

# Boule de Neige

**Boule de Neige** est un système de règles basé sur une variation de **The Pool**, un jeu appartenant à James V. West, de Random Order Creations ([www.randomordercreations.com](http://www.randomordercreations.com)). Merci à Nathan Banks pour m'avoir initié à **The Pool** et avoir eu plusieurs discussions intéressantes à propos du jeu. Merci également à Shreyas Sampat, Jeremy Rice, Chris Edwards et Joshua Kashinsky pour les parties tests et l'inspiration, Guy Jobbins pour avoir été le premier MJ de **Boule de Neige** après moi, et Nikki Noble pour toutes ses relectures et ses encouragements.

L'in vraisemblable nom de **Boule de Neige** est une référence à l'effet boule de neige, un des exemples les plus connus de rétroaction positive. Comme une boule de neige qui roule au sommet d'une montagne peut éventuellement provoquer une avalanche, ce jeu encourage les personnages et l'histoire à grossir et à se renforcer les uns les autres tandis que l'histoire se déroule.

Ces règles ont été imaginées et adaptées par Alexander Cherry de chez Twisted Confessions, un éditeur audacieux de jeu indépendant. Les commentaires, critiques, corrections et questions sont tous les bienvenus sur le site Web ([www.twistedconfessions.com](http://www.twistedconfessions.com)), aussi bien sur le forum que par e-mail.

La traduction française a été réalisée par Cédric Ferrand ([www.hu-mu.com](http://www.hu-mu.com)) au cours de l'été 2005. Toute erreur de traduction ou bizarrerie syntaxique serait purement fortuite et totalement indépendante de la volonté du traducteur.

La collection d'ouvertures regroupée à la fin de ce document est issue d'un travail collectif de création de la part de membres du forum Casus NO <http://www.pandapirate.net/casus/>.



## Boule de Neige, qu'est-ce que c'est ?

**Boule de Neige** a été créé à l'origine pour tenter de simuler les histoires rétrospectives, ces récits qui débutent par la scène finale et qui reculent jusqu'au début de l'histoire à intervalles discontinues (comme le film **Memento** de Christopher Nolan). Toutefois, il a débordé de ce cadre étroit et peut aisément être utilisé pour des parties plus « normales ». La section **Cinq** donne des trucs et astuces pour jouer à **Boule de Neige** de manière différente.

Comme ses ancêtres, **Boule de Neige** est un jeu de rôle qui tend vers la collaboration narrative entre un MJ et un ou plusieurs joueurs. L'objectif de **Boule de Neige** n'est pas de définir les personnages en leur assignant des scores dans une liste pré-établie d'attributs pour tenter de les équilibrer en suivant une échelle objective. A la place, ils sont définis à travers une série de Traits qui mesure seulement à quel point ces Traits sont importants dans l'histoire.

Dans **Boule de Neige**, l'influence que les joueurs ont sur les événements ne se limite pas uniquement à décrire les actions de leurs personnages. En invoquant des Traits, en suggérant des Idées et en lançant les dés, les joueurs peuvent diriger activement l'histoire en assurant le rôle de MJ pendant de brefs instants.

Créer une histoire peut parfois être vu comme une randonnée de haute montagne où l'on essaye d'atteindre le sommet. Dans **Boule de Neige**, tout le monde commence au sommet et l'histoire glisse naturellement jusqu'en bas, en s'étoffant de détails pendant la descente.

## Zero : Avant de commencer

Une personne de votre groupe doit être le Maître du Jeu, ou MJ : c'est la personne responsable qui met en place les scènes, crée les situations, incarnent les autres personnages et dirige le jeu quand aucun autre joueur ne tient les rênes. Le MJ doit s'assurer non seulement que le jeu se déroule en douceur, mais aussi qu'il demeure agréable pour tous les participants.

Vous aurez besoin d'une poignée d'environ dix dès à six faces.

**Boule de Neige** est compatible avec n'importe quel univers, mais avant que la partie ne commence, vous devez convenir du décor que vous utiliserez. Avant la première scène, vous devez vous mettre d'accord aussi bien sur le genre dans lequel vous souhaitez jouer que sur le décor, puis débiter la partie. Lisez la section **Cinq** pour plus de détails.

## Un : Création de personnage

Dans **Boule de Neige**, la création de personnage est très simple, bien qu'elle puisse être frustrante pour ceux qui veulent connaître dès le début du jeu tous les détails à propos de leur personnage.

Chaque personnage débute avec un nom, cinq dés dans sa Réserve et un Trait qui doit être immédiatement visible au cours de la première scène. Les Traits seront traités dans la section **Deux** et la gestion des événements dans la section **Trois**. Créer un passé au personnage est déconseillé, mais reste envisageable. Néanmoins, gardez en tête que tout peut changer et que le passé que vous avez imaginé pourrait très bien être chamboulé par un simple jet de dé.

### La Réserve

Chaque personnage possède une Réserve remplie de dés dont le nombre exact change au cours de la partie. Ces dés sont la monnaie de base de **Boule de Neige** et peuvent être utilisés pour ajouter un nouveau Trait à un personnage, augmenter un Trait existant ou être dépensés pour accroître les chances de succès d'un jet. Plus un personnage possède de dés, plus il a d'influence potentielle sur l'histoire. Reportez-vous aux sections **Deux** et **Trois** pour avoir des informations sur l'utilisation de la Réserve.

## Deux : Définition des traits

Un Trait est un court énoncé définitif à propos de votre personnage, quelque chose d'important qui définit qui il est et ce qu'il est. Les Traits peuvent être variés : un aspect de la personnalité, une compétence, un handicap, une habileté, un allié ou un ennemi, une possession, une croyance, un destin... tout ce qui peut rendre le personnage vivant. Les Traits sont assortis d'un nombre qui détermine combien de dés gratuits vous sont attribués quand vous les invoquez.

Assurez vous que les Traits sont assez spécifiques pour éviter tout souci de flou : au lieu de « Sorcier » ou « Erudit », dites « Sorcier de Feu » ou « Professeur d'université ». Vérifiez que vos compagnons de jeu et votre MJ comprennent clairement la définition et la nature de vos Traits.

Au début d'une partie de **Boule de Neige**, un personnage ne possède qu'un unique Trait qui débute au niveau 3. Ce Trait devrait logiquement être une des caractéristiques les plus notables du personnage et apparaître immédiatement dans la première scène. Au fur et à mesure que des révélations sur votre personnage seront faites, de nouveaux Traits apparaîtront comme

cela arrive aux personnages de roman.

Ajouter un nouveau Trait ou augmenter le score d'un Trait existant ne peut être fait que d'un niveau à la fois, et uniquement dans certaines situations : entre les scènes et durant des moments de jeu appropriés. A chaque fois qu'une Scène se termine, un personnage qui était présent dans cette Scène peut ajouter un nouveau Trait ou en augmenter un d'un seul niveau. Le coût est égal au nouveau niveau du trait et payable en dés puisés dans la Réserve. Par exemple, acheter un nouveau Trait coûte un dé (et ce Trait débutera au niveau 1), tandis qu'augmenter un Trait du niveau 2 au niveau 3 coûte trois dés. Un Trait nouvellement créé ou augmenté entre deux scènes doit être invoqué au moins une fois dans la prochaine scène où le personnage apparaîtra.

De plus, durant une scène, un personnage peut choisir de créer un nouveau Trait ou d'augmenter un Trait existant. Pour cela, le joueur déclare une Idée ou explique comment le Trait sera utilisé dans un Conflit et dépense son ou ses dés. Des dés additionnels peuvent être dépensés pour ce jet. Les deux prochaines sections vous expliqueront comment faire.

Si un Monologue de Victoire est obtenu, l'augmentation ou la création du Trait a lieu comme prévu. Si c'est un Monologue de Défaite qui est obtenu, les dés sont également dépensés et le Trait est augmenté, mais le Trait n'a pas un effet positif. Dans certains cas, ce style de corruption peut même changer la description du Trait.

Réciproquement, dans un Évènement Guidé, le joueur ne dépense pas ses dés (ils retournent dans la Réserve) et il n'obtient pas le Trait. Il lui est alors impossible d'essayer à nouveau de créer ou d'augmenter ce Trait jusqu'à ce que la prochaine scène débute. Lisez la section **Quatre** pour plus de détails sur les Monologues, les Évènements Guidés et leur rôle dans le jeu.

Enfin, il est possible de réduire à tout instant un Trait si vous le souhaitez, à condition que ce Trait ait déjà été utilisé au moins une fois. Cela permet d'ajouter à la Réserve un nombre de dés égal au niveau perdu. Toutefois, un personnage ne devrait pas voir un de ses Traits disparaître complètement sans l'accord du MJ et doit toujours posséder au moins un Trait. En principe, si un Trait est ôté cela doit être expliqué d'une façon ou d'une autre dans la scène actuelle ou celle à venir.

## Trois : Évènements

Dans **Boule de Neige**, les dés sont lancés pour résoudre tous les Évènements, ce qui pousse le jeu à avancer grâce aux privilèges de la narration. Il existe deux types d'Évènements dans **Boule de Neige** : les Conflits et les Idées.

Un Conflit survient quand au moins deux forces sont étrangères l'une à l'autre. Dans le jeu de rôle classique, cela concerne tout aussi bien un personnage qui essaye de sauter par-dessus un ravin qu'un serpent géant qui essaye de mordre quelqu'un. Dans **Boule de Neige**, vous n'avez pas systématiquement à lancer les dés si vous voulez tenter une action, vous dites juste que vous le faites. Mais si vous ou le MJ décidez que cette action est (ou pourrait être) importante pour l'histoire, ou si vous en avez simplement envie, vous lancez les dés pour déterminer qui va la décrire et si l'action réussit ou échoue.

Une Idée est différente d'un Conflit car elle vient en jeu en sortant de la tête de quelqu'un plutôt que d'être un obstacle déjà placé en jeu. Les Idées peuvent être aussi simples ou complexes que vous le souhaitez. Elles peuvent arriver en jeu à n'importe quel moment. Si vous avez une Idée, énoncez-la et le MJ vous fera lancer les dés pour déterminer si vous pouvez la décrire. Les Idées sont prises en compte et résolues selon le principe du « premier arrivé, premier servi » donc n'hésitez pas à parler fort !

Par définition, les Évènements sont des choses suffisamment importantes pour l'histoire pour que les dés soient lancés afin de décider des conséquences et de qui va raconter les résultats. Les joueurs peuvent tous dire s'ils souhaitent que les dés soient lancés pour déterminer quel chemin prendra la narration. Même si vous n'êtes pas présent dans une scène, vous pouvez tout de même demander un jet de dés pour introduire une nouvelle Idée.

Avant de lancer les dés pour un Évènement, quelqu'un doit déclarer à la fois l'Intention et la Catastrophe. L'Intention, c'est ce que ce que vous voulez qui arrive – ça doit rester court, la narration complète viendra par la suite. A l'inverse, la Catastrophe est ce que vous ne voulez pas qui se produise – n'importe quelle sorte d'entrave, complication ou problème dont vous pensez qu'elle rendra l'histoire plus intéressante qu'elle ne l'est déjà. Si le MJ réclame un jet de la part d'un joueur, ce dernier doit toujours définir l'Intention et la Catastrophe.

La prochaine étape, c'est de décider quel Trait vous allez invoquer pour ce jet de dés. Vous pouvez

invoquer un de vos propres Traits ou, dans une Idée impliquant un autre personnage, vous pouvez invoquer l'un des siens. Vous ne pouvez pas invoquer plus d'un Trait pour un Évènement. Invoquer un Trait donne un nombre de dés gratuits égal à son niveau.

Si vous ou le MJ pensez que la situation réclame la création ou l'augmentation d'un Trait, vous ajoutez le dé dépensé au Trait en question au lieu d'invoquer un autre Trait.

Le MJ peut également accorder entre un et trois dés de Bonus par jet de dés, à sa guise. Ce Bonus n'est pas basé sur la difficulté mais plutôt sur la manière dont il apprécie votre Idée et l'envie qu'il a qu'elle réussisse. Vous pouvez également dépenser des dés de votre Réserve pour les ajouter à votre jet de dés – plus vous dépensez de dés, plus vous réussissez, mais si vous réussissez, ces dés sont perdus.

Ajoutez tous vos dés en provenance des différentes sources (Trait, Bonus, Dépense) et lancez-les. Il y a trois résultats possibles :

- si vous obtenez au moins un 1, c'est un bon résultat, ne vous inquiétez même pas des autres dés. Vous avez un Monologue de Victoire qui doit respecter votre Intention annoncée. Vous avez également perdu les éventuels dés de Dépense que vous avez puisés dans votre Réserve.
- si vous n'avez obtenu aucun 1, alors comptabilisez les 6. Si vous disposez d'au moins un 6, vous avez un Monologue de Défaite, qui doit respecter votre Catastrophe annoncée. Vous gagnez aussi un dé dans votre Réserve.
- si vous n'avez obtenu aucun 1 et aucun 6, votre jet de dés est neutre. Le résultat est un Évènement Guidé que le MJ peut raconter comme il l'entend, sans se soucier de votre Intention ou de votre Catastrophe.

Un conflit entre deux joueurs ou leurs personnages est toujours traité comme un Évènement Guidé, sans jet de dés. Donc aucun personnage incarné par un joueur ne peut mourir sans le consentement de ce dernier et si cela arrive, il a un Monologue de Victoire gratuit pour décrire la mort de son personnage.

## Quatre : Victoire et Défaite

Durant un Monologue, le joueur en question a le plein contrôle du jeu pendant un bref instant. Il peut décrire des actions, des dialogues, des nouveaux personnages, de nouveaux événements... tout ce qui peut être intéressant pour l'histoire. Mais il y a quelques règles à garder en tête :

### • Focus

Votre narration doit être appropriée au type de Monologue que vous avez obtenu. Une Victoire doit coïncider avec ce que vous avez proposé dans votre Intention et ne doit pas trop dépasser ces limites. Idem pour une Défaite, qui doit respecter la Catastrophe déclarée. Une Défaite devrait toujours apporter des complications ou un conflit. Et si vous utilisez un Trait en jetant les dés pour un Évènement, votre Monologue doit mettre en valeur ce Trait, de manière positive ou négative.

### • Respect

N'altérez pas le personnage d'un autre joueur. Vous pouvez utiliser les personnages des autres et leurs actions, mais essayez de respecter les comportements qui ont déjà été établis. Dans le doute, demandez au joueur si votre Monologue est approprié à son personnage.

### • Cohérence

Assurez vous que votre narration soit cohérente avec le reste de l'histoire et les faits qui sont déjà intervenus dans le récit. S'il a déjà été dit que le Général Mongo est mort il y a vingt ans dans la Bataille de la Félicité, ne le décrivez pas comme un joyeux conseiller militaire à la retraite.

### • Concision

Vous devriez terminer votre Monologue dans le temps imparti. En faire trop vole aux autres joueurs leur chance d'être sur le devant de la scène. Le MJ peut interrompre votre Monologue s'il devient trop long – essayez de faire en sorte qu'il ne dure qu'une minute ou deux.

## Cinq : Scènes et Histoire

A l'instar d'un film, d'une pièce de théâtre ou d'un feuilleton, une partie est une série de scènes. Le MJ est celui qui décide comment se déroule la première scène. Il réalise cette ouverture en décidant exactement de qui est dans la scène et ce qu'il s'y passe, ou bien en utilisant une scène suggérée par l'un des joueurs.

Le MJ a plusieurs options pour décrire une scène en accord avec son imagination. Les scènes peuvent débuter calmement ou bien commencer abruptement au cœur du conflit. Une scène peut également démarrer sans qu'aucun des personnages ne soit présent. Si un personnage est en scène, le MJ doit modeler la scène pour mettre un Trait de ce personnage sous les projecteurs.

Une fois que la scène s'est naturellement terminée, le MJ annonce un changement de scène. Les joueurs qui

veulent prolonger une scène doivent donc annoncer leur Idée avant que le MJ ne close la scène.

Après la fin de chaque scène, tous ses participants peuvent ajouter un dé à leur Réserve. **C'est important.** Ils peuvent également augmenter ou créer un Trait, comme décrit plus tôt.

Plusieurs scènes peuvent se dérouler au même moment, qu'elles aient lieu dans la même période de temps ou à des moments différents. Les personnages ne seront probablement pas tous ensemble tout le temps. Ils peuvent même très bien ne pas se connaître. Si plus d'une scène a lieu en même temps, le MJ fera des coupes entre elles à des moments creux ou au contraire, en entretenant le suspense en plein milieu d'une scène d'angoisse. L'important est que chaque joueur soit impliqué dans une scène.

### Un pas en avant, deux pas en arrière

**Boule de Neige** a été créé à l'origine pour faire jouer des scènes à rebours en s'inspirant du film **Memento**. La scène d'ouverture doit donc toujours être la fin de l'histoire, la dernière page du livre. Gardez à l'esprit que, si c'était une histoire classique, le générique de fin devrait normalement apparaître juste après cette scène. Commencez donc cette scène en fanfare par une détonation et laissez-la finir d'elle-même.

En principe, la scène d'ouverture devrait être décrite avec moins de cent mots. Il faut toujours laisser en suspens plus de questions qu'il n'y a de réponses, se souvenir du Trait que chaque joueur a choisi, respecter le genre et le décor, et en avant !

Par exemple, voici la scène d'ouverture de la toute première partie de **Boule de Neige**, que j'ai débutée littéralement par une détonation :

*« Les oreilles de tout le monde bourdonnent. Le pistolet est en train de fumer sur le sol où il a été jeté. Il y a du sang partout et les mercenaires se dispersent avec la peur au ventre. Et, gisant au milieu du sable sur les dalles du temple en ruine, le sang de l'Homme en Vert suinte de son visage amoché, un trou à la base du nez. »*

Le décor était une Renaissance hautement fantastique, et la suggestion d'un des joueurs était « la mort de l'homme en Vert ». Quand la scène débuta, personne ne savait qui était l'Homme en Vert ou qui était celui qui l'avait tué. Les autres détails (les mercenaires, le temple en ruine) ont également été improvisés sans explication.

Une fois la scène terminée, le MJ met en place la scène suivante qui précède le début de la scène

d'ouverture – la frise chronologique est variable et peut habituellement être laissée ouverte à interprétation. Comme avec la première scène, la description de chaque scène successive doit être si possible inférieure à cent mots. Il est plus facile de jouer si chaque ouverture tient les joueurs en alerte, donc essayez de débiter chaque scène au milieu d'une action ou en introduisant une nouvelle astuce narrative.

Quand une scène particulière se déroule, le MJ doit se souvenir des nouveaux Traits ou des augmentations que les joueurs ont choisi afin de faire en sorte que ces Traits soit mis à l'honneur dans la scène. Le MJ ne doit pas hésiter à incorporer ses propres idées en complément de celles des joueurs et à demander des jets de dés quand c'est nécessaire.

Le but du jeu de chaque scène dans le style à rebours est évident – emmener les personnages de la situation d'ouverture à la situation qui a ouvert la « précédente » scène (ou à un moment plus tôt qui peut conduire à cette situation). Ainsi chaque scène après la première possède son propre point final, qui est toujours défini, et c'est le travail du groupe entier (aussi bien MJ que joueurs) que de manœuvrer pour y arriver. Le MJ ne doit pas nécessairement rendre la tâche aisée – la scène d'ouverture est d'ailleurs le bon moment pour introduire une nouvelle complication de l'intrigue.

Adapter une aventure pour **Boule de Neige** n'est pas difficile – prenez n'importe quelle aventure structurée dans l'ordre chronologique, divisez la en plusieurs scènes et inversez leur ordre de déroulement une fois que vous êtes en jeu. Restez assez vague pour que n'importe quel Trait qu'un personnage peut posséder ou obtenir puisse être incorporé à l'histoire. Et préparez vous à des jets de dés qui réussissent quand ils « devraient » rater, ou vice versa.

Dans une perspective avec une fin plus ouverte, comme une campagne **Boule de Neige**, gardez une trace des buts et des intrigues qui ont été délaissés en cours de jeu. Si un personnage déclare quelque chose comme « *ce n'est pas la première fois que ça t'arrive* », notez-le de manière à pouvoir incorporer ce détail dans une autre scène.

### Commencer à la Fin (ou au Milieu)

Même si vous n'envisagez pas d'utiliser **Boule de Neige** pour des scénarios à rebours, vous pouvez partiellement utiliser cette méthode en faisant commencer un scénario à un moment important de l'intrigue. C'est un procédé souvent employé par les conteurs qui débiterent leurs récits *in media res* par

une bataille pour ensuite revenir en arrière en disant « *Tout a commencé quand...* »

Utiliser cette combine permet de donner aux joueurs et au MJ un but à atteindre, un fil rouge le long duquel le récit peut se développer. Les actions des personnages sont déclarées dans la scène et peuvent être utilisées pour déployer une intrigue ou des amitiés plus vastes qui ne seront pleinement réalisées que plus tard. C'est également une bonne excuse pour mettre tous les personnages ensemble, bien que ça ne soit pas toujours nécessaire.

Si la première scène jouée est la scène finale du récit, essayez de prévoir une jolie conclusion mais dans le cas d'un simple scène de transition, l'issue de la scène n'a pas une importance cruciale.

### Dans le désordre

**Boule de Neige** permet également de raconter des histoires où le récit n'a pas de lien direct entre les scènes. C'est plus simple quand les scènes suivent une séquence (par exemple, des scènes alternées qui prennent place en 1920 et 1990 ou des scènes qui se suivent avec une semaine d'écart) ou plus intuitif (avec des avances rapides et des rembobinages de la chronologie). Cela fonctionne aussi bien avec des scénarios mettant en scène une boucle temporelle, où chaque itération de la même scène (ou collection de scènes) révèle de nouvelles informations à la fois sur les participants et leur environnement.

La plupart des conseils donnés dans les précédents paragraphes peuvent s'appliquer à des scénarios **Dans le désordre**, la différence principale est que, la majorité du temps, il n'y a pas de fin de séquence bien définie pour les scènes consécutives.

La meilleure suggestion est de garder une trace de toutes les bribes de buts préfigurés qui sont lâchés pendant les scènes. Encouragez les joueurs à annoncer des choses à l'avance durant leurs Monologues, et faites-le vous-même. De nouvelles scènes peuvent être reliées ensemble en utilisant ces fragments.

De plus, autorisez les joueurs à appeler des scènes sur leur initiative, même sans raison. Si un joueur veut que la prochaine scène de son personnage implique une situation particulière, il a probablement une bonne raison en tête. Laissez l'histoire avancer.

## Six : Exemple de Partie

Danny, Ken et Veronica se sont réunis pour jouer une partie de **Boule de Neige**, en utilisant l'exemple de la scène d'ouverture et en utilisant le style de jeu à la **Memento**. Ken est le MJ, Veronica incarne Iona

(dont le seul Trait est Dryade (3)) et Danny joue Specere, un Pangolin (3). Nous rejoignons la partie qui a déjà commencé. Les deux joueurs ont chacun quatre dés dans leur Réserve.

- Les oreilles de tout le monde bourdonnent, dit Ken. Le pistolet est en train de fumer sur le sol où il a été jeté. Il y a du sang partout et les mercenaires se dispersent avec la peur au ventre. Et, gisant au milieu du sable sur les dalles du temple en ruine, le sang de l'Homme en Vert suinte de son visage amoché, un trou à la base du nez.

- D'accord, dit Veronica, c'est le début. Quelle est la prochaine étape ?

- Improvisons, dit Danny. Nous nous tenons au-dessus d'un corps mort.

- Oui, ajoute Ken, vos personnages savent ce qui s'est passé, mais en tant que joueur vous ne le savez pas. Vous pouvez improviser des faits en jeu.

- Iona descend de l'arbre et fixe le corps. Elle prend une branche et touche le corps avec.

- Il y a un arbre ? dit Danny qui est un peu lent.

- Il y en a un maintenant, dit Ken. Au loin, le soleil est en train de se coucher. La tempête de sable semble reprendre encore.

- Est-ce que ton personnage parle ?

- Oui, bien évidemment. Specere dit... il est quelques marches en dessous de la scène. Il est penché sur son bâton et semble solennel.

- Iona dit « Est-il réel ? Oh Seigneur, il est sacrément réel » et elle enfouie sa tête dans ses mains et commence à sangloter.

- Donc... avons-nous tué l'Homme en Vert ? demande Danny.

- Tout ce que vous savez, c'est qu'il est mort. En vous basant sur vos actions et peut être les dés, VOUS devez décider qui lui a tiré dessus. Et pourquoi.

- Oh, d'accord. Dans ce cas, Lethandyr laisse échapper un soupir, comme s'il n'avait pas respiré depuis que la détonation a retenti.

- Tu as compris le truc, Danny, dit Veronica. Veux-tu que ce type ait une relation particulière avec toi ?

- Je pense que je vais demander un jet pour celui là, dit Ken avant que Danny ne réponde. Avec un succès, Lethandyr est amical avec toi, autrement, il t'est hostile.

- D'accord, dit Danny, ce sont l'Intention et la Catastrophe, n'est-ce pas ?

- Exact. Tu peux changer les détails si tu veux, mais cela va affecter le nombre de dés que je vais te

donner.

- Non, non, c'est d'accord.

- Tu vas devoir dépenser un dé, lui dit Veronica, pour cimenter cette amitié.

- Qu'est-ce que je lance ?

- Eh bien, tu dépenses un dé, dit Ken, et je t'en donne deux de plus, pour un total de trois. Tu peux dépenser plus de dés de ta Réserve, si tu veux, mais si tu réussis ton jet de dés, tu les perdras.

- Non, non, c'est assez, dit Danny en lançant les dés.

Il obtient 1, 5 et 4.

- D'accord, c'est un Monologue de Victoire. Il te reste maintenant que trois dés dans ta réserve et tu notes « Relations amicales avec Lethandyr » sur ta feuille, avec un niveau de 1. Et maintenant, fais ton Monologue.

- Hum, Specere dévisage sévèrement Lethandry. Ce dernier respire bruyamment, « Je devais le faire, Spec, je devais... » Il commence à sangloter.

- Un éclair éclate au loin, dit Ken, alors que la tempête de sable fouette les âmes qui demeurent dans la partie la plus profonde du désert. Le soleil commence à s'obscurcir derrière les nuages.

- Je n'avais pas encore fini, dit Danny. Specere regarde Lethandyr et dit « J'espère qu'il le valait, mon ami. » Là, j'ai fini.

- D'accord, l'éclair éclate quand même. Désolé de t'avoir coupé. Lethandyr dit maintenant « Ca devait être fait, qu'importe s'il le valait ou non. » Il tord ses mains. « C'est terminé, finalement ? Penses-tu que l'éclair va me prendre, maintenant ? »

- Iona dit « Non, tu ne l'as pas mérité. »

- Wow, c'est un peu cruel. D'accord, Veronica, invoquons ton Trait « Dryade ». Alors que les nuages obscurcissent le soleil, ton arbre commence à se flétrir. C'est la Catastrophe, l'Intention est à ta discrétion.

- Hum, d'accord, l'Intention sera de permettre à l'arbre de croître et de créer un refuge contre la tempête qui arrive.

- Joli ! Toutefois, je vais te donner seulement un dé pour ça car je ne suis pas certain de vouloir que vous trouviez tous un abri.

- Je comprends. Ca fait donc un total de quatre dés et je fais une Dépense de 2 dés.

Veronica lance six dés et obtient 3, 4, 6, 6, 5 et 2. Un Monologue de Défaite.

- Wow, dit-elle, Iona s'écroule soudainement au sol alors que l'arbre commence à se rabougrir. Que fait une dryade au milieu du désert, de toutes façons ?

- C'est à l'histoire d'expliquer ça. Autre chose dans ton monologue ?

- Iona regarde l'arbre alors qu'elle se tord de douleur et pleure « Noooooon ! » Voilà, c'est terminé pour moi. Au moins, je n'ai pas perdu de dé. Mieux, j'en ai même gagné un de plus dans ma Réserve à cause de mon échec.

- Fondu en noir ? demande Danny.

- Non, nous devons utiliser ton Trait Pangolin. Qu'est-ce que c'est, d'ailleurs ?

- C'est un fourmilier. Je l'imagine comme une Tortue Ninja, sauf que c'est un fourmilier à la place.

- Oh. Bien, heu... la scène ne prendra pas fin tant que tu n'auras pas mis en application ton Trait. Comment souhaites-tu faire ça ?

- Et bien, les pangolins se mettent en boule pour se protéger. Donc l'Intention c'est qu'il se protège de la tempête mais la Catastrophe c'est qu'un éclair le foudroie. Après tout, c'est la dernière scène.

- Tu as compris l'esprit du jeu. Je te donne trois dés en plus des trois dés de ton Trait. Dépenses-tu des dés en plus ?

- Pas pour ce jet.

Danny lance ses six dés et obtient 4, 2, 4, 5, 3 et 4, soit un Événement Guidé.

- Qu'est-ce qui se passe maintenant ?

- Et bien, le destin de ton pangolin restera en question. Alors qu'il se love pour former une boule, le dernier rayon de soleil disparaît, la tempête de sable se déchaîne et se déplace en direction de l'ancienne redoute alors que les éclairs éclatent rageusement. Lethandyr reste fièrement debout, espérant, priant pour que la tempête l'emporte. Iona affaiblie essaye en vain de se trouver un abri. Mais cette fois, la tempête ne s'arrêtera pas tant qu'elle n'aura pas le sang qu'elle désire par-dessus tout.

- Fondu en noir ? demande Danny.

- Oui. Et vous gagnez tous les deux un dé dans votre réserve.

- C'est une fin tragique pour ces quatre personnages, non ? demande Veronica. L'Homme en Vert est mort, Iona infirme, Lethandyr suicidaire... Specere est le seul qui a une grande chance de survivre. Comment les choses en sont arrivées là ?

Ken sourit.

- C'est ce que vous allez inventer. Maintenant, avant que nous commencions la prochaine scène, quelqu'un souhaite-il acheter un nouveau Trait ?

## Organigramme des Évènements

Il a été constaté qu'un simple organigramme des Évènements peut être très utile en jeu pour faciliter les choses. Voici un exemple.

1. Identifier le Conflit et/ou l'Idée
2. Déterminer le Trait approprié et prendre un nombre de dés gratuits égal au niveau du Trait et éventuellement dépenser des dés de la Réserve pour augmenter un Trait si nécessaire
3. Définir l'Intention et la Catastrophe
4. Recevoir un Bonus de dés de la part du MJ
5. Ajouter des dés dépensés depuis la Réserve
6. Lancer tous les dés obtenus
  - si vous avez au moins un 1, ne vous souciez pas des autres dés et faites un Monologue de Victoire en respectant l'Intention. Les dés que vous avez éventuellement dépensés de votre Réserve sont perdus.
  - si vous n'avez pas de 1 mais au moins un 6, vous obtenez un Monologue de Défaite qui doit respecter la Catastrophe prévue. Ajoutez un dé à votre Réserve. Les dés éventuellement dépensés retournent dans la Réserve.
  - si vous n'avez ni 1, ni 6, c'est un Évènement Guidé. Le MJ raconte la scène sans être obligé de suivre l'Intention ou la Catastrophe. Les dés éventuellement dépensés retournent dans la Réserve.
7. Augmenter un Trait si besoin est.



## Ouvertures pour MJ pas inspiré

Les joueurs sont là, les règles ont été lues mais vous ne savez pas par quelle scène d'ouverture débiter le scénario ? Voici quelques exemples de ce qu'il est possible de faire en terme d'introduction.

### Faut qu'ça crame !

*Vous vous tenez devant un hangar en flammes. Vous portez tous un costume, un masque à gaz ainsi qu'un flingue et un bidon d'essence à la main. Des corps enflammés tentent désespérément de s'enfuir du bâtiment, en battant des bras dans l'air brûlant mais vous les abattez impitoyablement dès qu'ils sortent à l'air libre.*

*Variante : ils sont ensuite décapités.*

### La mort de l'espoir

*Vous êtes dans une pièce lugubre. Une unique lampe oscille au plafond. C'est la seule source de lumière et elle projette une lumière blafarde. Il n'y a pas de fenêtre mais une porte en bois. Quelque chose semble gratter la porte à l'extérieur. Plusieurs choses en fait. Mais ce n'est pas votre principal souci. Un cadavre avec deux impacts de balle dans le crâne est allongé par terre. Il a une trace de morsure sanguinolente sur un bras. Un homme en costard, le regard fou, vous fonce dessus la bave aux lèvres.*

### Lab.0X

*Vous sortez d'un bâtiment universitaire quand, tout à coup, un grand flash lumineux vous aveugle. Un projecteur monté sur une jeep vous éclaire violemment. Vous réussissez à apercevoir vaguement quelques silhouettes en uniforme militaire à son bord. Une voix grave retentit dans l'air : « Bien, je vois que vous avez finalement réussi à remonter jusqu'à nous. Soyez gentils de nous remettre la mallette. Sans gestes brusques bien entendu. »*

### Double-boucle

*Vous échangez un dernier regard. Vous savez tous ce qui vous attend, mais vous savez aussi que c'est inéluctable, que la cohésion du temps doit être conservée sous peine de voir l'univers disparaître. D'un pas résigné vous vous avancez vers le halo de lumière blanchâtre de la porte temporelle. Un froid glacial vous enveloppe et vous tétanise totalement, puis une lumière éblouissante vous aveugle. Et avant même que vous ayez pu recouvrer la vue vous entendez les détonations sourdes des pistolets dont les balles emportent vos vies, pistolets maniés par vous même quelques jours plut tôt.*

### Crash

*Le 747 s'enfonce doucement dans les flots.*

*Vous essayez tant bien que mal de faire embarquer dans le pneumatique le dernier de vos équipiers. Les trois balles qu'il a dans le corps ne facilitent pas les choses. Un autre de l'équipe a aussi une balle dans l'épaule, moins grave.*

*Aucun d'entre vous ne pense actuellement aux quelques deux cent soixante passagers qui s'engloutissent. Une seule question hante vos esprits : comment se sortir de cette merde alors que la côte la plus proche est à 2 500 kilomètres.*

*Pourquoi ce con de steward a-t-il ouvert le feu ?*

### La Fin justifie les moyens

*Les cierges projettent leur lumière sur les murs décrépits de cette crypte oubliée de tous, sauf de vous. Le sang qui vous a permis de tracer ce pentacle autour duquel vous êtes en cercle provient de ces stupides aventuriers qui ont vainement tenté d'arrêter votre rituel en débarquant armes à la main dans les lieux. Cela faisait plusieurs semaines qu'ils étaient sur vos traces, vous avez dû déjouer leurs vigilance de nombreuses fois alors que vous tentiez de localiser la crypte et de mettre la main sur le livre qui contient le rituel. Mais, le Maître arrive, vous avez gagné...*

### Twins/Clones

*Les cadrans s'affolent : dans quelques minutes, toute la machinerie va exploser. Vous vous ruez vers les commandes pour tenter d'empêcher le désastre quand vous êtes arrêtés net par l'irruption de la copie conforme d'un homme que vous savez pourtant mort, vu que son cadavre est à vos pieds et que vous en êtes les assassins. En voyant le cadavre de son frère jumeau (son clone ?), le nouveau venu a un bref sourire avant de redresser la tête dans votre direction, de dégainer un katana à la lame ouvragée et de se figer dans une posture de défi.*

### 13ème ticket

*Deux blouses blanches au regard vide t'emmènent à travers des couloirs qui paraissent infinis. La bouche gigantesque qui orne ton ventre claque des mâchoires avec appréhension. On te traîne finalement jusqu'à une porte de chêne sur laquelle est accrochée une plaque t'indiquant que tu es arrivé au bout de ton périple : tu es devant le bureau du Directeur. Tu tiens dans ta main le ticket qui a scellé ton destin : il porte le numéro XIII.*

### Battle Royale

*Les gravats retombent tout autour de toi. Tu es couvert de poussière et tu es blessé, mais tu te relèves victorieux. Devant toi, il ne reste plus grand-chose de la maison. Tes compagnons y sont tous morts dans l'explosion, du moins tu l'espères... De toute façon, il*

*ne faut qu'un gagnant et tous les moyens sont bons.*

### **Les hommes du président**

*Certes les hommes des services secrets vont donner l'assaut d'une seconde à l'autre. Ils ne feront pas de prisonnier, ils viseront la tête. Mais vous vous en foutez : vous avez réussi à tuer le président des Etats-Unis. Et dans son bureau de la Maison Blanche qui plus est. Le grand public ne comprendra jamais votre geste, mais vous, vous savez la Vérité à leur sujet. Sans votre intervention, leur plan allait fonctionner. Vous n'avez pas tué le président de gaieté de cœur, mais vous avez sauvé le monde en mettant fin au complot. Mais lequel ?*

### **Pour une poignée de doublons**

*La plage de cette petite île paradisiaque est jonchée des cadavres de l'équipage de la Santa Madonna. Le fier navire pirate brûle à grandes flammes dans cette nuit de pleine lune. Vous ne rentrerez pas au pays avant longtemps, si vous rentrez un jour. Pour le moment, votre unique obsession est de creuser à l'endroit indiqué sur la carte pour mettre la main sur le trésor du Capitaine Trump. Vos blessures saignent pourtant abondamment, mais la perspective d'entrer en possession du fameux trésor vous galvanise. Après bien des efforts, vos pelles mettent enfin à jour les coffrets tant attendus.*

### **Quel est ce flingue dans ta main ?**

*Les sirènes résonnent dans le hangar vide. Le bruit infernal vous réveille, vous qui gisez sur le sol froid et bétonné. Un ne se relève pas, une balle logée dans son front. Merde, ce mec était votre indic, malchance. Les voitures des flics arrivent, et l'un d'entre vous à un flingue dans sa main... Aurait-il tué ce mec ?*

### **Roulé**

*3H du mat*

*Driiiiiinnnggg... C'est la sonnette de la porte d'en bas, qui cela peut-il être à cette heure-ci ? Que quelqu'un ouvre la porte ! Personne ? Une plaisanterie ? Non, un morceau de papier sur le paillason. L'enveloppe sent un parfum d'encens, ça vous rappelle quelque chose mais quoi ? Sur le morceau de papier un seul mot : BOUM. A peine le temps de tous évacuer que la maison explose dans un souffle incroyable. Mais au fait, où est le clébard ?*

### **Tale from the grassy knoll**

*D'un geste sûr, tu recharges ton vieux Carcano Italien et tu tires pour la quatrième fois, manquant la voiture du président. Tu descends pour partir et en passant tu prends un coca...*

*Toi, tu viens de tirer depuis derrière la palissade blanche où tu a passé la matinée, et d'où tu as placé*

*trois balles dans le désormais cadavre présidentiel et une balle perdue qui a touché un pauvre gars près du tunnel.*

*Toi, tu refermes ton parapluie noir qui servait de signal et tu t'éloignes.*

### **La traque**

*Vous les avez poursuivis à travers tout le continent, ces salopards. Vous avez recueilli les indices, ramassé les corps, essuyé les larmes. Vous avez tenté l'impossible pour les empêcher de nuire, pour les trouver et les liquider. Les pires ordures, des assassins que vous avez appris à détester au fil des scènes d'horreur. Mais rien à faire. À chaque fois ils vous ont niqués comme des bleus. C'était comme s'ils pouvaient prévoir vos mouvements. Deviner vos moindres pensées. Ce soir, dans cet endroit perdu au milieu de rien, vous comprenez enfin. Depuis le début, ces monstres, c'était vous.*

### **Quelques garçons pleins d'avenir**

*Il fait nuit, il pleut et la terre est grasse et lourde. Vous n'avez qu'une seule pelle, ce qui ne facilite pas la tâche. Vous vous relayez à tour de rôle pour creuser, mais cette besogne vous met en nage dans vos smokings de location mouillés que vous n'osez ôter de peur de les salir. Et puis il y a le corps, obscène et mort, que vous essayez de faire disparaître de vos vies. Pour sûr, c'est le pire enterrement de vie de garçon que vous ayez connu...*

### **C'était un accident, je vous le jure !**

*La décapotable cabossée est bien plus lourde que vous ne le pensiez. Vous poussez tous dans un effort concerté et le véhicule se rapproche inexorablement du ravin. Dans quelques secondes, la voiture va faire une chute définitive et exploser 100 mètres plus bas. Mais à l'instant précis où la décapotable bascule dans le vide, la personne qui est assise au volant et que vous pensiez tous morte se réveille brusquement et hurle en comprenant la situation. Puis c'est la culbute vers la mort. Savez-vous que le geste que vous venez de faire est un meurtre ?*

### **Vous vous mariâtes et vous eûtes beaucoup d'enfants**

*Il fait sombre dans l'église. Le sang des participants à la noce refroidit sur le parquet, alors qu'un vent chaud fait rentrer un peu de sable texan dans le chœur où vous tabassez à tour de rôle la mariée, enceinte jusqu'au moment où, épuisée, elle s'affaisse et l'un d'entre vous lui colle une balle dans la tête.*

### **La chose ?**

*La base scientifique est en train de cramer. Quand le feu s'arrêtera, alors le blizzard antarctique gèlera vos*

corps. Pas d'accalmie prévue avant 72 heures. Vous serez morts quand arriveront les secours. La pauvre bouteille de Jack D. qui trône sur ce qu'il reste de votre hélico et une radio défoncée, c'est tout ce qu'il vous reste.

### **Et tu seras toujours le paradis des coeurs et de l'amûûr**

L'assaut est donné, l'automitrailleuse donne à plein poumons, giclant son sperme de mort par à-coups sur les murs du palais présidentiel. Les hommes courent pour se débarrasser des soldats de Huerta. Enfin le pouvoir est à portée de votre main. Le peuple Mexicain ? Qu'importe, en regard du reste et de ce que vous avez appris sur le palais...

### **El pueblo, unido, jamas será vencido !**

Putain, mais qu'est ce que vous foutez dans ce coin de montagne paumé ? Ca je vois bien que vous creusez ! Comme si ton grand père avait vraiment eu le temps d'enterrer un truc ici, après l'offensive sur l'EBRE. Hé ! Je te rappelle qu'ils l'ont perdue, cette guerre. Ok, vous donneriez vos vies pour ce que le POUM a caché ici. Mais pourquoi revenir plus de 70 ans après sur ce sujet ? Qu'est-ce qui vous a poussé à venir à la recherche de ces plans ?

### **Les suspects habituels**

Le commissariat est bondé. Vous venez de passer une nuit en garde à vue à côté d'un clodo, d'un chapelet de putes et d'un Hell's Angel patibulaire. Vous êtes maintenant en ligne, aveuglés par un puissant projecteur et vous tenez chacun dans les mains un petit panneau avec un numéro. Derrière une vitre sans teint, un inspecteur dit « Vous me confirmez que ce sont bien ces personnes qui ont pénétré cette nuit chez vous et qui ont tout fait pour vous faire avouer le code de votre coffre-fort ? Quel est celui qui a tué votre amant ? »

### **Home, Sweet Home**

Après ce qu'il a semblé être une éternelle marche, vous apercevez enfin votre village natal et ses champs alentours. Vous bombez votre torse, plein de fierté, et les habitants accourent en vous apercevant pour vous acclamer. Cela fait maintenant bien longtemps que vous avez quitté ensemble le village : 2 mois, 2 ans, 20 ans ? Peu importe, vous êtes enfin de retour, en véritables héros. Et c'est bien mérité : après tout, ce n'est pas tous les jours que l'on sauve une divinité...

### **Le Cri du Dragon**

Dans le jardin de réception du Palais de l'Unité, c'est l'affolement. Les nobles Kurita se sont d'un coup mis à chuchoter entre eux, ce qui va à l'encontre du strict code de conduite à tenir devant le Coordinateur du

Draconis Combine.

A la lecture de votre message, son visage s'est décomposé. Il sort sa meilleure lame, s'agenouille et se l'enfonce dans le ventre. Vous savez que vous ne sortirez pas vivant du palais face aux Otomo. Vous n'êtes pas du Draconis et pire: vous êtes des mercenaires. Alors pourquoi avoir risqué votre vie à porter ce message ?

### **Ah Dieu !**

L'homme agonisant vous tend le paquet. Enroulé dans du tissu il pèse son bon kilo. Très vite vous rentrez dans la maison, il n'y a pas de temps à perdre, chaque seconde qui passe vous rapproche de votre échec.

Vous pénétrez dans la pièce, des roses jaunes et rouges en grand nombre sont immobiles dans leur vase. Dans un lit, la vieille dame ne bouge pas. Vous lui donnez le paquet et l'aidez à l'ouvrir. C'est une boîte en bois incrusté de pierreries. La vieille dame ouvre de grand yeux et ouvre fébrilement la boîte, une douce musique s'en échappe. La vieille dame pleure en vous remerciant, puis sa vie lui échappe... Fin de la musique.

### **Pour une poignée d'Euros**

Vous ouvrez enfin la valise, elle est pleine de billets. Il ne vous reste plus qu'à compter et partager. Mais ce que vous avez accompli pour les obtenir, nul autre ne l'aurait fait.

### **Une journée qu'elle était pas bien**

L'explosion est sûrement visible de la plage. De votre vedette, c'est très impressionnant ! Tout l'or que l'Amérique avait à Wall Street par quelques milliers de brasses de fond. Mais qu'est-ce qui vous a poussé à monter cette opération de déstabilisation de l'Amérique, qui va probablement conduire à une guerre civile ou au moins à la ruine de plusieurs millions de personnes ?

### **Par Odin !**

Riches !

Vos Vikings sont désormais à la tête de la plus grande compagnie de fret Delphinoïde de la galaxie. Et vous en avez bavé pour en arriver là : Flipp'Hair le dauphin était un adversaire coriace, et puis vous n'étiez pas du genre à vous contenter d'une OPA amicale faut dire ! Mais maintenant, que faire de toute cette flotte ? Vous n'avez pas accepté cette mission pour devenir chef d'entreprise, par Odin !

Pff tout ça parce que vous avez écouté ce type là, Loh-Kii ...

### **Domage...**

Par la fenêtre vous apercevez un soleil noir au-dessus d'une plaine de poussière grise. Quelques murs en

*ruine, noircis par le feu, jalonnent le paysage. Des silhouettes grotesques se rapprochent...*

*Et dire que vous pensiez vous en être sorti...*

*Vous ne pensiez pas voir autant d'horreurs lors d'un simple week-end à la campagne...*

### **Burn Baby Burn**

*Alors que votre hélicoptère s'éloigne de la plateforme pétrolière en feu, des milliers de questions assaillent votre esprit.*

*Qui étaient ces marins russes ? Qu'est-ce que c'étaient que ces choses dans les cuves ? Et bon sang, où avez-vous foutu votre fusil à pompe ?*

### **Et si le ciel était vide**

*Vous vous tournez vers le chapelain de l'hôpital... Celui-ci fait non d'un signe de tête... Votre ami est mort....Tel était le prix à payer pour sauver ces enfants... Vous en avez sauvé beaucoup mais combien d'autres sont encore là-bas ?*

### **Charge de la preuve**

*La scène tourne au ralenti. Vous courez dans le dédale que forment les couloirs de la prison. Les gardes contrôlent vos identités et ouvrent enfin cette putain de porte. Vous vous engouffrez dans la pièce en exhibant sous les yeux du directeur de la prison la preuve que vous cherchiez depuis des jours. Attaché sur la chaise électrique, un homme est en pleurs. D'un geste, le directeur fait signe au fonctionnaire qui était sur le point de baisser la manette de contrôle du courant électrique de suspendre l'exécution.*

### **Rhube**

*Vous êtes à poil, enveloppés dans de grandes serviettes à peine plus chaude que l'atmosphère qui vous entoure, le nez plongé dans un grog bouillant, les mains martyrisées par la chaleur du bol. Vos fringues sèchent près de l'âtre. Dehors, le blizzard s'est enfin calmé. Juste au moment où vous trouviez enfin un refuge. Ca doit être ce qui s'appelle l'effet boule de neige de Murphy...*

### **XP**

*Vous contemplez son corps, neuf étages plus bas. Enfin. Il est enfin mort. Depuis le temps qu'il était «Le boulet»... L'un de vous prépare la scène - pour tout à l'heure, pour les flics. Il répand un plein sac de dés, de toutes tailles et de toutes formes, sur le parquet de l'appartement, dans l'axe de la fenêtre... « Vous comprenez, inspecteur ? Quelle idée aussi de glisser ainsi en allant chercher une nouvelle bière, la quinzième ! »*

### **Roi**

*Vous lâchez votre épée, toujours fichée dans son ventre, alors qu'il ouvre de grands yeux et tombe doucement*

*en arrière. Le silence a remplacé le fracas du combat. Chacun est immobile tandis que vous reculez avec effroi et vous asseyez, presque par inadvertance, sur le trône. Aussitôt, vos compagnons mettent un genou au sol, bientôt suivis par tous ceux qui sont présents, amis et ennemis.*

### **Le moribond**

*Vous vous trouvez enfin dans la chambre de ce vieil homme que vous cherchez depuis des jours. Il est faible, le teint livide et respire difficilement. Quand il perçoit enfin votre présence, ses yeux s'ouvrent en grand, sa respiration s'accélère et il est saisi de tremblements incontrôlables. Il vous attendait depuis si longtemps que votre arrivée le stimule, sans doute un peu trop. Il déglutit et arrive à dire « Dites... lui... que j'ai caché... son héritage... sous le vieux... » Sa voix s'éteint à tout jamais.*

### **Save the world**

*Une boule de lumière d'un bleu presque transparent se forme à la pointe du grand vaisseau. Quelques instants plus tard elle est devenue d'une taille convenable et un mince rayon la quitte pour venir frapper la Terre. De votre petite navette spatiale vous voyez votre planète natale instantanément exploser en un milliard de fragments, exterminant en quelques secondes l'Humanité toute entière. Et dire que si vous aviez été juste un peu plus rapides et un peu plus malins vous auriez pu empêcher ce cataclysme. Et dire que votre navette spatiale ne pourra en aucun cas résister à l'onde de choc qui arrive à une vitesse infernale vers vous.*

### **L'espoir du Jeudi**

*D'un geste <PJI> désactive son ordinateur de visée. Avoir confiance lui dit la voix. Un bruit sourd. La navette de <PJ2> vient d'exploser, détruite par le rayon laser du chasseur qui vous poursuit. Soudain une explosion de joie dans la radio. <PJ3> et <PJ4> surgissent de nulle part dans leur grand vaisseau. Le chasseur poursuivant n'en est cependant aucunement surpris. Il esquive le tir, fait une acrobatique manoeuvre, abat la navette de <PJ3> et <PJ4> et se remet en position derrière le dernier survivant. « Maintenant », dit la voix. La commande de tir est enfoncée, les missiles partent ... et manquent lamentablement l'entrée de la bouche d'entretien qui conduit aux réacteurs. Le chasseur ajuste ses tirs et un instant plus tard réduit à néant vos espoirs en détruisant <PJI>. Dommage pour la princesse.*

### **On est toujours les PNJ d'une table installée dans la pièce d'à-côté**

*Ca y est, vous l'avez retrouvé. Vous l'attendez au coin*

de la rue, prêt à lui faire la peau... Le vieillard au long bâton tourne le coin de la rue, pressé d'en finir. Il vous aperçoit et se retourne brusquement pour fuir vers une auberge proche. Vous n'avez que le temps de lancer un poignard qui vient se planter dans son dos. Il titube et pénètre dans la salle enfumée. Vous le voyez s'écrouler au pied d'un groupe de voyageurs et leur glisser un mot, dans un dernier soupir.

### **Perdus**

Après tous ces mois seuls sur cette île paradisiaque, vous voyez enfin arriver un bateau. Sûrement les secours. Vous êtes debout sur la plage à leur faire des grands signes quand revient la question à 10000\$ : quelle tête comptent-ils faire en apercevant les cadavres de dinosaures ?

### **Le futur comme si vous y étiez**

Autour de vous la ville s'agite. Les voitures volent entre les immeubles de verre et d'acier s'élevant jusqu'aux nuages. La foule de personnes bardées de gadgets technologiques vous bouscule sans vous voir. Pourtant une bande d'ahuris en cottes de maille et portant des épées longues ça se remarque.

### **Magie magie**

Un grand flash lumineux de couleur octarine. Devant vous se tient un être squelettique dans un grande robe noir. Il (oui oui, «il», promis) vous darde de ses orbites vides au fond desquels vous voyez une lueur bleue.

« IL VA FALLOIR M'EXPLIQUER COMMENT VOUS AVEZ FAIT CA. »

### **Si j'avais les ailes d'un ange**

La détonation vient de claquer. Les Chérubins cessent immédiatement de voleter entre les nuages cotonneux. Les Séraphins se figent et plus aucune note n'est émise de leur harpe. Les Archanges portent enfin leur attention sur vous après vous avoir trop longtemps ignoré. La balle a atteint le petit vieux en pleine tête et maintenant qu'il est étendu sur le sol, une lumière dorée s'échappe de son crâne perforé. Le Paradis vous semble soudain moins réel. C'est officiel : Dieu est bel et bien mort, cette fois. C'est Nietzsche qui va être content.

### **Brimstone**

Alors que l'ascenseur descend tranquillement, une petite mélodie de Richard Clayderman se fait entendre. Quand enfin la cabine s'immobilise et que les portes s'ouvrent, un vent chaud et soufré vous accueille. Superbe, Satan vous attend confortablement assis dans son luxueux fauteuil en cuir et vous lance « Alors ? Méritez-vous que je vous donne une seconde chance en vous permettant de vivre à nouveau ou bien

allez-vous connaître une éternité de souffrance sans fin dans mon royaume ? M'avez-vous apporté ce que je vous ai demandé ? »

### **Basilique**

Vous faites une pause devant le Sacré Coeur et regardez vers le sud, juste au moment où le vent frappe la Tour Eiffel et la renverse. Tout Paris tombe en domino. Les immeubles, les tours, les églises y passent et maintenant vous. Projetés en l'air, vous êtes aplatis contre la basilique. Cinq minutes plus tard vous êtes toujours là, à vous demander « Comment se fait-il que je sois toujours en vivant ? »

### **Surprise**

Il faisait nuit, certes. Il y avait de l'orage, certes. Les plombs avaient encore sauté, certes. Mais tout de même, que la concierge hurle ainsi juste parce qu'un éclair lui dévoile un petit vieux se balançant, c'est exagéré. Vous allez devoir la calmer. Après, seulement, vous vous occuperez du pendu. Ce n'est pas comme si vous étiez blasé par votre travail de flic, quand même.

### **Horaire de fermeture**

Comme n'importe qui, vous ne vous étiez jamais posé de question. Cela faisait partie des choses que vous acceptiez inconsciemment, comme que l'église sonne tous les samedis. Vous ne vous étiez jamais demandé pourquoi c'était fermé la nuit. Il est vrai que presque tous les lieux publics ferment la nuit. C'est juste que jamais vous n'auriez soupçonné que les cimetières étaient fermés pour protéger les habitants de la ville. Après tout, ça ne devrait même pas exister les morts-vivants. Même maintenant vous auriez des doutes ; si seulement Jimmy était encore là.

### **Le toc**

Vous le savez, vous avez un toc. Mais jamais vous n'auriez cru qu'il serait mortel. Mordiller un cure-dent n'a rien de bien dangereux. Sauf que cette fois, si vous attrapez ce cure-dent, le monstre extra-terrestre s'échappera de la cuvette des toilettes et vous rentrera dans le cul. Malheureusement ce foutu cure-dent vous fait de l'oeil, résisterez-vous ?

### **Le numéro que vous avez demandé...**

La secrétaire raccroche le téléphone et se tourne vers vous, l'air inquiet.

« Et maintenant ? »

Par la fenêtre, vous ne pouvez manquer cet immense dragon allongé au beau milieu de Central Park, hautain, vaniteux, regardant autour de lui comme vous matez l'intérieur de votre frigo.

Personne ne vous croira...

## **Il est si mignon !**

*Vous voilà devant la réception de l'hôpital.*

*Bon. Retrouver ce bébé ne devrait pas être trop difficile.*

*En espérant que vos grenades soient suffisantes...*

*Mais après tout, c'est qu'un bébé...*

## **Kentucky Frightening Chickens**

*Vous ne pouvez plus vous sauver, c'est fini.*

*Où que vous regardiez, ils sont là, tout autour de la ferme, à vous guetter de leurs yeux démoniaques.*

*Vous avez des vivres, vous avez des munitions.*

*Maintenant il faut tenir.*

*Et essayer de comprendre ce qui arrive à tous ces poulets...*

## **Near Dark**

*Vous en avez bavé, mais vous avez fini par le retrouver.*

*Ce salopard d'Ancien vous consume du regard mais vous êtes fiers d'avoir su lire par delà les complots et les mensonges pour trouver le nom du responsable du chaos qui règne dans la cité. Avant que vous ne lui sautiez tous dessus dans un même mouvement synchronisé, il vous toise et susurre : « Si vous êtes là devant moi, c'est que Bérengère, Octave et Joshua sont définitivement morts. Je vous accorde quelques minutes de répit pour me raconter la mort de mes Enfants, avant de vous tuer. »*

## **Outro**

*Voilà ! Les douilles de vos armes retombent lentement sur le sol dallé de marbre de la villa qui fut luxueuse. Maintenant ce n'est plus que vitres cassées, impacts de balles, cadavres dans les coins et sang sur les murs.*

*Vous en avez bavé mais vous les avez eus ces enfants de p...*

*Les morts de Samantha, Jenny et les autres sont enfin vengées.*

## **In the heat of night**

*Les sirènes de police retentissent dans toute la ville. Des hélicos s'approchent du toit du building où vous vous tenez... vos armes encore fumantes...*

*Les haut-parleurs crachent : « NYPD ! Lâchez vos armes et rendez-vous !!! »*

*Trente mètres plus bas le corps sans vie de Victorino Carpachino, et tout autour de vous les corps de ses gardes du corps.*

*La nuit a été longue... très longue...*

## **Enfin...**

*La créature pousse un dernier râle...*

*Vous vous tenez dans une cave voûtée faiblement éclairée par les quelques bougies rouges qui ont miraculeusement échappées à la confrontation.*

*Elles jettent une pâle lueur sur les corps des adorateurs, étendus ça et là criblés de balles, de coup de batte de baseball et autres coups de katana...*

*Maintenant va falloir expliquer aux bobbies dehors pourquoi vous avez tué Lord Hamilton et ses amis du ChinchinBar...*

## **Ca va se payer...**

*L'alpine de luxe de l'agent Lynch vole en éclat. Vous avez fait sauter sa voiture, brûler sa maison... Tout ça parce qu'il a perdu son terminal Ægis...*

*Malheureusement son corps n'est pas parmi la carcasse... et vous savez qu'il vous le fera payer... très très cher...*

## **Qui ?**

*Un bruit vous réveilla. Sec. Violent. Une odeur de brûlé envahit vos narines. Face à vous, un homme. Il est mort. Son sang recouvre le sol. Sa tête a éclaté. A ses pieds qu'un réflexe fit sursauter se trouvait un revolver et une lettre. Le canon fumait encore. A côté de vous il y avait ces trois personnes (les autres PJ) l'air aussi surpris et écœuré que vous. Qui a tiré ? Vous ou l'un d'eux ? Vous ne vous rappelez plus. Il y a juste cette lettre tâchée de sang : **Plus que deux**. Dans la lettre, une balle.*

## **Tu vois le zippo du parrain**

*Vous sortez de la petite maison pavillonnaire. Vous entendez encore le bruit venant de la cave.*

*Avec un sourire, [PJ I] allume son zippo.*

*« Tu crois qu'il y a assez de gaz maintenant ? »*

*BAOUMMMMM*

*Plus de maison...*

*Et plus de porte en bronze mystérieuse à la cave.*

## **Vous venir en paix ?**

*La météo annonçait un ciel couvert. C'est en regardant le ciel ce matin que vous trouvez que ces mots prennent leurs saveurs. Un énorme vaisseau flotte au dessus de la ville et semble s'étendre jusqu'à l'horizon. C'est alors que le voisin résuma parfaitement la situation : « Mais qu'est-ce que c'est que ce bordel ? »*

## **Ils venaient en paix**

*Le petit vaisseau chromé en forme de soucoupe se posa délicatement dans le pré. Quelques vaches l'ignorèrent dévoilant un flegme à toute épreuve. Soudain, une trappe s'ouvrit et un petit bonhomme décharné aux gros yeux globuleux sortit. Il s'avança vers une vache d'un pas hésitant. Près d'elle il émit quelques sifflements. La vache croyant entendre une mouche voler au-dessus de son cul donna un coup de queue à l'alien qui s'était trompé de « bouche ». Deux jours plus tard, vous découvrez des aliens exterminant les vaches à grand renfort de lumière multicolore.*

*Que faites-vous ?*

### **Poussez, poussez l'escarpolette**

*Fallait vous y attendre, hein, maintenant venez pas vous plaindre. Vous voilà donc tous en train de vous balancer au bout de votre corde, exposés à la foule hurlante des villageois.*

*Mais juste avant de sombrer dans l'inconscience, vous apercevez Carendon arriver à bride abattue.*

*Il pourra peut-être faire quelque chose.*

### **La vie en rose**

*Bah ouais, vous pouvez vous marrer, vous avez réussi. A bord de votre yacht, vous contactez l'équipe adverse en contemplant, hilares votre oeuvre : la Statue de la Liberté arborant, grâce à vous, une splendide couleur rose bonbon.*

*Fin de la troisième manche, à vous la victoire, vous en êtes certains.*

### **Reflets**

*Les entités éthérées étirent leurs ailes de filaments dorés autour d'eux avant de s'élever vers le zéphyr. La place sur laquelle vous êtes a miraculeusement été épargnée par les explosions qui n'ont cessées de retentir de puis plus d'une heure. Autour, les restes dévastés de la ville de Jérusalem sont en proie à un chaos irrépressible. Les différents groupes religieux de la ville s'accaparent tous la responsabilité du retour des Anges.*

### **Elle**

*La femme au regard de velours se montre enfin au milieu de vous, ses Prétendants. Le combat a duré des heures depuis qu'elle vous a annoncé ne vouloir que les plus forts et les plus méritants. Bien entendu vous lui avez apporté les Deniers de Judas et le Poignard de Brutus, mais elle voulait un bain de sang pour finir en beauté. Et vous en êtes les vainqueurs. Enfin elle va vous donner le Prix...*

### **Le regard des morts**

*Autour de vous, les spectres apparaissent enfin. Pleurant de joie de découvrir vos amis assassinés, votre gorge est trop nouée pour leur poser vos questions. C'est alors qu'apparaissent les esprits de tous ceux que vous avez dû tuer au cours de votre quête pour accéder au royaume des morts.*

### **Enchanté, Dr. Moreau...**

*Le molosse impie se redresse, faisant jouer sous sa peau les muscles qu'on lui a greffés de manière totalement désordonnée. Il vous charge en rugissant. Tandis qu'il prend son élan, vous avez le temps d'apercevoir des formes cornues sortir des innombrables couloirs. L'avertissement du Docteur résonne dans vos*

*oreilles : « Ce ne sont pas les oeuvres de la nature que vous trouverez ici bas, mais les miennes et celles de tous les enfers. »*

### **Au cœur de la tempête**

*Les suceurs de sang se regardent, incrédules. Ils en viennent à vous lâcher lorsque le tourbillon de poussière qui vous entoure commence à laisser apparaître de vagues formes autrefois humaines. Ils n'ont pas voulu vous croire. La Tempête et les Spectres vont le leur faire payer de manière sanglante.*

### **La fille aux yeux rouges**

*Okay, on se caaaaaaalme. Alors, le petit garçon aux cheveux gris dans le coin, là, peut mettre le feu d'un simple regard, la gamine qui l'enlace est un clone de Marilyn, la petite indienne apathique aux yeux rouges est la réincarnation de Ghandi et l'adolescent colérique à la peau bleutée et aux yeux blancs est censé être un atlante. Wow, vous ne vous souvenez pourtant pas d'avoir mangé des champignons hallucinogènes. Remarquez, vous vous poserez des questions plus tard : le niveau de l'eau monte et la seule porte est hermétiquement fermée.*

### **Ange Gardien**

*Il faut vous rendre à l'évidence : vous vous êtes faits avoir comme des bleus. « Ankulés » jusqu'à l'os comme laisse échapper votre prétendu « Ange Gardien ». Il vous a poussé à accomplir des choses dont vous aurez honte jusque dans la tombe, les sexuelles n'étant pas les pires. La rage coule dans vos veines. Vous allez lui faire payer... Oh oui...*

### **L'Appel du Far West**

*La diligence est renversée sur le côté mais tous les assaillants sont morts et votre client est en vie. Alors que vous rangez vos colts, vous le voyez debout un peu plus loin qui marmonne. Le ciel commence à s'obscurcir alors que vous vous approchez de lui pour voir ce qu'il fait. Vous l'entendez marmonner dans une langue étrange : « ...Cthulhu ftaghn ! »*

### **La Grande Illusion**

*Le temps s'égrène au rythme des détonations qui déforment les collines d'un staccato de panaches de boue soulevée en rythme. Du fond de la tranchée, vous savez que l'heure de l'assaut va bientôt être donnée et que vous n'y survivrez probablement pas. Pourtant, vous avez tout fait pour arriver au fond de cette tranchée nauséabonde où la mort est l'état le plus courant de la matière organique... Pourquoi ?*

### **Une grosse caisse en bois doré**

*Derrière vous, la base nazie explose. Les DAK (Deutsches Afrika Korps) courent dans tous les sens*

*alors que vous vous enfuyez avec le prix de votre victoire en direction de la base alliée. Vous avez sauvé l'Arche d'Alliance, mais à quel prix ?*

### **Un futur un peu rétro**

*Après moult tergiversations, et ce malgré vos papiers officiels, le sous directeur du bureau local de l'Agence de l'Hygiène Mentale accepte enfin de rayer les noms de vos camarades de l'Aile Psychiatrique du plus grand hôpital de Parengam. Quand vous pensez à ce qu'il vous en a coûté de les en faire sortir... Mais pourquoi et comment se sont ils retrouvés là ?*

### **Et bonjour chez vous !**

*Vous vous retournez pour jeter un dernier regard sur le village du haut de l'hélicoptère. Vous avez réussi. Vous n'êtes plus des numéros. Le n°2 agite un poing rageur du parapet.*

### **Quoi qui sent si mauvais ?**

*La fumée noire s'élève haut dans le ciel nocturne, voilant les étoiles de volutes orangées. Les gens regardent, atterrés. Certaines femmes se cachent le visage face à l'horreur du spectacle. Vous commencez à hurler alors que les flammes commencent à vous lécher langoureusement les jambes. Pourtant, vous ne regrettez pas ce que vous avez accompli. Vous les avez sauvés, malgré eux. Vous souriez une dernière fois avant que la douleur n'efface votre conscience.*

### **Le Roi va s'en prendre une**

*La clameur éclate alors que vous admirez la marée sans fin de votre armée.*

*Ce pseudo nécromancien s'est avéré une simple formalité. Vous vous souvenez à peine de son allié, un soi-disant sorcier paumé dans son jardin.*

*Et c'est pas pasque ces minables humains ont maintenant le soutien sans bornes de ces #### d'elfes et de ces \*\*\* de nains que les Terres du Milieu ne seront pas à vous !*

*Gloire à l'empire de la Comté !*

### **Revers**

*- Mesdames et Messieurs, la présidente de la ligue mondiale des valeurs morales : Illona Brandauer.*

*Dans un tonnerre d'applaudissements, les 2400 représentants d'états se lèvent. Une jeune femme à la beauté banale et aux yeux chargés d'une inaltérable volonté prend la parole.*

*Vous n'entendez pas les mots qu'elle prononce. Une seule chose vous hante : vous avez été grassement payés pour éliminer miss Brandauer, échec lamentable. Ce discours qu'elle ne devait surtout pas tenir est à présent relayé par des milliers de canaux différents. Vous vous sentez mal dans votre peau, vous savez que vous venez de franchir la barrière, vous n'êtes plus*

*un chasseur...*

### **Le dé clic**

*Caché dans un coin de l'allée, tu sors l'appareil de ta poche. Ca ne ressemble pas à grand-chose. Il y a un cadran en plein milieu, gradué par siècle et un bouton vert dans un coin. Tu appuies. Avec un dé clic, le bouton change au rouge et les murs se dissolvent en arbustes. Quelques fêtards au regard étonné s'écartent de toi. Décidément, le blue-jeans est un peu décontracté pour la cour de Louis XVI. Il te faudrait vite te déguiser le temps que l'appareil ne se recharge, les flics ne vont pas tarder.*

### **Faites des Mères**

*Encore une fois vous arrivez trop tard. Encore une fois vous n'avez pu la sauver.*

*Combattre un demi-régiment de troupes d'élites, fuir à cheval des hélicoptères militaires... Vous avez traversé tant d'épreuves, tout ça pour rien.*

*Encore une fois.*

*Sans prêter attention aux soldats qui vous entourent et vous tiennent en joue, vous ne pouvez détourner les yeux du cadavre gisant devant vous.*

*Celle que vous deviez sauver.*

*Celle qui devait devenir votre mère.*

*Un jour...*

### **A**

*Aveugle est la haine dont l'homme s'est abreuvé, la colère est la terre que vous habitez, le sang coule sur vos visages, les plaies pleurent des larmes de rage...*

*Le vent s'engouffre glacé dans vos poumons, il ne gèle pas votre coeur car celui-ci n'existe plus. Il ne peut pas exister, n'est-ce pas ?*

*Vous portez votre regard embrumé de pourpre vers l'horizon, des corps s'entrelacent par milliers dessinant presque trait pour trait la toile que vous vouliez tisser.*

*Le sol tremble sous vos pieds. Au loin monte une fumée...*

### **Echo Mirage**

*Vous soupirez...*

*Hier, selon le planning le plus pessimiste, vous auriez dû y arriver. Vous vous regardez tous les uns les autres et Malcom ne peut s'empêcher de rire.*

*Malcom ne s'empêche jamais. Même dans les pires situations. Pourtant il ne vous reste plus que douze heures pour tuer ce fichu virus. Douze fichues putains d'heure avant Son Réveil.*

*Richard, votre chef, cligne des yeux. Malcom cesse son rire nerveux. Il fait froid tout d'un coup, il est temps de s'y remettre.*

*L'espace se décompose autour de vous alors que vous*

*plongez dans le réseau...*

### **KPDP**

*Vous finissez de mettre en déroute les sbires du Capitaine quand soudain ! Votre Némésis fait une entrée en fanfare : sautant par-dessus la balustrade, elle se saisit du câble du lustre pour finir quelques mètres derrière vous, vous coupant toute retraite. Vu votre supériorité numérique, vous pensez que l'affaire sera facile quand une clameur vous fait vous retourner. La foule de ses adorateurs fait penser à une marée vivante engloutissant les meubles et les cadavres au fur et à mesure de son avancée vers vous. La nuit promet d'être longue.*

### **Et merdeuh...**

*Vous êtes dans une salle d'opération, une femme accouche, il vous semble bien que c'est la votre. Le médecin donne une tape sur le bébé, l'infirmière lui coupe le cordon, l'enroule dans une serviette et vous met l'enfant dans les bras. Il vous semble bien que c'est le votre. Le bonheur vous envahit alors que il vous sourit. Puis, il ouvre la bouche vers vous et vous tend une langue tentaculaire et acérée. Merde, il en reste et c'est l'un deux...*

*Mais il reste quoi déjà ?*

### **La mouche**

*La mouche se pose sur votre joue. Vous ne pouvez plus voir mais vous pouvez sentir et entendre. Elle vrombit et entame sa petite exploration. Elle passe sur l'arête de votre nez et se dirige vers votre oeil. Elle tâte de la trompe votre globe immobile. Hum, ce n'est pas intéressant. Elle redescend, tranquille, pour caresser votre bouche. Un baiser étrange qui éveille en vous l'image de Sarah. Qu'est-ce qu'elle est devenue ?*

*La mouche vrombit presque joyeusement en glissant sur vos lèvres. Elle a trouvé un endroit pour pondre ses œufs...*

### **None of them knew they were robots**

*L'un d'entre vous l'a défénestré et son corps s'écrase plusieurs dizaines d'étages plus bas comme un flocon de neige qui pèse 100 kg. Il n'arrive pas à esquiver le sol. Vous ne saurez jamais pourquoi ce type avait lancé à vos trousses tous ces mercenaires. Surtout que ces hommes de main semblaient tout faire pour vous capturer vivants. Et puis soudain votre regard est attiré par cette blessure au bras que vous avez reçue il y a quelques minutes en vous battant. Sous la peau déchirée, votre bras n'est finalement qu'un enchevêtrement de câbles et de chrome...*

### **Horreurs parisiennes**

*La machinerie infernale construite et activée par les cultistes a explosé emportant avec elle le dôme du*

*Sacré-Cœur et projetant des débris dans les jardins de la butte. La faille ouverte au-dessus de Montmartre se referme sur l'horreur cthonienne qui essayait d'en sortir. Il va falloir maintenant expliquer tout ça aux autorités en commençant par ce mystérieux livre que vous avez dégotté à une vente aux enchères.*

### **The Luna**

*Comme tous les jours vous regardez le tirage au sort. Celui qui gagnera ira sur ce dernier lieu pur qu'est la Lune. Mais vous découvrez le corps d'un ancien gagnant et surprenez le dernier en date courir dans les couloirs le torse en sang. Alors une course poursuite, qu'un certain Tom Cadillac commande, s'engage dans un monde soi-disant mort. Pourquoi un rêve illusoire ? Pourquoi vous tuer ? Qui est Tom Cadillac ?*

### **Mais que veut-il ?**

*Vous avez mal à la tête. Vous essayez de regarder mais vous ne voyez qu'une lueur qui devient lumière. Vous essayez de bouger mais vous êtes attaché. Vous essayez réfléchir mais il y a cette douleur au crâne. Vous ignorez où vous êtes. Il y a des corps éventrés devant vous. Leurs doigts semblent écartés, les mains écrasées et la peau râpée. Soudain vous entendez des pas venant de derrière. Vous essayez de tourner la tête elle est attaché. Alors la personne dit : « Peut-être que monsieur sera plus loquace. »*

### **Floraison Funèbre**

*Vous êtes debout sur le pont du navire, équipage hétéroclite contemplant d'un air absent l'explosion cataclysmique de la planète Anthemis. Le spectacle vaut tous les feux d'artifices du monde, semblable à une fleur céleste et multicolore. Bien sûr, il va y avoir du trafic ce soir aux portes de l'enfer. Mais vous avez l'habitude de passer par la bande d'arrêt d'urgence alors...*

*La voix artificielle et légèrement amorphe de Marylin, la conscience du navire, scande avec une pointe de lassitude: « Gravitron paré gravitron paré gravitron paré ».*

*Ce soir, vous êtes les invités d'honneur à la table du Diable.*

### **La porte**

*Votre fille avait entendu ce bruit. Elle a disparu. Votre femme a entendu ce bruit. Elle a disparu. Maintenant, vous aussi, vous entendez ce bruit. Une espèce de grattement persistant venant de la cave. Vous aviez regardé mais en vain. Puis, une nuit, il y eut ce fracas. Vous êtes descendu jusqu'à la porte alors qu'il semblait y avoir une panne de courant. En sueur et le coeur battant, vous entendiez quelque chose gratter*

la porte. Alors votre fille se fit entendre : « Tu veux des bonbons ? »

### **Seppuku**

Le daimyo s'extraie péniblement les intestins. Sa lame ensanglantée repose à côté de lui. Sa tête tombe à terre. C'est officiel. Vous êtes des ronins.

### **Cold Day in Hell**

La prophétie du petit homme se réalise : les brasiers de l'Enfer s'éteignent tous progressivement. Votre peau d'un rouge vif commence à noircir sous l'effet du froid. Bientôt votre patrie ne sera plus peuplée que de statues de basalte.

### **6000 vies chrono**

Vous arrivez exténué au sommet de la colline. Face à vous des milliers d'hommes se battent. Que ce soit par obligation ou conviction le sang pleure la perte de tant de vie. Au milieu, deux hommes charismatiques que tout oppose se livrent un duel sans merci. Dans vos mains se trouve la preuve que les deux camps furent manipulés. Tout espoir n'est pas perdu mais l'âme damnée du Charognard est sur vos talons.

### **Serial killer**

Vous l'avez traqué longtemps. Il a fait de nombreuses victimes. Le procédé était toujours le même. Il kidnappait un gosse, faisait chanter les parents pour des sommes incommensurables qu'ils étaient incapables de payer et envoyait un doigt toutes les semaines. Après dix semaines on retrouvait le corps charcuté dans un terrain vague. Mais il avait commis une erreur. L'enquête progressa ensuite rapidement. Maintenant il se tient là, face à vous, souriant à votre arme. Il ne semble pas avoir peur alors que sa mort lui tend les bras de l'autre côté du miroir.

### **Peur du Noir**

Le placard se referme avec un grand bruit alors que la créature disparaît littéralement au fond de celui-ci.

Vous tenez toujours le petit Jimmy, 8 ans, dans vos bras.

Il tremble encore de tous ses membres dans son petit pyjama bleu à nuages.

Vous avez vaincu le Croquemitaine....Mais l'avez-vous vaincu pour toujours ?

### **Peur du Noir 2**

Le placard se referme avec un grand bruit...les cris du petit Jimmy, 8 ans, résonnent encore à vos oreilles.

[PJ 1] tient toujours Andy, son ours en peluche, dans sa main.

Vos vêtements sont couverts d'excréments et de sang... pas toujours le vôtre.

Mais cela n'a plus d'importance maintenant. Vous n'avez pas réussi à le sauver...

### **Karma**

Le chat a presque l'air de dormir, serein, lové sur lui-même. Mais la lumière se fait en vous : vous savez qu'il ne dort pas. Vous savez que vous avez bien fait votre travail et que vous avez arraché l'âme du démon qui habitait le corps sans vie. Les démons habitent bien dans le corps des chats, n'est-ce pas ?

Et les tuer, c'est bon pour votre karma.

Tuer les chiens, aussi, c'est bon. Ils abritent eux aussi des monstres. Les monstres... Vous vous rappelez soudain, c'est avec un monstre que cette histoire a commencé...

### **Mais où ai-je encore passé mon week-end ?**

Vous sommeillez au volant sur de petites routes départementales. Une voiture remplie de jeunes hommes en noir, crasseux, aux cheveux longs, vous dépasse. Ils vous font des signes. Votre esprit embrumé les rattache à de la sympathie et de la défiance, ainsi qu'à une odeur de camembert. Sur le siège passager, une cassette -jetée avec violence- du Naheulband.

Auch. Plus qu'une heure. Ce putain de week-end se termine enfin, vous allez enfin pouvoir retrouver votre femme... et une bonne douche.

