



DARKFAM
DARK IS CALLING YOU

Quicker than A ray of light

Il faut bien peu de choses pour nous donner des envies de meurtre, mais seule une solide motivation déclenche le passage à l'acte. Qu'il s'agisse de l'aboutissement d'une froide réflexion mûrie pendant des années ou d'un brasier d'émotions qui nous consume en un instant, l'être humain normalement constitué ne tue pas aveuglément des victimes désignées par un rayon de soleil.

Autour d'une table de jeu de rôle traditionnel, la règle implicite et fondamentale au bon déroulement de l'aventure est l'entraide quasi-obligatoire entre les personnages. On ne laisse pas les autres emprisonnés, sur le carreau, en difficulté face à l'adversité. La bienveillance fraternelle est de mise sous peine d'être rabroué, voire même excommunié.

Mais **Sombre** permet d'explorer une autre facette du jeu : le joueur directement opposé au joueur. La quintessence du *survival*. Ce plaisir particulier d'affronter ses pairs, en combat déloyal de préférence. Le jeu devient plus intense, car l'issue est réellement incertaine. La compétition

n'est plus truquée, pas de Deus Ex Machina, le meneur ne nous sauvera pas pour permettre à l'aventure de continuer : l'aventure c'est de rester en vie. L'adversaire a un visage, il est en face de nous, il souffre et brûle de vivre autant que nous, il fera tout, il se battra jusqu'au bout. Submergés par cet instant où tout devient blanc, la victoire est à portée d'un éclair de métal, du flamboiement d'une lame, d'un rayon de soleil fugace et mortel.

Pour atteindre mon but d'une table qui s'entretue passionnément, je façonne des situations délétères et drapés les personnages de ténèbres, faisant feu de tout bois, exploitant tous les vices et les tourments, les bassesses et la méchanceté. Certains personnages sont purement abjects et d'autres cherchent à s'en venger. Je ne suis pas un écrivain, je suis un technicien, je fabrique des machines à sensations, ou bien rédige des notices de montage.

Le diptyque *Voyage Into Darkness* proposé ici est d'abord paru dans le fanzine **Seqell #01**, premier fascicule issu d'une collaboration avec Greg « Sky Marshall », un autre membre du forum de Terres Etrangères qui m'a un jour proposé l'aventure d'une association. Cette aventure a fini dans le mur de la réalité de nos différences éditoriales, car je ne me soucie ni de l'avis des offusqués ni de leurs critiques : la couverture de Seqell porte la mention « interdit aux -18 »,

l'argumentaire de promotion et la première page présentent le même avertissement : le contenu injurieux, violent, sexuel, obscène de mes scénarios s'adresse à un public averti. Que ceux qui ne le sont pas passent leur chemin.

Greg, directeur de la publication, a décidé de retirer le fanzine de la vente. Je choisis, au risque de froisser les âmes chaleureuses qui l'ont acquis, de placer mes contributions dans mon fil public. J'adresse toutes mes plus sincères excuses à ceux que le produit a séduit. J'y ai investi du temps et de la passion, entre le dessin du logo, la couverture, la mise en page des textes, les échanges houleux et les conflits pour faire valoir mes scénarios dans leur intégrité et refuser d'édulcorer. Cette expérience fut un aller simple dans la nuit, et j'en retiens que je ne suis pas fait pour collaborer. Soit je dirige, soit je marche seul.

Version 1.4.2

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

Voyage Into Darkness

Solo Andata

Un huis-clos PvP Sombre Classic pour 4 joueurs, à jouer à la lampe torche.

Inspirations : Le vol du Concorde de 1973, Le Vaisseau de l'Angoisse (film), The Door (film).

Pitch

L'équipage du remorqueur « Arctic Sun » aborde une épave flottante, quelque part au nord de l'Angleterre, en 2013. Ils ont reçu l'information d'un avion de reconnaissance qui a diffusé les coordonnées d'une épave à la dérive. Ils sont les premiers sur les lieux et doivent donc faire au plus vite pour la remorquer, avant que d'autres ne viennent leur rafler cette prise.

Arctic Sun

Le remorqueur est un petit bateau, puissant et maniable, capable de tracter de gros bâtiments. La coque est garnie de pneus pour amortir les chocs d'abordage. Il ne faut qu'une seule personne pour le piloter. Il contient tout ce qui peut raisonnablement être utile à bord, dans le cadre de ses missions et des tâches quotidiennes. Notamment :

- * un treuil en câble d'acier tressé
- * une grue avec nacelle élévatrice
- * un radar et une radio de bord
- * des cartes maritimes détaillées
- * une banque de données des navires portés disparus
- * des lampes et des talkies étanches
- * 4 tenues de plongée isothermes (avec un couteau chacune)
- * 1 harpon (une arme de contact qui autorise un tir sans le Trait, efficace aussi sous l'eau)
- * un poste à souder portable (qui permet de souder sous l'eau, et est aussi une arme de contact)
- * un découpe-carlingue (encombrant, prend les deux mains, fonctionne sous l'eau, arme de contact)
- * des plaques de métal, des pièces de rechanges, des outils divers

* une pompe de relevage (pour évacuer l'eau)

* du gasoil en barils

* aucun drone, aucun explosif

Equipage

L'équipage est composé de 4 PJ. Emily, Jonas son mari, Francis son frère, Wilson, un ami. Chaque joueur choisit un PJ en fonction de son nom, le lit puis choisit une Personnalité qu'il pense être compatible. Le meneur peut conseiller, et en dernier recours imposer s'il estime que le groupe est en déséquilibre (il faut notamment éviter d'avoir trop de Personnalités « passives » ou calmes), mais chaque joueur devrait lui-même sélectionner celle qu'il estime la plus adaptée.

Les historiques des PJ sont volontairement écrits exempts d'émotions. Il appartient à chaque joueur de coller les affects liés aux éléments décrits, puis d'incarner le personnage en conséquence. Aucun ne dispose de Traits.

Les feuilles de personnages sont présentées en annexe, à la fin de ce numéro.

Epave

Le SS CANBERRA est un paquebot italien reconverti en navire de croisière. Il fut mis à l'eau en 1973 et disparut au cours de son voyage inaugural, aux larges des côtes du Sénégal, pendant l'éclipse totale du 30 juin 1973. Sur les 3000 personnes embarquées (2000 passagers et 1000 membres d'équipage), il n'y eut aucun survivant déclaré et aucune explication sur les raisons de sa disparition ne fut donnée.

Plus de 300m de long et 30m de large, ses cheminées s'élèvent à 50m au-dessus des flots (son pont extérieur à 30m). 12 ponts, une passerelle de commande en haut du navire, les cabines des passagers les plus aisés et du capitaine sur les ponts supérieurs, les secteurs de loisirs et de restaurations aux ponts intermédiaires, les cabines des passagers plus « modestes » et du personnel de bord aux ponts inférieurs, les cales et salles des machines au plus bas.

Une grande salle de bal en forme de théâtre avec un étage de balcons s'élève en son centre sur deux niveaux, et fait la jonction entre les ponts intermédiaires et inférieurs. Elle accueille « La Porte » contre le mur du fond de la scène. Elle est maintenant immergée sur un étage : l'eau atteint le ras des balcons et

forme une piscine ceinturée de balustrades. La salle de bal constitue l'accès le plus simple vers la salle des machines et le meilleur endroit pour installer la pompe de relevage, car les autres accès sont verrouillés. Dans les balcons on peut encore voir une affiche en pieds de Francesca, une chanteuse italienne. L'affiche est exceptionnellement bien conservée. Au fond de l'eau, sur la scène juste devant La Porte, il y a un piano. De nombreuses tables et chaises flottent parmi les cadavres de poissons et les algues. Les plongeurs ne croiseront d'ailleurs aucun poisson vivant.

Le navire est rongé par 40ans de rouille. Même la coque extérieure présente des décolorations et des perforations. Certaines portes sont scellées et certains planchers se sont partiellement effondrés ou menacent de le faire : un PJ qui court dans le navire risque ainsi de passer à travers, il fait un jet de Chance (Esprit) et endure un petit accident en cas d'échec (1d6). Il n'y a plus une goutte de gasoil, et il ne reste aucun canot de sauvetage, ce qui peut être vu par un PJ qui arpente le pont extérieur, ou si le remorqueur fait le tour de la coque. Certains murs présentent des impacts de balles, mais à moins qu'un PJ ne scrute attentivement les cloisons, la rouille et l'obscurité les rendent invisibles. Néanmoins, le meneur peut ajouter la piscine, vide, dont une des parois est

criblée d'une grossière ligne d'impacts à hauteur de poitrine.

NdA : le SS Canberra est un vrai navire, mais toute l'histoire contée ici est pure fiction. Son nom a été choisi car il se trouvait bien le 30 juin 1973 sur le parcours de l'éclipse.

La Porte

La Porte est uniquement constituée de 2 dalles de pierre monolithiques de 3 bons mètres de haut, gravées de nombreux symboles cunéiformes, posées au sol côte à côte, contre le mur du fond de la salle de bal. Elle se trouve totalement immergée. La Porte ne s'ouvre pas naturellement : il n'y a ni montants ni charnières.

La Porte attire à elle les PJ, qui se retrouvent toujours dans la salle de bal dès qu'ils se déplacent dans le navire. Immanquablement, ils atteignent cette pièce, soit qu'ils se soient trompés dans les nombreux couloirs, soit qu'ils n'aient pas fait attention, ils y reviennent toujours.

Déroulement

Toute l'histoire se déroule exclusivement de nuit.

L'équipage de l'Arctic Sun est en patrouille quelque part en mer, entre l'Islande et l'Irlande. Ils viennent de capter le message émis par un avion de reconnaissance qui signale une épave flottante à la dérive, et diffuse ses coordonnées. Ils sont les plus proches de l'épave car il s'agit de leur secteur de patrouille. D'autres remorqueurs pourraient tenter de leur rafler la prise, mais ils seront les premiers dessus. A eux de mettre ce temps à profit pour le remorquer et le ramener à un port au plus vite, car le droit de la mer stipule que la prime appartient à celui qui ramène, pas à celui trouve.

L'Arctic Sun navigue à travers une épaisse brume lorsque l'équipage capte la signature d'une masse métallique sur le radar. Puis une falaise de métal glisse juste devant eux. L'épaisse brume enveloppe l'épave et les eaux alentours, elle ne se dissipera pas de toute l'histoire. Sur la proue, on peut lire l'inscription de son nom : SS CANBERRA.

Une recherche dans la banque de données de l'Arctic Sun fournit les informations du § « Epave ».

En toute logique, l'équipage de l'Arctic Sun aborde le Canberra et l'inspecte.

Une tentative de remorquage immédiate est vouée à l'échec et ne provoque qu'une avarie dans les moteurs de l'Arctic Sun. La masse du Canberra ne bouge pas d'un poil, du fait des tonnes d'eau accumulées en cales. Une inspection externe en plongée permet de découvrir la récente voie d'eau qui coure sur une dizaine de mètres de sa coque, visiblement causée par des récifs rocheux. Une exploration des ponts inférieurs jusqu'à la salle de bal permet de comprendre que le navire prend l'eau. Le SS Canberra est en train de couler lentement. Une étude rapide des cartes maritimes indique que le Canberra est pris dans un courant circulaire qui le ramène vers les récifs qui l'ont déjà éventré. Le prochain contact lui sera fatal et il sombrera alors rapidement dans la mer.

La procédure impose donc de colmater la brèche en y soudant des plaques de métal, puis d'évacuer l'eau grâce à la pompe de relevage, dont la position idéale est bien entendue la salle de bal. Le meneur n'explique pas la procédure de remorquage aux joueurs, ils doivent décider d'eux-mêmes de leur organisation avec la seule aide de la liste des équipements disponibles sur

l'Arctic Sun. Le meneur n'intervient qu'en dernier recours.

Si l'un des joueurs veut prévenir les garde-côtes (ou utilise la radio), ceux-ci répondent étrangement : le discours de la femme à l'autre bout est étrange (accent italien ?) mais rassurant, et une petite musique de piano se fait entendre en fond sonore. Evidemment, c'est La Porte qui capte et bloque le signal, et y répond.

Mais quoi qu'ils décident de faire :

1. EMILY fait un rêve, mais le meneur ne doit pas lui dire avant son réveil. Soit qu'elle se trouve déjà dans les balcons de la salle de bal, soit qu'elle y est appelée par un autre PJ (incarné ici par le meneur sans permettre de répliques ou d'interaction des autres joueurs), elle entend des pleurs d'enfants dans l'eau. Une petite fille certainement. Les symboles de La Porte luisent faiblement, et les eaux sont lumineuses. Plus elle écoute et plus les pleurs semblent provenir de l'autre côté de La Porte. Une gourmette flotte près d'elle, gravée d'un prénom : Camille. L'affiche de Francesca est maintenant sous-titrée « *une vie pour une vie* ». Elle se réveille et subit 1 Séquelle.

2. ROBERT parle. Il se manifeste depuis l'autre côté de La Porte. Pour le meilleur effet, Robert ne parle qu'en présence du maximum de PJ. Il ne s'agit pas d'un rêve et tous

peuvent distinctement l'entendre, de vive-voix ou par les talkies qu'il parasite tous. Les PJ subissent 3 Séquelles, 2 seulement pour Emily. Robert est le seul PNJ et ne tient alors qu'en une voix. Il implorera l'aide de son frère, dira qu'il a si froid et qu'il fait trop noir ici, qu'il est bloqué là à cause de l'accident. Au besoin pour activer ou renforcer le PvP, il révélera la vérité sur les autres PJ lors de l'accident, ainsi que les attouchements perpétrés sur Emily et la tromperie de Jonas. Il sera tour à tour suppliant « *Pitié, me laissez pas tout seul ici !* », insultant « *Wilson, t'es qu'une sale crevure !* » ou perfide « *Allez Emily, on sait tous que t'aimais ça !* » / « *Francis n'a jamais autant bandé qu'en pensant à toi* »... Robert doit lâcher le morceau : « *une vie pour une vie* » sans en dire plus sur la manière de procéder « *Tu sais quoi faire* ». Il pourra sans vergogne les implorer tous tour à tour, proposant alliance ou vengeance.

[option] La pompe s'arrête. Au besoin et au moment jugé opportun, pour attirer les PJ dans la salle de bal, la pompe de relevage s'arrête et il faut aller la réparer. Mais la pompe a été sabotée et est maintenant inutilisable. Le niveau de l'eau dans la salle est descendu à hauteur de taille, de sorte que La Porte est émergée sur sa plus grande partie. L'un des PJ en a vu un autre dans le coin juste avant que la pompe ne s'arrête (mais

impossible de le rattraper). Il s'agit d'une manifestation de La Porte bien sûr, qui matérialise un personnage en conflit avec celui qui le voit.

[option] l'Arctic Sun explose. Si besoin, mais ce n'est pas indispensable. Il a été saboté comme la pompe : l'un des PJ en a vu un autre s'en échapper en courant juste avant qu'il ne parte en flammes (mais impossible de le rattraper). Qui-conque se trouve à son bord endure un gros accident (2d6) et se trouve projeté dans les eaux glacées. Il meurt bientôt d'hypothermie si personne n'intervient.

Une vie pour une vie

Les PJ sont prisonniers du Canberra. Il faut sacrifier une vie pour sauver la sienne. Dès qu'un PJ meurt, une carte d'embarquement à bord du Canberra apparaît, au plus proche du meurtrier (s'il y en a un), idéalement à la surface de l'eau ou sur un meuble, etc. Celui qui s'en saisit choisit le nom qui y est inscrit. Le meneur lui pose directement la question « *Quel est le prénom inscrit dessus?* ». Une fois déclaré, le nom ne change plus et la carte est indestructible. La carte d'embarquement est le seul moyen qui permet à un PJ de débarquer du Canberra, ou d'en être libéré.

Si le nom prononcé est **Robert** : il émerge des eaux comme après une

très longue apnée, est habillé de son costume d'enterrement, et devient un PJ que le meneur confie au joueur dont le PJ est le premier décédé. Celui-ci l'incarne alors en choisissant une Personnalité phase 3 disponible. Il n'a aucun souvenir depuis l'accident qui lui a coûté la vie, mais il sait tout ce que sait le joueur qui l'incarne (et donc tout ce qui s'est dit autour de la table). 2 Séquelles pour les témoins.

Si le nom prononcé est **Camille** : déjà morte ou encore en vie, le ventre d'Emily gonfle en quelques secondes et atteint le stade d'une grossesse de 8 mois... Emily subit 2 Blessures et 2 Séquelles, les témoins 1 Séquelle.

Si Emily réclame son enfant sans penser à se munir elle aussi d'une carte d'embarquement, *stinger* après le générique : un mois plus tard elle succombe en salle de travail, aux termes de l'accouchement.

L'histoire s'achève

Ce scénario repose sur l'aboutissement d'un PvP, néanmoins certains joueurs refusent de s'y livrer alors même que tout les y pousse « naturellement » : tant pis, *shit happens*. Pour éviter cet écueil et s'il estime que le groupe a besoin d'un petit coup de pouce, le meneur peut soit déclarer en préambule que la partie repose sur les antagonismes entre les

PJ, soit particulièrement veiller au bon choix des Personnalités.

Si malgré tout le groupe refuse de se livrer au PvP et s'enfuit à bord du Sun : au bout de quelques minutes de navigation, ils se retrouvent face à la coque du Canberra. Ils sont prisonniers de son espace-temps et personne ne les trouvera. Générique.

Si le groupe se sépare et que certains tentent de s'enfuir à bord du Sun, en laissant d'autres sur le Canberra, ils bouclent et reviennent sans cesse face à sa coque.

Lorsqu'au moins l'un des PJ est tué et que les survivants décident de ne plus s'entretuer, ils peuvent partir à bord du Sun. Ils s'y endorment mais seuls ceux qui sont munis d'une carte d'embarquement se réveillent au même endroit et peuvent alors continuer leur vie. Les autres se réveillent à bord du Canberra et le Sun n'est plus là. Personne ne les trouvera. Générique.

Voyage Into Darkness

All Inclusive

Un Sombre Zéro pour 4 joueurs, prévu pour suivre *Solo Andata* en un double *feature* inversé, qui dévoile une partie de l'histoire de La Porte...

En fonction du temps et de l'envie, il est possible de ne jouer qu'un seul des deux actes présentés.

Synopsis

Une famille embarque à bord du SS Canberra, un paquebot de croisière italien qui prend la mer en direction des côtes africaines, en juin 1973.

L'armateur est un vendeur d'armes en reconversion. Il a perdu sa femme il y a 10 ans et a trouvé le moyen de la faire revenir à la vie. Il a acquis La Porte, un artefact trouvé sur un site archéologique mésopotamien, et l'a fait installer à bord du SS Canberra, un *ocean liner* capable d'embarquer plus de 2000 passagers. Il s'agit du voyage inaugural du Canberra. Il doit croiser la route de l'éclipse totale au 30 juin 1973, au large des côtes du Sénégal.

L'armateur a engagé des Brigades Rouges, un groupe terroriste italien, comme personnel de bord, qui doit exécuter les passagers lors de l'éclipse pour activer La Porte et faire revenir sa femme, ce que tout le monde ignore évidemment.

La Porte est masquée par un grand rideau qui ne doit être levé qu'au moment opportun. Il est prévu que pendant l'éclipse les Brigades Rouges sortent les armes stockées dans le coffre-fort et exécutent les passagers amassés sur les ponts extérieurs et dans les solariums pour assister au spectacle. Les rafales crépitent. Les gens meurent. La Porte s'ouvre. Un violent relent de charogne en jaillit, et l'odeur fait littéralement décoller le papier-peint des murs, celui-ci se racornit comme sous l'effet d'une intense chaleur, la peinture cloque et s'émiette. Des milliers de gros vers blancs phosphorescents tombent des plafonds comme des fruits trop mûrs. Ils rampent au sol et recouvrent les cadavres. Ils pénètrent sous la peau et animent les corps telles des marionnettes de chair. Les cadavres ainsi réanimés se mettent en marche vers La Porte toujours ouverte : ils vont la franchir et disparaître de l'autre côté. En chemin, ils vont tuer ou emporter tous les vivants sur leur passage, les chassant au besoin. Les Morts-Qui-Courent utilisent toutes les armes disponibles.

Acte.1

Une famille dans la tourmente

« Nous sommes le 30 juin 1973, dans 30min se produira la plus grande éclipse solaire de ce siècle, et vous êtes à bord du SS Canberra pour y assister. Le Canberra est un ocean liner, un navire de croisière océanique qui navigue actuellement le long des côtes du Sénégal. Vous êtes les membres d'une gentille petite famille. Ce scénario est court, aussi ne tardez pas à vous exprimer : les personnages sont volontairement outranciers pour vous inciter à le faire. »

Les PJ sont les membres d'une petite famille en croisière. Francis, la 40aine, père Cruel et Possessif, Janice, la 20aine, gouvernante Diabolique, Mathis, 16 ans, fils aîné Soumis, Clarisse, 12 ans, cadette Révoltée. Les tuiles sont disponibles en annexe.

La mère est morte en couche de la cadette, le père la bat comme plâtre depuis qu'elle à 8 ans, le fils aîné n'a jamais rien fait pour l'empêcher et la cadette lui en veut autant qu'à son père. La gouvernante se tape le fils qu'elle a éduqué pour la faire jouir, il lui est soumis, elle voudrait que le père décède pour que le fils hérite et la marie.

Le jeu démarre par l'exposé du meneur sur le bateau, la croisière. Il évoque succinctement les différents

ponts et quartiers du navire, qui est une petite ville flottante dotée de tous les loisirs et commerces que l'on a pu adapter à ce genre de voyage. Il y a donc en vrac des boutiques de luxe, un mini-supermarché, des restaurants, des bars, un casino, des salles de sports, des spas, des piscines, des terrains de jeu (tennis, mini-golf, football, etc.), des atriums, des solariums, des rangées de cabines classe « éco » (dans les ponts inférieurs) et classe « prestige » (dans les ponts supérieurs), une zone « yacht club » (classe super luxe) avec des équipements réservés et fermés au reste des passagers (un navire dans le navire qui occupe l'avant du bateau sur trois ponts de haut).

Le meneur indique :

* à toute la famille que le service est déplorable, les serveurs sont empotés, ne sourient pas, sont à la limite du désagréable.

* au père que des affiches annoncent l'artiste Francesca dans la grande salle de bal, un piano est même installé sur une estrade. Il reconnaît la femme qui pose, il s'agit d'une chanteuse qui a connu une petite heure de gloire au tout début des années 60, mais qui a vite sombrée dans l'oubli. L'affiche date de cette époque.

* à la fille qu'elle entend son chien aboyer derrière le grand rideau de la salle de bal. Son chien est mort

l'année dernière, empoisonné par l'intendante.

Le meneur fait un tour de table pour savoir où sont les PJ et ce qu'ils font en cet instant, il est 10h du matin. Il peut révéler que les autres passagers s'indignent aussi de la piètre qualité du service. En échangeant avec d'autres au sujet de Francesca, on peut apprendre qu'on lui a attribué une sulfureuse liaison avec un vendeur d'arme international, qui a payé pour lancer sa carrière, et qu'elle est morte en 63, d'un accident de voiture.

Le meneur peut laisser quelques minutes aux PJ pour s'exprimer si le RP prend, sinon il peut enchaîner directement avec le début du massacre.

A 10h30, l'éclipse est totale autour du navire, et la majorité des passagers se trouve massée sur les ponts extérieurs ou dans les solariums. L'armateur fait alors une annonce : une grande artiste est à bord spécialement pour l'occasion et se produira dans la grande salle de bal ; il invite à une ovation pour Francesca. C'est le signal pour les Brigades Rouges qui détachent tous les canots de sauvetage, puis brandissent leurs mitraillettes et arrosent les foules. Le carnage commence.

A partir de cet instant, les PJ doivent réussir à survivre aux Brigades Rouges. Le jeu se déroule alors en

tour par tour et ne devrait pas durer très longtemps : il faut laisser le temps aux membres de la famille de régler leurs comptes pendant que les Brigades Rouges les déciment. Sauter par-dessus bord assure une mort certaine (impact du plongeon, hydrocution, noyade par épuisement). Atteindre une passerelle de commande pour appeler les secours par radio est impossible. Si un PJ est assez inventif ou convaincant pour expliquer comment son personnage se cache, alors il y parvient jusqu'au générique (voir le § « Générique »).

Les Brigades Rouges sont identifiées par des tuiles individuelles. Le Trait *Rafale* qui est lié à leur mitraillette leur permet d'infliger 1 Blessure en cas d'un résultat de 4-5-6 dans les lieux exigus, soit les couloirs, les escaliers, les cabines, etc.

Acte.2

Une brigade terrorisée

La plupart des passagers sont morts, La Porte s'est ouverte, les vers s'infiltrèrent sous la peau des cadavres qui se relèvent et emportent les vivants de l'autre côté de La Porte. Les joueurs incarnent maintenant des terroristes des Brigades Rouges, qui tentent d'échapper aux Morts-Qui-

Courent. Ils débute sur le pont extérieur, surplombant les eaux.

Parmi eux, leur leader, qui détient les clefs du coffre-fort dans lequel les invités de marque ont déposés leurs biens précieux et qui cachait aussi les armes du commando.

L'objectif du groupe est de survivre : le leader pense au coffre, seul endroit capable de les abriter des cadavres ambulants. Il y a aussi la *panic room* du secteur « yacht club », mais le leader pense que l'armateur doit déjà s'y être réfugié et que la porte est donc verrouillée. Mais peut-être que le groupe a envie d'exploser la *panic room* et de laisser l'armateur se débrouiller avec sa merde ?

Chaque Brigadier est équipé d'une mitraillette Beretta M12 et du Trait Tir. Le chef à les clefs du coffre-fort, l'un des Brigadiers à des explosifs, un autre un Objet, le dernier est Lascar ; ces tuiles, disponibles en annexe, sont distribuées au hasard.

Le jeu se déroule ici aussi en tour par tour. Les Brigadiers doivent tenter de survivre, et donc de quitter le navire ou de s'y barricader. Quitter le navire ne peut se faire qu'en sautant à l'eau, ce qui entraîne une mort certaine. Se barricader ne peut réussir que dans la salle du coffre-fort. Le meneur peut alors enchaîner quelques séquences où les PJ doivent choisir entre attaquer et fuir (au risque de subir).

Scènes types :

* Couloir : on ne peut avancer qu'en file indienne, un groupe ou un seul cadavre peut bloquer le passage ou talonner les PJ (le dernier peut combattre ou fuir au risque de subir une attaque)...

* Galerie marchande : sa large allée permet d'avancer à plusieurs de front, mais des groupes de cadavres s'accumulent bientôt...

* Devant la porte du coffre : il faut 1 tour pour l'ouvrir, 1 pour la fermer, et on ne peut la franchir qu'un par un. Il pourrait y avoir un groupe de cadavres devant ou proche...

D'une manière générale, à chaque situation les Brigadiers auront le choix entre attaquer et fuir les groupes ou les cadavres ambulants, au risque de subir une Blessure.

Les cadavres ambulants sont identifiés par une tuile de Morts-Qui-Courent. En états Indemne et Blessé, il s'agit d'un groupe, en état Mutilé d'un individu seul. Le meneur peut choisir à quel état il les présente. Le Trait Surnombre ne s'applique qu'en état Indemne et Blessé. Il permet d'infliger 1 Blessure sur un résultat de 4-5-6. Par ailleurs, employer une autre arme qu'une mitraillette dotée du Trait Rafale ne leur inflige qu'1 Blessure par attaque réussie.

Générique

Tandis que les derniers Morts-Qui-Courent franchissent La Porte avec les derniers survivants qui hurlent, Franscesca en sort. Vêtue de son habit de scène, elle est belle comme au jour de sa mort, comme sur l'affiche. Elle s'empare du micro et entame son récital, tandis que le piano égrène une mélodie mielleuse.

Les survivants émergent des eaux mousseuses de la marée haute, quelque part sur les côtes du Sénégal, le 1er juillet 1973. Ils n'ont aucun souvenir de comment ils sont arrivés là. Ils ne raconteront jamais ce qui leur est arrivé.

Tu es mécanicien.
 Tu es le mari d'Emily, la soeur de Francis et de son jumeau Robert.
 Tu as une maîtresse, Sarah, ton ex.

Il y a 3 ans, Robert est mort dans un accident de voiture. Wilson conduisait bourré. Il roulait trop vite et a heurté une autre voiture. Son conducteur est mort. Robert, Emily et toi étiez passagers. Robert est mort sur le coup, Emily a perdu son bébé. Elle était enceinte de 8 mois. Vous aviez déjà choisi le prénom de votre fille, Camille. Aujourd'hui, elle ne peut plus avoir d'enfants. Wilson était complètement secoué et hurlait qu'il ne pouvait pas aller en prison, qu'il ne voulait pas devenir une pute de taulard. Alors, tu lui as dit de t'aider à mettre Robert au volant. Emily a tout vu mais n'a rien dit. La police a cru votre version.

ESPRIT

CORPS

1.Équilibré	12		Indemne	<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 11	<input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/>		
2.Perturbé	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/>	Blessé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/>		
3.Désaxé	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>	Mutilé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/>		
Fou	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mort	

Tu pilotes l'Arctic Sun.
 Tu es la femme de Jonas.
 Tu es la soeur de Francis et de son jumeau Robert.

Lorsque tu avais douze ans, tes grands-frères te tripotaient "pour s'entraîner avant les vrais femmes". Tu ne l'as jamais dit à personne.

Robert est décédé dans un accident de voiture, il y a 3 ans. C'est Wilson, son meilleur pote, qui conduisait. Il était bourré et roulait trop vite. Il a heurté une autre voiture de plein fouet et son conducteur est mort. Jonas, Robert et toi étiez passagers. Tu es restée consciente mais bloquée par ta ceinture de sécurité. Wilson chialait comme un gosse. Il disait qu'il ne voulait pas aller en taule. Jonas lui a dit de l'aider à mettre Robert à la place du conducteur. Ils l'ont fait, et tu les as laissé raconter cette version à la police, qui a tout cru. Tu étais enceinte de 8 mois. Une petite fille que tu avais prénommé Camille. L'accident l'a tué. Aujourd'hui tu ne peux plus avoir d'enfants, seul Jonas le sait.

Jonas te trompe avec Sarah, son ex. Il l'a mise enceinte. Il n'est pas encore au courant, c'est elle qui te l'a dit.

ESPRIT

CORPS

1.Équilibrée	12		Indemne	<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 11	<input type="radio"/>		
	<input checked="" type="radio"/> 10	<input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/>		
2.Perturbée	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/>	Blessée	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/>		
3.Désaxée	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>	Mutilée	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/>		
Folle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Morte	

Tu es mécanicien.
Tu étais le meilleur pote de Robert, le jumeau de Francis et le grand-frère d'Emily.

Il y a 3 ans, tu conduisais bourré. Tu roulais rop vite et tu as heurté une autre voiture. Son conducteur est mort. Robert, Emily et son mari Jonas étaient passagers. Robert est mort. Emily était enceinte de 8 mois, et elle a perdu le bébé. Tu étais désespéré, tu ne voulais pas aller en prison. Tu sais ce qui arrive aux gars comme toi là-bas, et tu n'es pas assez fort pour le supporter. Jonas t'a aidé à mettre Robert au volant. C'était son idée. La police a cru votre histoire. Emily a tout vu mais n'a rien dit.

Tu t'en veux énormément. Tu t'es rapproché de Francis, son jumeau, comme pour racheter ta faute. Aujourd'hui, vous êtes très bon potes. Mais il ne sait rien de la vérité.

ESPRIT

CORPS

1.Équilibré	12	Indemne	<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 11		<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 10		<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 9		<input type="radio"/>
2.Perturbé	8	Blessé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 7		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 6		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 5		<input type="radio"/>
3.Désaxé	4	Mutilé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 3		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 2		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 1		<input type="radio"/>
Fou	<input type="checkbox"/>	Mort	<input type="checkbox"/>

Tu es mécanicien.
Tu es le grand-frère d'Emily et le jumeau de Robert.

Adolescents, toi et Robert vous appreniez "à manier" les filles en pelotant Emily, qui avait douze ans et des seins comme des melons. Ce n'est jamais allé plus loin, mais elle se laissait faire. Tu t'es toujours dit qu'elle devait aimer ça.

Robert est mort il y a 3 ans dans un accident de voiture. La police t'a dit qu'il conduisait ivre, qu'il roulait trop vite et a heurté une autre voiture, dont le conducteur est mort. Wilson, son meilleur pote, Emily et son mari Jonas étaient passagers. Emily était enceinte de 8 mois et a perdu son bébé.

Depuis, Wilson s'est rapproché de toi et est devenu un super pote. Des fois, tu as l'impression qu'il culpabilise pour l'accident et te prend pour Robert.

ESPRIT

CORPS

1.Équilibré	12	Indemne	<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 11		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 10		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 9		<input type="radio"/>
2.Perturbé	8	Blessé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 7		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 6		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 5		<input type="radio"/>
3.Désaxé	4	Mutilé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 3		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 2		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 1		<input type="radio"/>
Fou	<input type="checkbox"/>	Mort	<input type="checkbox"/>

ESPRIT		CORPS	
1.Équilibré	12	Indemne	<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 11	<input type="radio"/>	
	<input checked="" type="radio"/> 10	<input type="radio"/>	
	<input checked="" type="radio"/> 9	<input type="radio"/>	
2.Perturbé	<input checked="" type="radio"/> 8	<input type="checkbox"/> Blessé	<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 7	<input type="radio"/>	
	<input checked="" type="radio"/> 6	<input type="radio"/>	
	<input checked="" type="radio"/> 5	<input type="radio"/>	
3.Désaxé	<input checked="" type="radio"/> 4	<input type="checkbox"/> Mutilé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/>	
Fou	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mort	

<p>INDEMNÉ ►</p> <p>PAOLITA Brigade Rouge Asociale</p>  <p>Mitraillette Beretta M12 Tir + Rafale</p> <p>◀ MUTILÉ</p> <p>▲ BLESSÉ</p> <p>MORTE</p> <p>SOMBRE</p>	<p>INDEMNÉ ►</p> <p>CHRISTO Leader Brigade Rouge Fanatique</p>  <p>Mitraillette Beretta M12 Tir + Rafale</p> <p>◀ MUTILÉ</p> <p>▲ BLESSÉ</p> <p>MORT</p> <p>SOMBRE</p>
<p>INDEMNÉ ►</p> <p>ANTONIO Brigade Rouge Sadique</p>  <p>Mitraillette Beretta M12 Tir + Rafale</p> <p>◀ MUTILÉ</p> <p>▲ BLESSÉ</p> <p>MORT</p> <p>SOMBRE</p>	<p>INDEMNÉ ►</p> <p>MARINA Brigade Rouge Suicidaire</p>  <p>Mitraillette Beretta M12 Tir + Rafale</p> <p>◀ MUTILÉ</p> <p>▲ BLESSÉE</p> <p>MORTE</p> <p>SOMBRE</p>
<p>INDEMNÉ ►</p> <p>FRANCIS Père Cruel & Possessif</p>  <p>◀ MUTILÉ</p> <p>▲ BLESSÉ</p> <p>MORT</p> <p>SOMBRE</p>	<p>INDEMNÉ ►</p> <p>JANICE Gouvernante Diabolique</p>  <p>◀ MUTILÉE</p> <p>▲ BLESSÉE</p> <p>MORTE</p> <p>SOMBRE</p>

<p>LES CLEFS DU COFFRE-FORT</p> <p>ces clefs permettent d'ouvrir et de fermer le coffre, y compris depuis l'intérieur</p>	<p>EXPLOSIFS</p> <p>un fagot de bâtons de dynamite avec un minuteur</p>
<p>OBJET</p> <p>tu peux sortir un seul objet de ta poche, de ton sac ou de ton environnement, il peut s'agir de n'importe quoi sauf d'une arme, le meneur le valide</p>	<p>LASCAR</p> <p>tu sais crocheter les serrures et faire les poches des gens</p>
<p>INDEMNÉ ►</p> <p>MATHIS Fils aîné Soumis</p>  <p>◀ MUTILÉ</p> <p>▲ BLESSÉ</p> <p>MORT</p> <p>SOMBRE</p>	<p>INDEMNÉ ►</p> <p>CLARISSE Fille cadette Révoltée</p>  <p>◀ MUTILÉE</p> <p>▲ BLESSÉE</p> <p>MORTE</p> <p>SOMBRE</p>



