



DESESPERADOS

DESESPERADOS

Western-Horror

Jouer des quickshots western-horror, dans l'Ouest crépusculaire d'un 19ème siècle uchronique, en Sombre Classic.

Pour utiliser ce supplément, il faut au préalable et à minima lire Sombre Light, en téléchargement libre sur le site de Terres Etranges.

Il est néanmoins conseillé de lire :

- * Sombre 1 (Personnalités et Traits),
- * Sombre 2 (article sur le briefing),
- * Sombre 3 (les Traits détaillés),
- * Sombre 4 (article sur la création collective du casting),
- * Sombre 5 (article sur les quickshots),
- * Sombre 7 (Story Deck).

Version 1.4.4

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

Le contexte général de *Desesperados* est un western crépusculaire et mystique, dans lequel un phénomène « climatique » global affecte toute la planète. L'alternance d'un jour-éclipse et d'une nuit-solaire se produit soit de manière récurrente une fois l'an, soit en permanence depuis quelques semaines, ou même plusieurs mois. Au meneur et/ou à sa table de choisir lors de la création collective.

Un scénario typique se déroule donc pendant une journée où le soleil est presque totalement masqué par une éclipse totale, qui dure de l'aube au crépuscule, et/ou pendant la nuit qui s'ensuit, où les ténèbres enveloppent complètement le monde, oblitérant absolument toute lumière naturelle.

Pendant le jour-éclipse, le soleil est réduit à un simple anneau de lumière et le monde est baigné d'une faible clarté fade, lissant toutes les couleurs en un panel de gris.

Pendant la nuit-solaire, le monde est plongé dans les ténèbres absolues, le soleil est comme éteint. Les ténèbres deviennent vivantes et prennent possession du monde. Elles sont telle une colossale masse de cheveux noirs qui ondoie, s'emmêle et se démêle continuellement autour des zones éclai-

rées. Il est impossible de voir sans une source de feu terrestre (feu de camp, lanterne, etc.). C'est l'obscurité totale comme dans une grotte, et ni la lune ni les étoiles ne sont visibles dans le ciel.

S'il s'agit d'un phénomène qui ne se produit qu'un fois l'an, il n'affecte pas la stabilité du monde, qui ne diffère alors quasiment pas du cadre d'un film de western classique.

Si le phénomène est permanent, le monde s'inquiète et les sociétés vacillent. L'anxiété est palpable, personne n'a d'explication, tout le monde en a une. Le sentiment religieux s'exacerbe, les chrétiens tendent au bigotisme et au fanatisme, persuadés que Dieu punit les Hommes pour leurs pêchés, et que seules la rigueur et la ferveur les sauveront. Parallèlement, une idée virale émerge et se répand parmi les populations : Lucifer, l'Ange de Lumière devenu Prince des Ténèbres est le Vrai Dieu, il se manifeste et montre sa puissance au monde entier. Les sectes de Lucifériens et de Satanistes prennent corps, et en secret recrutent bientôt parmi toutes les classes de la société sur une base simple : si les hommes éprouvent les plaisirs de la chair, pourquoi devraient-ils en être privés ? Plus prosaïquement, le déclin du soleil nuit aux cultures qui périclitent. Les récoltes sont de plus en

plus faibles, les réserves s'épuisent, le bétail dépérit, la disette s'installe et la famine guette. Certains deviennent cannibales. Si le phénomène est récent, les altérations sont encore faibles, mais s'il perdure depuis plusieurs mois, l'instabilité est manifeste. Le monde vit alors ses derniers instants avant le chaos.

La Nuit Solaire

Pendant la nuit-solaire, les spectres des morts marchent dans les ténèbres, avides de s'emparer des corps des vivants. Invisibles, ils n'en sont pas moins tangibles, et leur contact est un toucher glacial qui fait froid dans le dos. Ils murmurent des insanités aux oreilles des pauvres gens égarés dans la nuit, et tentent de s'insinuer en eux.

Lorsque vient la nuit-solaire, tout le monde se barricade dans les maisons, les demeures, les bâtiments. Et des lumières sont maintenues allumées jusqu'à l'aube pour chasser les ténèbres rampantes. On reste sourd aux suppliques, aux menaces, et on n'ouvre les portes sous aucun prétexte.

Toute personne totalement enveloppée par les ténèbres doit réussir un jet de Volonté (Esprit) sous peine d'être possédée par le spectre d'un mort, qui utilisera ce corps d'emprunt pour satisfaire ses désirs de plaisirs ou de

vengeances. Les morts veulent vivre à nouveau, pour ressentir encore une fois les sensations de la vie, à travers des actes extrêmes, ou bien se venger de ceux qui les ont tué ou leur ont fait du tort. L'individu possédé perd le contrôle de ses actes, mais pas toujours de la parole. Ses yeux deviennent deux globes entièrement noirs, sans iris ni pupilles. Un corps possédé reste mortel et la possession s'achève normalement à l'aube. Néanmoins, le Trait *Possédé* peut traduire une possession périodique, qui se manifestera de préférence la nuit...

Des Indiens

Pour les nations indiennes, le Grand Oiseau Nuit couvre le ciel, il annonce de grands bouleversements et des temps nouveaux. Le moment est venu de s'unir contre les Blancs et de reprendre la terre de leurs ancêtres. Parmi les peuples indiens, certains recherchent l'entente pour marcher sur les villes des Blancs.

Les chamans connaissent des danses capables de tenir les ténèbres et les spectres à l'orée des campements, afin qu'ils ne troublent pas le sommeil de la tribu.

Des Marshals

Le United States Marshals Service (USMS) est une agence de police du gouvernement fédéral des États-Unis dépendant du département de la Justice. Créée le 24 septembre 1789, elle est l'une des plus anciennes agences fédérales des États-Unis et constitue le bras armé de la justice fédérale. Elle a autorité sur tout le territoire américain.

Les missions d'un marshal sont de sécuriser les pistes et les voies de chemin de fer contre les bandits, protéger les tribunaux fédéraux et les témoins, convoier les prisonniers vers le lieu de leur jugement ou d'emprisonnement, traquer et arrêter les fugitifs, gérer les actifs saisis provenant d'activité illégales. Les marshals s'occupent également des Lucifériens (interdits par décret), des cannibales et des affaires de spectres. Un Marshal peut assermenter n'importe qui dans le cadre d'une mission temporaire.

*Les morts sont venus réclamer la nuit
Ce moment du monde leur appartient
désormais, et nous, les vivants, devons
y survivre du crépuscule jusqu'à l'aube.*

*Si nous succombons entre les deux,
nous y serons prisonniers et esclaves
jusqu'au jour du jugement.*

- Révérend Felton

Ride On

Les règles de Sombre Classic sont ici amendées de quelques ajustements spécifiques.

Adrénaline

L'adrénaline est matérialisée par un jeu traditionnel de 52 cartes (exempt des jokers). Chaque adrénaline débloquée permet de recevoir une carte piochée au hasard. Lorsqu'un joueur déclare utiliser une adrénaline, il dévoile une de ses cartes et en résout l'effet. Cette carte est ensuite défaussée.

* Jouer une carte de valeur numérique (Deux à Dix) fixe le résultat du d20 à celle-ci. Seul le d6 est lancé.

* Jouer une Tête (Valet, Dame, Roi) fixe le résultat du d20 à 12. Seul le d6 est lancé.

* Jouer un As fixe le résultat du jet d20/d6 en 12/6, pan ! t'es mort.

Tir

Immobile et à courte portée, soit dans une pièce jusqu'à 1 tour de distance, tout le monde sait se servir d'une arme à feu, même en stress extrême. Pour

tirer plus loin ou en courant, il faut bénéficier de l'avantage Tir.

Plusieurs tours sont nécessaires pour recharger un revolver « six coups ». Un premier pour ouvrir le barillet et le vider. Chaque tour suivant permet d'y insérer jusqu'à 2 balles (3 si l'on possède de l'avantage Tir). On tient le compte des balles dans le barillet avec 1d6.

Traits

Une précision pour les Traits qui le nécessitent :

* *Ambidextre* s'applique aussi pour les armes à feu.

* *Chien* : il peut aussi s'agir d'un cheval ou d'un oiseau.

* *Lasca* inclut de savoir tricher aux jeux de cartes intra diégétiques (donc pas au Black Jack du Pendu).

* *Médium* : « ...et ils me répondent ».

* *Objet* : une arme non horripilante est autorisée.

* *Panne* concerne même les plus simples, telle qu'une lanterne.

Duels

Une situation de « duel » se traduit par deux opposants immobiles qui se font face dans un espace dégagé et qui ont

conscience l'un de l'autre. Un duel traditionnel se résout comme une suite d'actions de combat standards, à la différence du premier jet de Corps qui produit forcément des dommages variables et détermine qui touche avant l'autre en cas de double réussite : le plus lent voit alors sa réussite annulée. Les jets suivants se résolvent BZB.

*Bang bang
He shot me down
Bang bang
I hit the ground
Bang bang
That awful sound
Bang bang
My baby shot me down
- Nancy Sinatra*

StraightShot

Plutôt que des scénarios pré-écrits, *Desesperados* vous invite à mener des quickshots, un concept de jeu développé par son auteur, Johan Scipion.

Cette manière de jouer ne demande aucune préparation au meneur, mais lui impose en revanche une grande attention lors de la phase de construction de la partie.

Lorsque tous les joueurs sont réunis à table, avertis d'incarner des victimes dans un film d'horreur, le meneur présente le cadre général de la partie, et conduit le brainstorming préalable, permettant d'établir les éléments indispensables au scénario : le concept du groupe, l'objectif commun à tous les personnages, les liens forts entre eux, les objectifs individuels (qui peuvent être conservés secret), le théâtre des événements et les antagonistes. Il explique l'arc narratif et ses différents aspects, précise l'enjeu de toutes les scènes.

L'arc narratif proposé articule la partie selon les scènes suivantes :

0. L'Évènement
1. La Réunion
2. Le Conflit
3. Le Répit

4. Le Grand Final

5. A la Table du Diable

L'Évènement

Un évènement important avec une conclusion tragique, impactant la vie de tous les personnages, vient de se dérouler. Il n'est pas joué, mais juste raconté par le meneur en préambule. Il justifie le rassemblement de tous les personnages au début de la partie. Il peut s'agir d'un évènement qui frappe tous les PJ tel un accident, ou d'une situation qu'ils ont provoqué et qui dégénère...

Chaque personnage y était obligatoirement présent, même s'il n'y a pas participé au premier plan.

La nature de cet évènement et ses conséquences sur le groupe sont déterminées par les joueurs lors de la création collective.

La Réunion

La partie débute par la réunion de tous les personnages en un même lieu, très peu de temps après l'évènement. Ils doivent décider des actions à mener pour atteindre l'objectif commun, motif du scénario. En cas d'échec, les répercussions seront graves pour chacun d'eux. Ils ne disposent que de peu

de temps pour s'organiser, quantité variable selon la situation.

La Réunion est l'occasion de traiter toute la dimension dramatique des personnages, d'exprimer les conflits, d'accuser, de dénoncer, de demander des comptes, bref, de faire du drama.

Pendant la Réunion, chaque joueur dispose d'une *Vcard*. Cette carte permet de dénoncer un autre personnage et de révéler à toute la table une conduite irresponsable, lâche, disproportionnée ou un grave manquement nuisible à tous, qui s'est produit lors de l'Évènement. Elle permet d'émettre une accusation fondée sur un témoignage direct à l'encontre d'un autre personnage, sans toutefois disposer de preuves matérielles. Ce dernier est, comme dans le théâtre d'improvisation, contraint d'accepter et d'intégrer comme véridique l'accusation ainsi formulée. Le joueur qui dénonce prendra donc soin de tempérer ses propos en fonction de l'objectif de la partie, soit qu'il s'agisse d'un *survival* coopératif ou d'un affrontement PvP. Le meneur se réserve le droit d'intervenir pour moduler, réorienter ou réduire la voilure des accusations.

Les autres personnages peuvent alors choisir de croire les accusations, parce que témoins d'une conduite étrange, ou bien de s'en tenir à une réserve prudente, au choix de chacun. Si

néanmoins un personnage choisit de prendre ouvertement la défense de l'accusé, le reste de la table doit alors obligatoirement considérer que le fait révélé par la *Vcard* est juste et vérifié, et que le personnage se posant en défenseur ment de manière éhontée.

Une *Vcard* qui n'est pas utilisée lors de la scène de la Réunion est perdue, mais l'utilisation de toutes les *Vcard* n'est pas recommandée. Charge aux joueurs de juger de l'intérêt de l'utilisation de leur carte.

La *Vcard* et ses effets doivent être expliqués pendant la phase de création collective.

Cette scène de la réunion peut se dérouler dans un autre endroit que la suite du scénario, et avec un certain décalage temporel, mais si l'enjeu de la partie est un PvP il faut dans ce cas la situer dans la même unité de lieu et de temps que la suite, pour permettre au meneur d'injecter de l'adversité au besoin.

Le Conflit

Scène du premier affrontement entre les personnages et les antagonistes ou entre les personnages eux-mêmes. Elle doit être délétère sans être mortelle pour l'ensemble du cast. Il s'agit de rappeler aux joueurs que

leurs personnages sont des victimes, sans toutefois être des figurants destinés à tomber aux premiers coups de canons. Les antagonistes sont de niveau 10 ou 12, ont un Corps de 6 et n'infligent que des dommages fixes. Cette scène doit impérativement se dérouler dans la même unité de lieu et de temps que les suivantes, soit au même endroit et dans une continuité directe.

Le Répit

Un instant de respiration avant le climax. Un moment permettant de mettre les points sur les « i » si cela était encore nécessaire, ou de rassembler ce qu'il reste du groupe. Une dernière phase de roleplay pour régler ses comptes ou passer l'éponge.

Il n'y a pas d'adversité armée ou en capacité de nuire ou de combattre immédiatement. Si un antagoniste est présent, il tente plutôt de dialoguer.

Le Grand Final

L'affrontement final contre le big boss, la scène de combat ultime contre l'adversaire connu ou présumé, accompagné de ses séides. Le meneur vise maintenant la FGZ. A l'issue de cette scène tombe le générique de fin du film. Les séides sont de niveau 10

ou 12, ont un Corps de 6 et infligent des dommages BZB, le boss est de niveau/Corps 14.

A la Table du Diable

Si le générique ou le stinger sont pauvres, une séquence additionnelle ouvre sur une curieuse assemblée : un homme assis à une table de jeu accueille tous les personnages : les survivants, les fous, et mêmes les morts. La pièce est plongée dans les ténèbres de sorte que l'on ne distingue ni les murs ni le plafond. Tout le monde est assis autour d'une table ronde au tapis vert. L'homme prend la parole. Il ne se présente pas mais tous comprennent qu'il s'agit du Diable. Il annonce que la partie va maintenant commencer. Il propose néanmoins aux survivants du scénario de quitter la Table avant le début du jeu. S'ils le font, ils doivent alors se taire jusqu'à l'issue de la scène, s'ils restent, ils participent à la partie de Black Jack du Pendu qui s'ensuit.

Puisque figée, cette scène ne figure pas dans la création collective, et le meneur ne la dévoile qu'au moment de la jouer.

Story Deck

Lors de la création collective, chacun peut piocher une carte de Story Deck dans une des catégories proposées. Cette carte est un support au background de son personnage, et peut aider le joueur à choisir son objectif individuel. Le meneur devrait limiter les tirages à une seule carte dans les catégories « drama 3 », « mélo » et « surnaturel ».

Cette carte peut être soit conservée secrète, sans aucun impact technique, ou bien révélée d'emblée à toute la table, ce qui implique alors que chaque personnage a connaissance de ce fait. Tout ce qui est induit par la carte est obligatoirement antérieur à l'Évènement et n'en découle pas.

Séquelles

Survivre dans l'Ouest sauvage impose souvent des sacrifices ou des actes regrettables. Selon l'historique de chaque personnage, et notamment de la manière dont il a du logiquement user de violence pour être aujourd'hui ici en vie, le meneur lui attribue de 1 à 3 Préquelles. Il est peu probable qu'un personnage commence la partie à 12 en Esprit.

Au cours du jeu, les actions violentes et les évènements pénibles devraient être sanctionnés par un dosage modéré des Séquelles infligées, adaptées à cette époque bien plus rude que la notre. Réduisez d'un cochage les Séquelles que vous imposeriez normalement à un personnage moderne.

*Survivre à tout prix.
Mourir en beauté.*

- Johan Scipion

BulletProof

Pour animer un quickshot dans ce setting, je procède jusqu'à présent de la manière suivante.

Si au moins l'un des joueurs ne connaît pas le système *Classic*, je détaille une fiche de personnage vierge pour en expliquer les rouages. Je commence par la jauge d'Esprit, les cochages liés aux Séquelles que j'attribue en fonction des actions ou des expériences vécues par les personnages, la lecture du niveau, les phases de Personnalité associées aux cartes que je présente succinctement. Je passe ensuite à la jauge de Corps, les cochages dues aux Blessures, la résolution des actions, et enfin l'adrénaline matérialisée ici par des cartes. J'achève par un exposé du combat, attaque ou fuite, simultanéité, armé ou pas armé, dommages fixes ou variables.

Brainstroming

Je commence par une présentation du setting : États-Unis d'Amérique à la grande époque du western, je cale souvent en 1880, puis décrit le phénomène jour-éclipse / nuit-solaire, et propose immédiatement au groupe de choisir sa récurrence, une fois l'an ou permanent depuis x mois / années. Ce

choix me permet alors de développer le cadre et de préciser l'ambiance : le niveau d'anxiété générale lié au phénomène et à l'état des ressources alimentaires (cultures et bétail), le renforcement du bigotisme et les actions « anti-pêchés » qu'il engendre (fermetures des saloons, prohibition, chasses aux sorcières et à la prostitution), l'importance des sectes Lucifériennes, de la criminalité liée aux pillages, et du cannibalisme.

J'explique mon arc narratif, sans mentionner la Table du Diable. Je survole le Conflit, le Répit et le Grand Final dont les titres parlent d'eux-mêmes. J'insiste en revanche sur l'Évènement et la Réunion, qui sont les deux piliers de la partie.

L'Évènement est le temps fort qui justifie toutes les scènes suivantes. Il propulse directement le groupe dans l'action et le drama. Un Évènement pauvre produira une partie pauvre. Il doit rester simple pour ne pas perdre les joueurs dans des pistes secondaires, et poser clairement les enjeux. Il justifie et fixe l'objectif commun, impératif et pressant.

La Réunion est la scène centrale qui permet le déploiement du RP, les interactions poussées entre les PJ. La première bouchée du gâteau que l'on a préparé puis attendu qu'il sorte du four. Si l'objectif commun est connu

car défini lors du brainstorm qui va suivre, les actions à mettre en œuvre pour l'atteindre ne seront décidés qu'en live dans cette scène.

Je présente ensuite la *Vcard*, outil non indispensable mais qui pimente le jeu.

J'invite enfin le groupe à brainstormer pour créer le concept qui les définit, ce qui les rassemble et l'objectif principal et commun qui motivera le déroulement de la partie. Ils doivent donc en parallèle se définir chacun, trouver au moins un lien fort vers un autre PJ, et un objectif personnel qui peut-être secret et même aller à l'encontre de l'objectif commun.

A chaque concept de personnage, je propose une ou deux Personnalités, jamais plus pour ne pas perdre de temps, et fais pareil pour les Traits. Si le groupe est expérimenté, je propose le Story Deck. J'impose enfin les Préquelles selon les historiques de chacun et les conséquences de l'Évènement. Je suis volontairement dirigiste pour garder le groupe dans le mouvement, éviter les errements et les doutes.

Roleplaying

Lorsque tous les ingrédients sont cuisinés, j'enchaîne sans temps mort. Je raconte les PJ, l'origine de leur association, le rapide déroulé qui a conduit

au tragique Evènement qui vient juste de se produire, et conclus par un état des lieux de leur situation actuelle.

La parole est maintenant leur, je pose le micro sur la table et les encourage d'un regard ou d'une question. Ils sont alors normalement avides de se lancer dans l'aventure de l'horreur et de la tragédie.

Reprise de volée

Le boulot du meneur consiste maintenant à maintenir le bazar sur les rails, ce qui devrait se faire sans trop de difficulté : les joueurs ont monté le théâtre de toute pièce, et veulent le voir brûler dans un bon gros feu de joie, pas qu'il finisse en pétard mouillé. Le job est donc avant tout d'être vigilant, de saisir les balles au vol et de s'appuyer sur le système.

Si le temps presse ou que je veux expédier la partie (fatigue, ébriété avancée, groupe relou), je fusionne Conflit et Répit en un seul plan-séquence, et déroge à ma règle d'une première adversité faible en faisant intervenir un antagoniste de niveau 10 infligeant des dommages standards.

Enter the Void

Ou le roleplaying des ténèbres. Fort à parier que votre groupe choisira un

dérèglement permanent. Jusqu'à présent personne n'a opté pour le petit phénomène qui se produit au solstice d'été. L'abîme attire ceux qui le regardent.

Le setting étant par essence fantastique, la partie devrait en toute logique se dérouler pendant la nuit-solaire. Et c'est là que vous pourrez déployer vos talents d'auteur compositeur interprète : les ténèbres doivent être traitées comme un antagoniste actif, ayant voix au chapitre, et leur contact doit marquer profondément les PJ. Pas pour rien que tout le monde se barricade.

J'utilise d'abord par exemple un compagnon perdu de vue pendant l'Evènement et qui revient tambouriner à la porte du bâtiment dans lequel les PJ sont barricadés. D'abord suppliant que « l'on ne le laisse pas seul dans la nuit par pitié il fait froid, il fait si noir », il repart en riant s'il on ne lui cède pas, en promettant qu'il ne sera pas loin...

Lorsqu'un PJ s'aventure au-dehors, ce qui devrait obligatoirement se produire tôt ou tard, j'explique qu'une lanterne n'éclaire son porteur que d'un côté, laissant l'autre couvert de ténèbres qui rampent et fourmillent telle une marée glaciale de scolopendres. Le PJ est en outre cerné de dizaines de voix qui rient, hurlent, chuchotent des

injures, des invitations salaces, des menaces et des moqueries, livrent des (contre-)vérités et résonnent en échos aux paroles du personnage, telle une troupe de hérauts l'annonçant à la ronde.

Une escapade dans la nuit inflige toujours des Séquelles, une ou deux selon la tournure de l'expérience et son impact sur le personnage.

Un PJ totalement enveloppé par les ténèbres au moment du climax peut être automatiquement possédé, sans recourir à un jet de Volonté. Dans ce cas, je le maintiens au secret à l'écart du reste du groupe quelques instants. Je lui attribue suffisamment de cochages pour le rendre Fou, et lui laisse reprendre le jeu en accompagnant son retour en scène d'une entrée théâtrale, auquel le joueur devrait se prêter volontiers.

Burn the night

Serait-ce dû à la rivalité de la nuit, glaciale et ténébreuse, au feu qui protège et qui guide, ou à la simple abondance des constructions en bois et des lanternes qui envoûte les joueurs telle une sinistre tentation, mais j'ai à ce jour systématiquement clôturé mes parties par un incendie...

Black Jack du Pendu

Le Black Jack du Pendu est un jeu de cartes exclusivement joué à la Table du Diable. Seuls ceux qui ont pu quitter la table en connaissent les règles, mais vous n'en trouverez pas un seul qui accepte de vous les enseigner.

Il se joue avec un jeu de 52 cartes, sans les jokers donc, et une poignée de d6.

Chacun des participants assis à la Table mise sa vie, son âme, sa folie, pour gagner une seconde chance et revenir d'entre les fous ou d'entre les morts. Ceux qui s'assoient de leur plein gré espèrent emporter une faveur diabolique.

La Monnaie des Enfers

Un personnage mort pendant le scénario, soit avant d'être invité à la Table du Pendu, dispose d'une somme d'argent égale à sa jauge d'Esprit actuelle.

Un personnage devenu fou dispose d'une somme d'argent égale à sa jauge de Corps actuelle.

Un personnage qui a survécu au scénario dispose d'une somme d'argent égale à l'addition de ses deux jauges actuelles.

Cette monnaie des Enfers est représentée par des d6. Chaque joueur recevant au cours du jeu autant de dés que nécessaires pour tenir le compte de sa banque.

Lorsqu'un joueur mise, perd ou gagne une manche, il manipule ses dés pour traduire les mouvements d'argent.

Un joueur qui perd toute sa banque est immédiatement exclu de la Table et disparaît dans les flammes.

Le Diable dispose de 18 points, soit 3d6. S'il perd toute sa banque, le jeu s'achève et les comptes sont faits.

Le Jugement

A l'issue de la partie, les comptes sont faits.

Un personnage mort ou devenu fou au cours du scénario doit atteindre au moins 13 points pour décocher complètement une jauge et décocher 1 premier cercle dans l'autre. Tous les points excédentaires sont autant de décochages dans la seconde jauge.

Ceux qui n'ont pas atteint leur objectif sont désormais prisonniers des Enfers, ceux qui l'ont atteint peuvent quitter la Table et reprendre le cours de leur vie.

Un personnage qui a survécu au scénario doit obtenir au moins autant de points que le Diable. S'il y parvient, il quitte librement la Table et le Diable lui accorde une faveur en prime : n'importe laquelle dans la limite des stocks disponibles (image non contractuelle). Le Diable se réservant le droit d'interpréter à sa guise la requête formulée, il le fera dans la mesure du possible et de la cohérence au détriment du demandeur. Le Diable n'accordera évidemment aucune faveur qui lui soit dommageable. Si le joueur ne parvient pas à égaler le score du Diable mais dispose d'au moins 13 points, il quitte librement la Table mais sera désormais *Damné*. S'il n'obtient pas au moins 13 points, il reste prisonniers des Enfers.

L'Ouverture

La partie se déroule en plusieurs manches. Au maximum autant que de participants, Diable inclus. Celui qui distribue les cartes, le Donneur, change à chaque manche, de manière à en tenir le compte.

Au début d'une manche, chaque joueur place un de ses d6 devant lui sur la face « 1 », il s'agit de son dé de Mise. Les cartes sont battues et la première est posée face visible au centre de la table, il s'agit du Pendu. Chaque jou-

eur reçoit ensuite une carte devant lui, face cachée. Il peut en prendre connaissance mais elle doit rester inconnue des autres joueurs. Il s'agit de sa Main.

Pour remporter une manche, il faut égaler ou s'approcher au plus près de « 21 », sans dépasser cette valeur, en additionnant le Pendu et sa Main. Dépasser « 21 » est toujours un échec.

Les cartes numériques, du Deux au Dix, valent simplement leur propre nombre. Les Têtes, Valet, Dame, Roi, valent « 10 » chacune. L'As vaut « 1 » ou « 11 », toujours à l'avantage du joueur.

L'Appel

Chaque joueur couvre son dé de Mise. S'il souhaite recevoir une seconde carte, il le place sur la face « 2 ». Lorsque tous ont fait leur choix, les dés sont découverts et les cartes appelées sont distribuées.

La seconde carte reçue rejoint la Main, et sa valeur s'additionne avec la première. Elle ne la remplace pas, les cartes sont toutes deux prises en compte pour l'addition avec le Pendu.

Les Mises

Chaque joueur couvre une nouvelle fois son dé de Mise et le place sur la face de son choix, sans le réduire. Lorsque tous ont fait leur choix, les dés sont découverts et les mises révélées.

Les joueurs ayant misé moins que la mise la plus élevée peuvent alors décider d'augmenter leur propre mise pour l'égaliser. Conserver une mise inférieure signifie perdre la manche.

Seules les Mains des joueurs qui présentent la meilleure mise sont dévoilées. Celui qui obtient « 21 » ou la valeur qui s'en approche le plus remporte la manche, et ajoute à sa banque l'ensemble des mises en jeu. Si un seul joueur présente la meilleure mise, sa Main n'est pas dévoilée et il emporte automatiquement la manche et les mises en jeu.

Les Egalités

Les égalités sont départagées en comparant une à une les cartes de chaque Main, de la plus forte à la plus faible. Dès qu'une carte est inférieure à celle de l'adversaire, l'ensemble de la Main est écartée. L'As prévaut toujours.

Faire Tapis

Au moment de la révélation des mises, un joueur dont la banque est insuffisante à égaler la meilleure mise en jeu peut déclarer « faire tapis ». Il augmente son dé de Mise jusqu'au maximum de sa banque. Si des Mains sont dévoilées, il dévoile également la sienne, mais si un seul joueur présente la meilleure mise, il conserve sa Main cachée et perd la manche. S'il remporte la manche, il n'ajoute à sa banque que sa propre mise et une seule parmi les plus hautes. Les autres mises sont placées au Pot, et seront gagnées lors de la prochaine manche remportée par un joueur n'ayant pas fait tapis. Un joueur peut faire tapis en début de manche à la seule condition qu'il dispose d'au moins 1 pt. Il peut alors aussi demander une seconde carte.

*Time is on my side
Now you always say
That you want to be free
But just wait and see
You'll come running back
To me*

- Louis Cypher

THE LAST RESORT

Compte-rendu du *crashtest*, avec trois joueurs en conditions optimales : le créneau de jeu du vendredi soir usuel, un lieu habituel et calme, une salle dédiée, tous les participants se connaissent et il n'y a aucune mésentente.

Préambule

Je présente les règles *Classic*, que certains découvrent, puis expose le cadre général, et invite enfin le groupe à choisir la récurrence du phénomène de Nuit Solaire. Ils optent pour une situation établie depuis maintenant plusieurs mois, engendrant disette, troubles sociaux, sévère aggravation de la criminalité, et la prolifération des sectes lucifériennes.

Amorce

Dust Town, petite bourgade du mid-west traversée par un maigre cours d'eau et entourée de plaines arides, dont une partie des villageois a progressivement virée sataniste. Le

phénomène s'est fortement amplifié ces dernières semaines suite aux rationnements et à la disette qui menace de devenir famine. Les ranchs et fermes alentours ne peuvent plus fournir et ont déjà subi plusieurs raids de pillards. Les membres de la secte ne s'affichent pas encore ouvertement, mais tous arborent un pentacle marqué au fer sur l'intérieur du poignet. De sorte que la suspicion et la méfiance aggravent le climat délétère de la ville.

* Murielle est **Marylin**, médecin courageuse et Passionnée, secrètement éprise de Glenn et qui veut lui déclarer sa flamme. Elle occupe une officine située sur la grande rue. Elle veut que l'ordre soit ramené en ville et que les membres de la secte soient traduits en justice.

Murielle est une joueuse néophyte, il s'agit de sa seconde partie de jdr, suite à une première expérience à ma table.

* Valentin est **Hector**, cowboy désabusé, alcoolique et Mélancolique. Il était sans emploi avant que Glenn ne le sorte du caniveau et le recrute comme adjoint. Il croit secrètement que Lucifer est le Vrai Dieu et veut rejoindre ses adorateurs. Il sait déjà qu'il essaiera de tuer Marylin, et probablement Glenn aussi.

Valentin est un joueur novice. Il s'agit de sa 6ème partie. Uniquement du Sombre à ma table. Il participe aussi activement aux sessions Sombricide.

* Nicolas est **Glenn**, sheriff tubard et Impulsif. Il est en rémission grâce aux bons soins acharnés de Marylin. Depuis le décès de sa femme, sa fille unique s'éloigne de lui. Tellement qu'elle vient de rejoindre la secte. Il veut rapporter la tête de leur chef et en finir avec ce culte.

Nicolas est un joueur et meneur expérimenté. Il joue aussi à Sombre sur une autre table. Il s'agit de sa première expérience du *quickshot*.

Nous jouons sans Traits et sans Story Deck.

Glenn a perdu tous ses adjoints, soit tués par la secte, soit déserteurs. Alors en dernier recours il a assermenté Hector, Marylin et le *supportng cast* : Jimmy, 16 ans, puceau, vachement redevable au sheriff de lui donner une chance dans la vie, pour sûr.

L'Evènement

Ce matin, aux premières lueurs de l'aube blafarde, la ville est réveillée par l'incendie qui ravage l'église. Les gens sortent et organisent la chaîne des seaux depuis le cours d'eau, mais les membres de la secte, à visage dé-

couvert ou portant cagoule noire, tapis en embuscade, fondent sur eux et le carnage commence : coups de feux, coups de couteaux, hurlements, pleurs, cris, hennissements, poudre, poussière et cendres. Et du sang par hectolitre. Le sheriff et ses adjoints de fortune font face et tiennent bon, jusqu'au retrait des sectateurs, qui s'en vont fêter cette victoire au saloon. L'église est détruite, le maire et le juge sont morts, le sheriff n'a plus d'adjoints : la ville leur appartient désormais.

La Réunion

L'église s'effondre en un brasier de la Saint Jean. Des cadavres jonchent les alentours, baignent dans le cours d'eau. Un cheval agonise et hulule, couché sur son cavalier dont la chute a brisé une jambe. Sa cagoule a glissé. Il s'agit de Rodolphe ou de Robert, on ne se rappelle jamais de son prénom de toute façon. Il fait partie de la bande de petites frappes qui commet de menus larcins depuis plusieurs mois dans la ville et ses environs. Il a logiquement rejoint la secte. Marylin et Hector s'approchent. Hector abat le cheval, Marylin colle des baffes rageuses à Robert. Aidés par Glenn, ils le dégagent du cadavre et l'emmènent en cellule pour interrogatoire.

Le groupe remonte la grand-rue, les villageois se barricadent, ceux qui ne l'ont pas fait assez vite sont pourchassés par quelques sectateurs toujours avides de sang, des coups de feu épars résonnent dans les petites allées. Le groupe se barricade dans le bureau du sheriff et Robert est enfermé en cellule.

L'objectif du groupe est de reprendre le contrôle de la ville, et d'y faire justice par tous les moyens. Mais ils ne sont que quatre, alors il leur faut un plan solide...

Ils discutent ferme sur l'état dramatique de leur situation et de la suite des événements. Utilisant sa *Vcard*, Glenn accuse Hector de ne pas avoir sauvé le maire et le juge, alors qu'il pouvait le faire. Le ton monte mais pas trop, l'heure n'est certes pas encore aux dissensions meurtrières.

Ils tentent d'interroger Robert et de lui soutirer toutes les informations qui pourraient leur être utiles, mais il ne lâche que des injures et des gémissements sous la torture de Glenn et d'Hector. Le gros des sectateurs fait ostensiblement « la fête » dans le saloon, aussi décident-ils finalement d'attendre la fin du jour pour l'incendier, profitant que la plupart soient passablement soûls. Il leur faut donc de l'alcool, de la paille, etc. Glenn dispose d'un bouteille de rhum dans le tiroir de

son bureau, mais ce n'est pas suffisant. Lui et Marylin s'en vont donc à son officine y récupérer le complément, ainsi que plus de lanternes. Hector et Jimmy restent avec Robert.

Marylin et Glenn remontent donc à nouveau la grand-rue, totalement déserte. Ceux qui l'ont pu ont quitté la ville, ceux qui ont trop peur se sont barricadés. Ils parviennent à l'officine, y prennent le strict nécessaire pour mettre leur plan à exécution et reviennent au bureau du sheriff. Marylin n'a pas profité de cet instant seuls pour s'ouvrir à Glenn...

Pendant ce temps, Hector rassemble la paille des cellules. Quelque chose s'écrase mollement sur son épaule. Sa pue. De la merde ! Il se retourne et découvre Robert qui s'est chié dans la main et lui balance dessus. Hors de lui, Hector se jette sur lui et matraque sa tête au sol jusqu'à ce que son crâne ne soit plus qu'un amas de chair, d'os, de cervelle et de cheveux mêlés. Il frappe encore tandis que Marylin et Glenn entrent et découvrent le carnage. Jimmy est sidéré, il n'a pas osé dire un mot et a préféré se faire oublier d'Hector. Glenn s'interpose et raisonne Hector qui explique sa colère. Sauf que Robert a le pantalon bien remonté, et qu'il n'y a aucune trace de matière fécale nulle part... Et la bouteille de rhum est maintenant

vide. Hector empeste l'alcool. Il vient de vivre une pure hallucination. Aucun personnage n'ayant de Trait, j'ai « valorisé » son alcoolisme par cet évènement, en m'appuyant sur la nature mystique du setting qui me permet d'amplifier ce type de phénomène, sans en abuser.

Le groupe balance le cadavre hors du bureau et attends le crépuscule pour agir.

Le Conflit

Aux dernières lueurs du jour, tandis que le calme semble revenu dans le saloon, Glenn, suivi de Marylin, s'aventure dans la grand-rue, rejoint la petite allée sur le côté du saloon en évitant la surveillance de la sentinelle postée sur le toit, puis entreprend d'escalader pour la prendre par surprise. Son jet est un échec : petit accident. La sentinelle, alertée, s'approche. Marylin, qui vient d'allumer le feu, tente à son tour l'ascension du saloon. Echec également. La sentinelle se penche et tire, Glenn et Hector, resté à distance, aussi. Glenn abat la sentinelle qui lui loge une balle. Hector, trop loin, échoue automatiquement. Les coups de feu ont alertés les sectateurs encore en état d'agir de manière cohérente, et on s'agite dans le saloon. L'éclipse disparaît à l'hori-

zon et la terminatrice remonte la rue, les Ténèbres prennent lentement possession de la ville.

Le groupe allume ses lanternes et se place devant l'entrée du saloon. Les Ténèbres murmurent : Séquelles. Les portes du saloon s'ouvrent à la volée sur des sectateurs éméchés, colt au clair, et la fusillade commence. Le groupe pénètre dans la salle principale et y découvre le sombre rituel qui s'y est déroulé. Les tables ont été repoussées contre les murs, un large pentacle de craie et de sel tracé au milieu, des gens pendus à la poutre centrale, le corps d'une fille de joie éventrée sur le comptoir, partout des cadavres de bouteilles, des sectateurs ronflent ou émergent de leur coma éthylique. La fusillade reprend avec ceux qui se redressent. Les flammes dévorent le mur latéral. Le groupe s'en sort, non sans prendre plusieurs balles, mais la fusillade s'achève.

Le Répit

Du bruit à l'étage, des beuglements. Glenn, toujours suivi de Marylin, grimpe l'escalier quatre à quatre, il a reconnu la voix de sa fille. Hector s'assoit sur le corps d'un gros sectateur qu'il vient d'abattre. Il vide le fond d'une bouteille qui traînait là, et recharge son colt. Les flammes illu-

minent la scène, la charpente craque, un pendu tombe au sol dans un bruit mou.

Parvenu sur le pallier, Glenn voit une porte ouverte et s'engouffre. Sa fille est au plumard avec Balthazar, un riche fermier à la tête d'un véritable clan familial, dont on dit que ses petits fils sont aussi ses enfants...

Balthazar bondit hors du lit, s'empare de son revolver et arrose à la cantonade. Glenn riposte et rate, Balthazar bouscule Marylin sur le seuil de la porte, et s'enfuit dans l'escalier. Hector tente de l'arrêter, échoue également. Balthazar, toujours nu, franchit la porte du saloon. Sa tête explose, il s'effondre. Quelque chose tire son cadavre dans la nuit.

Le Grand Final

Hector se rassoit, recharge à nouveau. Il guette l'entrée. Des morceaux de plancher tombent, l'incendie ravage tout le saloon. A l'étage, Glenn abat sa fille, sans un mot, sans une larme. Il reste là, bras ballants, Marylin le secoue, lui cri qu'elle l'aime et l'entraîne, retour à l'escalier, direction la grand-rue. Mais Hector a un autre plan. Il a déjà tué Jimmy. Profitant de la surprise, il abat Marylin, puis Glenn qui rate encore. Hector se rassoit, il

saisit une bouteille. Elle est vide. Tant pis. Le saloon s'écroule.

Générique.

Stinger : *close shot* sur Hector. Ses yeux scintillent d'une cruelle lueur rougeâtre. Dans son dos se déploient des ailes de fumées noires. L'incendie gagne les bâtiments proches et bientôt toute la ville brûle.

A la Table du Diable

Glenn ouvre une porte et pénètre dans une petite pièce à l'éclairage ténu. Il retrouve Hector et Marylin, assis autour d'une table ronde avec un tapis vert. Face à eux, un homme, moi. Je l'invite à prendre place. Je propose à l'assemblée une chance de sauver leur âme. Une partie de Black Jack du Pendu s'engage. Glenn, qui débute avec 4 pts, défend chèrement sa peau jusqu'à la fin. Hector semble en veine et accumule les gains, et seule Marylin est contrainte de quitter la table avant la fin. Mais la dernière manche les laisse exsangues, et tous rejoignent Marylin aux Enfers.

REX

La partie est bonne, les joueurs sont satisfaits, le concept du *quickshot* leur plaît. Mes objectifs de *playtest* sont atteints.

Seul véritable regret : la fille de Glenn. Lors de la créa, lorsque Nico me dit que sa fille a rejoint la secte de Lucifériens, je la propulse mentalement grande prêtresse, et la prévois pour la scène de Répit. Sauf que lorsque je suis en position de placer cette scène intermédiaire, entre le Conflit au rdc du saloon et le Final en PvP défini par l'objectif secret d'Hector, je fais l'erreur d'armer Balthazar. J'aurai dû laisser le couple désarmé pour amorcer un dialogue, avec une tentative de séduction, supplique, manipulation de la part de la fille de Glenn pour essayer de regagner sa confiance, et peut-être ensuite le trahir...

THE LAST STAND

Dernière soirée à Center Parcs après trois jours de break, entre activités sportives et alcoolisme. Sur la terrasse du cottage, au milieu des bois, Clément réclame un Western-Sombre. Trois joueurs, un brainstorming de 30min, un roleplaying de 1h30. J'anime en ligne droite car à cette heure avancée de la nuit je ne suis plus vraiment étanche...

Un brainstorm en semi-RP qui coule tout seul, suivi d'une bonne partie pied au plancher. Je ne pouvais pas me permettre d'assurer plus de 2h, j'ai donc fait deux choix techniques : une fusion des scènes du Conflit et du Répit en un seul plan, et un premier et unique adversaire de classe létale (niveau 10 & dommages standards, un Corps de 6). Il n'y aura pas de Table du Diable.

Création

L'alternance Jour-Eclipse / Nuit Solaire est établie en continue depuis 6 mois. Les fermiers s'inquiètent, les cultures déclinent, le bétail dépérit, les résér-

ves s'amenuisent et elles ne seront pas reconstituées pour l'année prochaine.

La petite centaine d'habitants de NothingVille n'a plus rien à manger, les terres ne produisent plus, le bétail est tombé malade, les maigres réserves de l'année dernière n'ont pas suffi. Sûre que la terre est maudite, alors les gens ont décidé d'un convoi d'exode vers ChurchTown, une bourgade de presque 300 âmes qui, dit-on, prospère malgré ces temps troublés.

Laura interprète **BENNETT**, un criminel endurci décidé à tourner la page. Il est sorti de prison au début de l'année, après le dernier braquage foiré qui a coûté la vie aux autres membres de son gang, à l'exception du petit nouveau, Tyron, dont il a couvert la fuite. C'était une embuscade, les marshalls attendaient le gang, certainement prévenus par une taupe.

Après une courte peine, qu'il doit à Ronnie, Bennett s'est installé à NothingVille, pour empêcher Tyron de devenir comme lui. Il a trouvé une femme et s'est marié il y a 6 mois, le premier jour de l'éclipse qui dure depuis. Les gens de NothingVille disent tout bas qu'il a le mauvais œil.

Bennett est Irritable.

Julien interprète **RONNIE**, un marshall solitaire et inflexible. La Loi & l'Ordre. Ronnie fait la loi dans le secteur, et

c'est donc lui qui mène le convoi vers ChurchTown. Il est l'oncle de Tyron, qu'il héberge depuis la mort de ses parents : une épouse tuée par son mari, le frère de Ronnie, qui a ensuite été pendu. Ronnie n'a jamais pris femme de peur de reproduire ce qu'il a connu petit, avec son frère, en assistant aux violences de leur père sur leur mère. Il voit que Tyron prend la mauvaise pente et entend bien le redresser (objectif personnel).

Ronnie faisait partie des marshalls présents le jour du braquage de Bennett. Il l'a fait passer pour l'indic, ce qui lui a permis d'éviter la corde.

Ronnie est Discipliné.

Clément interprète **TYRON**, un jeune homme fougueux et misogyne, qui prend la mauvaise pente familiale des violences conjugales. Il vivote de petits boulots, et sa première expérience de desperado a bien faillit être sa dernière. Il veut profiter de l'installation dans une nouvelle ville pour échapper à l'influence de son oncle (objectif personnel).

Tyron est Désinvolte.

L'Évènement

L'arrivée à ChurchTown en fin de journée vire au cauchemar. Le convoi est accueilli par le pasteur Williams, un

homme strict, dur, étrangement très charismatique. Mais qui ne connaît pas le sens de la communion. Il ordonne au convoi de repartir, déclare que les maigres réserves de sa communauté ne sauraient être gaspillées pour nourrir des pêcheurs. Devant le refus des voyageurs, et à leur grande surprise, alors qu'elle tente d'argumenter et d'implorer la pitié du pasteur, la femme de Bennett est tuée d'une balle en plein cœur par un de ses acolytes (Bennett descend à Esprit 8). Bennett sort ses armes, et plusieurs villageois armés ouvrent le feu sur eux : un massacre commence. Les voyageurs tentent de fuir, ceux qui sont armés ripostent, et la grand-rue devient bientôt un champ de bataille jonché des cadavres des hommes et des chevaux. C'est dans ce chaos qu'avance la terminatrice annonçant la nuit. Tandis qu'elle remonte lentement la rue, les gens cessent le combat, s'éparpillent et rentrent se barricader dans leurs demeures.

Ronnie, Bennett et Tyron n'ont que le temps de forcer la porte du saloon et de s'y précipiter, avant que la nuit ne soit sur eux. Ils dressent une barricade de fortune en poussant le piano, fouillent succinctement les débris laissés par les bigots, trouvent une lanterne parmi les bouteilles d'alcool brisées. Bennett parvient à allumer le

lustre, miraculeusement intact (jet de Chance réussi).

Bennett inscrit sur sa fiche qu'il veut tuer Williams en objectif personnel.

La Réunion

Et maintenant, quoi ? Attendre le jour ? Sûr que Williams et ses sbires les attaqueront dès l'aube. Alors, quoi ? Fuir dans la nuit ? Certainement pas ! On discute, on réfléchit, on s'engueule aussi, on s'accuse enfin. Tyron joue sa *Vcard* sur Ronnie car tout est de sa faute, comme toujours, il veut tout diriger et il a mené le convoi tout droit dans cet enfer, au lieu d'envoyer des éclaireurs comme on lui avait dit de le faire. Ronnie réplique, pas question de se laisser faire par ce petit merdeux infoutu de se débrouiller seul, Bennett calme le jeu. On a vu des voyageurs entrer chez des villageois, en particulier juste en face, chez le barbier. Suffit de traverser la rue, comme on dit...

Johnny, un fils de fermier avec qui Tyron travaille, tambourine à la porte en implorant qu'on lui ouvre... Mais personne ne bouge, on échange bien quelques mots mais pas question de lui ouvrir. Alors, il arrête de frapper et repart en ricanant dans la nuit.

On se décide enfin pour aller fumer le pasteur avant que ses hommes n'encerclent le saloon demain. Pas dur de le trouver, il est dans l'église qui illumine la nuit au bout de la rue.

Le Conflit+ le Répit

On démonte le lustre pour récupérer une seconde lanterne (jet de Corps réussi pour en tirer quelque chose d'utile), on repousse le piano, on ouvre la porte aux aguets, prêts à faire feu sur tout ce qui bouge. On craint que Williams n'ait posté un tireur, aussi on scrute la nuit à la recherche d'une lanterne. Mais il n'y a que les lumières qui filtrent des planches clouées sur les fenêtres et les portes.

Alors, on prend son courage à deux mains, non d'une seule puisque de l'autre on tient fermement sa lanterne, et on s'enfoncé dans la nuit...

Les ténèbres enveloppent, se moquent, susurrent aux oreilles des paroles impies, mais le groupe ne traîne pas, et fonce vers la porte du barbier. Ils frappent, bien sûr, pour s'annoncer. Ronnie la joue froid. Le groupe *:facepalm:*. Bien sûr que le barbier ne va pas ouvrir, on vient tout juste de vivre la scène dans l'autre sens. Non mais quel c*n ! Pas d'autre choix que d'enfoncer la porte. Alors Ronnie vide son chargeur, Bennett et

Tyron entrent en force. Mais le barbier s'est posté derrière un fauteuil, son fusil braqué sur la porte, sa femme juste à côté lui crie de tirer. Bennett est le premier, le barbier dispose d'un tir sans riposte. 8/5. Ouch ! Bennett mange sévère et s'effondre à demi contre le mur. Tour suivant, le barbier défouraille à nouveau mais tire en fermant les yeux, sa femme hurle, hystérique. Tyron et Bennett ne le ratent pas. Enfin, Bennett surtout, après tout, le criminel c'est lui. Sa tête explose et sa cervelle s'étale sur le miroir. Sa femme en prend plein la bouche, ce qui a le mérite de lui faire fermer sa gueule un instant.

De l'autre côté de la pièce, un trio de voyageurs du convoi, père, mère et fiston, qui invectivent le groupe. Enfin, le père surtout, la mère préférerait que son Jules se la joue discrète, rapport aux armes et à la cervelle sur le miroir. Le barbier n'a pas participé au massacre et a même recueilli la famille chez lui dès le début de la fusillade. Non, il n'est pas question de suivre ce groupe d'assassins : Ronnie est responsable de tout ce merdier et Bennett a le mauvais œil, maintenant c'est sûr.

Dans la pièce il n'y a qu'une seule lanterne. On hésite un peu, mais finalement on leur laisse, et on repart dans la nuit enveloppé des cris de

douleur et des malédictions de la femme du barbier.

Le Grand Final

On remonte la grand-rue, les ténèbres jacassent. Ronnie leur répond. Les ténèbres reprennent en cœur ses paroles et les répètent jusqu'à les rendre tous fou (pas Fou, hein ?). On arrive enfin à l'église. Des centaines de cierges brillent à l'intérieur. On essaie la porte, mais un lourd madrier la bloque de l'intérieur. Bennett et Tyron font le tour pour trouver un autre accès. Ronnie reste à la porte, il va l'incendier avec sa lanterne ou bien tenter l'escalade par un des piliers du porche, on ne sait plus trop. Mais son jet de Corps foire, aucun doute là-dessus. Et sa lanterne se brise au sol, répandant une traînée de flammes. Les ténèbres l'enveloppent, il disparaît dans la nuit. Je lui intime le silence et retourne voir ce que font Bennett et Tyron.

Ils ont trouvé une fenêtre moins bien barricadée, et Bennett fait la courte échelle à Tyron pour qu'il se hisse sur le rebord. Il observe l'intérieur, aperçoit Williams ainsi que trois hommes en armes, puis brise la fenêtre et roule derrière un banc de prière. Couvert validé, j'applique la procédure de protection pour au moins le prochain

tour (faut pas abuser non plus quand même).

Tour suivant, échange de tirs, Bennett entre à son tour et se fait canarder avant de rouler lui aussi à couvert. Williams se précipite dans le presbytère. Tour d'après, les bancs sont criblés de balles, adieu le couvert. La fusillade va se poursuivre quand le madrier tombe au sol. Cinématique : la double porte de l'église s'ouvre en silence, une brise glaciale souffle les cierges de l'entrée, et Ronnie fait son grand retour sur scène, sous les acclamations du public. Son chapeau masque ses yeux entièrement noirs, et il déclame un truc du style "*je vais tous vous buter*" ou bien "*je suis venu pour vous*", mais peut-être que c'était "*je vais rétablir la loi et l'ordre ici*", on ne se souvient plus trop, avant de brandir son colt. Reprise de la fusillade. On fait ses jets. Ronnie mange sec et se fait fumer d'un seul coup, mais perfore la jugulaire de son adversaire qui s'effondre, et commence une lente, lente reptation vers le fond de l'église qu'il n'atteindra jamais. Bennett flingue le sien. Tyron ne parvient qu'à blesser, mais lui régler son compte au tour suivant.

Williams revient (parmi les siens). Il porte la tenue intégrale de l'exorciste qui se respecte et prends soin de son corps. Il avance vers Bennett en bran-

dissant sa lourde croix en bois de santal. Bennett sent son pouvoir qui commence à lui faire plier genoux, mais me sors son As d'adrénaline. Pan, dans les dents ! Williams prend feu : ses vêtements d'apparat se transforment en braises incandescentes et il entre en auto-combustion.

Ronnie, mort, est pourtant toujours debout, droit dans ses bottes, son cadavre figé par les ténèbres qui s'écoulent paresseusement de ses blessures.

Bennett et Tyron renversent les cierges et foutent le feu à cet endroit maudit. Ils resteront dans les lumières de l'incendie jusqu'au petit jour gris, qui les verra s'en aller à l'horizon. L'un Mutilé, l'autre Désaxé, mais tous les deux vivants.

Générique. Pas de stinger. On se ressert une bière et on profite de la nuit, fraîche elle aussi. Quelque part dans nos esprits, les flammes d'un incendie continuent de réchauffer nos petits cœurs tendres de rôlistes épris de poésie, de poudre et de sang. Demain matin, nous plions bagages et retournons au boulot, après ce petit intermède entre potes. Sombre en gala de clôture, c'est le must-have.

SOMBRE



DARKFAM
DARK IS CALLING YOU