligent que des dommages fixes. Il est Dévoué à Sedna, c'est la seule obligation dans son interprétation.

L'ARTEFACT est la paire de boucles d'oreilles. Il n'est jamais révélé aux joueurs. Si Sedna meurt au cours de la partie, il provoque un « retour en avant » de son corps, qui remonte le temps tout en restant à sa place dans son environnement, et sans que pour tous les autres protagonistes de l'histoire les événements ne soient altérés. En somme, tout le monde vit l'histoire en continu, sans disruption, et seul le corps de Sedna remonte jusqu'au moment qui précède la première Blessure reçue. Cela ne la déplace pas, elle reste où elle est. Ce retour temporel efface toutes ses Blessures, mais aussi de sa mémoire tous les événements vécus depuis (Amnésie). Au début du scénario, Sedna est déjà morte une première fois, et cela a morcelé sa conscience en multiples personnalités. Il lui reste donc un dernier usage, qui lui infligera 3x Séquelles au moment de vivre sa mort et la résurrection qui suit. Les Cavaliers ne peuvent pas activer l'Artefact de leur propre chef.

Sergueï « le collecteur »

Second couteau de la mafia russe, il est chargé de faire le tour des bus à putes de Laponie finlandaise pour récolter les recettes et renouveler les marchandises. Assassin, violeur, proxénète, Sergueï est un homme violent et dénué d'imagination. Il est incapable de bander s'il ne maltraite pas ses partenaires.

Il a tué Sedna lors d'un accès de colère, en lui fracassant le crâne lors d'une altercation où elle s'est interposée pour l'empêcher de battre à mort une autre pute du bus qui essayait misérablement de le faire bander. Il a ensuite ordonné à Sven, qui était le chauffeur « de garde », de jeter son corps dans le lac Inari. En voyant Sedna il ne cherchera pas longtemps à comprendre, il n'a pas besoin d'explication pour la tuer encore. Il veut juste qu'elle reste morte, bordel. Si elle lui parle, il répondra néanmoins, se faisant un plaisir de lui révéler que c'est son propre père qui l'a vendu à la mafia pour conserver ses mains et effacer son ardoise.

Niveau 12. Armé d'un rasoir de barbier qu'il manie avec précision, aisance et sadisme. Il est l'Ennemi Mortel, à la différence ici qu'il ne va pas à Sedna, c'est elle qui vient à lui.

Sven/Erik/Lars

Trois frères finlandais alcooliques, stupides et brutaux, au vocabulaire limité. Ils servent de larbins à la mafia russe pour conduire et assurer la sécurité du « bus des putes » de la province d'Inari. Seul Sven est marié, à leur cousine Annika.

Visages prognathes, longs cheveux hirsutes, barbes fournies, ils sont vêtus d'épais vêtements, d'un anorak doublé de fourrure, portent un casque dans la scène du barrage, sont armés de fusils et de couteau de chasse.

Lorsque Sven découvre que Sedna est vivante, il devient blême ou blanc comme un linge, tremble légèrement, a un mouvement de recul, bredouille des jurons, et perd son premier tour lors d'un combat. A moins qu'Annika ne soit là, il prend une arme en main et tente de la tuer encore. Elle était morte, bordel, son corps était déjà froid quand il l'a jeté dans le lac.

En voyant Sedna, Erik et Lars, qui n'étaient pas présent lors de son meurtre, pensent simplement que Sven est un incapable et qu'elle est juste dur au mal. Mais personne n'est immortel, et ils vont faire le boulot correctement, sans hésitation.

Niveau 12 dans les scènes du hameau et du barrage. Niveau 10 dans celle du bus, car passablement éméché.

Annika

Cousine des trois frères et femme de Sven. De leur union sont nés deux fils attardés, de 6 et 9 ans : des plantes vertes enfermés dans leur mutisme.

D'un tempérament colérique, elle ne supporte plus les mensonges et les activités de son mari et de ses frères, dont elle ne sait pas grand-chose mais en soupçonne beaucoup. Sans savoir qui elle est, Annika identifie tout de suite Sedna comme une pute de bus. Elle éprouve envers elle un mélange de pitié mâtiné de dégoût, et de compassion devant sa triste situation. Elle enrage que son mari et ses frères soient mêlés à ça, et l'arrivée de Sedna est la goutte d'eau qui va faire déborder le vase. Elle tentera donc de lui venir en aide, à moins que cette dernière n'ait un comportement vraiment odieux.

Annika est niveau 12 au besoin.

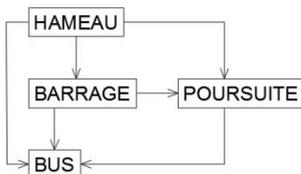
Domages

Hormis Renard, tout le monde inflige des dommages standards. Sedna risque de mourir à chaque affrontement, et c'est le but. Au terme de sa résurrection, les joueurs décochent tous les cercles de Corps, jusqu'à revenir à 12, et la seconde boucle d'oreille devient froide à son tour.

RECORD

Structure

Contrainte du retour temporel oblige, la structure de ce scénario est un peu plus complexe que celle de Dead End.



Hameau

Tu marches dans le Grand Blanc, une aurore boréale illumine doucement le ciel étoilé. Tu suis Renard, péniblement, tu trébuches dans la neige, tu ne sens plus tes pieds. Enfin, Renard s'arrête. Devant toi, un hameau de trois maisons. L'une semble habitée, de la lumière filtre des fenêtres du rez-de-chaussée et éclaire un pick-up et une motoneige garés devant. Un panache de fumée s'élève du conduit de cheminée.

La maison est occupée par Sven, Annika et leurs deux fils. Elle leur sert le petit-déjeuner, avant de les emmener à l'école, dans le pick-up. La motoneige est celle de Sven.

De manière non exhaustive, Sedna peut frapper à la porte, se faufiler par

une fenêtre de derrière (Lascar) ou voler le pick-up (faire de la motoneige sans vêtements est proprement suicidaire). Quoi qu'il en soit, il était plus que temps de se mettre à l'abri, car dès qu'elle se trouve « au chaud », Sedna endure 1x Blessure pour ses engelures.

Ecouter aux portes permet de capter une engueulade d'Annika sur Sven : « *Tu as encore passé la nuit avec tes putes, c'est ça ? Tu n'es qu'un porc, comme tes frères, tous des bons-à-rien* ».

Se cacher dans la maison permet de voler des vêtements chauds et épais. Annika emmène ses enfants à l'école, et laisse Sven seul...

Voler le pick-up ne se fait pas sans accroc : Sven sort avec son fusil en mains et tire une salve de plomb (un seul jet), qui blesse Sedna en cas de réussite, avant qu'elle ne puisse prendre la fuite à bord du véhicule.

Si Sedna frappe à la porte d'entrée, Annika lui ouvre, écarquille les yeux de la voir seule dans le froid dans cet état, la fait immédiatement entrer et assoir à table. Sven est blême, il reste immobile. Annika lui crie dessus d'aller chercher une couverture bon dieu, mais quel demeuré celui-là. Elle ne reconnaît évidemment pas Sedna, mais Sven si, et elle met quelques

secondes à percuter qu'il a un étrange comportement. Elle l'entraîne alors dans une autre pièce pour une engueulade en sourdine : « *Ne me dis pas que c'est une de tes putes ! Tu as vu ses vêtements ? Mais qu'est-ce que vous avez encore foutu avec tes maudits frères ? Vous n'êtes que des bons-à-rien ! Et ne me réponds pas, je vois bien la tête que tu fais, c'est clair que tu la connais ! Je vais l'emmener au foyer, et il vaudrait mieux pour toi que je ne te vois pas ici à mon retour* ».

Annika fournit des vêtements chauds à Sedna, puis à terme prend sa voiture, direction la ville, l'école et le foyer, sauf contre-ordre.

La fin de cette scène n'est pas prédéterminée, Annika et Sven réagissent aux déclarations, attitudes et actions de Sedna, qui pourraient entraîner des conséquences plus ou moins violentes. Il se peut qu'Annika emmène Sedna en ville, ou bien qu'excédée, elle la laisse plantée là avec Sven en partant avec ses seuls enfants. Auquel cas, il tente de la tuer.

Interrogé sous une sérieuse contrainte physique, Sven dit tout ce qu'il sait, il nie en bloc dans le cas contraire.

Hormis des vêtements et les armes de Sven, les seuls éléments notables de la maison sont un couteau de cuisine, une bouteille de vodka et une radio

CB, car il n'y a ni téléphone fixe ni portable.

Si Sedna quitte la maison ou le hameau en laissant Sven en vie, même mourant, il prévient ses frères par radio pour que ces derniers l'interceptent sur la route dans la scène du « barrage ». Dans le cas contraire et si elle n'a pas encore vécu sa dernière résurrection, au moment de partir elle entend deux motoneiges qui se rapprochent, et n'a que le temps de prendre la fuite à bord d'un véhicule (la motoneige de Sven semble plus probable). Elle est alors prise en chasse : voir scène de la « poursuite ». Mais elle peut également choisir de rentrer dans la maison ou de se cacher dans une voisine pour une embuscade.

Barrage

La route qui mène au bus où la ville est barrée par deux motoneiges, garées en travers. La route est déserte. Hormis le ciel étoilé et l'aurore boréale, les seules lumières que l'on perçoit au loin sont celles de la petite bourgade.

Si Sedna accompagne Annika, celle-ci pile brutalement, interrompant une éventuelle conversation. Le pick-up est un vieux modèle américain, double

cabine, banquette unique, boîte auto et sélecteur au volant.

Immédiatement, deux individus en parka, casqués et brandissant des fusils viennent se placer contre chaque porte avant. L'un s'adresse à Annika (*« ferme ta gueule et laisse tes mains sur le volant, y a pas école aujourd'hui, tu vas faire demi-tour et rentrer chez toi »*), l'autre à Sedna (*« sors de la bagnole sale pute, magne-toi le cul salope sinon je te bute devant les gamins ! »*). Annika restera tétanisée jusqu'à ce que Sedna soit hors de la voiture, elle fera alors marche arrière à fond pour rentrer chez elle.

Les deux agresseurs sont Erik et Lars, qui ont la ferme intention de tuer Sedna, puis de l'enterrer dans la neige.

Descendre du pick-up et tenter la fuite à pieds dans la neige, s'achève par un tir ajusté en pleine tête. Sedna meurt sur le coup. Erik et Lars sont des chasseurs aguerris et ne peuvent pas la rater.

Repousser Annika pour prendre le volant nécessite un premier jet de Corps, puis un premier jet de Pilotage pour faire marche arrière. Un second est ensuite nécessaire pour faire un demi-tour rapide. Un échec entraîne une embardée, un petit accident et l'immobilisation définitive du pick-up. Pas d'incendie. Erik et Lars ne tirent

sur Sedna qu'une seule fois lorsque le véhicule recule (un échec fait sauter la tête d'Annika, hurlements des enfants et 1x Séquelle pour Sedna), puis démarrent une motoneige lorsqu'il fait demi-tour, et y montent à deux pour le prendre en chasse.

Si Sedna est seule au volant du pick-up, elle a le choix entre piler, réussite auto, ou forcer le barrage, échec auto, le véhicule s'encastre dans une des motoneiges, petit accident et les deux engins sont désormais inutilisables. Pas d'incendie. Impossible de quitter la route, les congères sur les bas-côtés sont des murs pour une voiture.

Erik et Lars ne tirent pas si l'un d'eux est au contact de Sedna. Le canon étant trop long pour une utilisation rapprochée, ils ne peuvent tirer qu'à plusieurs pas de leur cible. Au contact, ils utilisent leur couteau de chasse. Deux pelles sont posées contre une des motoneiges. Cela vaut également pour un affrontement dans le hameau en scène précédente.

Poursuite

Dans tous les cas, Erik et Lars montent une seule motoneige : l'un pilote et l'autre tir. Cette scène tient en quelques secondes, le temps d'un jet de Pilotage de Sedna pour ne pas se planter (un gros accident en 2d6 dû à

la vitesse élevée) et d'un tir. Si le tir réussi et que la conduite échoue, Sedna mange toutes les Blessures provoquées.

Si malgré tout ça Sedna est toujours en vie et en mouvement, elle rejoint le parking où stationne le « bus », talonnée par ses poursuivants.

Bus

Quoi qu'il puisse se passer avant, Sedna rejoint forcément le bus des putes. Garé sur un parking au bord de la route, ses vitres latérales sont teintées au point de les rendre totalement opaques, mais on perçoit de la lumière qui filtre. Le moteur tourne au ralenti, certainement pour maintenir le chauffage. Garé à côté, un SUV de luxe. Si Sedna a déjà vécu sa dernière résurrection il y a également une motoneige.

Le bruit d'un moteur résonne dans la plaine enneigée et il est impossible de s'approcher sans que les occupants du bus ne l'entendent. A l'intérieur, aucun client mais Sergueï et les deux putes restantes. Et, si Sedna revit pour la dernière fois, Sven est là aussi.

Sergueï ne tarde pas à sortir pour venir au-devant du visiteur nocturne, car il croit qu'il s'agit d'un des frangins. Sven ne le rejoint qu'en cas d'es-

clandre ou de combat, et il faut alors considérer qu'il voit Sedna à nouveau vivante pour la première fois (choc).

Aucun entente ou négociation n'est possible, Sergueï est un Ennemi Mortel bien décidé à se débarrasser d'elle...

REWIND

En toute logique, Sedna devrait succomber avant d'atteindre le bus, mais cela n'est pas une obligation.

Lorsqu'elle meurt pour la seconde fois, elle s'effondre, fondu au noir. Les joueurs devraient se plaindre de cette façon cavalière d'achever un scénario sans rien n'y comprendre. Pas de panique, laissez-les geindre, puis amorcez-le réveil : Sedna ouvre les yeux, elle est allongée dans la neige, une aurore boréale danse dans le ciel étoilé, quelqu'un remue la neige non loin. Elle découvre un des frères en train de lui creuser une tombe de fortune. Lorsqu'il s'aperçoit qu'elle est encore en vie, il panique, reste tétanisé, implore son pardon, les dieux, etc. Bref, perd au moins deux tours en incompréhension, supplications, et autres jérémiades.

Lorsqu'elle meurt pour la seconde fois, sa mémoire s'efface partiellement : elle oublie tout ce qu'il s'est passé depuis le moment où Renard l'a conduite au hameau. Les joueurs n'ont alors pas besoin de faire abstraction de ce qu'ils savent, car ils jouent maintenant dans une réalité parallèle où Sedna a fait d'autres choix, bien qu'ils l'aient conduite à mourir au même endroit. Pour traduire cela, il suffit d'organiser le décor et les gens en présence en fonction d'un autre embranchement de l'histoire. Le plus simple étant d'inverser les choix pris par les joueurs.

Il peut être utile d'ajouter un élément de motivation ou de synthèse des informations recueillies, comme une photo de chasse froissée que Sedna tient en main au moment de son réveil, présentant les trois frères posant fièrement devant le cadavre d'un renne, sur laquelle une écriture féminine a ajouté « *Ils t'ont violé. Ils t'on tué. Ne crois pas leurs mensonges* ».

L'opposition finale devrait se limiter à deux antagonistes, Sergueï et un des frères (Sven), de manière à permettre à Sedna, aidée de Renard, de triompher. Nous sommes dans un film de vengeance.

Exemple

Exemple d'enchaînement inspiré du crashtest :

Sedna rejoint le hameau, elle frappe à la porte, est accueillie par Annika. Scène de RP qui se conclue par une Annika excédée mais qui ne veut pas la laisser avec Sven, et l'embarque donc avec ses gosses dans le pick-up. Elle pile devant les motoneiges, Sedna tente de lui prendre le volant, échoue, puis se rue hors du véhicule sur un des frangins. Annika en profite pour faire marche arrière et disparaître. Sedna, au prise avec les deux frangins, succombe finalement d'une balle en pleine tête. Elle se réveille seule dans le pick-up, affalée sur le volant. Il est encastré dans une des motoneiges, le corps d'un des frères écrasé entre les deux. Le second est en train de verser de l'essence sur les véhicules pour incendier tout ça. Il voit Sedna le regarder droit dans les yeux, il panique, elle en profite pour lui sauter dessus, et le tuer à coups de pelle. Elle poursuit ensuite sa route meurtrière direction le bus...

OFF

Renard ne sera jamais loin, même s'il ne monte pas en voiture ou n'est pas dans la maison, il intervient au pire avec une latence d'1x tour. Il s'en va en trottinant à la mort de Sergueï.

Lorsque Sedna meurt une troisième fois, elle s'effondre sans vie, c'est la fin du voyage. Générique.

Crashtesté à 5 joueurs pour tester les limites de Dark Horse : un peu trop frustrant pour une tablée proactive, 4 reste l'optimum. Ils ont joué une Téméraire (phase 2 permanente) / in extremis, un Débauché / porte-bonheur (Renard), un Distant / lascar, une Brutale / bagarreuse, un Désabusé (phase 2 permanente) / chien (à ce moment de l'écriture cet avantage n'était pas encore collectif). Les joueurs en phase 2 permanente ont bien apprécié l'expérience, cela permet d'alléger le « poids » de l'arc et le rend plus facile à interpréter pour les moins à l'aise.

Version 1.2.0

Écrit par Julien De Monte (deathambre@gmail.com)
<http://arkhive.free.fr/>

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

Site officiel : terresetranges.net



<p>affectueux 1. Possessif abusif</p> <p>charmeur 4. Débauché pervers</p> <p>discipliné 8. Autoritaire tyrannique</p>	<p>arrogant 2. Orgueilleux mégalomane</p> <p>égocentrique 11. Narcissique individualiste</p> <p>excentrique 12. Illuminé mystique</p>	<p>SOMBRE VANITÉ</p>	<p>brutal 3. Cruel sadique</p> <p>désinvolte 7. Sauvage bestial</p> <p>rebelle 22. Révolté asocial</p>	<p>impulsif 14. Téméraire suicidaire</p> <p>nerveux 18. Agité frénétique</p> <p>passionné 20. Acharné fanatique</p>	<p>SOMBRE FUREUR</p>
--	--	-----------------------------	---	--	-----------------------------

<p>cynique 6. Désabusé malfaisant</p> <p>irritable 15. Aigri haineux</p>	<p>mélancolique 16. Défaitiste dépressif</p> <p>fragile 13. Maladif morbide</p> <p>soumis (10) 19. Passif masochiste</p>	<p>SOMBRE DÉCHÉANCE</p>	<p>conformiste 5. Réactionnaire puritain</p> <p>distant 9. Insensible misanthrope</p> <p>rusé 23. Sournois diabolique</p>	<p>méthodique 17. Maniaque obsessionnel</p> <p>prudent 21. Méfiant paranoïaque</p> <p>inquiet 24. Anxieux angoissé</p>	<p>SOMBRE DÉFIANCE</p>
--	---	--------------------------------	--	---	-------------------------------

<p>Avantages</p> <p>Ambidextre Artefact Bagarreur Chef * Chien Dernier Souffle * Endurci Exorciste * Fort In Extremis Irrésistible</p>	<p>Désavantages</p> <p>Lascar Lucidité * Médium Miraculé * Objet Porte-Bonheur * Rêve Lucide Tir Vétéran * Vigilant *</p>	<p>SOMBRE</p>	<p>Avantages</p> <p>Ambidextre Artefact Bagarreur Chef * Chien Dernier Souffle * Endurci Exorciste * Fort In Extremis Irrésistible</p>	<p>Désavantages</p> <p>Lascar Lucidité * Médium Miraculé * Objet Porte-Bonheur * Rêve Lucide Tir Vétéran * Vigilant *</p>	<p>SOMBRE</p>
---	--	----------------------	---	--	----------------------

24	24	24	24	24	24
<p>1. Inquiet anxieux angoissé</p> <p>Je doute en permanence, de mes capacités ou de ce qu'il pourrait se passer, et j'interroge souvent les gens autour de moi, pour qu'ils me rassurent. Je n'aime pas rester seul et cherche la compagnie de ceux qui ont de l'assurance, car ils sauront gérer la situation et me protéger. Je suis pessimiste.</p>	<p>inquiet 2. Anxieux angoissé</p> <p>En permanence sur les nerfs, je surveille tout et tout le monde. Le danger est partout, il va se passer un truc, c'est sûr. Pour garder le contrôle, je multiplie les rituels compulsifs. Je suis maniaque à l'extrême. Je vérifie tout plusieurs fois. Les gens qui crient ou s'énervent me font perdre les pédales.</p>	<p>inquiet anxieux 3. Angoissé</p> <p>J'ai tout le temps peur. L'inconnu m'obsède. Je sais pertinemment que tout va mal finir. J'interprète chaque parole, chaque geste. La moindre petite contrariété prend des proportions monumentales. Je dois éradiquer la saleté, le désordre, le bruit.</p>			

SOMBRE

1. Equilibré 12 Indemne¹²

11

DARK 10 **HORSE**

9

2. Perturbé 8 Blessé¹²

8

7

6

5

3. Désaxé 4 Mutilé¹²

4

3 ⁴

2 ⁴

1 ⁴

Fou **Mort**

_____ Aspect

_____ Personnalité

_____ Avantage

SOMBRE

1. Equilibré 12 Indemne¹²

11

DARK 10 **HORSE**

9

2. Perturbé 8 Blessé¹²

8

7

6

5

3. Désaxé 4 Mutilé¹²

4

3 ⁴

2 ⁴

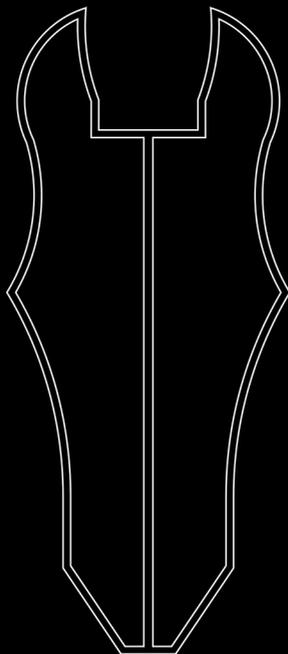
1 ⁴

Fou **Mort**

_____ Aspect

_____ Personnalité

_____ Avantage



DARKFAM

DARK IS CALLING YOU