



Exemple de Jeu

Voici un extrait d'une partie typique de TTB, avec un MJ et trois joueurs. Les persos sont trois gamins de Whitby appelés Owen, Gladys et Robbie (que vous découvrirez plus en détail au chapitre suivant). Au moment où cet extrait commence, le trio s'apprête à explorer une vieille maison délabrée et réputée hantée, située derrière la décharge de Whitby...

MJ – Après avoir contourné la décharge, vous arrivez donc en vue de la baraque... c'est une grande maison sinistre et délabrée, aux vitres brisées...

Joueur d'Owen – On laisse les vélos devant et on s'approche. (les deux autres acquiescent)

Joueur de Robbie - Il y a combien d'étages ?

MJ – Deux, en plus du rez-de-chaussée. Au dernier étage, il y a deux avancées pour les fenêtres, avec des petits toits, comme si la maison avait des yeux...

Joueuse de Gladys – Trop gothique ! Bon, on y va ?

MJ – Vous décidez d'aller explorer à l'intérieur ?

Joueurs de Gladys & Owen (en chœur) – On y va !

Joueur de Robbie (un peu moins partant) – D'accord... J'ai ma lampe-torche à la main...

MJ – D'accord... Qui marche en premier ?

Joueuse de Gladys (méfiante) – Euh ... pourquoi ?

MJ (petit sourire) – Pour savoir, c'est tout...

Joueur d'Owen – Je rentre en premier !

Joueuse de Gladys – Je le suis...

Joueur de Robbie – Je rentre en dernier...

MJ – La porte a été forcée il y a longtemps. Elle grince quand Owen la pousse. Vous arrivez dans un grand hall aux murs couverts de vieux papier peint moisi... il y a un grand escalier devant vous mais vous n'y voyez pas grand-chose... en fait, l'intérieur de la maison vous semble anormalement sombre...

Joueuse de Gladys – Génial. Robbie, vu que t'as ta lampe torche, ce serait bien que tu sois devant, non ?

Joueur de Robbie – Non, non, je peux vous éclairer en restant derrière...

Joueur d'Owen – Pfff, le boulet... Robbie, file-moi ta lampe torche !

MJ – Pendant que vous vous prenez la tête à propos de la lampe torche, soudain, une sorte d'ombre noire se déplace très vite, sur votre gauche, avant de disparaître dans les ténèbres ambiantes...

Joueur de Robbie – Je peux tester mon Sixième Sens pour voir si je sens quelque chose de bizarre ?

MJ – Bonne idée. Lance un dé.

Joueur de Robbie (lançant un dé et comparant le résultat à son score de Sixième Sens) – Réussi !

MJ – Tu sens une sorte de présence, tout autour... comme si la maison était vivante...

Joueur de Robbie – Je le dis à Gladys et Owen...

Joueuse de Gladys – Bon, décidément, ça craint trop, cette bicoque... On s'arrache ?

MJ (faisant sursauter les joueurs) – SOUDAIN, une silhouette grisâtre apparaît dans l'escalier et se met à descendre vers vous super-rapidement... on dirait une très vieille femme, une morte-vivante, avec des ongles comme des griffes et un regard vide... elle est juste terrifiante ! Que faites-vous ?

Joueur de Robbie – Je me barre ! Je retourne aux vélos !

Joueur d'Owen – Pas moi ! Elle me fait pas peur, cette vieille peau !

MJ – OK... pour ça, tu vas devoir dépenser 1 point d'Aventure, pour surmonter la terreur que tu sens monter en toi... Gladys, de ton côté, tu fais quoi ?

Joueuse de Gladys (après une hésitation) – Je dépense 1 point d'Aventure moi aussi, pour rester avec Owen... même si je pense que c'est pas une bonne idée ! Alors, il se passe quoi ?

(à suivre... en jeu !)