

TRUCS TROP BIZARRES

DES GOSSES CONTRE LES TENEBRES



UN JEU DE ROLE ECRIT PAR
OLIVIER LEGRAND & LAURENT LEPLEUX (2017)

INTRODUCTION

Textes : Olivier Legrand & Laurent Lepleux

Illustrations : Coline Lepleux, Luigi Castellani, LeCire, Timitzer, Liza Phoenix, Bradley K. McDevitt, Jeshields, David Lewis Johnson, The Legends of Old, Jacob E. Blackmon, Jeff Freels (© 2008), Shalom. *Les illustrations de ce document ont été reproduites avec la permission de leurs auteurs ou sont considérées comme appartenant au domaine public.*

Dédié à Stephen K. et Steven S.

TRUCS TROP BIZARRES (TTB) est un jeu de rôle aux règles extrêmement simples, qui s'adresse aux jeunes joueurs comme aux vieux briscards, dans un univers directement inspiré d'œuvres comme l'extraordinaire série télé **Stranger Things**, le roman **Ca** de Stephen King ou encore des films comme **E.T.**, **Goonies** ou **Super 8**. Dans TTB, les joueurs incarnent des enfants de 10 à 15 ans, confrontés à toutes sortes d'événements étranges, de créatures surnaturelles et de phénomènes paranormaux, toujours mystérieux et souvent effrayants – bref, à des *Trucs Trop Bizarres*.

Par fidélité à ses sources d'inspiration, TTB a pour cadre de base une petite ville américaine fictive (Whitby), entre 1977 et 1986, mais rien n'empêche de situer le jeu à l'époque actuelle, dans les années 50-60 ou dans un autre cadre, comme par exemple la France ou l'Angleterre.

Les règles de TTB n'utilisent que des dés ordinaires, à six faces (1D6) et sont basées sur un moteur de jeu ultrasimple, spécialement conçu pour permettre aux personnages d'affronter toutes sortes de situations (et d'adversaires) – non comme des héros ou des aventuriers bardés de capacités spéciales et de bonus divers, mais comme des gamins à la fois casse-cou, débrouillards et curieux.

Un univers familier, un système de jeu super-simple, tout cela fait de TTB un excellent jeu d'initiation pour faire découvrir le jeu de rôle à des néophytes – mais les rôlistes plus chevronnés pourront également y trouver leur compte. Si vous n'avez jamais fait de jeu de rôle sur table auparavant, mieux vaut jeter un œil à l'encadré page suivante. Si, en revanche, vous êtes déjà un vieux briscard, vous pouvez passer directement à la page 5 pour en apprendre un peu plus sur l'univers de ce jeu.

Les règles de TTB sont divisées en quatre chapitres (en plus de cette Introduction) :

I. KIDS IN AMERICA : Vous trouverez dans ce premier chapitre toutes les règles nécessaires pour créer vos personnages (appelés *persos* dans TTB) ainsi que quelques informations de base sur la petite ville de Whitby ou la vie d'un gamin américain dans les années 80.

II. PLAY THE GAME : Ce chapitre détaille le système de jeu de TTB, avec notamment quelques règles spéciales sur les poursuites, la terreur ou même les bagarres (à éviter, en fait), bref toutes les situations de danger ou de difficulté qu'un perso de TTB est susceptible d'affronter au cours de ses aventures.

III. MAD WORLD : Ce chapitre s'adresse exclusivement au meneur de jeu (MJ) et détaille en quelque sorte l'envers du décor : règles spéciales, secrets divers, conseils pratiques pour créer et maîtriser des scénarios et même des séries entières...

IV. SCARY MONSTERS : Ce dernier chapitre, lui aussi strictement réservé au MJ, constitue le bestiaire de TTB et détaille treize créatures surnaturelles, avec leurs pouvoirs et leurs secrets : loups-garous, clowns tueurs, esprits maléfiques, croque-mitaines : ils sont tous là !

Le meneur de jeu pourra également trouver **trois scénarios** pour TTB dans le recueil intitulé **STRANGER TALES** n°1.

Clins d'œil & Références

Comme les nostalgiques des années 80 parmi vous l'auront remarqué, les titres des chapitres de TTB sont également ceux de chansons emblématiques de cette période, respectivement dues à Kim Wilde, Queen, Tears For Fears et David Bowie. Ce petit hommage totalement gratuit aux eighties se poursuivra également dans les titres des scénarios, tous inspirés de morceaux américains ou anglais de l'époque.

Toujours à propos de cette époque inoubliable, vous trouverez à la fin de cette introduction une double-page résumant en quelques éléments-clés l'ambiance et l'esprit de chacune des dix années de référence du jeu (1977-1986), vues à travers les yeux de gamins américains typiques.

Le Jeu de Rôle pour les Nuls

En quoi consiste un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle n'est pas un jeu de société classique : il n'y a ni gagnants, ni perdants, ni compétition entre joueurs. Le but est tout simplement de passer un bon moment entre amis, exactement comme autour d'un bon film – sauf que, dans un jeu de rôle, c'est VOUS qui incarnez les héros de l'histoire.

Les joueurs doivent faire en sorte que leurs personnages remplissent les objectifs de l'aventure que leur propose le meneur de jeu (MJ). Dans un jeu comme TTB, cette aventure prendra le plus souvent la forme d'une enquête émaillée de dangers et liée à une menace surnaturelle qu'il faudra réussir à vaincre, à repousser ou à neutraliser. Si les héros mènent l'aventure à bien, on considère que les joueurs ont « gagné » ; si, en revanche, ils échouent dans leur tâche, on considèrera que les personnages ont « perdu » (et devront en subir les conséquences).

Pour la durée de jeu, tout dépend du scénario ! Pour un jeu comme TTB, une partie dure en général de 2 à 4 heures, en fonction de la difficulté et de la longueur de l'aventure, des décisions des joueurs...

Concrètement, comment joue-t-on ?

Une partie de jeu de rôle se déroule autour d'une table et réunit le plus souvent de deux à quatre joueurs, qui interprètent chacun un personnage, plus un meneur de jeu (MJ). C'est lui qui anime la partie. Le MJ fait à la fois office de narrateur, d'arbitre et de metteur en scène. Il a également la lourde tâche de faire vivre tous les autres personnages que les héros interprétés par les joueurs vont rencontrer au cours de leurs aventures : leurs adversaires, mais aussi leurs alliés, leurs informateurs et autres seconds rôles.

Tout se passe sous forme de dialogue entre les participants, un peu comme si le meneur de jeu était le conteur d'une histoire mais que chaque joueur pouvait intervenir dans le déroulement de l'intrigue, par le biais du personnage qu'il incarne. On pourrait définir une partie de jeu de rôle comme un récit interactif - mais comme il s'agit aussi d'un jeu, il nécessite aussi quelques règles.

A quoi servent-elles, ces fameuses règles ?

Elles permettent tout simplement de déterminer ce qui se passe lorsque les personnages tentent quelque chose de dangereux ou de difficile, ou se retrouvent en mauvaise posture. Si, par exemple, les personnages sont poursuivis par un monstre (un loup-garou ?), les règles de jeu permettront de savoir, en quelques jets de dés, s'ils parviennent à s'échapper ou si, au contraire, leur poursuivant les rattrape !

Et l'histoire ? Est-elle fixée à l'avance ou improvisée au fur et à mesure ?

Les deux ! Le MJ est le seul à connaître à l'avance la trame générale du scénario – une trame qui pourra parfois être modifiée, voire bouleversée par les décisions des joueurs et les actions de leurs personnages. Les joueurs, eux, vont découvrir l'histoire au fur et à mesure, sous la forme d'une succession de scènes dans lesquelles ils vont devoir faire agir, réagir et parler leurs personnages.

Ces scènes peuvent être des scènes de dialogues, d'action ou d'investigation, exactement comme dans un film, un épisode de série ou une BD. Et comme dans ce type de récit, une même scène peut représenter quelques secondes d'action frénétique ou plusieurs heures d'activité – tout dépend de ce qui s'y passe. Un scénario de jeu de rôle avance donc au rythme de n'importe quel autre type de scénario, avec des scènes importantes, des rebondissements, des ellipses...

C'est au meneur de jeu, en tant que narrateur et arbitre, de décider qu'un scénario est terminé, soit parce que les personnages ont rempli leurs objectifs, soit parce qu'ils ont échoué et que la suite des événements ne dépend plus d'eux ; dans tous les cas, la fin de la partie correspond à la fin de l'histoire.

Exemple de Jeu

Voici un extrait d'une partie typique de TTB. Elle réunit un MJ et trois joueurs, qui interprètent leurs persos – 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, avec des planches clouées sur les fenêtres...

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... du coup, on dirait un peu que la maison a des yeux...

Joueur de Gladys – C'est le total trip gothique ! Bon, on entre ?

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) – Pourquoi tu nous demandes ça ?

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 donc 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 très bien, à cause des fenêtres condamnées... 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 plus logique 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 ! Alors ?

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 commence 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 ! Je lui fais face pour lui montrer qu'elle ne 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 courte 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 ?

TOUTE UNE EPOQUE

Un Autre Temps

Pas de portable ! Eh non ! A cette époque, les téléphones sont fixes, point barre. Pas question, donc, lorsque les choses se gâtent d'appeler en urgence les parents, le bureau du shérif ou même les copains. Du coup, enquêtes et aventures deviennent un peu plus risquées... et se séparer pour investiguer chacun de son côté est plus que jamais une *très mauvaise* idée.

Pas d'Internet ! En tous les cas pas de réseau informatique consultable par tout un chacun. Du coup, trouver des informations sur tel ou tel sujet obscur ou mystérieux passe presque obligatoirement par la case « bibliothèque », la consultation d'archives (mairie, journal local...) ou une vraie conversation avec un individu en possession des renseignements recherchés.

1977

Cinéma : La Guerre des Etoiles, Rencontres du Troisième Type

Télévision : L'Homme de l'Atlantide, La Croisière s'amuse, Chips

Tubes : Dancing Queen (ABBA), Hotel California (Eagles), How Deep Is Your Love (Bee Gees)

Technologie : Ordinateurs Apple II et TRS-80, Magnétoscope

Jeux : Atari 2600

Trucs Importants : Entrée en fonction du président Jimmy Carter, détection du signal « Wow ! »

Romans de Stephen King : Shining

1978

Cinéma : Galactica (le film), Superman, Halloween

Télévision : Galactica, Dallas, Holocauste, L'Incroyable Hulk

Tubes : Stayin' Alive (Bee Gees), You're The One That I Want (John Travolta & Olivia Newton-John), Miss You (Rolling Stones), Le Freak (Chic)

Technologie : Laserdisc

Jeux : Space Invaders

Trucs Importants : Blackout à New York

Romans de Stephen King : Le Fléau

1979

Cinéma : Alien, Star Trek – le film, Le Trou Noir, Amityville, Dracula

Télévision : Buck Rogers, Shérif Fais-Moi Peur

Tubes : One Step Beyond (Madness), The Wall (Pink Floyd), I Will Survive (Gloria Gaynor), Tragedy (Bee Gees), Heart of Glass (Blondie), Hot Stuff (Donna Summer), My Sharona (The Knack)

Technologie : Walkman Sony

Jeux : Asteroids, Rubik's Cube

Trucs Importants : Blizzard à Chicago, accident de la centrale nucléaire de Three Miles Island

Romans de Stephen King : Dead Zone

1980

Cinéma : C'était Demain, L'Empire Contre-Attaque, Flash Gordon, Shining, The Blues Brothers

Télévision : Shogun, That's Incredible (Incroyable mais vrai), Magnum

Tubes : Back in Black (AC DC), Call Me (Blondie), Funkytown (Lipps, Inc.), Another One Bites The Dust (Queen), Starting Over (John Lennon)

Comics : Saga du Phénix Noir dans X-Men

Technologie : CNN

Jeux : Rogue, Pac-Man

Trucs Importants : Eruption du Mont Saint-Helens, assassinat de John Lennon

Romans de Stephen King : Charlie (Firestarter)

1981

Cinéma : New York 1997, Mad Max 2, Le Loup Garou de Londres, Excalibur, Evil Dead, Outland, Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Au-delà du Réel

Télévision : Hill Street Blues, Cagney & Lacey, Dynasty, L'Homme Qui Tombe à Pic

Tubes : Just Can't Get Enough (Depeche Mode), I Love Rock'n'roll (Joan Jett & the Blackhearts), Celebration (Kool & the Gang), Bette Davis Eyes (Kim Carnes), Kids In America (Kim Wilde)

Comics : Apparition d'Elektra dans Daredevil, Days of the Future Past dans X-Men, 20ème anniversaire des Fantastic Four

Technologie : PC IBM, ZX81

Jeux : Donkey Kong

Trucs Importants : Entrée en fonction du président Ronald Reagan, libération des otages américains de Téhéran, tentative d'assassinat du président Reagan, début de l'épidémie du SIDA

Romans de Stephen King : Cujo

1982

Cinéma : Blade Runner, E.T., Tron, Conan le Barbare, The Thing, Poltergeist, Dark Crystal

Télévision : K2000, Les Enquêtes de Remington Steele

Tubes : Thriller (Michael Jackson), White Wedding (Billy Idol), Let's Go To Bed (The Cure), Don't You Want Me (The Human League), Eye of the Tiger (Survivor), Who Can It Be Now (Men At Work)

Comics : The Death of Captain Marvel, Atari Force

Technologie : Commodore 64, CD (Sony)

Jeux : Donkey Kong Jr, Pole Position

Trucs Importants : Ouverture du parc Disney Epcot, guerre des Falklands, affaire du Tylenol

Romans de Stephen King : Running Man, début du cycle de La Tour Sombre

1983

Cinéma : Le Retour du Jedi, Christine, Dead Zone, La Forteresse Noire, La Quatrième Dimension, War Games, Le Jour d'Après, Brainstorm

Télévision : L'Agence Tous Risques, Manimal

Tubes : Blue Monday (New Order), Africa (Toto), Billie Jean (Michael Jackson), Come On Eileen (Dexys Midnight Runners), Sweet Dreams (Eurythmics), Overkill (Men At Work)

Comics : Alan Moore reprend Swamp Thing

Technologie : Microsoft Word, Montres Swatch

Jeux : Ultima III, Dragon's Lair

Trucs Importants : IDS (programme « Guerre des Etoiles »), invasion américaine de la Grenade, premier vol de la navette spatiale Challenger

Romans de Stephen King : Christine, Simetierre, L'Année du Loup-Garou

1984

Cinéma : Dune, Terminator, Brazil, Ghostbusters, Gremlins, Ladyhawke, Les Griffes de la Nuit, Indiana Jones et le Temple Maudit

Télévision : Deux Flics à Miami, V, The Cosby Show, Rick Hunter

Tubes : Jump (Van Halen), Ghostbusters (Ray Parker Jr), Original Sin (INXS), When Doves Cry (Prince), Wake Me Up Before You Go-Go (Wham), Owner of a Lonely Heart (Yes), Two Tribes (Frankie Goes To Hollywood)

Comics : Teenage Mutant Ninja Turtles, Marvel Super Heroes Secret Wars

Technologie : Apple Macintosh

Jeux : Tetris

Trucs Importants : Navette spatiale Discovery, réélection du président Ronald Reagan

Romans de Stephen King : Le Talisman

1985

Cinéma : Retour Vers le Futur, Legend, 2010, Les Goonies, Lifeforce

Télévision : Clair de Lune, MacGyver

Tubes : We Are The World (USA For Africa), The Power of Love (Huey Lewis), Money For Nothing (Dire Straits), Take On Me (A-ha), Into The Groove (Madonna), Shout (Tears For Fears)

Comics : Crisis on Infinite Earths

Technologie : Windows, Amiga 1000, Atari 520ST

Jeux : Super Mario Bros, Gauntlet

Trucs Importants : Hiver super-froid à l'est des USA, accession au pouvoir de Mikhaïl Gorbatchev en URSS

1986

Cinéma : La Mouche, Les Aventures de Jack Burton dans les Griffes du Mandarin, Highlander, Labyrinthe, Aliens

Télévision : Alf

Tubes : Papa Don't Preach (Madonna), True Colors (Cyndi Lauper), Walk Like an Egyptian (The Bangles), The Final Countdown (Europe), Say You, Say Me (Lionel Richie)

Comics : Watchmen, The Dark Knight Returns, The Man of Steel

Technologie : Atari 1040ST, Console Atari 7800, Console Sega Master System

Jeux : The Legend of Zelda

Trucs Importants : Passage de la Comète de Halley, début du désarmement nucléaire et de la *perestroïka* en URSS, explosion de la navette spatiale Challenger, explosion de la centrale nucléaire de Tchernobyl (URSS)

Romans de Stephen King : Ça

I. KIDS IN AMERICA



Ca change des guerriers et des magiciens, non ?

Dans *Trucs Trop Bizarres*, les joueurs incarnent donc une petite bande de gamins américains des années 1977-1986, âgés d'une douzaine d'années, et qui vont être amenés à vivre des aventures aussi étranges que périlleuses...

Vous trouverez dans ce premier chapitre toutes les règles nécessaires pour créer un groupe de personnages, ainsi que la présentation du trio de gamins qui serviront d'exemples de jeu dans les chapitres suivants.

La création du personnage (appelé « perso ») s'effectue de façon collective, afin de permettre aux joueurs de constituer un groupe équilibré, avec des persos complémentaires.

Ce processus de création est super-simple. Il se déroule en six grandes étapes, décrites en détail ci-dessous. Au fil de ces étapes, chaque joueur pourra également contribuer à donner vie à la petite ville de Whitby, à travers différents éléments-clés liés à son perso.

Prêts ? C'est parti !

1 : La Bande

La première décision à prendre est de poser les bases du groupe de persos. Que font-ils ensemble ? L'option la plus simple est celle du groupe de copains ayant tous à peu près le même âge (généralement de 10 à 14 ans) et appartenant tous à la même classe mais d'autres possibilités existent, comme par exemple le fait de jouer les membres d'une même fratrie ou une bande de cousins se retrouvant pour les vacances.

Idéalement, cette décision devra être prise d'un commun accord mais le meneur de jeu pourra tout à fait décider d'imposer un concept (par exemple : « Vos persos sont une bande de copains âgés de 11-12 ans » ou « Vos persos sont tous frères et sœurs, avec des âges compris entre 11 et 14 ans »).

Exemple : Les Trois de Whitby

Avec l'aide de leur MJ, trois joueurs de TTB décident de créer leurs persos : Owen, Gladys et Robbie. D'un commun accord, les joueurs décident que les trois gamins ont 13 ans, sont des amis inséparables depuis plusieurs années et sont scolarisés dans la même classe (le 8th grade de la Middle School de Whitby, soit la dernière année avant le grand saut du lycée (High School, en V.O.).

2 : Le Portrait

Au cours de cette deuxième étape, chaque joueur va devoir déterminer les éléments de base de son perso : son nom, son âge (si celui-ci n'a pas déjà été fixé à l'étape précédente), ainsi que ses principaux traits de caractère et son apparence physique.

Les traits de caractère peuvent être exprimés sous la forme de deux ou trois adjectifs ; ils vous aideront à vous mettre dans la peau de votre perso et à décider de ses choix, de ses réactions et de son comportement en cours de jeu : est-il intrépide et obstiné ou plutôt bavard et malin, ou encore discret et attentif ? A vous de d'imaginer ses qualités et ses défauts.

Pour le physique, concentrez-vous sur les traits marquants, comme la couleur des cheveux, la silhouette, l'expression du visage et, bien sûr, le look général (Habillé par maman ? Sweatshirt / casquette / baskets ? Etc.)

Exemple : Les Trois de Whitby

Le joueur de **Robbie** (alias Robert Hughes) l'imagine comme un gamin à la fois curieux et intrépide, une sorte d'intello avec un côté « aventurier » caché. Physiquement, il le visualise avec des lunettes, des cheveux châtain et une allure plutôt passe-partout. Côté vêtements, il n'a pas vraiment un look d'enfer, étant encore « habillé par maman ».

D'emblée, la joueuse de **Gladys** Halloran opte pour un look de garçon manqué (une expression qui, précise-t-elle, a le don de hérissier Gladys): casquette de baseball, sweat-shirt, bermuda en jean et (bien sûr) baskets. Côté caractère, elle voit Gladys comme une fille débrouillarde, courageuse mais plutôt impulsive et butée.

Owen Smith a déjà 14 ans, ayant redoublé une classe quand il était petit. Il est le plus grand du trio, avec des cheveux brun-roux, des taches de rousseur, de grands yeux expressifs et des fringues « plutôt cool » (de l'aveu à peu près unanime de ses camarades de classe). Son joueur le voit comme un gosse très dynamique, mais pas du tout scolaire. Il décide également de faire d'Owen un enfant adopté.

3 : Les Trucs de Jeu

Les Capacités du Perso

Les différentes aptitudes de votre perso sont représentées par douze capacités chiffrées, classées en trois groupes (Casse-Cou, Curieux et Débrouillard). Chacune de ces catégories regroupe quatre capacités :

Casse-Cou

Acrobatie

Bagarre

Rapidité

Vélo

Curieux

Investigation

Observation

Sixième Sens

Trucs d'Intello

Débrouillard

Baratin

Dextérité

Discrétion

Système D

Des Gosses Trop Bizarres



- Comment ça « trop bizarre » ?

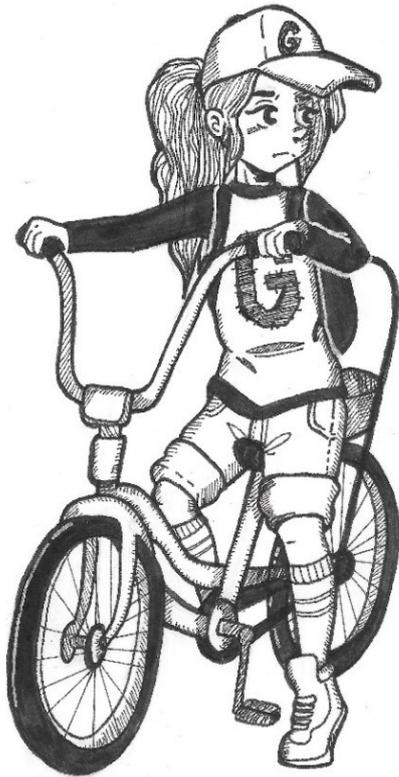
Les héros qu'incarnent les joueurs de TTB sont donc des gamins typiques de leur monde et de leur époque, mais tous, à leur façon, sont aussi un peu en dehors de la norme.

Cette « bizarrerie » qu'on leur prête a tendance à les mettre à l'écart des autres enfants aux mentalités plus conventionnelles mais resserrent aussi leurs liens mutuels, comme pour le fameux Club des Losers de Ca ou la petite bande de *Stranger Things*. Qui se ressemble s'assemble - et ce qui vaut pour les *jocks* et les *cheerleaders* qui se considèrent comme l'élite de la jeunesse américaine vaut aussi pour les *geeks*, *nerds* et autres *freaks* fréquentant le club d'échecs ou d'électronique ou jouant à « ces jeux bizarres avec des dragons ».

Les persos de TTB peuvent aussi sortir de ce cadre étroit de la « normalité » parce que leur famille ne correspond pas au modèle de la parfaite petite famille américaine, que leurs parents sont séparés, travaillent de nuit ou encore vivent leur vie sans trop se soucier de leur progéniture. Le fait que ces gosses soient souvent livrés à eux-mêmes (ou plus habitués à se débrouiller seuls) facilitera bien sûr leurs aventures, investigations et autres incursions aux frontières du réel...

Sans être totalement isolés socialement du reste de leurs camarades, nos héros font donc *bande à part* et s'en portent finalement très bien. C'est aussi grâce à cette fameuse différence qu'ils ont pu former un vrai groupe d'amis, un clan d'inséparables soudés par des centres d'intérêt communs, une solidarité sans faille et aussi le regard des autres... Certes, il pourra leur arriver de se brouiller pour un motif plus ou moins futile, le lien qui les unit est plus fort : face à l'adversité, ils ne seront jamais seuls.

Et dans un monde comme celui de *Trucs Trop Bizarres*, cette adversité peut prendre les formes les plus banales (problèmes scolaires, familiaux ou autres) ou, au contraire, les plus inattendues et les plus effrayantes...



Gladys Halloran, prête pour l'aventure !

A priori, les noms de ces capacités sont assez explicites, mais au cas où vous auriez un doute sur ce que représente exactement telle ou telle capacité, vous trouverez à la fin de ce chapitre (p 17) un topo complet à leur sujet.

Chacune de ces douze capacités va recevoir un score, noté de 1 à 5. Plus ce score est élevé, plus le perso est doué dans ce domaine :

1 = Mauvais

2 = Pas Terrible

3 = Pas Mauvais

4 = Bon

5 = Trop Bon

Ces scores seront les seules valeurs chiffrées utilisées en jeu (avec les points d'Aventure, dont nous reparlerons un peu plus loin).

Pour déterminer les scores de votre perso, choisissez tout simplement les quatre capacités dans lesquelles il sera le plus doué (auxquelles vous attribuerez les valeurs 5, 5, 4 et 4) et les quatre capacités dans lesquelles il sera le moins doué (auxquelles vous attribuerez les valeurs 2, 2, 2 et 1). Quant aux quatre capacités restantes, elles reçoivent une valeur de 3.

Soit, en d'autres termes :

Deux capacités à 5 (Trop Bon)

Deux capacités à 4 (Bon)

Quatre capacités à 3 (Pas Mauvais)

Trois capacités à 2 (Pas Terrible)

Une capacité à 1 (Mauvais)

Vous pourrez ainsi déterminer les douze capacités de votre perso en quelques minutes. Idéalement, les joueurs devront se concerter afin de créer des persos complémentaires (en se concentrant, par exemple, sur telle ou telle catégorie de capacités).

Réputation

Votre perso a donc deux scores à 5, qui représentent ses points forts et vont déterminer sa **réputation**, c'est-à-dire la façon dont le voient les autres gamins de Whitby (enfin, ceux qui le connaissent). Cette réputation n'a pas d'effet direct en termes de jeu mais ajoute une petite touche de vie supplémentaire au perso.

5 en Acrobatie : Le perso est vu comme un risque-tout, le fils ou la fille de Tarzan, le cousin ou la cousine de Daredevil...

5 en Bagarre : Le perso est vu comme un dur à cuire, le fils ou la fille de Chuck Norris ou de Rocky...

5 en Baratin : Le perso est vu comme un super-bluffeur, un roi ou une reine de l'embrouille, un gosse qui n'a pas sa langue dans sa poche...

5 en Dextérité : Le perso est vu comme un super-lanceur (au baseball), le fils ou la fille de Robin des Bois ou de Billy the Kid...

5 en Discrétion : Le perso est vu comme un as de l'espionnage, un ninja, le fils ou la fille de l'homme invisible...

5 en Trucs d'Intello : Le perso est vu comme un petit génie, le premier de la classe, le fils ou la fille d'Einstein...

5 en Investigation : Le perso est vu comme un fin limier, le roi ou la reine du flair, le fils ou la fille de Columbo...

5 en Observation : Le perso est vu comme un œil-de-lynx, un ou une Sherlock Holmes Jr., un gosse qui n'a pas ses yeux dans sa poche...

5 en Rapidité : Le perso est vu comme trop rapide, le fils ou la fille de Flash, le frère ou la sœur de Carl Lewis...

5 en Sixième Sens : Le perso est vu comme un mec ou une nana vraiment trop bizarre, le frère ou la sœur du gosse dans *Shining*...

5 en Système D : Le perso est vu comme un as de la bidouille, Mister Fixit, le fils ou la fille de MacGyver...

5 en Vélo : Le perso est vu comme un as de la bécane, le roi ou la reine du sprint, le fils ou la fille de Greg Lemond...

Point Faible

Hélas, votre perso est également Mauvais (1) dans un domaine, qui correspond à son **point faible**. Celui-ci est à inventer ou à choisir parmi les possibilités suivantes.

1 en Acrobatie : Le perso est trop enveloppé ou bien a le vertige.

1 en Bagarre : Le perso est fluët, un peu timoré ou trop bien élevé.

1 en Baratin : Le perso est très timide ou a un problème d'élocution.

1 en Dextérité : Le perso est particulièrement maladroit (*a total klutz*, comme on dit).

1 en Discrétion : Le perso est très nerveux ou inattentif.

1 en Investigation : Le perso manque de perspicacité ou de patience.

1 en Observation : Le perso est très distrait ou très myope.

1 en Rapidité : Le perso n'est pas du tout sportif (ou un peu court sur pattes).

1 en Sixième Sens : Le perso est très rationnel ou très terre-à-terre.

1 en Système D : Le perso n'est pas du tout bricoleur ou manque de sens pratique.

1 en Trucs d'Intello : Le perso est très étourdi ou très dissipé.

1 en Vélo : Le perso ne sait pas vraiment faire de vélo (ça arrive).

En termes de jeu, le choix de ce point faible n'a qu'un seul effet : expliquer pourquoi le perso est si Mauvais dans un domaine.

Chaque joueur devra toutefois veiller à prendre en compte le point faible de son perso lorsqu'il déterminera les valeurs de ses autres capacités : ainsi, il est assez rare qu'un perso très maladroit (1 en Dextérité) soit bon en Système D ou en Vélo, mais tout ceci est laissé à la libre appréciation des joueurs et du MJ.

Enfin, chaque perso reçoit une réserve de **6 points d'Aventure**, qui représentent un mélange de courage, de chance, d'adrénaline et de détermination. Pour plus de détails sur ces points et leur utilisation en cours de jeu, voir le chapitre suivant.

Exemple : Les Trois de Whitby

*Le joueur de **Robbie** voit son perso comme un gamin très futé – à la fois bon élève et observateur, avec aussi un petit côté « apprenti-détective ». Il décide donc de privilégier les Trucs d'Intello (5), l'Observation (5), l'Investigation (4) et la Discrétion (4), mais qu'il sera moins doué en Acrobatie (2), Bagarre (1), Vélo (2) et Baratin (2), ce qui lui laisse un score de 3 en Rapidité, Dextérité, Système D et Sixième Sens. Avec 5 en Observation et en Trucs d'Intello, Robbie a la réputation d'être un premier de la classe et un œil-de-lynx. Son score de 1 en Bagarre reflète surtout son côté « trop bien élevé ».*

*La joueuse de **Gladys** décide de privilégier le côté « casse-cou » de son perso. Elle décide de privilégier l'Acrobatie (4), la Rapidité (5), le Vélo (5) et la Dextérité (4), mais qu'elle sera moins douée en Trucs d'Intello (2), Bagarre (2), Investigation (1) et Sixième Sens (2), ce qui lui laisse un score de 3 en Discrétion, Baratin, Système D et Observation. Avec 5 en Rapidité et en Vélo, Gladys a la réputation d'être la petite sœur de Carl Lewis et un as de la bécane. Son score de 1 en Investigation reflète avant tout son manque de patience (qui peut également expliquer son 2 en Trucs d'Intello).*

Comme on peut le constater, les profils de Gladys et d'Owen sont assez proches – mais avec tout de même quelques différences notables. Globalement, nos trois héros constituent un groupe assez équilibré, puisqu'il n'existe aucun domaine dans lequel l'un d'eux n'ait pas au moins un score de 3 et que le point faible de chacun est compensé par un des deux autres membres du groupe : 1 en Bagarre pour Robbie (mais 4 pour Owen), 1 en Investigation pour Gladys (mais 4 pour Robbie) et 1 en Trucs d'Intello pour Owen (mais 5 pour Robbie).

Les domaines dans lesquels aucun d'eux n'exceller véritablement (sans pour autant démeriter) sont le Baratin, le Système D et le Sixième Sens (ce qui est assez normal). Si la petite équipe devait accueillir un quatrième membre, l'idéal serait que celui-ci soit un gamin avec la tchatche (Baratin), des talents de bricoleur-bidouilleur (Système D) ou une sensibilité psychique très aiguisée (Sixième Sens), ce qui laisse tout de même pas mal de marge de manœuvre à un possible quatrième joueur.



Mais oui, ce sont bien eux : les Trois de Whitby !

Plus encore que Gladys, **Owen** mise tout sur le côté « casse-cou », en privilégiant l'Acrobatie (5), la Rapidité (5), la Bagarre (4) et le Vélo (4). Les domaines dans lesquels il sera le moins doué sont les Trucs d'Intello (1), le Système D (2), l'Investigation (2) et le Sixième Sens (2), ce qui lui laisse un score de 3 en Baratin, Discrétion, Observation et Dextérité. Avec un score de 5 en Acrobatie et en Rapidité, Owen a la réputation d'être un risque-tout et un mec ultra-rapide. Son score de 1 en Trucs d'Intello reflète tout simplement le fait que les études ne sont pas « son truc ».

Comparons à présent les capacités des persos, histoire d'avoir une vue d'ensemble des forces et des faiblesses du trio.

Acrobatie : 5 pour Owen, 4 pour Gladys et 2 pour Robbie.

Bagarre : 4 pour Owen, 2 pour Gladys et 1 pour Owen.

Rapidité : 5 pour Owen et Gladys, 3 pour Owen.

Vélo : 5 pour Gladys, 4 pour Owen, 2 pour Robbie.

Baratin : 3 pour Gladys et Owen, 2 pour Robbie.

Dextérité : 4 pour Gladys, 3 pour Owen et Robbie.

Discrétion : 4 pour Robbie, 3 pour Gladys et Owen.

Système D : 3 pour Robbie et Gladys, 2 pour Owen.

Investigation : 4 pour Robbie, 2 pour Owen, 1 pour Gladys.

Observation : 5 pour Robbie, 3 pour Gladys et Owen.

Sixième Sens : 3 pour Robbie, 2 pour Gladys et Owen.

Trucs d'Intello : 5 pour Robbie, 2 pour Gladys, 1 pour Owen.

4 : Les Trucs Personnels

Cette étape concerne quatre Trucs Importants pour chaque perso : ses passe-temps, son objet fétiche, son grand rêve et son lieu de prédilection... Elle va donc vous permettre d'étoffer son portrait et sa personnalité, mais aussi de contribuer à faire vivre votre version de la petite ville de Whitby (Indiana).

Les Passe-Temps

Chaque joueur doit choisir **deux** passe-temps, qui représentent les loisirs et les activités favorites de son perso (comme par exemple lire des comics, faire du vélo, jouer à D&D, aller au cinéma, bricoler des trucs, emprunter des bouquins à la bibliothèque...). Les persos peuvent tout à fait avoir un passe-temps commun (ce qui renforcera encore leurs liens).

Exemple : Les Trois de Whitby

Les passe-temps de **Robbie** sont les sciences (microscope, kit du petit chimiste et autres trucs du même style) et les histoires policières et fantastiques.

Les passe-temps de **Gladys** sont les balades à vélo (d'où son 5 dans ce domaine) et le dessin (elle est très douée).

Les passe-temps d'**Owen** sont : faire du skateboard (ce qui explique en partie son score de 5 en Acrobatie et en Rapidité) et traîner en ville (eh oui, cela peut tout à fait être un passe-temps).

Les trois persos n'ont donc aucun passe-temps en commun – ce qui reflète d'ailleurs leurs caractères dissemblables. Il va falloir qu'ils réfléchissent à la façon dont Robbie, Gladys et Owen sont devenus des amis inséparables. Le joueur d'Owen a une petite idée sur la question : et si Robbie avait été victime de harcèlement scolaire et qu'il avait été défendu par Owen contre le petit caïd local et ses copains ? Du coup, la joueuse de Gladys décide que son perso a elle aussi été confrontée aux mêmes « gros crétins » et que c'est ainsi qu'est née leur improbable amitié, quelques années plus tôt.

L'Objet Fétiche

Chaque perso possède également un objet fétiche, une possession emblématique qui fait en quelque sorte partie de son identité : il peut s'agir, par exemple, d'un vélo, d'une casquette de base-ball, d'un couteau suisse ou de quelque chose de plus inhabituel, comme par exemple une loupe de détective ou un Apple II dernier cri. Bien sûr, n'importe quel gamin peut posséder une casquette ou un vélo sans en

faire son objet fétiche : ce choix fait simplement de l'objet choisi une possession emblématique et privilégiée du perso.

Si vous le souhaitez, vous pouvez lier l'objet fétiche de votre perso à une des trois catégories de capacités, en choisissant celle dans laquelle il est le plus doué. Voici quelques exemples :

Casse-Cou : Un skateboard, un blouson de type Teddy Boy, une casquette de baseball, une super-paire de baskets, un super-vélo...

Curieux : Un appareil photo de poche, une loupe de détective, un carnet / journal intime, un set de talkie-walkie, un vieux porte-bonheur...

Débrouillard : Un lance-pierre, une balle de baseball, un yoyo, un couteau suisse, un Rubik's Cube...

Avec l'accord du MJ, vous pouvez également choisir de remplacer l'objet fétiche par un **animal familier** – le plus souvent un brave chien aussi futé que fidèle. A priori, un tel choix ne peut être effectué que par un seul joueur, afin d'éviter que la bande de gamins ne se transforme en ménagerie ambulante...

Pour plus de détails sur les objets fétiches et les animaux familiers en jeu, voir le chapitre II.

Exemple : Les Trois de Whitby

L'objet fétiche de **Robbie** reflètera son côté « curieux » : il s'agit d'un appareil photo de poche.

L'objet fétiche de **Gladys** est, bien entendu, son vélo (un super-vélo, qu'elle a baptisé « Halley », comme la comète).

L'objet fétiche d'**Owen** sera son skateboard (what else ?) – mais il n'est quand même pas allé jusqu'à lui donner un nom, lui.

Pocket Money

L'argent ne fait pas partie des thèmes centraux de TTB. La fortune des persos correspond à l'argent de poche que leur octroient leurs parents ou qu'ils peuvent gagner grâce à de petits jobs (ex : livreur de journaux) et leur niveau de vie est celui de n'importe quel gamin américain typique.

A partir de là, il serait aussi inutile que fastidieux de comptabiliser chaque dollar : lorsqu'un perso veut acheter quelque chose en cours de jeu, le MJ décide tout simplement s'il en a ou non les moyens (avec, de temps à autres, la possibilité de « casser sa tirelire » ou de Baratiner les parents pour obtenir une avance)

Le Lieu de Prédilection

Chaque joueur doit ensuite choisir le lieu de prédilection de son perso - un endroit de Whitby auquel le perso est particulièrement attaché, où il a l'habitude de traîner après l'école, où il se sent particulièrement en sécurité (ou tout simplement « hyper-bien ») lorsqu'il n'est ni en classe ni à la maison – comme par exemple la bibliothèque municipale, un parc, une cabane dans un terrain vague ou encore l'arcade locale de jeux vidéo.

Ce lieu de prédilection constitue un des points d'ancrage du perso et devra être extérieur à son domicile familial (tant mieux pour votre perso s'il adore aussi sa chambre ou le jardin de ses parents, mais c'est autre chose). Il pourra être choisi parmi ceux que le MJ aura déjà définis pour Whitby ou être inventé par le joueur : celui-ci pourra ainsi contribuer à faire exister en jeu le cadre des aventures vécues par les persos. Rien n'empêche plusieurs joueurs de choisir le même lieu de prédilection pour leur perso – un lieu qui a alors toutes les chances de devenir le QG officieux de leur petite bande.

Exemple : Les Trois de Whitby

Robbie a pour lieu de prédilection la bibliothèque de Whitby, où il emprunte de nombreux livres (ouvrages scientifiques, romans policiers ou d'épouvante, etc.).

Gladys, quant à elle, a pour lieu de prédilection un terrain vague près des bois, où elle se rend régulièrement à vélo pour passer du temps seule avec son carnet à dessin.

Enfin, le lieu de prédilection d'**Owen** est une petite place située tout près d'un drugstore et qui se rapproche le plus (avec un peu d'imagination) de ce que pourrait être LE skate-park de Whitby.



- Hey ! Et si on allait à la bibli ?

Whitby, Indiana

Une Petite Ville Comme Les Autres (?)

Logée dans une vallée, Whitby, comptant près de 5000 habitants, est une petite ville comme tant d'autres, aux antipodes des grandes agglomérations américaines. Coupée en deux par la rivière Wabash, la ville est née lorsque des trappeurs s'y sont fixés, au dix-huitième siècle, chassant au passage la tribu indienne qui vivait là depuis toujours. Lorsqu'on découvrit du minerai de fer dans les collines alentour dans les années 1850, la population fit un bond. Whitby fut une cité prospère jusqu'à ce que les filons soient épuisés et, surtout, que la petite industrie sidérurgique soit vaincue par la concurrence.

Des deux côtés de la vallée, Whitby est entourée par des forêts qui font le bonheur des chasseurs et des promeneurs. La faune et la flore y sont variées et il n'est pas rare d'y croiser des castors, quelques ours ou des cerfs. Les immenses champs de maïs en lisière des bois ont parfois à souffrir des passages de ces animaux sauvages.

Traversée par la route 31 de part en part, Whitby voit rarement les touristes s'arrêter plus de quelques heures, faute de proposer des points d'intérêt notables. C'est une ville calme et oubliée du reste du monde. La plupart de ses habitants ne demandent d'ailleurs pas mieux.

Le drugstore de Whitby fournit la population locale en matériel de bricolage, de chasse, de pêche, mais aussi des vêtements, des médicaments et des articles alimentaires.

L'usine métallurgique de Whitby a connu sa plus forte activité dans les années 1950, avant de fermer il y a une dizaine d'années. Le site industriel au nord de la ville est devenu une usine fantôme et plusieurs galeries minières restent accessibles à qui en connaît le chemin. De même, de nombreuses maisons n'ayant jamais pu être vendues sont abandonnées et composent le « quartier fantôme », ancienne cité ouvrière, maintenant le terrain d'exploration des enfants jouant à se faire peur.

Il ne reste de cette époque glorieuse que le petit musée de la Whitby Iron Company (WIC), composé de trois salles emplies de matériel et de clichés de l'époque et qui n'est visité que par les voyageurs forcés de s'arrêter à Whitby.

Whitby comporte une salle de cinéma, dont le propriétaire possédait également un drive-in, qu'il dut fermer lorsque la WIC cessa son activité. Situé au sud de la ville, le drive-in s'est changé en un terrain vague, parsemé d'émetteurs rouillés, où l'écran géant a été recouvert de plantes sauvages. La petite salle de cinéma de Whitby, située à côté de l'hôtel de ville, projette deux films par semaine, en alternant les séances entre films familiaux, grands classiques et films d'horreur. La salle est rarement comble et il y a fort à parier qu'elle devra bientôt fermer, elle aussi.

Le Grand Rêve

Enfin, le joueur doit imaginer le Grand Rêve de son perso - ce qu'il souhaiterait devenir ou faire une fois adulte : écrire des romans fantastiques, dessiner des comics, être une star du basket, se marier avec l'élu(e) de son cœur, visiter d'autres planètes... Tout est possible !

Exemple : Les Trois de Whitby

*Le joueur de **Robbie** décide que le Grand Rêve de son perso est de devenir écrivain (le prochain Stephen King ou peut-être le nouvel Arthur Conan Doyle, il n'est pas encore fixé).*

***Gladys**, quant à elle, a pour Grand Rêve de faire le tour du monde (de préférence à vélo) pour découvrir « d'autres trucs et plein d'endroits cools ».*

*Contrairement à ce que l'on pourrait croire, **Owen** n'a pas pour Grand Rêve de devenir champion de skate board (même si cela ne lui déplairait pas) mais bien de retrouver « ses vrais parents », sur lesquels il ne sait absolument rien.*

5 : Les Autres

Cette partie de la création concerne les relations du perso en dehors de sa petite bande de copains – et notamment avec le monde des grandes personnes.

Le joueur doit tout d'abord esquisser la **famille** du perso en répondant à quelques questions basiques. Qui sont ses parents ? Que font-ils dans la vie ? Sont-ils ensemble ou séparés ? Le perso a-t-il des frères et sœurs ? Où vit la famille ? A ce stade des choses, il est préférable de rester un peu dans le vague, l'arrière-plan familial d'un perso pouvant être influencé par les deux jets de dé que le joueur va devoir effectuer ensuite (voir ci-dessous).

Exemple : Les Trois de Whitby

***Robbie** est un enfant unique, avec une mère très protectrice. Son père est agent d'assurances « ou quelque chose comme ça ».*

***Gladys** a un frère plus âgé et un frère plus jeune (que la joueuse décide d'appeler Frank et Benjamin, alias Benji). Ses parents sont divorcés ; comme ses frères, elle vit avec sa mère. Quant à son père, il a quitté Whitby voici plusieurs années.*

***Owen** est, comme Robbie, un enfant unique. Ses parents adoptifs, les Smith, (avec lesquels ses relations sont en train de se compliquer sérieusement depuis son entrée dans l'adolescence) tiennent la station-service locale.*



- J'aime bien le prof de dessin : il est cool...

L'Adulte Sympa

De manière générale, les gamins ne font guère confiance aux adultes – lesquels (c'est bien connu) ont souvent beaucoup de mal à croire l'incroyable ou à accepter l'impossible. Chaque perso pourra néanmoins se tourner en toute confiance vers un adulte spécifique, considéré comme particulièrement « fiable » ou « cool » et qui sera généralement prêt à l'aider en cas de nécessité (ou au moins à l'écouter).

Le profil général de cet adulte de référence devra être déterminé en lançant un dé et défini ensuite plus en détail par le joueur, avec l'aide éventuelle du MJ. Des résultats identiques pour plusieurs persos pourront (ou non) être interprétés de façon commune. Si le joueur n'est vraiment pas inspiré par le résultat du dé ou le trouve incohérent, le MJ pourra lui permettre de relancer le dé pour avoir un deuxième choix (mais pas plus, il ne faut quand même pas pousser).

Table des Adultes Sympas

1 = Un adulte lié à un passe-temps du perso (bibliothécaire, gérant du magasin local de comics, réparateur de vélo, etc.)

2 = Un prof sympa et ouvert d'esprit

3 = Un des deux parents du perso

4 = Un oncle ou une tante

5 = Une personne âgée (la soixantaine ou plus ; grand-père, grand-mère, voisin, etc.)

6 = Une figure locale à la réputation bonne ou mauvaise (au choix)

Exemple : Les Trois de Whitby

Le joueur de **Robbie** tire 3 : son adulte sympa sera donc un de ses deux parents. Il choisit la mère de Robbie, qui est très à l'écoute de son fils et l'encourage dans toutes ses activités.

La joueuse de **Gladys** tire 2 : un prof sympa et ouvert d'esprit... Le prof de dessin, bien sûr ! La joueuse décide qu'il s'agit d'un prof un peu décalé, appelé Mr. Spielberg (et qui se fait charrier par les élèves à cause de son nom) ; c'est grâce à lui que Gladys a découvert son talent pour le dessin.

Le joueur d'**Owen** tire 5 : une personne âgée... ce qui n'inspire pas du tout le joueur... mais comme ce dernier a choisi la place près du drugstore comme lieu de prédilection, le MJ lui suggère de lier ce PNJ à ce lieu. Après un peu de réflexion, le joueur décide que la personne âgée en question sera un certain Mike, un vieux type solitaire qui passe le plus clair de son temps à méditer assis sur un banc - mais avec qui Owen a sympathisé, car Mike a été champion de surf, dans sa lointaine jeunesse, en Californie...

La Bête Noire

Chaque perso a également sa propre Bête Noire – c'est-à-dire une personne qui le terrifie ou le tyrannise, comme par exemple un caïd de cour d'école, un professeur particulièrement sévère ou un personnage local inquiétant...

Il est conseillé de déterminer le profil général de cette Bête Noire en lançant un dé sur la table suivante. Là encore, le MJ pourra autoriser le joueur à relancer le dé pour disposer d'une deuxième possibilité. Là encore, si plusieurs joueurs tirent le même résultat, alors leurs persos pourront tout à fait avoir la même Bête Noire (sauf dans le cas n°3, à moins que les persos appartiennent à la même fratrie).

Le joueur devra expliquer pourquoi l'individu est devenu la Bête Noire de son perso : dans certains cas (prof tyrannique, parent violent), la réponse sera assez évidente ; dans d'autres (comme la « figure locale à bonne réputation »), elle demandera un peu plus d'imagination.

Exemple : Les Trois de Whitby

Le joueur de **Robbie** tire 4 : un voisin irascible, malveillant ou très bizarre. Le joueur ne trouve pas ce résultat évident à rationaliser, vu le côté très « gentil garçon sans histoire » de Robbie. Après réflexion, il décide que la Bête Noire de Robbie est « la vieille dame d'en face », la très antipathique veuve Willard, qui « surveille tout le monde » et qui (Robbie en est convaincu) « cache quelque chose » (mais quoi ?) ; de façon assez inexplicable, elle hante depuis peu les cauchemars de Robbie (d'où son statut de Bête Noire)...



- On va pas se laisser faire !

Table des Bêtes Noires

1 = Une terreur de cour d'école, un délinquant juvénile local, etc.

2 = Un prof sévère ou sadique, le directeur de l'école, etc.

3 = Un membre de la famille (parent, frère, sœur) violent, tyrannique ou instable

4 = Un voisin irascible, malveillant ou très bizarre

5 = Une figure locale avec une mauvaise réputation (marginal, ex-taulard, etc.)

6 = Une figure locale avec une bonne réputation (docteur, prêtre, etc.)

La joueuse de **Gladys** tire 5 : une figure locale à la mauvaise réputation. Après avoir pensé à un choix assez classique (le dealer local), elle opte finalement pour un personnage de biker local (genre Hell's Angel, mais solitaire) à la réputation très chargée (violence, beuverie, rumeurs de satanisme, etc.) qui a un jour terrorisé Gladys en la prenant en chasse à moto alors qu'elle faisait tranquillement du vélo. Ce sale type s'appellera Bob Krennler.

Enfin, le joueur d'**Owen** tire 6 : une figure locale à la bonne réputation. Comme le joueur de Robbie, le joueur d'Owen ne se sent pas très inspiré par son tirage. Le MJ suggère que la Bête Noire d'Owen pourrait être le shérif de Whitby, mais le joueur trouve

cette idée trop cliché et rappelle que son perso n'est quand même pas un délinquant juvénile. Comme le joueur bloque vraiment, le MJ l'autorise à relancer le dé : 3. Un membre de la famille, violent, tyrannique ou instable. Le joueur décide que le père adoptif d'Owen a complètement changé depuis quelque temps : il a commencé à boire et à être violent, à la fois avec son épouse et avec leur fils adoptif. Pour quelle raison ? Mystère...

6 : Les Derniers Détails

Cette ultime étape de la création permet tout simplement aux joueurs de préciser ou d'étoffer différents aspects de leur perso (en rapport, par exemple, avec son histoire personnelle), en fonction de leur inspiration ou des questions que le MJ pourra leur poser. Elle permet également à ce dernier de faire le bilan de la création des persos, en prenant bonne note des éléments susceptibles de lui inspirer de futures idées de scénarios...

Prêts pour l'Aventure ?

Exemple : Les Trois de Whitby

Les trois joueurs réfléchissent ensemble à l'histoire commune de leurs persos et de leur amitié.

Le joueur de **Robbie** décide que le petit caïd de cour d'école qui le harcelait quelques années plus tôt se nomme **Patrick Dodd**. Agé de 4 ans de plus que Robbie, il est donc désormais au lycée, où il poursuit sa carrière de petite terreur (et Robbie espère de tout cœur qu'il ne redoublera pas, comme cela il n'aura pas à le croiser l'année prochaine). Les trois joueurs décident d'étoffer un peu le récit de leur rencontre et de la naissance de leur amitié.

Patrick Dodd et ses sous-fifres harcelaient le malheureux **Robbie** (un intello à lunettes et un fils-à-maman) lorsque **Gladys** (à qui Robbie rappelait son petit frère Benji) a décidé d'intervenir. Le ton a rapidement monté, **Patrick Dodd** n'acceptant évidemment pas de se laisser marcher sur les pieds par une fille (la honte) – et encore moins de se prendre un coup de pied par cette dernière (la grosse honte). C'est au moment où les choses allaient gravement dégénérer qu'**Owen**, qui passait par là, s'en est mêlé – ça faisait de toute façon un petit bout de temps que ce crétin de **Dodd** et ses potes commençaient à lui courir sur le haricot.

L'intervention héroïque d'Owen se retourna hélas contre lui. Le principal de l'école passait justement par là et décida de sévir : comme, à ses yeux, **Owen Hughes** n'était qu'une graine de délinquant juvénile, tandis que **Patrick Dodd** était le fils d'un influent couple de parents d'élèves, l'affaire se régla par une mise en retenue d'Owen.

Lorsque Gladys et Robbie crièrent à l'injustice, le principal décida que, puisque les élèves Halloran et Smith étaient solidaires de l'élève Hughes, ils étaient très vraisemblablement ses complices et méritaient par conséquent de partager sa sanction. Ils furent donc condamnés à rester tous les trois en retenue chaque journée d'école de la semaine suivante (deux heures après les cours !).

Terrifié à l'idée de décevoir sa mère (non, de lui briser le cœur), Robbie mentit à ses parents pour la première fois de sa vie, subtilisant le courrier de l'école et prétextant « un atelier spécial de sciences après les cours » pour justifier son retour plus tardif à la maison durant toute une semaine.

Et ses parents ne se doutèrent jamais de rien, tant leur fils semblait ravi lorsqu'il revenait de l'atelier spécial en question : loin de leur « donner une bonne leçon » (on se demande bien laquelle), la semaine de retenue permit en fait à nos trois gamins d'apprendre à se connaître et de devenir un trio d'amis aussi improbables qu'inséparables (« Et si on se trouvait un nom cool, comme les Trois Terrifiques ou le Club de Cinq Heures ? » suggéra alors Robbie, dans un silence consterné).

De son côté, le MJ récapitule les différents éléments de la création en quête de possibles inspirations ou accroches pour les futures aventures de nos héros.

D'emblée, les deux pistes qui lui semblent les plus prometteuses sont les Bêtes Noires de Robbie et de Gladys. Il est tout particulièrement inspiré par la mystérieuse veuve Willard, à cause de son côté « vieille sorcière » et du fait qu'elle hante les cauchemars de Robbie. Et s'il s'agissait réellement d'une sorcière, avec de véritables pouvoirs surnaturels et de sinistres desseins ? Le MJ repense alors à la nouvelle de Lovecraft, « La Maison de la Sorcière », et décide de la relire...

Quant à Bob Krennler le biker, il pourrait être un dangereux psychopathe... à moins qu'il existe un lien (totalement improbable, mais pourquoi pas, justement ?) entre lui et la veuve Willard ? Et si Bob Krennler avait été rendu complètement cinglé par un sortilège de la veuve Willard ? Aurait-elle pu faire de lui son serviteur secret, un pantin placé sous sa domination psychique ? Il y a décidément quelque chose à creuser, se dit le MJ...

Enfin, le MJ remarque chez deux des trois persos un thème commun sous-jacent, dû en grande partie au hasard des jets de dés : le père. Pour Owen, cela signifie à la fois son père biologique inconnu et son père adoptif tyrannique et violent. Le père de Gladys est tout simplement absent... Et en y réfléchissant bien, le père de Robbie semble plutôt effacé, au contraire de sa mère, qui est très présente dans le background du perso. Même si tout cela ne suggère pas forcément d'idée de scénario, ce thème pourrait éventuellement constituer un ingrédient intéressant, ne serait-ce qu'au travers de la comparaison par les persos de leurs situations respectives.

Back To School

Qu'ils résident en ville ou à proximité de celle-ci, tous les persos de *Trucs Trop Bizarres* vont à l'école. Les persos étant généralement situés dans la même tranche d'âge, ils ont de fortes chances d'être dans la même classe, mais des exceptions sont toujours possibles.

Les enfants américains suivent normalement les cours dispensés dans leur *Elementary School* (ou *Primary School*), jusqu'à l'âge de 11-12 ans, où ils intègrent la *Middle School*.

La matinée-type d'un écolier commence par le breakfast et le trajet vers l'école – à pied, à vélo, en bus scolaire ou en voiture avec papa ou maman. Les cours débutent à 8h30.

Avant le début des cours et entre ceux-ci, les écoliers passent régulièrement poser ou récupérer des affaires dans les casiers qui leur sont attribués. C'est souvent à cette occasion que ceux qui ne sont pas dans la même classe peuvent se croiser, discuter...

La pause déjeuner (*lunch break*) a lieu vers 12h30 : les écoliers peuvent alors utiliser le *self-service* ou consommer le *lunch* préparé par maman (ou papa) : il s'agit en général d'un sandwich, d'un fruit et d'une boisson.

Les cours de l'après-midi se terminent à 15h30, voire 16 heures. Le reste de l'après-midi est souvent consacré aux activités extra-scolaires, essentiellement sportives et culturelles et aux devoirs. Les persos de TTB ne sont pas des gamins comme les autres et auront donc tendance à profiter de leur temps libre pour se retrouver et partir à l'aventure, jusqu'à la nuit tombée, voire au-delà, lorsque les choses ne se passent pas tout à fait comme prévu...

Il est néanmoins possible (et plus simple, pour le MJ) de situer les aventures de vos jeunes héros hors de tout contexte scolaire. Les écoliers américains disposent de congés, tout au long de l'année, au cours desquels leurs journées sont libres (en dehors du *homework* donné par leurs profs). Des fêtes comme Halloween ou Noël permettent en outre de situer des aventures dans une ambiance particulière. Les jours fériés américains incluent Halloween (31 Octobre), Thanksgiving (4^{ème} jeudi de Novembre), le Martin Luther King Day (3^{ème} lundi de Janvier), le Presidents Day (3^{ème} lundi de Février) et le Memorial Day (dernier lundi de Mai).

Enfin, il est possible que les héros de TTB aillent jusqu'à *sécher les cours* (!) parce qu'ils ont mieux à faire... ce qui est rarement sans conséquences. Comment expliquer à vos parents que vous avez manqué toute une journée d'école pour traquer un loup-garou dans les bois ou percer le mystère de l'hôtel abandonné ? (Réponse : en inventant un mensonge raisonnablement crédible).

Les Douze Capacités

Acrobatie : Cette capacité permet d'accomplir toutes sortes d'actions physiques périlleuses faisant appel à l'agilité et au sens de l'équilibre (sans pour autant transformer votre perso en homme-araignée) : grimper aux arbres, escalader un mur (s'il y a suffisamment de prises), sauter d'un toit à un autre (s'ils ne sont pas trop éloignés l'un de l'autre), se déplacer sur une corniche étroite...

Bagarre : Cette capacité représente l'art de se battre – que ce soit avec les poings, les pieds, une batte de baseball... Il est rarement utilisé par les gamins de Trucs Trop Bizarres, qui préfèrent généralement compter sur leur Rapidité pour esquiver les mauvais coups ou sur leur Discrétion pour éviter les embrouilles susceptibles de dégénérer.

Baratin : Cette capacité permet de se montrer convaincant (ou d'avoir l'air sincère) lorsque l'on bluffe ou que l'on raconte des bobards. Mélange de bagout, d'aplomb et de persuasion, le Baratin peut être utile dans toutes sortes de situations ; s'il ne peut suffire à faire changer d'avis un individu mal intentionné, il peut toutefois permettre de gagner du temps, voire de créer une diversion...

Dextérité : Cette capacité représente l'adresse et la coordination œil-main du perso : elle permet par exemple de jouer les pickpockets (en duo avec Discrétion), de viser juste avec un lance-pierre (ou, sait-on jamais, avec une arme à feu), d'exceller aux jeux vidéo, de rattraper un objet au vol...

Discrétion : Cette capacité représente la capacité à se dissimuler, à se faufiler et à marcher sans bruit, mais aussi à se fondre dans une foule. Dans une situation de filature, la Discrétion peut être utilisée pour pister discrètement quelqu'un... ou pour semer d'éventuels suiveurs.

Investigation : Cette capacité représente la capacité à mener des enquêtes : rechercher des renseignements dans des archives, savoir à qui parler pour trouver les bonnes informations, interpréter certains indices, jouer les Columbo... Il s'agit donc, avec l'Observation, du domaine de prédilection des apprentis-détectives.

Observation : Cette capacité représente le sens de l'observation du perso – sa capacité à ouvrir l'œil et à interpréter ce qu'il voit – ainsi que sa mémoire visuelle. L'Observation peut permettre de remarquer toutes sortes d'indices importants (ou de s'en souvenir après coup).

Rapidité : Cette capacité représente à la fois la vitesse, les réflexes et la vivacité du perso ; elle est donc très utile dans les courses-poursuites (pour prendre les jambes à son cou comme pour essayer de rattraper quelqu'un qui se carapate) mais aussi dans les bagarres, où la Rapidité permet souvent d'éviter les mauvais coups ou d'agir avant un adversaire.

Sixième Sens : C'est bien connu : les enfants perçoivent parfois des choses que les adultes ne voient pas (ou ne savent plus percevoir). Cette capacité représente la sensibilité du perso aux phénomènes surnaturels, aux dangers cachés et autres « trucs bizarres ». On peut donc le voir comme un mélange d'intuition, de feeling et (pour les persos avec un score de 4 ou plus) de perception extra-sensorielle. La plupart des gosses auront un score de 2 en Sixième Sens.

Système D : Cette capacité représente l'habileté technique et les talents de bricoleur du perso ; elle peut être utilisée (par exemple) pour réparer un vélo, fabriquer un piège avec les moyens du bord, saboter un système électronique... Dans les cas les plus spectaculaires, il permet même de jouer les MacGyver, dans les limites fixées par le bon sens et le MJ.

Trucs d'Intello : Cette capacité représente les connaissances du perso dans des domaines aussi variés que les sciences, l'histoire, la littérature – bref, tout ce qui s'étudie à l'école (et qui peut parfois être diablement utile en dehors d'une salle de classe).

Vélo : Cette capacité représente la capacité du perso à se servir d'une bicyclette en situation extrême : poursuites (que l'on soit fugitif ou poursuivant), cascades et autres manœuvres délicates et potentiellement dangereuses. En selle !

La Création en Résumé

1 : LA BANDE

2 : LE PORTRAIT

Identité

Physique

Caractère

3 : LES TRUCS DE JEU

Capacités

Réputation

Point Faible

4 : LES TRUCS PERSO

Passe-Temps

Objet Fétiche

Lieu de Prédilection

Grand Rêve

5 : LES AUTRES

Adulte Sympa

Bête Noire

6 : LES DERNIERS DETAILS



- Bon, il est temps de passer aux choses sérieuses...

Et l'Expérience ?

Contrairement aux guerriers, magiciens et autres aventuriers que d'autres jeux vous proposent d'incarner, un perso de TTB n'engrange pas de points d'expérience pour « monter de niveau » ou augmenter ses capacités. Dans ce jeu, la seule forme de progression s'appelle **grandir**.

Ceci n'est possible que si vous jouez une série de scénarios s'étalant sur plusieurs saisons et couvre donc plusieurs années de la vie des persos : dans un one-shot ou une mini-série, les persos n'auront tout simplement pas le temps de grandir (et donc de progresser) !

Au début d'une nouvelle saison, chaque joueur peut ajouter 1 point à une capacité de son choix, dans les limites suivantes : aucun score ne peut dépasser 5 et une même capacité ne peut être augmentée qu'*une seule fois* au cours de la série. Enfin, si un perso fait passer son point faible de 1 à 2, il va de soi que cette capacité ne sera plus considéré comme son point faible.

II. PLAY THE GAME

Mise en Situation

Dans TTB comme dans la plupart des autres jeux de rôle, les actions importantes des persos sont résolues sous forme de scènes d'une durée variable : ainsi, une scène de poursuite à vélo peut refléter plusieurs minutes d'action frénétique, tandis qu'une scène de recherches d'indices dans une bibliothèque pourra s'étaler sur plusieurs heures pour les persos et être résumée en une phrase.

Dans TTB, ces scènes sont toujours résolues du point de vue des héros de l'histoire (les persos) et seulement du leur : les joueurs sont donc les seuls à lancer les dés, puisque tous les jets de dés correspondent toujours à *ce que font* leurs persos ou à *ce qui leur arrive*.

De son côté, le MJ n'a jamais besoin de lancer les dés (y compris lorsqu'il fait agir un monstre) et peut ainsi se concentrer entièrement sur son rôle de narrateur, d'arbitre et de metteur en scène, tout en gérant l'envers du décor.

Si, par exemple, un groupe de gamins est attaqué par un clown-tueur, les jets de dés effectués serviront à déterminer si (et comment) nos jeunes héros réchappent à cet ennemi – mais pas si le clown « réussit » ou « rate » ses attaques : l'ensemble de la confrontation sera résolu et interprété de façon globale, du point de vue des persos (« *Tu réussis à repousser le clown à grands coups de chaise !* », « *Cette fois-ci, ta Rapidité ne te sauvera pas !* », « *Vous avez réussi à fuir... mais le clown est toujours là, quelque part, dans la nuit...* »).

Le Rôle des Dés

Dans TTB, un jet de dé correspond toujours à un moment de tension, de difficulté ou d'incertitude ; les joueurs ne lanceront donc les dés que pour résoudre des situations ou des actions aux enjeux importants ou qui présentent une difficulté particulière. Dans de tels cas, la situation sera résolue en faisant appel au système des *défis* – avec un D comme difficile, dangereux, délicat ou décisif !

Chaque défi donne lieu à un jet de dé appelé test, qui est toujours associé à l'une des douze capacités du perso : on peut donc parler de tests de Baratin, d'Acrobatie ou d'Observation.



Les vrais héros se déplacent à vélo...

Pour résoudre un test, il suffit de lancer un dé (D6) et de comparer son résultat au score de la capacité testée : si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la capacité, le test est réussi ; sinon, la tentative se solde par un échec.

Ainsi, une capacité avec une valeur de 3 permet de réussir sur 1, 2 ou 3, tandis qu'une valeur de 4 permet de réussir sur 1, 2, 3 ou 4.

Exemple : *Owen tente une cascade dangereuse à vélo. Sa valeur en Vélo est de 4 : le joueur d'Owen devra donc tirer 1, 2, 3 ou 4 pour que son perso réussisse la cascade. Il lance le dé et tire 4 : Owen réussit son coup !*

Les effets d'un échec varient bien évidemment en fonction de chaque situation. Face à un danger ou à un adversaire, un échec peut avoir de très fâcheuses conséquences...

Heureusement pour nos héros, ils disposent d'une réserve de **points d'Aventure**...

Les Points d'Aventure

Les points d'Aventure représentent un mélange de chance, de courage, d'instinct de survie, d'adrénaline et d'énergie du désespoir.

Chaque perso commence un scénario avec 6 points d'Aventure. Cette réserve vaut pour toute la durée du scénario. Seuls les persos des joueurs possèdent des points d'Aventure – car ce sont eux, *et eux seuls*, les héros de l'histoire !

Lorsqu'un perso manque un test, son joueur peut décider de lui faire **ratrapper le coup** en dépensant 1 point d'Aventure.

Cette dépense doit être effectuée juste après le jet de dé manqué et transforme l'échec en réussite, mais ce rattrapage sent toujours un peu le coup de bol inespéré, la réussite limite ou le retournement de situation imprévu. Le joueur ou le MJ devra toujours expliquer *comment* le coup a été rattrapé, ce qui pourra ajouter une petite touche dramatique, héroïque ou comique au déroulement d'une scène.

Dans certaines situations, il est même possible de dépenser 1 point d'Aventure pour sauver la mise d'un copain à court de points (voir p 23).

Les points d'Aventure peuvent donc sauver la vie de votre perso ou celle d'un de ses amis : il est donc vivement conseillé de réserver leur dépense aux situations critiques !

Les points d'Aventure d'un perso représentent également ses réserves de courage : puisque ces points peuvent lui sauver la vie, un perso à court de points d'Aventure aura logiquement tendance à se montrer beaucoup plus prudent et à se tenir éloigné du danger. La dépense d'un point d'Aventure permet aussi de surmonter les effets de la terreur (voir encadré p 24).

Les points d'Aventure d'un perso peuvent aussi être utilisés pour ses tests de karma (voir p 21). Enfin, un perso peut parfois regagner des points d'Aventure en cours de jeu (voir p 25).

Quelle Difficulté ?

Le système de TTB n'utilise pas de bonus ou de malus modifiant les chances de réussite d'une action en fonction de sa difficulté supposée. Par définition, un test représente toujours une action difficile, délicate ou dangereuse : la valeur de capacité testée représente les chances du perso de surmonter la difficulté, le danger ou l'obstacle.

Les actions faciles ou routinières n'ont pas besoin de jet de dé pour être résolues car elles n'impliquent pas de prise de risques : le MJ peut donc les considérer comme automatiquement réussies. Ainsi, faire du vélo ne constitue pas vraiment un défi – sauf lorsque l'on tente quelque chose de dangereux, de difficile ou de risqué (poursuites, cascades, etc.).

Quant aux actions *impossibles* (du style sauter par-dessus un camion avec un vélo ou crocheter une serrure avec un trombone), elles n'ont, tout simplement, *aucune chance* de réussir.

Intentions & Enjeux

De façon générale, un défi correspond toujours à une action ou à une prise de risque consciente de la part du perso. Dans la plupart des cas, ce sera donc au joueur de prendre l'initiative et de déclarer la capacité qu'il souhaite utiliser (ex : « *J'utilise ma Dextérité pour essayer de faire mouche...* ») ou de questionner le MJ à ce sujet (ex : « *Est-ce que je peux essayer d'escalader avec mon score en Acrobatie ?* »).

Comme indiqué ci-dessus, ce sera toujours au joueur concerné d'effectuer le jet de dé requis : il n'existe pas, dans TTB, de « jet de dé secret » effectué par le MJ à l'insu des joueurs ou destiné à « faire du bruit derrière le paravent ».

Concrètement, un défi correspond toujours à une des quatre grandes **intentions** suivantes :

Réussir un Truc

C'est le cas de figure le plus simple. Le perso utilise une de ses capacités pour accomplir une action précise, qui peut réussir ou échouer.

Exemples : *réussir une cascade à vélo (Vélo), bricoler ou réparer quelque chose (Système D), escalader un mur (Acrobatie)...*

Dans ce cas, la dépense d'un point d'Aventure après l'échec indique que le perso réussit de justesse en *rattrayant le coup*.

Si le truc que le perso souhaite accomplir était risqué et que le test est manqué, le perso se retrouvera en mauvaise posture et devra alors *se tirer d'affaire* (voir ci-dessous).

Prendre le Dessus

Un test réussi peut aussi permettre de mettre un adversaire hors d'état de nuire, le vaincre ou simplement le mettre en difficulté.

Exemples : *assurer dans une partie de jeu vidéo (Dextérité), courir pour rattraper quelqu'un qui s'enfuit (Rapidité), faire battre en retraite la brute de l'école, voire la mettre K.O. (Bagarre)...*

Là encore, la dépense d'un point d'Aventure permettant de transformer un échec en réussite pourra être interprétée, selon les cas, comme un retournement de situation inespéré, un gros coup de bol, un sursaut de courage ou d'énergie du désespoir...

Se Tirer d’Affaire

Il s’agit dans ce cas d’échapper à un danger, de se défendre contre un adversaire, d’éviter un problème ou un accident après un échec sur un truc risqué (voir ci-dessus)...

Exemples : *esquiver in extremis l’attaque d’un clown-tueur (Rapidité), raconter des bobards à un prof pour éviter une colle (Baratin), se dégager de la prise d’un adversaire qui vous a empoigné par surprise (Bagarre), éviter de justesse un accident de bicyclette avec un camion (Vélo)...*

Si le test est manqué et que le perso n’a plus de point d’Aventure à dépenser pour *rattraper le coup*, il ne parvient pas à se tirer d’affaire, ce qui entraînera généralement des conséquences fâcheuses, voire dramatiques (voir p 22).

Trouver un Indice

Enfin, un test peut aussi servir à récolter indices et informations, en ouvrant l’œil, en cherchant au bon endroit ou en s’armant de patience.

Exemple : *remarquer un truc bizarre ou inhabituel (Observation), rechercher des informations dans des archives ou sur le terrain (Investigation), utiliser ses connaissances en science ou en histoire pour se rappeler ou déduire un truc précis (Trucs d’Intello), sentir une présence spectrale ou un truc paranormal dans les parages (Sixième Sens)...*

Lorsqu’un joueur sollicite un tel test mais que le MJ *sait* qu’il n’y a aucun indice à trouver, le MJ devra tout simplement le lui dire, afin d’éviter au joueur un jet de dé superflu (et une éventuelle dépense de point d’Aventure pour que dalle !). Un joueur qui fait un test pour *trouver un indice* sait donc *toujours* qu’il y a bel et bien quelque chose à trouver. Loin de tuer le mystère, cette approche peut permettre au MJ d’augmenter la tension dramatique d’une scène.



Ça n’a pas l’air comme ça, mais on investigate sévère !

Question de Karma

Dans certains cas, le MJ pourra estimer que la résolution de la situation ne dépend d’aucune des douze capacités chiffrées des persos mais comporte toutefois une part suffisante de hasard pour mériter un jet de dé.

Dans ce genre de cas, on pourra avoir recours à un *test de karma*. Les tests de karma sont résolus exactement de la même façon que les autres tests, sauf que la valeur utilisée est *le nombre actuel* de points d’Aventure du perso.

Si le test de karma est réussi, la situation tourne à l’avantage des persos – et comme pour les tests basés sur les capacités, la dépense d’un point d’Aventure permet d’annuler un échec en *rattrapant le coup* (ce qui diminue aussi du même coup ces chances de réussir son prochain test de karma).

Contrairement aux tests de capacités, qui reflètent toujours les *actions* des persos, les tests de karma sont toujours décidés par le MJ : selon les cas, ils représentent la chance pure, le destin ou même la force d’âme du perso et sont donc réservés aux situations à la fois importantes et incertaines, mais pour lesquelles aucune capacité ne peut s’appliquer.

Le fait que ces tests utilisent le nombre actuel de points d’Aventure du perso signifie qu’un perso n’ayant pas encore dépensé de point d’Aventure réussira obligatoirement son premier test de karma (6 chances sur 6 !), tandis qu’un perso ayant déjà dépensé tous ses points (c’est-à-dire ayant déjà surmonté de justesse divers dangers et problèmes) devra compter sur autre chose que la chance pure pour s’en tirer !

Exemple : *Au cours d’une de leurs aventures, Owen, Gladys et Robbie se font tirer dessus au fusil de chasse par un vieux fermier à moitié dérangé, embusqué dans une grange abandonnée. Comme les persos n’étaient pas du tout sur leurs gardes (ils étaient occupés à discuter et aucun joueur n’avait indiqué que son perso était aux aguets), le MJ estime que, pour ce premier coup de feu, ils n’ont aucune chance de pouvoir se mettre à l’abri ou hors de portée grâce à leur Rapidité. Il décide donc de recourir à un test de karma pour voir si un des gamins a été touché par le tir. Ayant décidé que le fermier visait plutôt Owen (qui marchait en premier et était le plus bruyant), le MJ demande donc au joueur d’Owen d’effectuer un test de karma. Le joueur regarde sa réserve de points d’Aventure : il lui reste encore 4 points. Il doit donc tirer 4 ou moins sur le dé pour avoir de la chance. Hélas, le dé donne 6 ! Le joueur décide de rattraper le coup en dépensant un point d’Aventure : Owen passe donc de 4 à 3 points. Le coup de fusil l’a frôlé et manqué à un cheveu ! Maintenant qu’ils sont en alerte maximale, les trois gamins cherchent à se mettre à l’abri ou hors de portée au cas où le cinglé embusqué tirerait de nouveau : la situation ne dépend donc plus de la chance pure mais bien de leur Rapidité !*

Dangers & Dommages

Au cours de ses aventures, un perso pourra être amené à subir des agressions physiques (coups, blessures...) ou psychiques (effets de certains pouvoirs surnaturels) suffisamment sérieuses pour le mettre **hors-jeu** (c'est-à-dire totalement incapable d'agir). Selon la gravité de ces dommages, cette mise hors-jeu pourra durer un tour d'action, toute une scène, jusqu'à la fin du scénario ou, dans les cas les plus extrêmes, pour toujours.

Tour : Le perso est étourdi, un peu secoué ou très légèrement blessé. S'il se trouve dans le feu de l'action (voir ci-dessous), il est alors mis hors-jeu (c'est-à-dire incapable d'agir) jusqu'à la fin du tour suivant.

Scène : Le perso est blessé, K.O., choqué ou assez sérieusement amoché et se trouve mis hors-jeu pour le reste de la scène en cours.

Scénario : Le perso est grièvement blessé, gravement choqué, inconscient et doit recevoir des soins médicaux d'urgence. Il est mis hors-jeu pour le reste du scénario.

Toujours : Le perso est mort, plongé dans le coma ou traumatisé à vie. Dans tous les cas, sa mise hors-jeu est définitive.

En pratique, ces dommages résultent presque toujours d'un test manqué par un perso à court de points d'Aventure.

***Exemple :** C'est à présent au tour de Robbie de tenter la même cascade à vélo qu'Owen (voir notre exemple précédent). Contrairement à Owen, Robbie est loin d'être un casse-cou et n'a que 2 en Vélo : son joueur tire 3... raté ! Et Robbie n'a plus aucun point d'Aventure : il lui est donc impossible de rattraper le coup ! Comme la cascade était risquée, Robbie va donc devoir se tirer d'affaire avec un second test de Vélo (et toujours sans points d'Aventure !) : damned, ce second test est raté, lui aussi ! Le MJ décide alors que l'échec de Robbie entraîne sa chute et que cette chute occasionne des dommages : Robbie s'en tire sans rien de cassé mais est tellement sonné qu'il sera incapable d'agir pour le reste de la scène en cours. Si le MJ avait jugé que la chute entraînait des dommages graves, l'échec de Robbie l'aurait envoyé à l'hôpital pour le reste du scénario ...*

Même dans les situations où un perso n'a normalement aucune chance d'éviter de tels dommages par un test), la dépense d'un point d'Aventure lui permet toujours d'en réchapper in extremis (d'une façon que le MJ ou le joueur concerné devra imaginer).

***Exemple :** Au cours d'une de ses aventures, Owen a l'imprudence de boire ce qu'il pense être une potion donnant des superpouvoirs mais qui est en réalité un poison mortel. Le MJ avise alors le joueur que son perso vient d'absorber une substance hautement toxique : le joueur d'Owen décide évidemment de dépenser 1 point d'Aventure pour éviter le pire. Le MJ l'informe alors qu'Owen, alerté par le goût détestable de la mixture, l'a immédiatement recrachée... Ouf !*

Dans les situations les plus dangereuses, les points d'Aventure d'un perso peuvent donc être d'une importance vitale !

Lorsque la situation implique un objet (ex : un vélo pour une cascade à vélo, une batte de baseball pour un combat désespéré contre un loup-garou...), que le perso n'a plus de points d'Aventure et qu'il ne réussit pas à *se tirer d'affaire*, le joueur du perso peut choisir de réduire d'un cran la gravité des dommages subis par le perso en lui faisant perdre définitivement l'objet en question ou en le rendant complètement inutilisable. Ainsi, une mise hors-jeu définitive se transforme en mise hors-jeu pour le reste du scénario, une mise hors-jeu pour le reste du scénario ne dure plus qu'une seule scène et ainsi de suite.

***Exemple :** Dans l'exemple précédent, le joueur de Robbie pourrait donc décider que son perso bousille complètement et définitivement son vélo mais n'est plus mis hors-jeu pour le reste de la scène ; il s'en tire avec simplement quelques éraflures, sans la moindre conséquence en termes de jeu. Si la chute avait entraîné des dommages plus graves (mise hors-jeu pour tout le scénario), le fait de bousiller le vélo les aurait également commués : au lieu d'être hospitalisé pour le reste de l'aventure, Robbie aurait simplement été mis hors-jeu pour le reste de la scène (mais aurait complètement bousillé son vélo – ce qui, à tout prendre, est tout de même préférable).*

Pas de Points de Vie ?

Les rôlistes chevronnés pourront être étonnés que le système de TTB n'inclue ni points de vie ni aucune autre forme de comptabilisation des dommages subis par un perso. Il s'agit d'un choix tout à fait délibéré. Les persos de TTB ne sont pas là pour encaisser des blessures mais pour les éviter. Suivant cette logique, les dommages ont un seul effet direct en termes de jeu : ils mettent tout simplement le perso hors-jeu, pour un laps de temps qui peut aller d'une action (étourdi) à l'éternité (mort)... mais un perso peut toujours éviter cette mise hors-jeu en dépensant des points d'Aventure. Ces points constituent donc l'équivalent TTB des « points de vie » classiques, mais reflètent une logique différente : un perso de TTB ne *perd* pas de points d'Aventure *parce qu'il est blessé*, mais en *dépense* pour éviter d'être blessé.

A l'Aide !

Chacun Pour Soi

Dans la plupart des situations, les tests et les dépenses de points d'Aventure effectués par un perso ne valent que pour lui seul : ainsi, si un groupe de persos est poursuivi par un ennemi, chacun d'entre eux devra tester sa Rapidité pour tenter de lui échapper, selon le principe du *Chacun Pour Soi*.

Un Pour Tous

A l'opposé, dans certaines situations, plusieurs persos pourront s'entraider ou agir de concert. Dans ce cas, il suffit que l'un d'eux réussisse pour que sa réussite s'applique à tout le groupe. Si tous les persos échouent, en revanche, cet échec sera collectif et les persos ne pourront rattraper le coup que si chacun d'entre eux dépense 1 point d'Aventure.

Tous Pour Un

Lorsqu'un perso échoue et qu'il n'a plus de points d'Aventure pour *rattraper le coup*, il peut bénéficier de la dépense d'un autre perso, à partir du moment où celui-ci est présent à ses côtés et souhaite l'aider à *rattraper le coup*.

Un Coup de Main, les Enfants ?

Parfois, un PNJ (perso-non-joueur), le plus souvent un adulte, pourra *prêter main forte* aux persos à un moment décisif de leur aventure.

Pour cela, il faut bien sûr que ce PNJ soit en mesure (et capable) d'aider nos héros ; si le MJ estime que tel est le cas, l'intervention de l'allié adulte peut avoir les mêmes effets que la dépense d'un point d'Aventure (c'est-à-dire permettre à un perso ayant manqué un test important de *rattraper le coup*).

Chaque allié potentiel peut ainsi prêter main forte aux persos dans un nombre de capacités qui dépend de son profil : ainsi, le brave shérif de la ville pourra prêter main forte à nos héros sur leurs tests de Bagarre et d'Investigation, tandis qu'un prof d'histoire féru de légendes locales pourrait les aider en Trucs d'Intellecto et en Investigation. Le MJ saura toujours dans quels domaines un allié peut aider les persos. Il y a bien évidemment une limite à cette aide : une seule fois par scène pour chaque capacité dans laquelle l'allié peut aider.

Nos Amies les Bêtes

Comme indiqué au chapitre I, un des persos du groupe peut décider de posséder un animal familier (le plus souvent un brave chien fidèle) – ce qui lui confère, dans la vie comme en termes de jeu, des responsabilités et des avantages.

En termes de jeu, un chien fidèle peut être considéré comme un PNJ allié (voir ci-dessus) pouvant aider son maître en Bagarre et en Sixième Sens. De lui-même, l'animal est également considéré comme réussissant obligatoirement les tests de Discrétion et d'Investigation (mais uniquement si la situation d'investigation fait appel au pistage et à l'odorat). Voilà pour les avantages.

Lorsque le maître d'un animal familier est confronté à un danger mais ne réussit pas à *se tirer d'affaire* (car il manque son test et est à court de points d'Aventure), si l'animal est avec lui, le joueur du perso devra lancer un dé et interpréter le résultat comme suit : 1-3 = le danger frappe le perso (cas normal) ; 4-6 = le danger frappe la pauvre bête à la place du perso...

Sauve Qui Peut !

Lorsqu'un perso tente d'échapper à un adversaire en courant le plus vite possible, il doit réussir à *se tirer d'affaire* deux fois de suite grâce à sa Rapidité. Si un seul de ces tests est manqué, le perso est tout simplement rattrapé par son poursuivant – et à partir de là, en général, les choses commencent à se gâter !

Si le perso dispose d'un vélo et peut l'utiliser, il n'aura besoin de réussir qu'un seul test en Vélo pour réussir à s'échapper. De même, si le MJ estime que les persos peuvent rapidement gagner un lieu où ils pourront se mettre en sécurité, il pourra ne leur demander qu'un seul test de Rapidité au lieu de deux.

A pied comme en vélo, la fuite obéit toujours aux règles du *chacun pour soi* (voir ci-dessus).

Si les poursuivants sont en voiture (ou dans un autre véhicule motorisé), un perso ne pourra espérer leur échapper qu'à vélo – mais devra alors réussir deux tests consécutifs au lieu d'un seul. Ceci ne s'applique qu'à la circulation en ville : sur route, une voiture roulant à pleine vitesse rattrapera *toujours* un cycliste, sans qu'il y ait besoin d'effectuer de jets de dé. Ceci s'applique également lorsque nos héros sont poursuivis par un monstre Super-Rapide (le MJ dispose de règles spéciales à ce sujet).

Courage, Fuyons !

Face à une créature Terrifiante (comme, par exemple, un loup-garou), la réaction instinctive d'un perso sera toujours de prendre la fuite.

Seule la dépense d'un point d'Aventure peut permettre à un perso de surmonter sa terreur afin d'agir autrement (en essayant, par exemple, d'affronter l'horrible monstre).

Cette dépense n'a, cela dit, absolument rien d'obligatoire : parfois fuir à toutes jambes est la seule façon de survivre - ou de préserver un point d'Aventure qui pourrait bien vous sauver la mise lors d'une prochaine scène...

Lorsque ce sont les persos qui sont dans le rôle des poursuivants, on applique les mêmes règles, mais en inversant les rôles : il faudra donc deux tests réussis en Rapidité ou un seul test en Vélo pour rattraper un fugitif à pied ou deux tests réussis en Vélo pour rattraper un autre cycliste ou une voiture en ville...

Face à l'Ennemi

Parfois, nos héros n'auront pas d'autre choix que d'affronter leur ennemi, ce qui peut impliquer un combat physique (mais pas forcément). Affronter un adversaire est évidemment toujours plus risqué que d'essayer de lui échapper – mais c'est aussi souvent la seule manière de s'en débarrasser, définitivement ou temporairement (là encore, tout dépend de la situation et de la nature de l'adversaire en question).

Pour affronter physiquement un ennemi, un perso devra le plus souvent utiliser ses capacités de Rapidité et de Bagarre, mais il est également possible d'utiliser la Dextérité (si l'on dispose de projectiles efficaces). Tout cela est décrit plus en détail ci-dessous.

Les capacités spéciales de certaines créatures peuvent évidemment venir modifier tout cela (le MJ dispose de toutes les règles nécessaires à ce sujet). Face à un monstre ou à une autre menace surnaturelle, un affrontement direct revient le plus souvent à se jeter dans la gueule du loup ; contre de tels adversaires, l'ingéniosité et de bonnes informations sont souvent plus utiles que la force ou le courage. Là encore, tout dépend des pouvoirs (et des éventuels points faibles) de la créature affrontée...

Dans le Feu de l'Action

Lorsque les persos sont pris dans le feu de l'action (généralement en cas de combat), la scène peut être découpée en *tours* – chaque tour représentant une poignée de secondes durant laquelle chaque perso a l'opportunité d'agir (et leur adversaire également).

Il est alors important de savoir **qui a l'avantage**, c'est-à-dire de savoir si les persos peuvent agir *avant* l'ennemi ou si c'est l'ennemi qui agit le premier. Pour le premier tour, ceci dépend généralement de la situation (qui attaque qui, effet de surprise...). *A partir du second tour, l'avantage reviendra toujours aux adversaires des persos* – n'oublions pas que nos héros ne sont ni des ninjas ni des commandos, mais bien de simples *gamins*. Cela dit, le MJ est bien évidemment libre d'accorder l'avantage aux persos, s'il juge que le déroulement du combat penche clairement en leur faveur.

Lorsque l'adversaire a l'avantage, chaque perso engagé dans l'affrontement doit d'abord tester sa Rapidité pour *se tirer d'affaire* (éviter l'attaque adverse en esquivant), puis (s'il a réussi) tenter de fuir ou de *prendre le dessus* sur l'adversaire (en essayant de le blesser, de le faire fuir, de le mettre hors de combat, etc.), ce qui exige un test en Bagarre. Si ce test est réussi, le perso mettra son adversaire hors-jeu au moins jusqu'à la fin du tour suivant (voir p 22), ce qui peut par exemple permettre au perso de prendre la fuite ; cette mise hors-jeu pourra durer jusqu'à la fin de la scène en cours si le perso était armé d'un objet contondant, voire pour le scénario entier ou même pour toujours s'il était muni d'une arme blanche.

Lorsque les persos ont l'avantage, le tour est résolu de la même façon, sauf que l'ordre des tests est inversé : chaque perso peut d'abord tester sa Bagarre pour *prendre le dessus* sur l'adversaire et (si l'adversaire est encore en état de riposter) devra ensuite tester sa Rapidité pour *se tirer d'affaire*. Prendre l'avantage au début d'une bagarre peut donc constituer un facteur décisif (et permettre, avec un peu de chance, de vaincre l'adversaire d'entrée de jeu).

Bien sûr, tout ceci suppose que l'adversaire en question est vulnérable aux attaques de nos héros – ce qui est rarement le cas des monstres et autres entités surnaturelles (pas question de vaincre un loup-garou à coups de poing – ou même à coups de pelle, d'ailleurs). Tout dépend donc de la situation et de la nature de la menace affrontée : le MJ dispose de toutes les règles nécessaires à ce sujet.

A l'inverse, les adversaires les moins combattifs (comme les autres gamins) peuvent être mis en fuite ou remis à leur place par un simple test réussi en Bagarre : là encore, tout dépend de la situation et du profil des adversaires affrontés.

Tous dans la Mêlée !

Dans ce genre de situation, c'est toujours le MJ qui décide des actions et des choix de l'adversaire, en fonction de la situation. Lorsque plusieurs persos affrontent ensemble le même adversaire, ils bénéficient de la règle du *tous pour un* (possibilité de dépenser un point d'Aventure pour aider un autre perso) mais pas de celle du *un pour tous* (chacun doit effectuer ses propres tests).

Si l'adversaire est un autre gamin (comme un caïd de cour d'école, par exemple), il ne pourra menacer (attaquer) qu'un seul gamin au cours du même tour. S'il s'agit d'un adulte, il pourra attaquer deux gamins au cours du même tour. Quant aux monstres et autres créatures, ils peuvent en général attaquer deux adversaires ou plus au cours du même tour.

Seul un gamin attaqué aura besoin de tester sa Rapidité pour se tirer d'affaire et éviter d'être mis K.O., blessé ou pire (voir ci-dessus).

Dans le Mille !

Un perso impliqué dans une telle scène peut aussi choisir (s'il en a la possibilité) de rester à distance et d'utiliser un projectile (lance-pierre, grosse pierre, arbalète, revolver, etc.) contre l'adversaire. En pratique, chaque tir ou lancer est résolu comme un test de Dextérité : un test réussi signifie que l'on *marque un point* contre l'adversaire, comme ci-dessus.

Le MJ reste seul juge de critères comme la portée des armes, la visibilité etc. : s'il estime que la cible est trop éloignée ou que les conditions empêchent de viser correctement (ex : ténèbres, brume épaisse, etc.), le test de Dextérité devient tout simplement impossible.

Ce genre d'attaque à distance permet au perso de rester hors de portée de l'adversaire, ce qui le dispense d'avoir à *se tirer d'affaire* – sauf si, naturellement, l'adversaire utilise lui aussi des projectiles. Dans ce cas, le MJ pourra utiliser un test de karma (voir p 21) pour savoir si le tireur a une chance de faire mouche et la Rapidité du perso visé pourra lui permettre d'éviter le danger en se mettant à couvert, etc.

Se Refaire

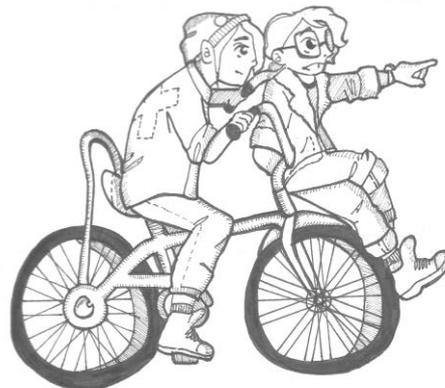
Il est parfois possible de regagner des points d'Aventure en cours de jeu : on appelle ça « *se refaire* ». Selon les situations, cette possibilité peut représenter le fait de se remettre daplomb, de rassembler son courage, de regagner de la confiance en soi, etc. Dans tous les cas, il est impossible de posséder plus de 6 points d'Aventure. Un perso avec 6 points d'Aventure est gonflé à bloc et n'a pas besoin de *se refaire* !

Il existe trois grandes façons de *se refaire* en cours de jeu : *surmonter son point faible*, *passer un moment cool* et *battre le diable*.

Surmonter son Point Faible : Lorsqu'un perso réussit un test avec sa capacité à 1 (son point faible), sa confiance en lui est boostée et il regagne aussitôt 1 point d'Aventure.

Passer un Moment Cool : Une fois par épisode, un perso peut *passer un moment cool* lui permettant de faire un break et de *se refaire* : en profitant d'un moment de détente lié à un de ses passe-temps (« *Un petit Space Invaders ?* »), d'un moment de complicité avec les autres persos (« *Tous à la cabane !* »), d'un moment romantique avec l'élu(e) de son cœur (« *Ça te dirait de venir au cinéma, ce soir ?* ») ou même d'un bon moment en famille (« *Super ! Mon plat préféré !* »). Bref, tout est une question de *moment*, et ce sera au MJ de décider si « c'est le moment » ou non – à raison d'un seul *moment cool* par épisode pour chaque perso.

Battre le Diable : Lorsqu'un perso dont les points d'Aventure sont arrivés à 0 réussit quand même à *se tirer d'affaire* face à une menace majeure, il regagne aussitôt 1 point d'Aventure. *Menace majeure* signifie ici tout adversaire capable de mettre le perso hors-jeu pour toujours ou jusqu'à la fin du scénario en cours. Le point d'Aventure ainsi regagné constitue donc souvent *le point de la dernière chance*...



- Regarde ! Page suivante ! Un exemple de jeu !

Exemple de Jeu

Au cours d'une de leurs aventures, les Trois de Whitby ont décidé de traquer la mystérieuse Bête (sans doute un loup-garou !) qui sème la terreur depuis plusieurs semaines dans les environs de la petite ville. Alors qu'ils explorent la forêt, la terrifiante créature surgit devant eux !

MJ – *Le monstre est absolument terrifiant. Imaginez un homme très grand avec la fourrure, la tête et les griffes d'un loup enragé. Dans l'obscurité, vous ne distinguez pas grand-chose mais vous voyez sa gueule hérissée de crocs et ses yeux rougeoyants de férocité...*

Joueur d'Owen (plein d'espoir) – *J'ai ma batte de baseball ! Je vais essayer de lui donner un grand coup sur le mufle pour l'assommer !*

Joueur de Robbie – *T'es malade ! On se barre ! Moi je me mets à courir vers les vélos !*

Joueuse de Gladys – *Euh... je reste avec Owen, même si c'est clairement pas une bonne idée !*

MJ – *Owen, si tu veux vraiment attaquer le monstre, tu vas devoir surmonter ta terreur en dépensant 1 point d'Aventure... Gladys, la peur te hurle de détalé à toutes jambes vers les vélos, avec Robbie... que fais-tu ?*

Joueuse de Gladys – *Je dépense 1 point d'Aventure pour rester auprès d'Owen et l'aider à s'échapper si jamais c'est nécessaire !*

Joueur d'Owen – *Moi, j'attaque ! Je me rue sur le loup-garou et je frappe de toutes mes forces !*

MJ – *Sauf que le loup-garou est plus rapide et a l'avantage ; il bondit vers Gladys et toi, toutes griffes dehors, avec un cri de rage sauvage... vous allez devoir tester votre Rapidité !*

Joueuse de Gladys (lançant le dé) – *Réussi !*

Joueur d'Owen (lançant le dé) – *Réussi, moi aussi ! Du coup, je peux le frapper, là ?*

MJ – *Tu peux essayer, oui... fais un test de Bagarre...*

Joueur d'Owen (lançant le dé) – *YES ! Encore réussi !*

MJ – *Tu frappes de toutes tes forces avec la batte... mais ça ne lui fait ni chaud ni froid !*

Joueur d'Owen – *Comment ça ? Mais j'ai réussi mon test !*

MJ – *Et si ça avait été un humain, tu l'aurais mis K.O. d'un coup... mais là, que dalle !*

Joueuse de Gladys – *Je l'avais bien dit ! Pour les loups-garous, c'est les balles en argent ou rien ! Owen, on se barre !*

Joueur de Robbie – *Bon et moi, du coup ? J'en suis où ? Je suis arrivé aux vélos ? Je dois tester ma Rapidité, aussi ?*

MJ – *Non, comme le loup-garou était occupé avec Gladys et Owen, il ne t'a pas poursuivi... tu arrives aux vélos : le tien et celui de tes deux copains que tu as laissés en arrière... au loin, tu entends Gladys crier un truc à propos de balles d'argent et les hurlements du monstre...*

Joueur de Robbie – *Euh... je... je monte sur mon vélo mais je ne pars pas ! Je les attends !*

Joueuse de Gladys – *Bon et nous deux, alors ? On en est où ? Owen et moi on se met à courir pour échapper au loup-garou !*

MJ – *Sauf qu'il ne va évidemment pas vous laisser lui filer comme ça entre les doigts – enfin entre les griffes... Il va falloir de nouveau éviter ses attaques furieuses. Testez votre Rapidité !*

Joueuse de Gladys – *J'ai bien fait de me mettre 5 en Rapidité... (Elle lance le dé). Réussi ! J'esquive et je commence à courir !*

Joueur d'Owen – *Ouais, moi aussi, j'ai 5... (Il lance le dé – et tire 6). NON !!! Raté !!!*

MJ – *Gladys, tu commences à courir. Owen ?*

Joueur d'Owen – *Ben quoi ? Il me bute, c'est ça ? Je suis mort ?*

Joueuse de Gladys (levant les yeux au ciel) – *T'as encore des points d'Aventure ??*

Joueur d'Owen – (soulagé) *Ah oui, encore un ! Bon, je le dépense pour rattraper le coup... J'en ai plus, s'il me rattrape je suis foutu !!*

MJ – *OK... Owen, tu esquives de justesse mais ton blouson est en lambeaux, déchiré par les griffes du monstre. Vous détalé, avec la bête sur vos talons... Encore un test de Rapidité et vous arriverez aux vélos !*

Joueurs d'Owen et de Gladys (en chœur, après avoir chacun lancé un dé) – *Réussi !*

III. MAD WORLD



Un vendredi soir ordinaire à Whitby...

Ce troisième chapitre s'adresse exclusivement au MJ (meneur de jeu). Il est divisé en trois grandes sections, présentées ci-dessous.

L'Envers du Décor : Cette première section explore les secrets, les mystères et les aspects emblématiques du monde de TTB.

Les Cinq Jobs du MJ : Cette section détaille les différentes tâches du MJ (conteur, arbitre, scénariste, etc.), avec des conseils pratiques.

Les Autres Personnages : Cette section se penche sur les PNJ (persos-non-joueurs) et leur définition en termes de jeu.

L'Envers du Décor

Aux Frontières du Réel

Whitby, la petite ville typique où vivent nos héros, a la particularité d'être souvent le théâtre d'événements étranges ou fantastiques – sans doute parce qu'elle se situe à l'endroit d'une faille ou d'une zone de plus grande perméabilité entre notre réalité et le *No Man's Land*, la dimension où les phénomènes surnaturels et paranormaux trouvent leur origine (voir p 29).

Le fantastique va donc faire assez rapidement irruption dans le quotidien de nos héros. Dans les scénarios que vous proposerez à vos joueurs, cet élément fantastique peut être mis en scène et géré de différentes façons.

Le plus souvent, l'élément fantastique prendra la forme d'une créature – qu'il s'agisse d'un monstre semblant tout droit sorti d'un film d'horreur (loup-garou, vampire, etc.) ou d'une légende urbaine (clown-tueur, mothman, etc.), d'un esprit malveillant ou même de visiteurs extra-terrestres - oui, tout cela est possible dans le monde de TTB !

Mais les apparences sont souvent trompeuses, comme les jeunes héros pourront le découvrir : dans TTB, monstres, entités surnaturelles et autres créatures venues d'ailleurs n'ont pas toujours les facultés, les points faibles ni même l'origine que peuvent leur prêter le cinéma, les romans d'horreur, le folklore ou les légendes urbaines. Cet aspect particulier de l'élément fantastique de TTB est abordé en détail dans le chapitre suivant, qui présente la description d'une douzaine de créatures...

L'univers de TTB intègre également quelques éléments de SF, sous la forme de visiteurs extra-terrestres : le MJ pourra ainsi, selon ses préférences et celles de ses joueurs, jouer sur différentes ambiances pouvant aller de *E.T.* à *Ça*, en passant par *Stranger Things* ou *X-Files*.

Gosses Contre Monstres

L'existence du No Man's Land et sa connexion particulière avec Whitby fournissent au MJ le parfait alibi pour expliquer pourquoi de simples gamins américains se trouvent régulièrement confrontés à des créatures surnaturelles et à des mystères paranormaux...

Quelle que soit leur nature, les menaces que les persos de TTB auront à affronter au cours de leurs aventures représentent toujours un péril réel, souvent mortel, dépassant souvent de loin la compréhension de l'humain lambda (et a fortiori de l'adulte lambda).

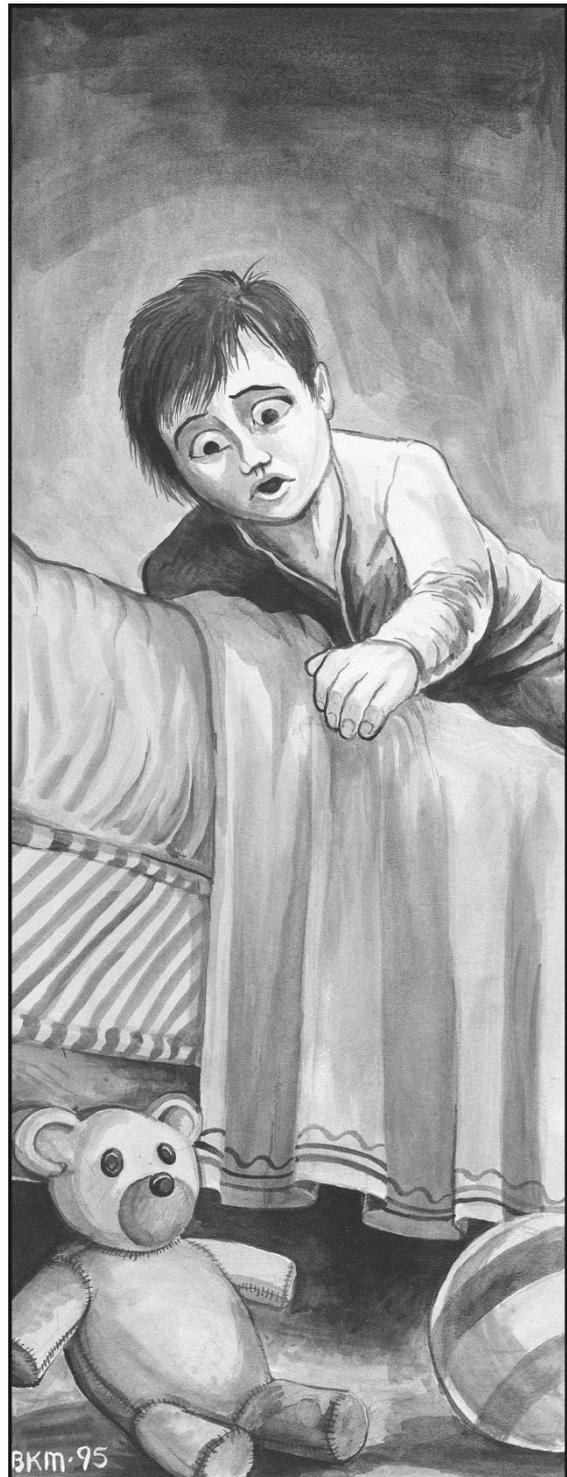
C'est donc grâce à leur courage, à leur débrouillardise, à leur solidarité mais aussi à leur imagination que nos jeunes héros pourront espérer venir à bout de tels adversaires.

Pour cela, il faut en général trouver le point faible de la créature : même les monstres censés être invulnérables possèdent un talon d'Achille. En pratique, la découverte de ce point faible aura souvent une importance cruciale et constituera généralement un des principaux objectifs des persos confrontés à telle ou telle créature surnaturelle apparemment invincible.

Dans TTB, les monstres jouent donc un rôle essentiel – mais leurs apparitions doivent être soigneusement dosées ! Le plus souvent, les jeunes héros affronteront un seul monstre (ou, au pire, un seul groupe de créatures) à chaque aventure : il est tout à fait hors de question de les confronter, au cours du même scénario, à un loup-garou puis à une entité démoniaque et enfin à des aliens infiltrés !

La logique de TTB repose sur le mystère et le suspense - et non sur la capacité des persos à tuer les monstres à la chaîne ! Le plus souvent, un affrontement entre les héros et leur ennemi désigné ressemblera plus au jeu du chat et de la souris qu'à une opération commando.

Dans de nombreux cas, l'intrusion d'un monstre ou d'une entité surnaturelle dans la réalité de Whitby sera la conséquence d'événements liés au passé de la ville et aux petits (ou terribles) secrets de certains de ses habitants.



Aucune raison d'avoir peur...

Les persos seront donc souvent amenés à jouer les détectives pour identifier la menace à laquelle ils sont confrontés et découvrir la meilleure façon de la combattre et de la vaincre. L'histoire locale, le folklore, les secrets de famille et les dernières rumeurs seront souvent de précieuses sources d'informations pour nos apprentis chasseurs de monstres (et pourront aussi parfois les mener sur de fausses pistes).



La lumière au bout du tunnel... ou la lisière du réel ?

Le No Man's Land

C'est quoi, le No Man's Land ?

La réponse courte : c'est là d'où viennent les monstres. La réponse un peu plus longue : C'est un endroit qui n'en est pas vraiment un et qui existe à la frontière de notre réalité. On l'appelle aussi l'Autre Côté, le Monde des Esprits, la Dimension Noire, la Lisière, l'Entremonde ou, tout simplement, les Ombres...

Bref, c'est un monde parallèle ?

Oui et non. Le No Man's Land se situe *au-delà du réel*. Ce n'est pas un autre monde, mais plutôt un *outré-monde*, un non-espace peuplé d'images, d'idées et d'entités impossibles.

C'est un territoire psychique mouvant, sans cesse changeant, connecté à l'inconscient collectif de l'humanité entière – présente, passée et future. Dans le No Man's Land, le temps et l'espace n'existent pas.

OK, mais qu'est-ce qui s'y passe, alors ?

Lorsque les êtres humains imaginent, rêvent ou cauchemardent, la part subconsciente de leur esprit entre en contact avec le No Man's Land, qu'elle imprègne de visions et d'images irréelles et éphémères, qui se forment puis disparaissent presque aussitôt, comme des bulles à la surface d'un lac ou d'un volcan en ébullition.

Mais parfois, le lac déborde. Parfois, le volcan entre en éruption. Les accidents arrivent, les expériences tournent mal et la réalité dérape - à cause des cauchemars d'un individu au potentiel psychique anormalement élevé, des peurs partagées d'un groupe de personnes enfermées dans le même délire ou simplement de mystérieux phénomènes dimensionnels.

Le No Man's Land se met alors à suinter dans notre monde, livrant passage à des êtres de cauchemar. Lorsqu'une brèche s'ouvre dans le No Man's Land, cauchemars, peurs d'enfants et autres légendes urbaines peuvent devenir réalité : les monstres sortent des placards, les tueurs sortent des miroirs, ce qui était oublié resurgit et l'impossible n'est plus qu'un mot...

Alors les monstres existent ? Comme dans les films et les légendes ?

Oui. Si les loups-garous, les clowns tueurs et autres créatures de cauchemar font parfois incursion dans notre réalité, c'est d'abord parce qu'ils existent dans les croyances et les peurs de l'humanité. Mais attention ! Le No Man's Land est un endroit *tordu*, dans tous les sens du terme, et la réalité est parfois bien différente de ce que les légendes et les superstitions peuvent laisser supposer. Ainsi, il n'est pas sûr qu'une balle d'argent (et on trouverait ça où, d'abord ?) fasse quoi que ce soit de spécial à un *vrai* loup-garou. Quant à l'ail et aux vampires... on parie ?

Mais pourquoi le No Man's Land ne produit que des êtres de cauchemar ? Après tout, les gens rêvent aussi de licornes et d'elfes...

En effet, le No Man's Land ne semble relié qu'au côté obscur de l'imagination humaine. Peut-être parce que la peur est une des émotions les plus puissantes et que les mauvais rêves nous marquent toujours plus que les bons...

Et Whitby, alors ? Ce bled est en prise directe avec le No Man's Land ou quoi ?

Tout juste. Il y a *quelque chose* à Whitby – une faille, une brèche qui facilite les incursions et les phénomènes en provenance du No Man's Land. Quant à savoir ce qui a provoqué cette brèche ou depuis quand elle existe... Mystère et boule de gomme !

Le No Man's Land en Jeu

En pratique, le No Man's Land est avant tout un formidable alibi narratif permettant au MJ de justifier à peu près n'importe quel phénomène surnaturel ou paranormal... et qui offre aussi une « théorie unifiée de la réalité », une cause primale unique à des menaces aussi variées que les vampires, les gremlins et les croque-mitaines issus des légendes urbaines : rendez-vous au chapitre suivant pour plus de détails !

Nous Ne Sommes Pas Seuls

Dans le monde de TTB, les extraterrestres sont une réalité – une réalité bien cachée, seulement connue de quelques personnes (le plus souvent liée à la fameuse Agence détaillée p 31).

Avec le Man's Land, l'existence de ces aliens constitue donc une des deux grandes sources de phénomènes étranges et de dangers venus d'ailleurs. Nous verrons d'ailleurs que, s'ils n'en viennent pas, les extraterrestres de TTB ont de bonnes raisons de s'intéresser au No Man's Land (et donc à la petite ville de Whitby).

Mais qu'est-ce exactement qu'un alien ? Dans le monde de TTB, ce terme peut désigner des êtres venus d'une autre galaxie et qui, selon les cas, peuvent être inoffensifs, voire amicaux, ou, au contraire, agressifs et dangereux.

Le chapitre suivant présente ainsi deux espèces extraterrestres aux caractéristiques et aux motivations fort différentes : les inquiétants Aliens Gris d'une part et les sympathiques Munchkins d'autre part... mais rien n'empêche le MJ de créer ses propres races d'aliens !

Bref, le concept d'alien peut recouvrir aussi bien un gentil visiteur ou naufragé à la *E.T.* qu'une race entière de prédateurs malveillants bien décidés à transformer l'espèce humaine en esclaves, en cendres ou en cobayes...

Quel que soit leur profil, ces extraterrestres ont tous un point commun : leur présence à Whitby, cette petite ville apparemment si ordinaire des USA. Il existe de multiples raisons pour justifier ou expliquer cette présence : le naufrage d'un vaisseau spatial, la mise en place d'une tête de pont secrète dans la perspective d'une future invasion, la conduite de sinistres expériences sur des cobayes humains, etc.

Lorsque Whitby est choisi intentionnellement par les aliens, ce choix peut tout à fait être justifié par le relatif isolement et l'apparente insignifiance de l'endroit : qui, en dehors de quelques gamins locaux trop curieux, irait se soucier de ce qui se passe dans un trou perdu comme Whitby, Indiana ?

Mais si le MJ compte confronter les persos, au cours de leurs aventures, à des aliens ET à des menaces liées au No Man's Land, il pourra souhaiter établir un lien, une connexion entre ces deux éléments apparemment sans rapport, afin d'éviter de donner au joueur l'impression que les choses les plus incroyables se passent à Whitby « parce que c'est comme ça ».



- C'est sans danger ...

Dans ce cas, la brèche existant entre Whitby et le No Man's Land pourrait tout à fait expliquer le crash d'un vaisseau alien (dont les instruments de bord auraient été faussés par les énergies paranormales issues de la faille) mais aussi constituer LE phénomène dimensionnel unique que des scientifiques venus d'une autre planète sont venus délibérément étudier de plus près.

La Vérité est Ailleurs (?)

Une autre possibilité, beaucoup plus radicale et tout à fait optionnelle, consisterait à décider que les aliens ne viennent PAS, en réalité, d'autres planètes mais bien du No Man's Land (sans en être d'ailleurs forcément conscients) – ce qui expliquerait de façon intéressante pourquoi la technologie et l'apparence d'êtres comme les Aliens Gris (voir p 47) ressemblent à ce point aux fameux « Grey » de la mythologie moderne autour de Roswell, Majestic 12, etc. : comme d'autres monstres issus du No Man's Land, ils seraient en réalité l'incarnation des peurs de l'humanité, nés de la vague de paranoïa autour des OVNI et des *envahisseurs* des années 1950-1960 (vampires, loups-garous et autres croque-mitaines incarnant des peurs liées à des croyances beaucoup plus anciennes).

L'Agence

L'Agence, le Département, la Boite... personne ne connaît vraiment son appellation officielle. Créée dans les années 1950, placée sous l'autorité conjointe de la NSA et du Pentagone, cette division ultra-ultrasecrète des services secrets américains a pour but d'enquêter sur tous les événements et phénomènes étranges, surnaturels et paranormaux – dans un seul but : récupérer tout ce qui peut l'être pour assurer aux USA un avantage décisif lors de la Guerre Mondiale (un conflit qui, d'après les experts de l'Agence, arrivera fatalement avant l'an 2000).

Ils savent que le No Man's Land existe. Ils savent que les Aliens existent. Ils savent que des endroits comme Whitby existent...

La mission des équipes de l'Agence peut être résumée en quelques mots : trouver, récupérer et (si nécessaire) éliminer. Elle porte également la lourde responsabilité de protéger le public américain de vérités qu'il n'est pas prêt à affronter – à commencer par l'existence d'êtres venus d'ailleurs ou la réalité du surnaturel. Bien sûr, dans un hypothétique futur où existeraient des téléphones portables capables de filmer ou de photographier n'importe quoi ainsi qu'une toile informatique mondiale, garder le couvercle fermé sur tous ces secrets serait sans doute extrêmement difficile. Mais dans le monde de TTB, l'Agence a encore le pouvoir d'étouffer fort efficacement toute « information divergente ».

Concrètement, l'Agence est en réalité divisée en trois bureaux différents :

- Le **bureau Roswell** (le plus important en termes de budget, d'hommes, etc.) s'occupe de tout ce qui touche aux extra-terrestres.
- Le bureau **Pandora** s'intéresse en priorité aux phénomènes paranormaux, psychiques, etc.
- Le bureau **Van Helsing** (le moins actif et le moins bien financé) s'occupe des monstres et autres créatures surnaturelles.

A l'intérieur de ces bureaux, on distingue trois grands types de personnels : les **Hommes en Noir** (agents de terrain), les **Hommes en Blanc** (scientifiques, techniciens, etc.) et les **Hommes en Gris** (décideurs, administrateurs, etc.) ; le terme 'homme' peut évidemment être remplacé par 'femme' pour le personnel de sexe féminin (qui reste, cela dit, très sous-représenté – toute une époque, là encore...).

L'Agence en Jeu

L'utilisation de l'Agence en jeu est entièrement laissée à la discrétion du MJ, qui peut décider de l'ignorer totalement, de l'utiliser ponctuellement ou d'en faire un élément majeur de sa série de scénarios, en fonction du type d'histoires qu'il a l'intention de faire vivre aux persos des joueurs.

A partir du moment où elle entre en jeu, l'Agence va fatalement interférer avec les faits et gestes des persos – que ce soit comme allié (« *Nous combattons le même mal – mais à présent, laissez faire les pros !* »), adversaire (« *Il faut empêcher ces maudits gamins d'en apprendre trop !* ») ou les deux à la fois !

Dans tous les cas, si l'Agence se manifeste, elle devra être montrée comme une organisation insondable et inquiétante, opérant à la marge, plutôt que comme une sorte de super-cavalerie à contacter en cas d'urgence ou de menace omnipotente et omniprésente.

L'existence de l'Agence dans le monde de TTB s'enracine dans des sources d'inspiration aussi diverses que la série *X-Files*, le film *E.T.* ou le roman de Stephen King *Charlie...* sans oublier toute la mythologie moderne existant autour des fameux Men In Black. Dans l'univers de jeu de TTB, elle remplit trois grandes fonctions :

Un Élément d'Ambiance, lié à la Guerre Froide et à ses corollaires : paranoïa (peur des menaces extérieures... mais aussi des ennemis intérieurs, etc.), course aux armements (tout ce qui pourrait donner aux forces armées des USA un avantage sur celles du Bloc de l'Est est bon à prendre : technologie extraterrestre, individus dotés de facultés paranormales et même (why not ?) monstres susceptibles d'être contrôlés et transformés en armes de destruction vivantes).

Une Force de Contrôle, permettant par exemple d'expliquer pourquoi les incroyables découvertes des héros ne seront jamais portées à la connaissance du public et pourquoi le « monde normal » peut continuer à exister sans se douter de l'existence de trucs comme les aliens ou les créatures du No Man's Land.

Une Source d'Intrigues, l'Agence pouvant non seulement venir se greffer sur les enquêtes et les aventures de nos héros mais aussi être elle-même à l'origine de scénarios, étant elle-même une source de mystères et de secrets (« *Mais qu'est-ce qui se passe exactement dans cette vieille base de l'US Air Force ? Je croyais qu'elle était désaffectée !* »). L'Agence conduit en effet ses propres « expériences interdites » - qu'il s'agisse de tenter de franchir les barrières entre les dimensions, d'éveiller les pouvoirs psi latents de l'être humain ou encore de créer les armes (ou les soldats ?) de demain.

Les Trois Visages de l'Agence



- Circulez, y'a rien à voir. Ordre du gouvernement



- Nous allons analyser tout ceci de plus près...



- Restez en arrière, les enfants... Je m'en occupe !

Les Cinq Jobs du MJ

Le rôle du MJ est, comme son nom l'indique, de *mener le jeu* – c'est-à-dire de mettre en scène, de coordonner et d'animer le déroulement du scénario. En cours de partie, le MJ aura beaucoup plus de choses à gérer qu'un simple joueur ; alors que les joueurs n'ont qu'à se mettre dans la peau de leurs persos et se plonger dans l'aventure qui les attend, le MJ doit, quant à lui, s'occuper du déroulement de l'histoire, décrire les lieux, mettre en place toute une ambiance, jouer le rôle des adversaires et des alliés des héros, rebondir sur les décisions inattendues des joueurs... Pas de panique ! Cette section examine en détail les cinq grands jobs d'un MJ de *Trucs Trop Bizarres*.

Job n°1 : Conteur

Le MJ a en charge le déroulement général du scénario. Contrairement aux joueurs, qui vont découvrir l'histoire au fil de la partie, le MJ connaît déjà les tenants et les aboutissants de l'intrigue : si les persos doivent, par exemple, affronter un loup-garou qui se cache parmi les habitants de Whitby, le MJ connaît bien sûr à l'avance l'identité du monstre, son emploi du temps, les réactions qu'il est susceptible d'avoir face aux agissements des persos et les indices susceptibles d'amener ces derniers à la vérité. Il est donc absolument indispensable de bien vous imprégner à l'avance du scénario que vous souhaitez mener, afin de ne pas vous mélanger les pinceaux en cours de partie.

En tant que MJ / conteur, c'est à vous de lancer l'action et de raconter la façon dont les choses évoluent, au fil des décisions des joueurs et des actions de leurs persos.

Attention, toutefois, à ne pas monopoliser la parole ; un bon MJ laisse toujours parler ses joueurs et les questionne régulièrement pour connaître les intentions, les décisions ou les actions de leurs persos. Une partie de jeu de rôle doit prendre la forme d'un dialogue entre les joueurs et le MJ, d'une histoire interactive, et non d'un récit raconté à un auditoire passif. Afin de bien maîtriser le déroulement et le rythme du scénario, habituez-vous à raisonner en termes de *scènes* – comme dans un film, un épisode de série ou une BD. Vous pourrez ainsi adapter le rythme du jeu à celui de l'action.

Une scène de bagarre ou de poursuite, par exemple, devra être menée tambour battant, sinon vos joueurs risquent d'avoir l'impression que la scène se déroule au ralenti et ne se

sentiront pas pris dans l'action. A l'inverse, une scène qui représente plusieurs heures de recherches minutieuses peut être résumée en quelques phrases. Comme dans n'importe quel type de récit, le MJ peut utiliser des ellipses ou accélérer le tempo pour éviter les temps morts et rendre le flot du scénario plus dynamique.

Un bon MJ doit aussi savoir improviser en cours de partie – pourquoi ? Parce que les joueurs sont souvent fort doués pour décider que leurs persos font quelque chose que le MJ n'avait pas du tout prévu... Et dans ce cas, pas question de leur dire : « *Désolé, je n'ai pas prévu ça, vous devez trouver autre chose !* »

Mieux vaut donc être prêt à improviser plutôt qu'essayer de tout prévoir. Avec un peu de pratique, vous pourrez devenir un pro de l'impro et donner l'impression à vos joueurs que vous aviez *vraiment* tout prévu ! Dans ce genre de situation, fiez-vous à votre inspiration, suivez les décisions des joueurs et faites en sorte que le scénario retombe sur ses pattes ! Et si l'inspiration n'est pas au rendez-vous, vous pouvez toujours décider que la super-stratégie de vos joueurs aboutit à un cul-de-sac et les ramener doucement vers la trame du scénario.

Si, par exemple, les joueurs décident que leurs persos vont trouver le shérif de Whitby pour lui demander de l'aide mais que vous préférez qu'ils se débrouillent tout seuls (ce qui est en général beaucoup plus intéressant), vous pouvez tout à fait décréter que le shérif n'est pas disponible ou, tout simplement, ne les prend pas au sérieux – et cette petite péripétie, bien exploitée, pourra même vous permettre de faire grimper un peu la tension dramatique...

Job n°2 : Arbitre

Le MJ est aussi un arbitre et un modérateur : c'est à lui de savoir gérer les règles du jeu, de décider si une action mérite un test ou encore de déterminer les conséquences d'un test raté ou réussi. Il doit donc bien connaître les règles de jeu – et heureusement pour vous, les règles de *Trucs Trop Bizarres* ont été spécialement conçues pour être super-simples !

Pour lui permettre de se concentrer au mieux sur ses autres jobs, un MJ de TTB n'a JAMAIS de jet de dés à faire. Sur le plan des règles de jeu, tout est toujours résolu du point de vue des héros de l'histoire (les persos incarnés par les joueurs), point barre. En d'autres termes, tous les jets de dés sont faits par les joueurs et sont toujours directement liés, sans exception, aux actions, aux décisions ou au destin des persos.

En cas de litige et d'incertitude, c'est le MJ en tant qu'arbitre, qui a le dernier mot ; de leur côté, les joueurs doivent faire preuve de fairplay et respecter les décisions du MJ.

Afin de garantir une bonne ambiance autour de la table de jeu, vous devrez donc faire preuve de bon sens et de bonne foi. Si vous ne voyez vraiment pas comment trancher une situation, dans le doute, faites pencher la balance du côté des persos – après tout, ce sont eux les héros de l'histoire.

Il est primordial de garder à l'esprit qu'une partie de jeu de rôle n'est pas une compétition ; en tant que MJ, votre objectif n'est pas de jouer *contre* vos joueurs ou de mettre à tout prix des bâtons dans les roues de leurs persos, mais de leur faire vivre un scénario palpitant, avec du mystère, de l'action et de l'émotion !

Job n°3 : Metteur en Scène

Si le rôle de conteur se focalise surtout sur l'angle narratif du scénario, le rôle de metteur en scène couvre, quant à lui, l'angle descriptif.

Si, par exemple, les persos décident d'explorer une vieille usine en ruine située en bordure de Whitby, vous devrez décrire aux joueurs les environs du bâtiment, son état de délabrement, l'impression générale qui s'en dégage, avec un ou deux détails marquants (des graffitis sur les murs, des vitres cassées, etc.), bref, évoquer l'atmosphère du lieu – une atmosphère qui serait évidemment fort différente si les persos se trouvaient, par exemple, en train de faire des recherches à la bibliothèque ou de discuter leur plan d'action dans leur cabane secrète...

Pour être efficace, une description doit être brève. Une description trop bavarde ou trop minutieuse risque de faire décrocher les joueurs en donnant l'impression d'une sorte d'arrêt sur image interminable : l'idée n'est pas de tout décrire en détail, mais de planter le décor.

Mieux vaut décrire un lieu en une ou deux phrases, en allant à l'essentiel – quitte à donner ensuite des précisions supplémentaires si les joueurs les demandent ou s'ils décident de repérer les lieux de façon plus poussée.

Une manière simple et efficace de plonger les joueurs dans l'ambiance d'un endroit est de leur présenter les choses en utilisant les sens des persos – leur dire ce que leurs persos voient, entendent ou même respirent : vous pouvez ainsi évoquer l'effervescence, les sons et les odeurs d'une fête foraine, l'atmosphère glauque de friches industrielles, la brume planant sur le

stade municipal à l'aube ou encore les mille et un bruits bizarres qui résonnent dans une forêt après la tombée de la nuit... Vos joueurs auront alors l'impression d'être immergés dans le lieu ou l'environnement décrit, au lieu de se sentir simples spectateurs de l'action.

Les MJ chevronnés utilisent toutes sortes de petits trucs de mise en scène pour mettre leurs joueurs dans l'ambiance du scénario : certains utilisent par exemple des dessins ou des photos trouvées sur Internet pour montrer aux joueurs à quoi ressemble tel quartier, telle maison ou tel personnage-non-joueur (PNJ).

Autre astuce souvent très efficace : utiliser une discrète musique de fond, pour souligner l'atmosphère d'une scène, exactement comme dans un film – évitez toutefois de vous tromper de morceau (rien de pire qu'une petite musique sautillante pendant une scène d'action que l'on souhaitait stressante) ou de vous transformer en DJ (les joueurs sont là pour faire une partie de jeu de rôle, pas pour écouter de la musique).

Job n°4 : Interprète

Enfin, un MJ doit aussi savoir « faire l'acteur », puisque c'est à lui d'interpréter les différents individus auxquels les persos vont avoir affaire : méchants, alliés, seconds rôles, etc.

Si, par exemple, Ca de Stephen King était un scénario de jeu de rôle, ce serait au MJ d'interpréter les rôles du terrifiant clown Grippe-Sou, des parents des héros ou encore de la bande de malfrats qui les harcèle.

Afin que vos joueurs puissent bien visualiser tous ces personnages-non-joueurs (PNJ), vous devrez les décrire, en tous les cas pour les plus importants d'entre eux - pas besoin, bien sûr, de décrire chaque passant !

En règle générale, plus un personnage est important, plus sa description devra être précise ou frappante : pour les simples figurants, cette description peut être minimale ou inexistante, mais elle devra évidemment être plus étoffée pour les seconds rôles, notamment pour les méchants de l'histoire, afin de bien « poser » ces sinistres individus dans l'esprit des joueurs.

Comme pour les lieux, cette description devra être brève et, si nécessaire, évocatrice, sans s'encombrer de détails superflus – quitte à ce que, comme pour les lieux, vous rajoutiez quelques détails pour répondre à d'éventuelles questions des joueurs.

Comme indiqué précédemment, certains MJ utilisent des images (dessins, photos tirées de films ou de séries TV, etc.) pour permettre aux joueurs de visualiser l'apparence d'un PNJ important. Ceci est à la fois pratique et efficace, mais n'a d'obligatoire : les joueurs doivent aussi savoir faire appel à leur propre imagination pour compléter les descriptions du MJ.

Vous devrez également *interpréter* ces PNJ, ce qui implique de les faire parler d'une façon qui paraisse à la fois crédible et vivante aux joueurs. Pour cela, le MJ peut recourir à divers petits « trucs d'acteur » : prendre un accent ou un ton de voix particulier, utiliser des tics de langage ou des expressions fétiches, etc.

Essayez aussi d'adapter le langage d'un PNJ à son rôle et à son milieu : il est évident que la principale de l'école de Whitby ne s'exprime pas comme le blouson noir local ! Si tous vos PNJ parlent de la même façon et sur le même ton, les joueurs auront du mal à se sentir immergés dans l'action et dans le rôle de leurs persos.

Attention, cela dit, à ne pas trop en faire : rappelez-vous que vous êtes là pour mener un jeu de rôle et non pour vous livrer à une performance d'acteur ! Ainsi, une conversation peu importante peut tout à fait être résumée en quelques phrases, de façon indirecte, afin de ne pas ralentir le rythme du scénario.

Évitez aussi les conversations trop longues dans lesquelles les joueurs ne peuvent pas en placer une : si vos joueurs ont l'impression de devoir jouer les spectateurs en écoutant des PNJ discuter entre eux, ils finiront par se sentir exclus du jeu. Là encore, gardez en tête la priorité n°1 de tout MJ : faire en sorte que les joueurs passent un bon moment.

Enfin, tout scénario de TTB met également en scène un protagoniste clé : la ville de Whitby elle-même. Au cours de vos séances de jeu, vous aurez l'occasion, avec l'aide des joueurs, de développer et de faire vivre votre propre version de cette petite ville américaine typique, avec ses personnalités locales, ses endroits marquants, ses rumeurs, ses mystères et son histoire secrète... Comme d'autres villes fictives du même genre (Arkham, Castle Rock, Derry, Twin Peaks...), Whitby est donc bien plus qu'un bled paumé ou qu'une simple toile de fond : à vous d'en faire tout un univers !

Pour plus de détails sur les PNJ, leur rôle et leur définition en termes de jeu, voir la dernière section de ce chapitre (p 38).

Les Trois Formats

Pour les parties qu'il va proposer aux joueurs, le MJ de TTB a le choix entre trois grands formats :

One-Shot : Il s'agit d'un scénario complet mais indépendant, qui n'est pas destiné à avoir de suite. Les joueurs ne joueront donc leurs persos qu'une seule fois. Ce format constitue en quelque sorte l'équivalent en jeu de rôle d'un grand film de cinéma.

Mini-Série : Il s'agit d'une suite de trois à six épisodes réunis par un thème commun et une intrigue suivie, avec le plus souvent une unique menace surnaturelle au centre des événements.

Maxi-Série : Il s'agit d'une série découpée en plusieurs saisons, comptant chacune de trois à six épisodes ; dans ce cas, le MJ pourra traiter chaque saison comme une suite d'épisodes indépendants ou, au contraire, à la façon d'une Mini-Série, avec une seule intrigue au long cours et une menace surnaturelle centrale. Le passage des saisons d'une maxi-série permet également aux persos de progresser (voir *Grandir*, p 18)

Job n°5 : Scénariste

Pour vos débuts de MJ sur TTB, nous vous conseillons de choisir une des aventures proposées dans notre anthologie spéciale, *Stranger Tales n°1* – mais dès que vous aurez sauté le pas, vous pourrez sans trop de mal élaborer vos propres scénarios !

Cette section vous donne quelques conseils pour inventer et concevoir des scénarios de TTB dans les règles de l'art.

Créer un scénario de jeu de rôle n'est pas aussi compliqué qu'il y paraît, surtout pour un jeu comme TTB, qui fonctionne principalement sur le mode enquête-aventure.

L'approche la plus simple consiste à partir du méchant de l'histoire – c'est-à-dire du principal ennemi que les persos vont avoir à affronter ou, s'ils ne peuvent se confronter directement à lui, dont ils vont devoir déjouer les sinistres projets.

Très souvent, cet ennemi principal sera un monstre, une entité ou une autre menace relevant de la dimension fantastique de TTB. Les descriptions des créatures contenues dans le chapitre suivant constituent en elles-mêmes d'excellentes sources d'inspiration pour jeter les bases et les grandes lignes d'une intrigue.



MJ de TTB en plein brainstorm créatif

Une autre bonne idée consiste à **réviser ses classiques** (Steven Spielberg, Joe Dante, etc.) et à s'inspirer des recettes utilisées par les maîtres du genre. Le schéma narratif qui soutend la plupart des films, séries et romans qui ont inspiré TTB peut aisément être appliqué à la construction de scénarios pour le jeu.

Phase 1 : Exposition

Une première phase d'exposition permet de poser la situation initiale des héros (sur le plan social, familial ou encore personnel), de définir leur environnement... Dans un jeu de rôle, cet arrière-plan ou *background* est défini lors de la création des persos.

Phase 2 : Élément Déclencheur

Une fois le décor planté, l'histoire proprement dite peut commencer, déclenchée par un événement étrange ou extraordinaire (au sens premier du terme : qui *sort de l'ordinaire*) qui constitue le catalyseur de l'action.

Ainsi, dans *Gremlins*, le père du héros ramène à la maison un adorable mogwaï ; dans *E.T.*, un extra-terrestre est oublié sur Terre, non loin de chez le jeune Elliott ; dans *Stranger Things*, une expérience scientifique secrète ouvre un portail sur une autre dimension...

Directement ou indirectement, les persos vont être assez vite confrontés à cet événement ou à ses conséquences.

Dans le premier cas (confrontation directe), ils n'ont pas le choix et seront forcés de réagir : ainsi, dans *E.T.*, l'extra-terrestre se réfugie chez Elliott – et dans *Stranger Things*, un ami des héros est capturé par une entité malveillante et emmené dans sa dimension. Dans le second cas (confrontation indirecte), c'est leur curiosité qui les pousse à prendre part aux événements : ainsi, dans *Super 8*, les jeunes héros sont témoins de l'accident de train et commencent d'eux-mêmes l'investigation à son sujet.

Phase 3 : Confrontation

Une fois les persos impliqués, un adversaire ne tarde pas à faire son apparition, rendant la situation plus complexe et pouvant représenter un réel danger pour les héros : ainsi, dans *E.T.*, les agents gouvernementaux sont eux aussi à la recherche de l'extra-terrestre naufragé.

Cet adversaire peut trouver un intérêt personnel dans l'événement déclencheur, y avoir pris part, ou en faire partie intégrante : ainsi, dans *Super 8*, l'armée cherche à dissimuler la présence de l'entité extra-terrestre, alors que dans *Gremlins*, les adversaires des héros SONT les gremlins.

Après une période de questionnement ou d'investigation, les jeunes héros finissent par comprendre comment il leur serait possible de résoudre le problème et de faire en sorte que la situation revienne à la normale. Pour autant, nous n'en sommes pas encore à la résolution de l'intrigue, qui nécessite souvent la mise en place de conditions particulières (voir ci-après).

Ainsi, dans *Gremlins*, le héros comprend que les gremlins sont vulnérables à la lumière du jour : il doit réussir à les y exposer. Dans *E.T.*, avec l'aide de l'extra-terrestre, Elliott comprend que ce dernier veut contacter les siens et doit, pour cela, construire un émetteur.

Impliquer les Persos

Dans une partie de jeu de rôle, tout ne se passe pas toujours comme prévu. Il arrive ainsi parfois que les joueurs, par excès de prudence ou manque de curiosité, ne permettent pas à leurs persos d'entrer de plain-pied dans le scénario ou semblent hésiter à les y impliquer. Dans de tels cas, le MJ ne devra pas hésiter à les remettre délicatement (ou plus brutalement, chacun son style) sur les rails de l'histoire, en utilisant un retournement de situation ou un autre artifice (ex : les persos, au début peu concernés par la situation, se trouvent brusquement impliqués malgré eux) ou en jouant sur le background d'un des persos (parent ou petit frère en danger, etc.).

Phase 4 : Résolution

Dans un film ou un roman, il n'y a généralement qu'un seul moyen de résoudre la situation, une « clé » dramatique que les héros devront réussir à trouver, à créer ou à s'approprier. Cette clé devient donc le but vers lequel tendent les héros, en opposition (consciente ou non) avec les forces adverses.

Ces forces adverses agissent en parallèle, dans leur propre intérêt, qui est souvent contraire à celui des héros : ainsi, dans *E.T.*, les hommes du gouvernement cherchent à récupérer l'extra-terrestre à des fins scientifiques, tandis qu'Elliott veut l'aider à rentrer chez lui.

En pratique, la résolution intervient toujours après une confrontation avec ces fameuses forces adverses, confrontation dont les héros sortiront (normalement) victorieux, le plus souvent grâce à un de leurs points forts, à leur courage ou (parfois) avec l'aide providentielle d'un allié.

Dans *E.T.*, c'est l'évasion de l'extra-terrestre et la course-poursuite avec les agents fédéraux. Parce qu'ils font preuve de courage et d'initiative, les enfants en BMX réussissent à semer des poursuivants pourtant compétents, armés et bien équipés.

L'intervention d'un allié ou d'une forme de *deus ex machina* peut alors modifier l'équilibre en faveur des héros.

Phase 5 : Situation Finale

La fin du scénario est généralement un *happy end* : les adversaires n'ont plus qu'à plier bagage et reconnaître leur défaite, tandis que les héros peuvent célébrer leur victoire ou savourer avec soulagement le « retour à la normale ».

Ainsi, dans *Stranger Things*, les héros retrouvent leur camarade disparu, malgré le sacrifice d'Eleven. Mais comme le prouve ce dernier exemple, le *happy end* est rarement sans conséquences et est parfois cher payé ; ainsi, lorsque *E.T.* quitte Elliott, le jeune garçon n'est plus du tout le même qu'au début du film ; l'expérience l'a profondément changé et rien ne sera plus comme avant...

Dans TTB, ce type de conséquences est représenté, en termes de jeu, par la possibilité pour les persos de grandir (voir p 18) et donc de mûrir et de progresser.

A l'Epreuve du Jeu

Bon, tout cela est bien beau - mais comme vous le dira n'importe quel MJ : dans un jeu de rôle, les choses ne se passent pas forcément aussi facilement que dans un film ou un roman, tout simplement parce que, **dans un jeu de rôle, la fin n'est pas écrite d'avance !** Le déroulement et le dénouement de l'intrigue dépendent le plus souvent des décisions des joueurs (et aussi, parfois, de quelques jets de dés).

Un MJ doit savoir s'adapter et être flexible. Si vos joueurs vous donnent l'impression de « sortir des rails » et de mener tout droit vers le crash votre scénario soigneusement préparé, ne paniquez pas ! L'essentiel est d'amener le scénario vers un dénouement satisfaisant (y compris et même surtout pour les joueurs), même s'il n'était pas celui que vous aviez prévu ! Voici trois petits conseils pratiques qui vous aideront à retomber sur vos pieds...

Conseil n°1 : Prévoyez un Plan B

Dans un film ou un roman, la résolution dépend toujours, nous l'avons vu, d'une « clé » dramatique unique. Mais dans un jeu de rôle, si vos joueurs (pour une raison ou pour une autre) ne parviennent pas à trouver cette fameuse clé (ou la rendent complètement inopérante suite à de mauvaises décisions), les choses risquent de stagner, de s'écrouler ou de donner à vos joueurs l'impression qu'ils étaient sur des rails et n'avaient aucune marge de manœuvre !

Pour éviter cela, il est préférable de toujours avoir un plan B en réserve – sous la forme, par exemple, d'une stratégie alternative, d'un indice optionnel ou (dans les cas les plus désespérés) d'un possible *deus ex machina* pouvant sauver la mise aux persos ou (au pire) rattraper les conséquences d'un fiasco involontaire de leur part (intervention providentielle d'un allié etc.).

Conseil n°2 : Suivez vos Joueurs

Bon d'accord, les joueurs prennent parfois de mauvaises décisions ou passent à côté de trucs qui peuvent sembler évidents au MJ... mais les joueurs peuvent aussi se montrer extrêmement ingénieux et inspirés, avoir des idées géniales et totalement inattendues !

Tout meneur de jeu un peu chevronné a connu ce cas de figure : vous prévoyez à l'avance dix façons possibles de résoudre un scénario et en cours de jeu, un des joueurs va soudainement avoir une idée brillante et trouver une onzième manière de régler les choses !

Souvent, ces situations inattendues peuvent donner lieu à d'inoubliables moments de jeu : il serait donc fort dommage (et assez bête) de les tuer dans l'œuf sous prétexte qu'elles ne rentrent pas tout à fait dans le cadre que vous aviez prévu. Face à ce genre de cas de figure, n'hésitez pas : *go with the flow*, suivez l'idée du joueur, en donnant au besoin le petit coup de pouce narratif qui lui permettra de se réaliser.

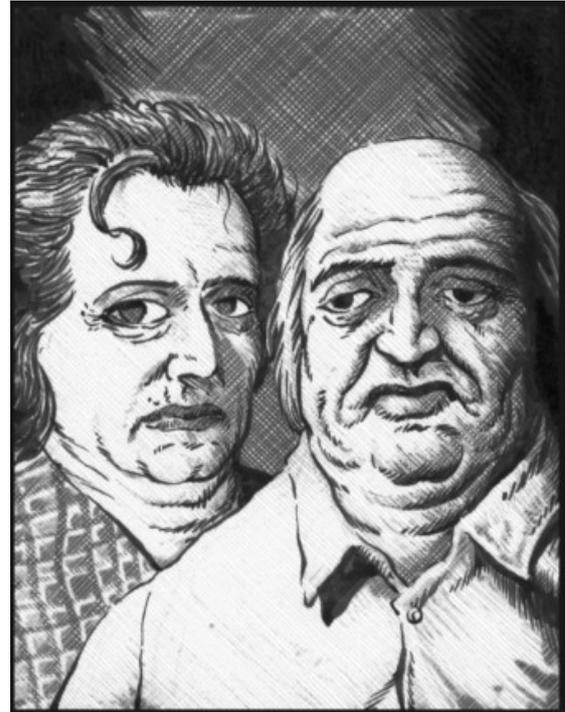
Certains MJ partent du principe que, tant que les joueurs n'ont pas « appuyé sur le bon bouton », le scénario ne pourra pas avancer... et tant pis pour les joueurs si l'action stagne et finit par perdre tout intérêt ! Les rôlistes anglo-saxons ont surnommé de tels meneurs de jeu des *button bitches*. Notre message à tous les MJ de TTB : *don't be a button bitch !*

Conseil n°3 : Imaginez le Pire

Enfin, il peut être utile de réfléchir à la pire façon dont l'intrigue pourrait tourner, afin de pouvoir « voir venir » et (si nécessaire) de rebondir. Et parfois, vous réaliserez que ce *worst case scenario* pourrait être aussi intéressant que le *happy end* désiré : dans certains cas, un fiasco total peut aussi constituer la base de départ d'une suite absolument passionnante ! Si la bande de gamins n'a pas réussi à sauver le gentil visiteur extraterrestre et se retrouve en prime aux mains des autorités militaires, alors vous pouvez finir votre scénario sur un *à suivre* hautement dramatique... avant de commencer à réfléchir au prochain épisode : comment nos héros vont-ils se tirer de ce guêpier ?

Pour que cette logique fonctionne, il faut aussi faire en sorte que ce *worst case scenario* comporte une possibilité de rebond, de relance. Autant le dire tout net : *Trucs Trop Bizarres* n'est PAS un de ces jeux d'horreur où la plupart des persos sont destinés soit à mourir, soit à devenir fous à lier... mais les jeunes héros de TTB peuvent aussi perdre bien d'autres choses que leur vie ou leur santé mentale – à commencer par leur famille, leurs alliés ou leur innocence. De manière générale, un *worst case scenario* devra toujours impliquer l'idée d'un *prix à payer* ou de la *perte de quelque chose*, ce qui peut prendre une multitude de formes.

L'univers de TTB peut être tout à fait terrifiant, mais même face aux menaces les plus terribles, ses jeunes héros devront toujours conserver une lueur d'espoir... Le MJ devra faire en sorte d'intégrer cette lueur d'espoir dans la structure de ses scénarios, en laissant toujours aux persos une porte de sortie *possible*, quitte à ce que cette sortie soit durement payée...



Un sympathique couple de PNJ locaux

Les Autres Personnages

Dans un jeu comme TTB, on peut ranger les PNJ en quatre grandes catégories : figurants, seconds rôles, alliés et adversaires. Ces quatre catégories, si elles sont bien définies, ne sont pas forcément étanches à 100% : en cas de besoin, rien n'interdit au MJ de « promouvoir » un PNJ en le faisant passer, par exemple, du rôle de figurant à celui de rencontre ou du rôle de rencontre à celui d'allié ou adversaire.

Figurants

Un figurant pas besoin d'avoir un nom ou une personnalité. Comme les figurants dans un film, il se définit d'abord par sa fonction (ex : « la caissière du fast-food », « les trois élèves qui marchent juste devant vous », etc.). Il n'a aucune chance d'influer sur le cours de l'action et fait en quelque sorte « partie du décor ».

Seconds Rôles

Un second rôle est un individu qui peut apporter des informations aux persos lors de leurs investigations (par exemple en tant que témoin d'un événement ou source de renseignements sur un sujet précis), leur compliquer la tâche (sans pour autant se comporter en véritable adversaire) ou même leur rendre service (sans pour autant se poser en véritable allié).

PNJ HS ?

Un PNJ victime de dommages physiques subit les mêmes effets qu'un perso mais n'a aucun moyen d'éviter ces dommages, n'ayant ni capacités chiffrées ni points d'Aventure. Dans une situation de danger, les PNJ auront donc tendance à être mis hors-jeu très facilement – à la différence, bien sûr, de la plupart des monstres et autres créatures. A partir du moment où un PNJ est mis hors-jeu, son sort ultérieur dépend entièrement du MJ, en fonction des besoins du scénario ou de la scène en cours.

Cette catégorie fourre-tout regroupe donc tous les PNJ qui ne rentrent pas dans les trois autres (figurants, alliés et adversaires). Contrairement aux simples figurants, ces PNJ possèdent une identité et une personnalité (qui peut être ébauchée en deux mots) mais n'ont pas besoin d'être définis en termes de jeu, puisqu'ils ne sont pas destinés à intervenir de façon directe ou décisive dans les scènes importantes.

Lorsqu'un second rôle revient d'un scénario à un autre, devenant ainsi pour les persos une source régulière d'informations ou de services (sans pour autant être un véritable allié), il peut être considéré comme un **contact**. Un groupe de persos habitués à jouer les détectives dans la petite ville de Whitby finira par y développer un véritable *réseau de contacts*.

Alliés

Un allié n'est pas simplement un PNJ sympa ou bien disposé envers les persos – mais un PNJ capable de leur apporter une aide active et efficace au cours de leurs aventures (lorsqu'il se trouve, bien sûr, en situation de leur prêter main-forte). Sa personnalité est au moins aussi étoffée que celle d'un simple second rôle et il est nécessaire de définir son efficacité en termes de jeu. Mais contrairement aux persos, un allié n'a ni scores de capacités ni réserve de points d'Aventure : il se définit simplement par les capacités dans lesquelles il peut aider les persos, à raison d'une fois par scène (voir p 23 pour plus de détails). Concrètement, chaque allié peut fournir aux persos une, deux ou trois formes d'aides choisies dans la liste suivante :

Danger : L'allié est courageux, costaud ou habitué à affronter toutes sortes de situations dangereuses. Lorsqu'il en a la possibilité, il pourra aider un perso en rattrapant son échec dans une capacité du groupe Casse-Cou, sauf en Vélo. Exemples : intervenir pour défendre ou

protéger un perso (Rapidité), lui prêter main-forte contre un agresseur (Bagarre), l'aider dans une escalade risquée (Acrobatie), etc.

Réflexion : L'allié est exceptionnellement perspicace, cultivé ou méthodique. Lorsque les circonstances le permettent, il pourra aider un perso en rattrapant son échec dans une capacité du groupe Curieux, sauf en Sixième Sens. Exemples : aider un perso à préparer un exposé (Ecole), l'assister dans une recherche ou une enquête (Investigation), lui faire remarquer un truc étrange qui lui avait échappé (Observation), etc.

Débrouille : L'allié est particulièrement dégourdi, malin ou doué pour éviter les embrouilles. Lorsque les circonstances le permettent, il pourra aider un perso en rattrapant son échec dans une capacité du groupe Débrouillard, sauf en Dextérité. Exemples : jouer le jeu avec aplomb pour renforcer les bobards d'un perso (Baratin), l'aider à éviter les ennuis (Discrétion), lui donner un coup de main pour bricoler ou rafistoler quelque chose (Système D).

Adversaires

Un adversaire est, comme son nom l'indique, un PNJ qui joue le rôle de méchant de l'histoire (ex : savant fou, psychopathe local, nettoyeur de l'Agence, etc.). Il n'est pas simplement un individu déplaisant ou mal intentionné, mais quelqu'un qui peut activement contrecarrer les actions des persos, voire les mettre en danger.

Il est important de noter qu'un scénario de TTB ne comporte pas forcément de PNJ adversaire, le rôle du méchant étant souvent dévolu à un monstre, à une entité surnaturelle, etc. Le terme « adversaire » s'applique donc ici uniquement à des PNJ humains. Les adversaires sont dotés d'une personnalité bien définie (motivations, habitudes, réactions probables, etc.) mais, comme tous les PNJ, ne possèdent ni scores de capacités ni réserve de points d'Aventure.

Comme expliqué au chapitre II, les actions impliquant les adversaires des persos doivent toujours être résolues du point de vue des persos des joueurs, sans que le MJ ait besoin de lancer de dé pour simuler les actions de l'adversaire. En termes de jeu, un adversaire se caractérise donc essentiellement par le type de menace qu'il peut représenter pour les persos. En pratique, un adversaire peut représenter une, deux ou trois des menaces suivantes :



- On aime pas trop les fouineurs, par ici... hein, frérot ?

Attaque : L'adversaire est capable de s'en prendre physiquement aux persos – à mains nues, avec un objet contondant ou une arme blanche, voire avec une arme à feu, tout dépend du profil du PNJ et de l'équipement dont il dispose (voir p 22 pour plus de détails sur les dommages et leurs effets). Ce type de menace peut refléter toutes sortes d'individus : petit malfrat, agent secret du gouvernement, tueur en série local, etc. Si l'adversaire est un adulte, il pourra s'en prendre à deux persos au cours du même tour (un seul si c'est un autre gosse).

Surveillance : L'adversaire est capable de garder un œil sur les persos (au sens propre comme au sens figuré), voire de suivre leurs moindres faits et gestes, sauf s'ils font preuve de suffisamment de Discrétion. Ce type de menace peut refléter aussi bien une vigilance obsessionnelle qu'un accès à des moyens d'espionnage extrêmement sophistiqués ou à un excellent réseau d'informateurs...

Influence : L'adversaire a les moyens de créer toutes sortes de problèmes aux persos, soit parce qu'il appartient aux autorités (qu'elles soient locales ou fédérales) soit parce que sa position sociale lui permet de facilement manipuler le système. Ce type de menace peut donc refléter toutes sortes de profils : policier borné et acharné, politicien corrompu, individu malfaisant protégé par sa réputation de citoyen au-dessus de tout soupçon, etc.

Smalltown World

Comme nous l'avons précédemment mentionné, la petite ville de Whitby (ou son équivalent, si vous préférez inventer votre propre cadre de jeu) constitue à la fois l'environnement des persos et une sorte de super-PNJ, qui peut notamment s'exprimer à travers « *les gens normaux* » - commerçants, voisins, passants...

Bien sûr, cette catégorie englobe toutes sortes d'individus et de personnalités, mais votre version de Whitby gagnera en profondeur et en réalité si vous parvenez à donner l'impression aux joueurs qu'il existe en quelque sorte un « *esprit de Whitby* », une mentalité collective à laquelle adhèrent la plupart de ces fameux « *gens normaux* ». Et en dépit des événements étranges qui surviennent régulièrement à la lisière de leur quotidien (ou peut-être justement à cause de ces événements étranges), les gens normaux de Whitby n'aiment pas beaucoup la *bizarrierie* – qui peut prendre bien des formes, à commencer par la *différence*.

Dans une petite ville comme Whitby, ceux qui sont différents sont souvent regardés de travers par les tenants de la normalité. Cette « *différence* » peut prendre de multiples formes et être liée à différents facteurs – mais dans le cas des jeunes persos de TTB, elle pourra facilement toucher leur famille et la façon dont elle est perçue par les autres résidents.

Si le cadre familial des persos de TTB peut suivre le modèle traditionnel (deux parents vivant sous le même toit), certains d'entre eux peuvent tout à fait ne vivre qu'avec un seul de leurs parents, suite à un divorce ou à une autre forme de séparation, voire à un décès. Les familles monoparentales font partie intégrante de la société actuelle mais à l'époque de TTB, elles sont plus rares et, surtout, moins bien acceptées socialement, particulièrement dans les petites villes, marquées par un certain conformisme ; souvent, une telle situation suffit à marginaliser l'enfant qui la vit auprès de ses congénères qui se considèrent comme « *normaux* ».

Si vous ajoutez à cela que ces « *fichus gamins* » ont, en plus, des loisirs bizarres (« *J'ai entendu l'autre jour à la radio un reportage sur ce jeu avec les dragons, là : ceux qui écrivent ces choses sont des adorateurs de Satan ! Parfaitement, madame Williams ! Sans parler de leur musique de sauvages et de tous ces machins vidéo qui leur détraquent la cervelle !* ») et sont régulièrement mêlés à des histoires aussi nébuleuses qu'inquiétantes, il y a vraiment de quoi se poser des questions, non ? (« *Croyez-moi, madame Williams, il n'y a pas de fumée sans feu ! Et quand on voit ce qu'on voit, moins on en sait, mieux on se porte !* »).

Le Choix des Armes

*The devil's right hand, the devil's right hand,
Mama said a pistol is the devil's right hand*

(Refrain d'une célèbre chanson country)

A ce stade des choses, vous vous demandez peut-être où donc se trouvent les tables d'armes et notamment la foutue *table des flingues*, avec les portées, les dommages, les cadences de feu et tout le toutim ! Est-ce que par hasard les types qui ont écrit TTB auraient *oublié* (!) cet élément incontournable de tout JDR digne de ce nom ?

Inutile de chercher ces tables : il n'y en a pas.

Pourquoi ? Tout simplement parce que les armes (et tout particulièrement les armes à feu) ne font pas partie des éléments sur lesquelles les règles de TTB ont choisi de mettre l'accent. Dans un jeu où les joueurs incarnent des gamins des années 80, revolvers, pistolets automatiques, riot guns et autres fusils d'assaut ne font pas vraiment partie du deal et ne devraient avoir aucune importance dans l'immense majorité des scénarios de TTB.

Vous voulez des règles ? En fait, TTB vous en propose déjà mais nous allons les résumer ici de façon claire et concise. Dans le chapitre suivant, on vous expliquera que les dommages infligés ou subis par les monstres peuvent être légers, sérieux, graves ou mortels (voir p 44 pour plus de détails) – une échelle bien pratique, qui correspond également aux quatre durées de mise hors-jeu données au chapitre précédent pour les dommages subis par les joueurs.

Selon cette échelle, un perso qui se bat à mains nues inflige des *dommages légers*. S'il utilise un objet contondant (ex : batte de baseball, grosse planche, etc.), les dommages montent d'un cran et passent au degré *sérieux*. Dans le cas des armes blanches (couteaux, haches, etc.), les dommages seront *graves* et peuvent même être directement *mortels* si la victime est prise par surprise (hors du *feu de l'action*, donc).

Et les flingues, dans tout ça ? Autant aller au plus simple : dommages *graves*, voire *mortels* en cas de tir à courte portée (à définir par le MJ en fonction de l'arme utilisée). Si vous voulez compliquer les choses avec des vitesses de tir, des portées en mètres et ce genre de trucs... alors peut-être que vous vous êtes trompés de jeu, en fait.

Une victime mise hors de combat pour une scène peut évidemment être achevée (un coup de grâce ou un tir de plus) sans qu'il soit besoin d'avoir des règles spéciales pour cela.

Enfin bon, tout ça ne changera sans doute pas grand-chose face à un loup-garou déchaîné ou un esprit maléfique désincarné (voir le chapitre suivant).

La FAQ des PNJ

Donc, si je comprends bien, les PNJ n'ont aucun score de capacités ?

Exactement. Les seuls personnages de TTB à avoir besoin de scores de capacités sont les persos des joueurs.

Mais dans ce cas, comment faire pour savoir si un PNJ réussit ou non une action ?

C'est le MJ qui décide, au cas par cas, en fonction des besoins de son scénario et du profil du PNJ : si le scénario nécessite qu'un PNJ réussisse un truc ou se tire d'affaire, ou si le MJ trouve cela crédible compte tenu des compétences que le PNJ est supposé posséder, alors ce sera le cas.

Et pour les dommages, on fait comment ?

Là encore, c'est le MJ qui gère au cas par cas, et en prenant en compte les mêmes critères : soit le PNJ se tire d'affaire, soit il se retrouve mis hors-jeu, avec les mêmes durées que pour les persos. Le sort des PNJ est entièrement placé entre les mains du MJ.

Du coup, ils n'ont pas non plus besoin d'avoir des points d'Aventure...

En effet, puisqu'ils n'ont jamais la possibilité de rattraper le coup, tout étant contrôlé par le MJ.

Mais pour la terreur, alors, comment ça marche ? Les PNJ sont forcément terrifiés, puisqu'ils ne peuvent pas dépenser de points d'Aventure ?

La plupart du temps, ce sera en effet le cas... mais le MJ peut aussi décider qu'un PNJ particulièrement héroïque (ou placé dans une situation qui lui permet de faire appel à l'énergie du désespoir) réussit à surmonter les effets de la terreur, exactement comme lorsqu'un perso dépense 1 point d'Aventure.

Mais pourquoi ça marche comme ça, en fait ?

Parce que le système de TTB a été spécialement conçu dans ce but : pour que les seuls jets de dés effectués correspondent aux actions et aux intentions des persos incarnés par les joueurs.

De cette façon, le MJ n'a JAMAIS besoin de lancer les dés et peut donc se concentrer totalement sur son rôle de narrateur. En outre, l'utilisation exclusive des dés par les joueurs peut également augmenter la tension dramatique en cours de jeu : cela crée un suspense, une incertitude qui est TOUJOURS centrée sur les héros de l'histoire, c'est-à-dire les persos des joueurs.

Les Dix Commandements du MJ de TTB



Jamais les dés tu ne lanceras.

Toujours tes joueurs tu écouteras.

Le système de jeu tu maîtriseras.

Le système de jeu oublier tu sauras.

Les temps morts tu éviteras.

Tes PNJ vivants tu rendras.

Mystère et émotion tu privilégieras.

La réflexion point tu ne négligeras.

A improviser tu n'hésiteras pas.

Sur tes pieds toujours tu retomberas.

Sans oublier le onzième commandement :

Arrêter de parler comme Yoda tu devras.

IV. SCARY MONSTERS

Les Monstres en Jeu

Présentation

Les monstres, créatures et autres entités qui rôdent à la lisière du monde de *Trucs Trop Bizarres* sont de natures très diverses : êtres surnaturels, revenants, extraterrestres, esprits maléfiques, mutants, psychomorphes et autres bizarreries. Quelle que soit leur origine, toutes ces créatures seront définies de la même façon en termes de jeu, selon le format suivant :

Traits : Les Traits d'une créature représentent ses caractéristiques les plus notables. Dans la description d'un monstre, ils sont toujours indiqués juste après son nom, sous la forme d'adjectifs, comme *Féroce*, *Terrifiant*, *Enorme*, *Coriace*, *Super-Rapide* ou *Immatériel*. Contrairement aux Pouvoirs (voir ci-dessous), un Trait s'applique en permanence et n'a pas besoin d'être activé. Voir p 45 pour plus de détails sur les Traits monstrueux.

Légende : Cette rubrique présente ce que l'on peut savoir au sujet de la créature d'après le folklore, les mythes urbains, les films d'horreur ou d'autres sources pas toujours très fiables. Ces informations (à prendre avec des pincettes, donc) peuvent concerner l'apparence de la créature, mais aussi ses pouvoirs, ses activités ou ses motivations.

Réalité : Cette rubrique détaille ce qu'est véritablement la créature dans le monde de TTB. Souvent, la Réalité diffère de la Légende sur des points cruciaux (ex : il n'y a que dans les légendes, les films et les romans que les Vampires ont peur des crucifix) ; parfois, cela dit, la Légende contient un fond de Réalité, le plus souvent à cause des connexions existant entre le No Man's Land et l'inconscient collectif de l'humanité. Cette section s'intéresse aussi aux habitudes et aux motivations de la créature. Quel genre d'environnement préfère-t-elle ? A quels moments se manifeste-t-elle ? Que veut-elle ? Comment obtient-elle ce qu'elle veut ? (Et autres questions cruciales du même genre.)

Origine : Cette rubrique examine la genèse de la créature, presque toujours liée au No Man's Land (voir chapitre précédent, ainsi que les raisons provoquant son intrusion dans notre monde (lorsque ces raisons existent).



- Hellooooo...

Signes : Cette rubrique présente les indices, traces de passage et autres manifestations révélatrices susceptibles de trahir la présence de la créature (et ainsi d'alerter ceux qui savent remarquer et interpréter de telles informations).

Pouvoirs : En plus de leurs Traits, la plupart des créatures possèdent des Pouvoirs aux effets souvent spectaculaires, comme l'Effet Poltergeist, la Métamorphose ou la Possession. Contrairement à un Trait, un Pouvoir n'agit pas en permanence et doit donc être activé par la créature pour opérer. Contrairement aux Traits, qui constituent des caractéristiques génériques (voir p 45), ces Pouvoirs sont propres à chaque créature et sont donc décrits au cas-par-cas.

Points Faibles : Une créature surnaturelle possède presque toujours un point faible, qui constitue généralement *la seule façon* de la vaincre définitivement. Comme les Pouvoirs, ces Points Faibles sont spécifiques à chaque créature et traités au cas-par-cas.

Contrairement à la grande majorité des jeux de rôle, *Trucs Trop Bizarres* ne définit PAS les créatures avec des valeurs chiffrées : les seules règles dont le MJ aura besoin pour faire exister une créature en jeu concernent ses Traits, ses Pouvoirs et ses éventuels Points Faibles - bref, tout ce qui rend un monstre *monstrueux*.

Monstres à la Carte

Vous trouverez dans la suite de ce chapitre la description détaillée de treize créatures (nous n'avons pas choisi ce nombre au hasard !), issues des grands classiques de l'horreur, des légendes urbaines, de la cryptozoologie ou de l'ufologie, toutes revisitées à la sauce TTB !

Le MJ est évidemment libre de modifier ces profils à sa guise, en fonction des besoins de son scénario ou de son interprétation de telle ou telle créature fantastique : cette possibilité de customisation est largement facilitée par le système utilisé pour définir les monstres en termes de jeu (Traits, Pouvoirs, Points Faibles), à la fois très simple et modulable.

Monstres & Combats

Comme nous allons le voir, les Traits et les Pouvoirs d'une créature lui confèrent toutes sortes de capacités spéciales, qui entreront en jeu de façon cruciale lorsque les persos devront lui faire face. Lorsque ses Traits ou ses Pouvoirs ne viennent pas modifier la donne, une créature obéit toujours, en situation de combat, aux règles de base suivantes :

Affronter un Monstre

Les Traits d'une créature (ex : Féroce, Enorme, Super-Fort, etc.) peuvent évidemment influencer de façon directe sur ses capacités au combat. Dans de nombreux cas, les Pouvoirs de la créature changeront également la donne.

Adversaires

A la base, une créature peut attaquer un seul adversaire à la fois (c'est-à-dire au cours du même tour) ou deux si elle est Féroce. Ce nombre peut aussi être modifié si la créature est Super-Rapide ou Enorme (voir page suivante).

Dommages

Afin de simplifier la gestion des combats par le MJ, la gravité des dommages qu'une créature peut *infliger ou subir* est mesurée sur l'échelle suivante, basée sur les règles données p 22 :

Légers : Hors-jeu jusqu'à la fin du tour suivant.

Sérieux : Hors-jeu pour le reste de la scène.

Graves : Hors-jeu pour le reste du scénario.

Mortels : Hors-jeu définitivement.

La plupart des monstres sont Féroces – un Trait qui leur permet d'infliger des dommages *sérieux* à leurs adversaires, dommages qui pourront être graves, voire mortels dans le cas des créatures Super-Fortes ou Enormes.

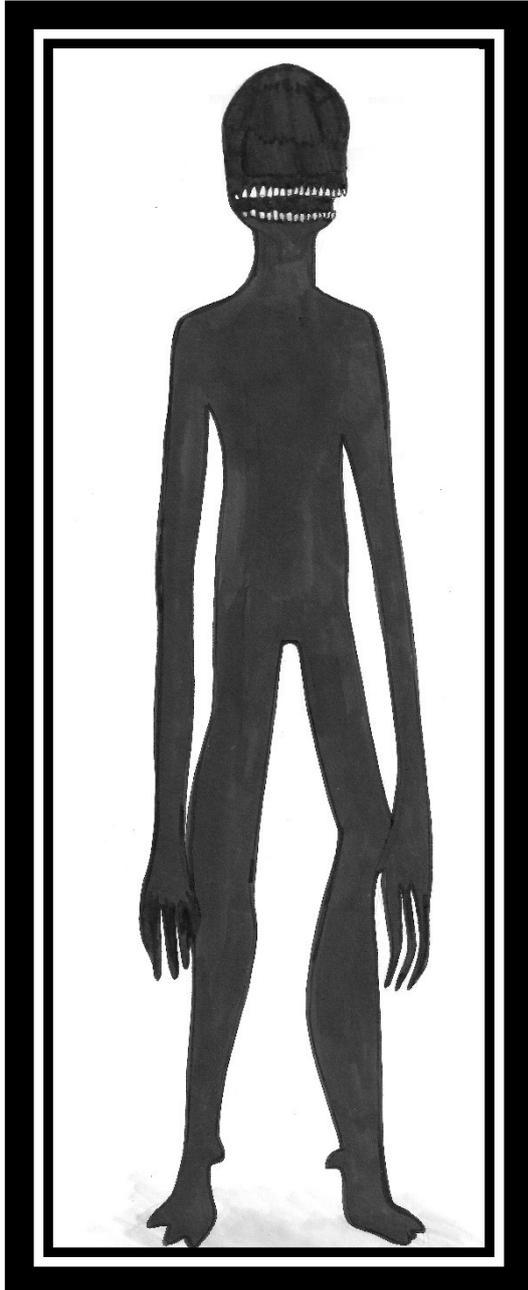
Les rares créatures qui ne sont pas classifiées comme Féroces infligent donc, à la base, des dommages légers (comme les persos lorsqu'ils se bagarrent) mais posséderont alors souvent des armes beaucoup plus efficaces (comme dans le cas des Aliens Gris) ou des Pouvoirs leur permettant de compenser leur manque de dangerosité naturelle.

Vaincre un Monstre

Un perso qui subit des dommages *sérieux* ou *graves* est mis hors-jeu pour le reste de la scène (dommages *sérieux*) ou du scénario (dommages *graves*) et se retrouve donc bien souvent à la merci de son adversaire – à moins, bien sûr, que ses amis réussissent à le protéger et à le mettre hors de danger. Les créatures obéissent quant à elles à des règles un peu différentes, tout simplement parce qu'elles ne jouent pas le même rôle dans l'histoire.

Une créature mise **hors-jeu** pour une scène ou pour un scénario entier (c'est-à-dire par des dommages *sérieux* ou *graves*) est bel et bien mise hors-jeu (et hors d'état de nuire) pour un temps mais ne s'écroule pas, inerte, pour se laisser achever ou capturer par ses ennemis (à savoir, dans la plupart des cas, les persos) : la créature sérieusement ou gravement blessée est simplement repoussée et sauve sa peau en s'enfuyant, en disparaissant ou en s'esquivant d'une autre façon – à moins que les persos puissent l'en empêcher grâce à quelque piège préalablement conçu (ce qui n'est jamais une mince affaire et sera quasi-impossible si la créature est Rusée). Ces règles s'appliquent à la quasi-totalité des créatures, mais des exceptions sont, bien sûr, toujours possibles.

Une créature ainsi mise en fuite pourra tout à fait revenir à la charge, une fois ses blessures guéries, dans une prochaine scène (dommages *sérieux*) ou au prochain épisode (dommages *graves*). A priori, la seule façon de vaincre définitivement un monstre est de le tuer, ce qui n'est pas toujours possible – notamment dans le cas de créatures Coriaces (qui réduisent d'un cran tous les dommages subis), Increvables (qui réduisent ces dommages de deux crans !) ou Immatérielles – mais mêmes les créatures les plus puissantes ont un Point Faible permettant de les anéantir ou de les mettre définitivement hors d'état de nuire.



Un invité inattendu

Traits Monstrueux

Voici la description des dix Traits monstrueux les plus classiques, avec leurs effets en termes de jeu ; rien n'empêche un MJ imaginaire d'en inventer d'autres pour codifier ses propres créatures en termes de jeu.

A ces effets peuvent s'ajouter toutes sortes de conséquences sur le plan narratif, à la guise du MJ : ainsi, une créature Enorme sera bien évidemment capable de causer toutes sortes de dégâts matériels autour d'elle et pourra ignorer la plupart des obstacles.

Coriace : Tous les dommages subis par la créature sont diminués d'un cran : les blessures *légères* sont ignorées, les dommages *sérieux* sont réduits à *légers* et ainsi de suite. Une blessure censément mortelle sera donc réduite à grave et n'entraînera qu'une mise hors-jeu pour le reste du scénario. Le Trait *Incevable* (décrit ci-dessous) constitue une version plus puissante de *Coriace*. A la discrétion du MJ, certaines créatures Coriaces (ou Incevables) *pourraient* être tuées en cas de *dommages massifs* : explosions, artillerie lourde et autres trucs totalement hors de portée des persos...

Enorme : La créature est tout simplement massive (sans toutefois être aussi gigantesque que Cthulhu ou Godzilla) ; sa taille se situe quelque part entre le grizzly et l'éléphant. Il n'y a aucune limite au nombre de persos qu'elle peut attaquer en même temps et les dommages qu'elle inflige sont augmentés d'un cran, voire de deux si elle est Super-Forte (ce qui sera souvent le cas). Et comme si cela ne suffisait pas, les créatures Enormes sont très souvent Terrifiantes et Coriaces, voire Incevables.

Féroce : La créature est dotée de crocs et de griffes (ou armée), ce qui lui permet, en combat, d'attaquer deux adversaires en même temps et d'infliger des dommages *sérieux* (ou pire pour les créatures à la fois Féroces et Super-Fortes ou Enormes).

Immatériel : La créature est intangible : on peut lui passer au travers et aucune forme de dommages physiques ne peut donc l'affecter. N'ayant pas de corps physique, un tel être ne peut posséder aucun des Traits suivants : Coriace, Féroce, Incevable, Super-Fort. En outre, une créature Immatérielle est incapable de causer des dommages physiques à ses adversaires de façon directe et devra donc utiliser ses Pouvoirs pour les attaquer.

Incevable : Qu'elle soit quasi-immortelle, dotée d'une protection à toute épreuve ou douée d'incroyables capacités de régénération, la créature réduit tous les dommages reçus de *deux* crans : en d'autres termes, les dommages *légers* ou *sérieux* sont donc tout simplement ignorés et une blessure qui devrait être mortelle sera « juste sérieuse » (mise hors-jeu jusqu'à la fin de la scène en cours) ! Notons toutefois qu'une créature avec ce Trait possède *obligatoirement* un Point Faible qui la rend particulièrement *vulnérable* à certains types de dommages particuliers (voir ci-après), comme le feu, la foudre, certaines armes spéciales etc.



De toutes tailles et de toutes sortes...

Rusé : La créature est particulièrement alerte, retorse et roublarde. Elle est capable d'élaborer des subterfuges et des stratagèmes et ne sera pas facile à piéger ou à leurrer. Le MJ devra prendre ce Trait en compte dans la façon dont il fera agir et réagir la créature.

Super-Fort : La créature est dotée d'une force physique phénoménale, grâce à laquelle elle peut accomplir toutes sortes d'exploits surhumains. Les dommages qu'elle inflige sont augmentés d'un cran : ils seront donc *graves* si la créature est *Féroce* et *mortels* si elle est à la fois *Féroce*, *Super-Forte* et *Enorme*.

Super-Rapide : La créature possède des réflexes phénoménaux et se déplace en outre extrêmement rapidement. Sa vitesse exacte est laissée à l'appréciation du MJ. En combat, il est normalement impossible de *prendre l'avantage* sur une créature *Super-Rapide* (c'est-à-dire de pouvoir agir avant elle dans le feu de l'action). La créature peut également attaquer un perso de plus au cours du même tour (soit jusqu'à trois adversaires pour une créature à la fois *Féroce* et *Super-Rapide*). Si une créature *Super-Rapide* poursuit les persos, leur *Rapidité* ne leur sera d'aucun secours : en l'absence de moyen de fuite motorisé, seul un vélo pourra éventuellement permettre d'échapper à un tel poursuivant, mais dans ce cas, le perso devra réussir DEUX tests de Vélo de suite. Ce trait peut aussi permettre à la créature de détalier au premier signe de danger, sauf si les persos réagissent assez vite (test de *Rapidité*).

Créatures & Capacités

Les différents Traits d'un monstre représentent ses capacités les plus significatives, celles qui (avec ses Pouvoirs) sont les plus susceptibles d'avoir un impact crucial sur le jeu en cas de rencontre ou de confrontation avec les persos.

Comme le montrent les descriptions présentées dans ce chapitre, une créature peut également posséder certaines facultés qui n'ont pas besoin d'être quantifiées ou définies en termes de jeu pour être prises en compte par le MJ.

Ainsi, il est évident que le flair et l'ouïe d'un Loup-Garou sont aussi aiguisés que ceux d'un véritable loup ou que les Vampires ont une vision nocturne parfaite (comme, de manière générale, l'immense majorité des créatures surnaturelles).

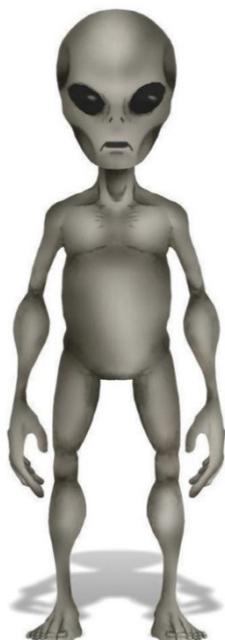
Terrifiant : L'apparence de la créature provoque la peur – non, la terreur, chez ceux qui la rencontrent. Face à un adversaire aussi effrayant, un perso ne peut que s'enfuir à toutes jambes (en espérant que sa *Rapidité* ne le trahira pas)... sauf si le joueur dépense 1 point d'*Aventure* : dans ce cas, le perso parvient à surmonter sa peur pendant toute la scène et envisager d'autres actions que la simple fuite. Dans le cas des PNJ, le MJ décidera au cas par cas si la rencontre d'une créature *Terrifiante* les fait fuir ou les cloue sur place.

Tout Petit : La créature est beaucoup plus petite qu'un gamin – le format gremlin, chat, nain de jardin, etc. Même si elle est *Féroce*, elle ne pourra attaquer qu'un seul perso en même temps et les dommages qu'elle inflige seront diminués d'un cran (*légers*, voire totalement négligeables dans le cas d'une créature inoffensive (sans le trait *Féroce*). Notons également qu'une *Toute Petite* créature ne peut être ni *Enorme* (sans blague ?) ni *Super-Forte*, mais que rien ne l'empêche, en revanche, d'être *Coriace* ou *Super-Rapide*. Ce trait peut également permettre à la créature de se dissimuler très facilement.

Découvrons à présent TREIZE monstres typiques de l'univers de TTB, des Aliens Gris aux Vampires, en passant par les Loups-Garous, les Esprits Maléfiques, Bigfoot et les Croque-Mitaines...

Alien Gris

Avancé, Rusé



Ils sont partout – même dans TTB !

Légende

Nous ne sommes pas seuls. Depuis des décennies, d'innombrables témoins ont vu dans le ciel des engins volants, en forme de soucoupes, de cigares ou de boules lumineuses. Certains, amateurs passionnés ou scientifiques intrigués, ont même entrepris d'étudier ces phénomènes mystérieux, donnant naissance à l'ufologie (l'étude des OVNI – ou UFO pour Unidentified Flying Objects en v.o.).

Certains témoins (qui préfèrent généralement le titre de « contactés » - ou *contactées* en v.o.) ont même prétendu avoir fait des Rencontres du Troisième Type, voire avoir été temporairement enlevés par des extraterrestres pour subir toutes sortes d'examen invasifs étranges (et là, on passe du *contactée* à l'*abductée*). A partir de là, les choses se sont un peu emballées. Les inévitables adeptes des théories du complot ont commencé à soutenir (« preuves » à l'appui !) que l'US Air Force et le gouvernement américain *savaient* depuis longtemps que ces êtres existaient, avaient même *établi des contacts secrets* avec eux et, bien évidemment, *cachaient la vérité au public américain* – le fameux protocole *Majestic 12*...

Au fil des années, toute une mythologie moderne s'est ainsi créée, avec comme événement fondateur l'Incident de Roswell en 1947 (« *Le crash d'un vaisseau alien, c'est évident !* ») et la Zone 51 du Nevada (la plus célèbre des bases militaires ultrasecrètes...) comme nexus géographique... *The truth is out there*, c'est évident – et de plus en plus de gens *veulent croire* !

S'il est évident qu'elle s'enracine dans une forme de paranoïa liée à la Guerre Froide (comme le montre assez magnifiquement la mémorable série télévisée *Les Envahisseurs* – David Vincent les a vus, on vous dit !), cette nouvelle mythologie typiquement américaine a aussi entrepris d'expliquer à peu près tous les mystères (réels ou supposés) de l'histoire de l'humanité par des interventions extraterrestres (ils sont partout !), depuis la création de l'humanité (une expérience alien, bien sûr !), les premières religions (tous ces dieux venus du ciel ne *peuvent être* que des extraterrestres – c'est ce qu'affirme la fameuse théorie dite des *anciens astronautes*), la construction des pyramides d'Egypte jusqu'aux déboires de la mission Apollo 13, en passant par les étranges visions du prophète biblique Ezechiel, la civilisation Maya, la submersion de l'Atlantide, les lignes de Nazca et les *crop circles* ou encore les fameuses soucoupes volantes des Nazis propulsées à l'énergie Vril (grâce auxquelles Hitler et les autres leaders du Reich se sont *évidemment* réfugiés dans une base ultrasecrète du Pôle Sud), sans oublier, bien sûr, cet astrologue français du 16^{ème} siècle qui a prophétisé l'arrivée des extraterrestres (ou peut-être la fin du monde ? ou les deux ?) pour 1999. Mais ne nous égarons pas et revenons sur Terre (enfin, façon de parler)...

La plupart des tenants de cette mythologie s'accordent pour classer les visiteurs extraterrestres (et envahisseurs potentiels) de la Terre en trois grandes races qui semblent tout droit sorties d'un pulp de science-fiction de la grande époque : les Reptiliens (qui ont très certainement inspiré les méchants aliens de la série télé V de 1983), les Nordiques (les Nazis dans l'espaaaaaace...) et les Greys, aussi appelés Aliens Gris ou même Petits Gris, qui restent les vedettes incontestées des contacts et enlèvements extraterrestres.

Physiquement, les Aliens Gris se rapprochent fortement du traditionnel cliché des *petits hommes verts*. Sauf qu'ils sont gris (c'est plus crédible). Ils possèdent des vaisseaux spatiaux en forme de soucoupes ou de sphères (c'est plus moderne) mais se baladent presque toujours sans vêtements (ça fait plus alien).

Sur le plan psychologique, c'est un peu plus compliqué. Ils communiquent entre eux (et même parfois avec les humains !) par télépathie et semblent guidés par des objectifs assez obscurs : selon les théories les plus optimistes, leur but principal serait surtout d'entrer en contact avec l'humanité (mais de façon secrète et manifestation assez compliquée – mais bon, ce sont des aliens...); pour d'autres, les Aliens Gris seraient avant tout des scientifiques sans états d'âme, désireux d'étudier les humains en tant que spécimens d'une espèce primitive (incapables de dépasser la vitesse de la lumière, quelle misère...); enfin, pour les plus pessimistes, les Aliens Gris seraient tout simplement des envahisseurs – mais leur stratégie d'invasion n'en serait encore qu'à sa phase 2 (l'infiltration insidieuse), après la phase 1 (l'observation et l'analyse) et en attendant la phase 3 (la conquête par une armada d'UFO).

Et comme souvent dans TTB, les pessimistes ont raison. L'invasion a déjà commencé.

Réalité

D'accord, OK, les Aliens Gris existent, ont déjà commencé à établir quelques points de contacts et bases secrètes sur Terre et sont animés de mauvaises intentions à l'égard de l'humanité... Mais d'où viennent-ils ? Que veulent-ils vraiment ? Et pourquoi sont-ils aussi méchants ? Plutôt que de vous infliger un nouvel exposé didactique sur le sujet, nous allons tenter de cerner la réalité des Aliens Gris sous la forme de six questions spécifiques, comme pour le No Man's Land (voir p 29).

A quoi ressemblent les Aliens Gris ?

Physiquement, ce sont des humanoïdes, de petite taille (à peu près celle d'un enfant de 10-12 ans), avec la peau grise, cinq doigts à chaque main, un crâne hyper-développé, de grands yeux noirs inquiétants et une absence totale de système pileux. Ils sont parfaitement à l'aise dans l'atmosphère terrestre et n'ont donc pas besoin d'équipement spécial pour s'y adapter. Ils sont manifestement asexués et ne portent *jamais* de vêtements, étant insensibles aux températures les plus élevées.

Supérieurement intelligents, ils communiquent par télépathie. Ils sont tout à fait capables d'assimiler n'importe quel langage humain (et ce très rapidement) mais ne voient pas vraiment l'intérêt (pour l'instant) de communiquer verbalement avec l'homme. Ils sont, en revanche, en mesure de comprendre n'importe quelle transmission radiophonique ou téléphonique que les systèmes de leurs vaisseaux leur permettent d'intercepter sans la moindre difficulté.

Les Aliens Gris sont dénués de toute émotion – du moins dans le sens que nous, les humains, donnons à ce terme. La rire, les larmes, l'amour, la peur, tout cela leur est totalement étranger. Agissant de façon froide et méthodique, ils sont capables d'une forme de cruauté détachée rappelant celle des pires tortionnaires humains. A leurs yeux, les humains ne sont que des cobayes, des instruments et de futurs esclaves.

D'où viennent-ils ?

Sans doute d'une lointaine galaxie... à moins que la vérité soit ailleurs (et un peu plus compliquée). Pour plus de détails à ce sujet, voir la rubrique *Origines* page suivante.

Quelles sont vraiment leurs intentions ?

A terme, ils veulent conquérir et coloniser la Terre – mais ce sont des êtres méthodiques et méticuleux, qui préfèrent prendre leur temps. Pour l'instant, ils en sont encore aux phases préliminaires de leur Grand Plan : observation, analyse et, depuis quelques années, installation de bases secrètes temporaires dans des lieux soigneusement choisis - pouvant inclure, par exemple, les environs d'une petite ville apparemment tranquille (mais décidément assez bizarre) de l'Indiana.

La dernière phase de leur programme terrestre, la Grande Invasion, est prévue pour l'an 2000. Ou peut-être juste avant, en 1999. Ce qui paraîtra sans doute très lointain aux persos de TTB (« *L'an 2000 ? Mais on sera tous super-vieux ! On aura, genre, trente ans !!* »). Et bien sûr, rien ne dit que l'univers de TTB n'est pas en fait une réalité alternative dans laquelle *tout devient possible...*

Quant aux raisons qui les poussent à vouloir conquérir notre planète, il semble qu'elles ne soient pas purement impérialistes (même si c'est toujours ça de pris) et que la réalité est beaucoup plus complexe que ce qu'avancent les théories du complot les plus extravagantes. D'une manière ou d'une autre, les Aliens Gris

ont découvert l'existence du No Man's Land et compris que celle-ci était intimement liée aux peurs et aux cauchemars de l'espèce humaine. A leurs yeux, la dimension noire est d'abord et avant tout une formidable source d'énergie, qui pourrait faire d'eux les maîtres incontestés de l'univers (ou, en tous les cas, d'une sacrée parcelle de cosmos)... s'ils parvenaient à l'exploiter de façon contrôlée – ce qui suppose bien évidemment une mise en esclavage totale (plutôt que l'extermination pure et simple) de l'espèce humaine.

Et comme les peurs et les cauchemars sont visiblement d'excellents conducteurs entre notre réalité et le No Man's Land, les Aliens Gris ont donc tout intérêt à entretenir autour d'eux un climat d'angoisse et de paranoïa – ou à conduire toutes sortes d'expérimentations sur l'Homme, la Peur et la Dimension Noire.

Selon ce Grand Plan, les humains sont donc, pour les Aliens Gris, de futures sources de carburant psychique ou, pour dire les choses de façon un peu plus technique, les indispensables interfaces grâce auxquelles les Gris comptent accéder à la prodigieuse puissance du No Man's Land... Et les Aliens Gris n'en sont pas à leur coup d'essai : par le passé, ils ont déjà asservi au moins une autre espèce intelligente, les Munchkins (voir page 88), pour des raisons globalement similaires.

Voilà donc la réalité – ou une des réalités possibles, car les rapports existant entre les Aliens Gris et le No Man's Land sont peut-être encore plus compliqués (voir *Origines*).

Pourquoi contactent-ils et enlèvent-ils certaines personnes ?

Dans le cas des premiers *contactées* et *abductées* (enfin, pas ceux qui racontaient n'importe quoi, ce qui élimine déjà pas mal de monde), le but était surtout d'étudier des spécimens humains, en termes d'anatomie, de biologie, d'intelligence, de psychisme, etc. – bref de dresser un portrait le plus complet possible de ceux que les Aliens Gris envisagent comme leurs futurs sujets et esclaves (une fois la Grande Invasion accomplie).

Actuellement, les Aliens Gris sont plutôt dans une phase de recrutement : ils sélectionnent (selon des critères qui peuvent sembler peu rationnels à la logique humaine) certains êtres humains et les conditionnent (au moyen d'implants cérébraux) pour en faire leurs instruments dociles. L'existence de ces Implantés (appelons-les comme ça) permet aux

Aliens Gris d'agir par leur intermédiaire et de rester ainsi cachés (pour l'instant) aux yeux de la majorité de la population terrestre.

Le cas des Implantés est traité plus en détail dans l'encadré qui leur est consacré p 52.

Ils ont donc des vaisseaux spatiaux et tout un tas d'autres gadgets ?

Pour l'instant (et n'en déplaise à certains théoriciens du complot), les Aliens Gris gardent leur technologie pour eux. Leurs vaisseaux (voir ci-dessous) renferment tout un tas d'appareils et d'artefacts dépassant de loin ce qu'est capable de concevoir (pour l'instant) l'être humain – comme par exemple *l'Implanteur*, une machine (ressemblant un peu à un scanner médical du 21^{ème} siècle) qui leur permet de poser en quelques minutes (et pratiquement sans trace) des implants cérébraux dans le crâne d'un être humain.

Toute cette technologie ne quitte a priori jamais l'intérieur de leurs vaisseaux, sans doute parce que les conditions naturelles de la Terre (et même les activités humaines – ondes radio, etc.) pourraient perturber leur fonctionnement (en attendant, que les Aliens Gris reconfigurent totalement notre planète pour l'adapter à leur technologie – non, ils n'envisagent visiblement pas la solution inverse). Seule exception notable : *le Zappeur*, arme multifonctions qui permet aux Aliens Gris d'envoyer des rayons paralysants (et même *désintégrant*), mais aussi d'effacer les souvenirs des humains qui les croisent. Voir *Pouvoirs* ci-dessous pour plus de détails sur ce gadget.

En matière de communication, les Aliens Gris utilisent la télépathie, ce qui les dispense de recourir à des communicateurs et autres artefacts du même genre, qui pourraient ensuite tomber dans de mauvaises mains (humaines).

Que sait exactement le gouvernement (ou l'armée américaine) à leur sujet ?

L'Agence et quelques autres organisations du même genre sont au courant de leur existence. Il est même possible qu'il y ait réellement, sur la fameuse Zone 51, une base militaire secrète où sont stockés les restes d'un vaisseau alien s'étant écrasé quelque part à la fin des années 1940 et les corps dûment autopsiés de ses occupants. Dans ce domaine, la Vérité est Ailleurs... et laissée entre les mains du MJ, en fonction des besoins de sa série et de sa vision de l'univers de *Trucs Trop Bizarres* !

Origines

Sans doute plus encore que les autres créatures décrites dans ce chapitre, les Aliens Gris sont des *monstres à la carte*, qui laissent à chaque MJ toute latitude pour développer, modifier ou laisser de côté ce qu'il souhaite. Nous vous proposons ainsi deux hypothèses différentes concernant les Origines de ces êtres venus d'ailleurs... A vous de choisir...ou pas !

L'Hypothèse Extraterrestre

C'est l'hypothèse la plus classique et la plus répandue : les Aliens Gris viennent d'une autre galaxie et leurs vaisseaux interstellaires ont traversé le cosmos pour venir jusqu'à nous. Dans ce cas, leur planète d'origine n'est certainement pas le seul monde où on peut les rencontrer, compte tenu de leur nature dominatrice. Et ils ont très certainement installés des avant-postes un peu partout dans le système solaire, notamment sur la Lune et sur Mars (on peut donc, d'une certaine façon, considérer que *L'Invasion Vient de Mars* !) – qui sait ce que la Sonde Viking a *vraiment* détecté ? Tout cela reste évidemment quelque peu hors de portée de gamins comme les héros de TTB (sauf s'ils deviennent astronautes quand ils seront grands – et encore...).

L'Hypothèse Para-terrestre

Selon cette hypothèse (déjà évoquée dans l'encadré p 30), les Aliens Gris ne viendraient PAS d'une autre planète mais émaneraient en réalité du No Man's Land. Les apparences seraient donc trompeuses... ou plus exactement suivraient la logique typique de la dimension ténébreuse : alors que les Loups-Garous et autres Croque-Mitaines reflètent et *incarnent* des peurs traditionnelles, voire ancestrales, les Aliens Gris seraient les incarnations de peurs collectives modernes, liées aux avancées technologiques du 20^{ème} siècle, à la conquête spatiale, à la Guerre Froide et, tout simplement, à l'extraordinaire développement de la science-fiction dans l'imaginaire humain – et particulièrement dans l'imaginaire américain !

Ces « extraterrestres », mais aussi toute leur technologie, seraient donc en réalité les produits psycho-morphiques de toute la *mythologie alien* évoquée plus haut dans la section *Légende* – ce qui expliquerait aussi *pourquoi* les Aliens Gris semblent à ce point conformes aux stéréotypes des envahisseurs venus d'ailleurs ! La fiction serait donc (bonjour

le paradoxe...) à l'origine de la réalité, créant un parfait cercle vicieux : peurs, questionnements et théories du complot auraient, au contact du No Man's Land, engendré les Aliens Gris... dont l'arrivée dans notre réalité engendrerait *encore plus* de peurs, de questionnements et de théories du complot ! A terme, cette boucle causale pourrait créer une sorte d'effet boule-de-neige au sein même du No Man's Land, jusqu'à l'avalanche finale – la Grande Invasion de l'an 2000, date-butoir de toutes les peurs !

Signes

Objets volant non-identifiés, lumières dans le ciel, étranges disparitions, témoignages de contactés, dessins géométriques dans les champs de maïs (*mais pourquoi font-ils ça, bon sang ?*), perturbations des ondes hertziennes et autres phénomènes bizarres, les signes de la présence des extraterrestres sont aussi divers que bien connus ! Mais attention : dans nombre de cas, l'explication est toute bête et n'a rien à voir avec les aliens - sans parler des canulars et autres bobards sur les *petits hommes verts* !

Les Aliens Gris en Jeu

La petite taille de ces aliens ne suffit pas à leur donner le trait Tout Petits, leur stature étant à peu près celle d'un enfant humain d'une dizaine d'années. En dépit de ce que laissent supposer certains témoignages, ils ne sont pas particulièrement Coriaces et constituent même une exception à la règle habituelle sur la mise hors-jeu des monstres (voir p 44) : lorsqu'un Alien Gris est mis hors-jeu, il est hors de combat et peut donc tout à fait être achevé, capturé, etc.

Avancé : Les Aliens Gris sont dotés d'une intelligence supérieure et d'une technologie beaucoup plus avancée que celle des humains. Comprendre, modifier ou trafiquer n'importe quel truc mécanique, électrique ou électronique est donc, pour eux, un véritable jeu d'enfant. Ce trait ne figure pas dans la liste des dix traits monstrueux de base : c'est un parfait exemple de ce qu'un MJ peut décider d'ajouter aux règles de base pour refléter les caractéristiques d'une créature de son invention.

Rusé : L'intelligence des Aliens Gris est aussi aiguisée que malveillante : hors de question, donc, de les piéger avec une ruse bidon sortie de *Scoubidou* !

Pouvoirs

Technologie Alien

Grâce à leur trait *Avancé*, les Aliens Gris ont accès à une technologie beaucoup plus avancée que celle des humains – ce qui pourra permettre au MJ d’imaginer (et de justifier !) toutes sortes d’inventions tordues, d’effets spéciaux et d’événements impossibles...

Un vaisseau d’Aliens Gris a la forme d’une énorme sphère métallique capable d’abriter une douzaine d’aliens et regorgeant d’appareils high-tech divers : implanteurs, amplificateurs télépathiques (voir ci-dessous), caissons à animation suspendue, etc.

Leurs vaisseaux sont également équipés de systèmes de camouflage ultra-perfectionnés, qui masquent totalement le vaisseau aux radars et autres systèmes de détection (serait-ce la source de la technologie des futurs *avions furtifs* des années 90 ?) et projettent également autour de la sphère un champ réfracteur qui la rend totalement invisible à l’œil humain et tout aussi impossible à capturer sur film ou en photo ; notons toutefois que ce camouflage ne peut opérer qu’une fois le vaisseau posé et immobile (pour des raisons techniques que seuls les Aliens Gris peuvent comprendre).

Télépathie

Les Aliens Gris sont télépathes. Ils utilisent surtout ce pouvoir pour communiquer entre eux et peuvent mener de véritables conversations avec leurs congénères situés dans un rayon approximatif de 2 miles (soit environ 3 km).

L’intérieur de leurs vaisseaux est en outre muni d’amplificateurs télépathiques à la portée illimitée, grâce auxquels les Aliens Gris peuvent communiquer avec n’importe quel autre vaisseau de leur flotte, ainsi qu’avec leur monde d’origine (si celui-ci existe bel et bien – voir *L’Hypothèse Para-terrestre*, ci-dessus).

Ils peuvent également utiliser ce Pouvoir sur les êtres humains, mais de façon plus limitée. Pour ce faire, l’humain doit nécessairement se trouver dans leur champ de vision – sauf dans le cas des Implantés, avec lesquels ils peuvent communiquer aussi facilement qu’avec leurs congénères (soit dans un rayon de 3 km ou, depuis leur vaisseau, sans limite de portée).

A partir du moment où le contact est établi, l’Alien Gris et son correspondant se retrouvent l’un et l’autre en position d’émetteur et de récepteur.

Pour un perso, la seule façon de résister à ce pouvoir (en bloquant son esprit, en pensant exprès à un truc débile, etc.) est de dépenser 1 point d’Aventure, ce qui empêchera du même coup n’importe quel Alien Gris d’utiliser son pouvoir de Télépathie sur ce même perso pour le reste de la scène en cours.

Ce Pouvoir permet aussi aux Aliens Gris de « télécommander » les Implantés, en leur transmettant ordres et instructions (pour plus de détails, voir encadré page suivante).

Zappeur

Il s’agit de l’arme multifonction portée par la plupart des Aliens Gris (et qui constitue a priori leur seule pièce d’équipement standard).

Extérieurement, le Zappeur se présente sous la forme d’un petit parallélépipède de métal gris mat pouvant évoquer une télécommande très épurée et dépourvue de boutons – et pour cause : les Aliens Gris contrôlent leurs Zappeurs par télépathie, ce qui les rend a priori inutilisables par les humains. Le Zappeur peut être utilisé de trois façons différentes :

Rayon Paralysant : L’Alien Gris utilise le Zappeur pour viser n’importe quel autre être vivant se trouvant à sa portée (une trentaine de mètres). La cible choisie est alors frappée par un rayon invisible qui le paralyse totalement pour le reste de la scène en cours. La seule façon d’éviter ce rayon est de se mettre à couvert grâce à sa Rapidité, ce qui ne sera pas toujours possible : si la cible ne se sait pas visée ou n’a aucun moyen de se protéger, seule la dépense d’un point d’Aventure pourra faire rater le tir de l’alien.

Rayon Désintégrant : Le principe est le même que ci-dessus, sauf que le rayon n’est pas invisible (il est *noir*, une couleur certes inattendue mais tout à fait appropriée pour un rayon de la mort) et qu’il désintègre la cible, provoquant sa mort immédiate (et, pour tout dire, sa *désintégration*). Le rayon a, là encore, une portée d’une trentaine de mètres. Il peut également être utilisé pour désintégrer des objets inanimés, en totalité ou (si l’objet est plus volumineux qu’une voiture) en partie.

Rayon Oubliant : Dans ce cas, le Zappeur produit un rayon invisible qui va effacer de l'esprit de la victime tout souvenir de la scène en cours et la plonger dans un état de confusion et de désorientation qui lui fera oublier tout ce qui va se passer dans les prochaines minutes, jusqu'à la fin de la scène. Une fois celle-ci terminée, la victime aura oublié tout ce qui s'est produit au cours de la scène – mais ses souvenirs effacés pourront aussi ressurgir de façon fragmentaire et déformée dans ses cauchemars, voire au cours de flashes aussi inexplicables que perturbants. Contrairement aux rayons paralysants et désintégrateurs, cette utilisation du Zappeur a une portée de seulement 3 mètres. Seule la dépense d'un point d'Aventure permet de contrecarrer les effets d'un rayon oubliant : l'alien pensera que les souvenirs du perso ont bien été effacés mais ce dernier les conservera intacts. En outre, le perso sera totalement et définitivement immunisé aux effets du rayon oubliant !

Points Faibles

Sur un plan strictement physique, les Aliens Gris sont beaucoup moins dangereux que la plupart des autres créatures (voir *Les Aliens Gris en Jeu*, ci-dessus) – mais ils éviteront bien évidemment de se retrouver en position de danger ou de vulnérabilité physique.

Il n'existe pas non plus de substance à laquelle ils seraient miraculeusement et mortellement allergiques (on peut donc ranger les pistolets à eau et oublier l'effet kryptonite).

Les Implantés

Ce terme désigne des humains ayant reçu un implant cérébral qui les transforme littéralement en instruments vivants et permettent aux Aliens Gris d'agir à travers eux au sein du monde des humains sans (trop) éveiller les soupçons. Tant que les Aliens Gris n'ont pas besoin de lui, un Implanté peut mener une vie normale et n'a généralement aucune conscience de ce qu'il est... mais dès que ses maîtres extraterrestres ont besoin de lui, son implant reçoit le signal et l'implanté se transforme alors en marionnette docile, obéissant au doigt et à l'œil aux ordres télépathiques transmis par les Aliens Gris.

Une fois cette phase d'activité achevée, l'implant garantit également que le sujet ne conservera absolument aucun souvenir de ce contact ainsi que de ses propres actions... Mais il arrive évidemment que les implants se détraquent : dans ce cas, le sujet sera victime d'étranges flashes où il verra resurgir des fragments de souvenirs que l'implant aurait dû effacer et aura même parfois conscience d'entendre « des voix dans sa tête »... autant de symptômes qui ont toutes les chances de le mener tout droit vers l'internement psychiatrique (en l'occurrence, la vérité n'arrangera rien, bien au contraire).

Les implantés constituent donc une forme de cinquième colonne d'agents dormants (terme qui, pour le coup, prend ici toute sa signification). De manière générale, leur sélection obéit à des critères totalement utilitaristes – pour des raisons de discrétion, les Aliens Gris préfèrent choisir des individus subalternes plutôt que des responsables haut-placés (au sein des forces armées ou, par exemple, dans les rangs mêmes de l'Agence...), du moins pour le moment.

And remember...

THE TRUTH IS OUT THERE!

Bigfoot

Coriace, Féroce, Super-Fort

Légende

Tout le monde, en Amérique, a entendu parler du Bigfoot ! D'après de nombreux témoignages, cet être humanoïde de grande taille vivrait dans les régions les plus sauvages et les chaînes montagneuses des États-Unis (Rocheuses, Adirondacks, Appalaches) et du Canada.

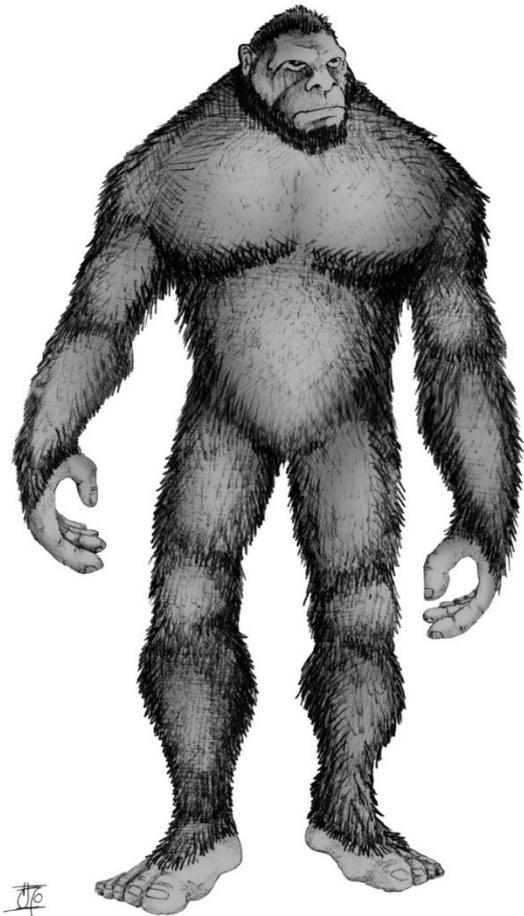
Souvent comparé au Yéti himalayen, le Bigfoot (que les Canadiens nomment plutôt Sasquatch, une appellation d'origine amérindienne) reste insaisissable, malgré les multiples expéditions lancées à sa recherche. Dans l'esprit du grand public, le Bigfoot bénéficie d'un fort capital-sympathie et nombreux sont ceux qui estiment qu'il faut le laisser en paix : après tout, il semble rechercher avant tout la tranquillité.

Réalité

Si les nombreuses battues et expéditions lancées à sa recherche n'ont rien donné, c'est en grande partie parce que certains Bigfeet (pluriel de Bigfoot) ont accès à volonté au No Man's Land, où ces maraudeurs se réfugient (une fois qu'ils ont constitué leurs réserves de nourriture) et qu'ils utilisent comme passage secret et comme repaire dimensionnel, semblant ainsi apparaître et disparaître « dans la nature », au gré de leurs besoins.

Le Bigfoot est une créature solitaire – ou plus exactement, ceux qui utilisent le No Man's Land pour aller et venir à leur guise le sont. Ces *maraudeurs* (le plus souvent des mâles isolés) sont beaucoup plus agressifs et dangereux que les Bigfeet vivant en communautés, loin du monde des hommes, leurs lointains cousins, dans les endroits les plus inaccessibles des montagnes américaines : ces Bigfeet-là sont pacifiques et plutôt craintifs ; ils ne demandent qu'à vivre en paix et craignent les humains.

Le Bigfoot maraudeur, quant à lui, est doté d'une intelligence encore plus limitée que celle de ses congénères, son comportement étant totalement dominé par l'instinct de prédation. Responsable d'un grand nombre de disparitions inexplicables, le Bigfoot est un chasseur hors pair, capable de rester dissimulé des heures sans qu'on le voie, avant d'attaquer brutalement sa proie et de disparaître.



- BIG-FOOT !

Le Bigfoot mange de tout, avec une préférence marquée pour un régime carné ; il est tout à fait capable d'enlever des êtres humains pour les manger, même si, à ses yeux, l'homme est plus un ennemi potentiel qu'une proie ordinaire.

Le Bigfoot maraudeur alterne les campagnes de chasse avec de longues périodes où il semble s'évanouir dans la nature. Durant ces phases, il redevient en quelque sorte une légende et disparaît de notre monde pour se terrer dans le No Man's Land, jusqu'à ce que la faim le pousse à quitter de nouveau sa cachette dimensionnelle. Nul ne peut exactement savoir ce qui lui arrive durant ces périodes de disparition ni *comment* il parvient à survivre dans ce non-monde : entre-t-il dans une forme d'hibernation ou de catalepsie ? Cesse-t-il d'exister au sens où nous l'entendons pour se *reconstituer* le moment venu ? Mystères...

Si le Bigfoot est massivement bâti et plus grand que la plupart des êtres humains (environ 2,20 m), sa stature ne suffit pas, en termes de jeu, à en faire une créature Enorme – contrairement à son cousin du Grand Nord, le Sasquatch (voir *Options & Variantes*, p 56).

Origines

Les Bigfeet sont bel et bien originaires de notre réalité – et sont bel et bien de lointains cousins de l'Homme, n'ayant jamais maîtrisé le langage articulé ou la fabrication d'outils. Ils furent sans doute la première espèce intelligente de notre monde à entrer en contact avec le No Man's Land, voici plusieurs millénaires, bien avant l'arrivée des premiers colons venus d'Europe et sans doute avant même l'arrivée des ancêtres des futures tribus amérindiennes...

La plupart d'entre eux furent emplis de terreur et se tinrent éloignés des brèches ouvrant passage vers l'étrange dimension, qui devint pour eux un objet de crainte quasi-religieuse. Mais quelques individus, peut-être plus curieux ou plus courageux que les autres, décidèrent de percer ses mystères. Ceux qui survécurent devinrent les premiers *maraudeurs*...

Désormais, lorsqu'un Bigfoot mâle devient un solitaire – séparé ou chassé de sa tribu pour une quelconque raison, il commence à ressentir l'appel du No Man's Land, profondément inscrit dans sa mémoire ancestrale, et a de fortes chances de se transformer en *maraudeur*.

L'exposition aux énergies du No Man's Land provoque alors en lui une forme accélérée d'évolution (ou plutôt de régression ?), faisant rapidement du Bigfoot qu'elles affectent une créature brutale et impitoyable, aux instincts de prédateur anormalement exacerbés ...

Aux yeux des autres Bigfeet, les maraudeurs sont des êtres maudits ; même s'ils n'ont pas de langage permettant d'exprimer un tel concept, ils ressentent profondément en eux la mutation, la *corruption* qu'a occasionnée le No Man's Land sur leurs anciens congénères.

Signes

Si l'on ne peut lui imputer toutes les disparitions d'animaux ou d'humains survenant dans les régions reculées, le Bigfoot laisse parfois des traces de son passage : ses empreintes caractéristiques (qui lui ont valu son nom) sont les signes les plus célèbres de sa présence.

Malheureusement pour les nombreux amateurs de cryptozoologie (et sans doute à cause du fort capital-sympathie dont bénéficie le Bigfoot dans l'imaginaire du public), il arrive fréquemment que de petits rigolos s'amuse à créer de fausses empreintes de pas, confortant ainsi l'idée que le Bigfoot n'est qu'un mythe.

Pouvoirs

Dissimulation

Ce pouvoir est possédé par tous les Bigfeet (les maraudeurs et les autres). En dépit de sa stature massive, le Bigfoot est doté d'une capacité de camouflage naturel phénoménale, tant qu'il demeure dans un milieu sauvage (qu'il ne quittera a priori jamais). En termes de jeu, un Bigfoot se dissimule si bien qu'il faudra toujours réussir un test d'Observation pour détecter sa présence, même s'il est tout proche des persos. Rappelons au passage qu'un tel test n'a rien d'automatique et doit être demandé

Passage

Imprégné et transformé par l'énergie obscure du No Man's Land, le Bigfoot maraudeur a développé le pouvoir d'utiliser cette non-dimension comme repaire et réseau de passages secrets. En pratique, la créature est capable d'ouvrir des brèches éphémères vers le No Man's Land et de s'y glisser juste avant qu'elles ne se referment, disparaissant ainsi de notre réalité. Ce pouvoir peut aussi permettre au Bigfoot maraudeur de réapparaître à un endroit de son choix, selon le même procédé.

Il serait toutefois erroné de croire que le Bigfoot possède le pouvoir de téléportation. Ses incursions et ses disparitions sont en effet soumises à plusieurs restrictions importantes.

Un point de passage (que ce soit pour disparaître ou pour réapparaître) ne peut être créé que dans un endroit sauvage et isolé, éloigné de la civilisation humaine - sans doute parce que les courants électriques, le vacarme de la circulation automobile et les autres conséquences technologiques perturberaient totalement la concentration et les instincts du Bigfoot, l'empêchant d'utiliser son pouvoir.

Une fois que le Bigfoot a disparu par une brèche, il ne peut réapparaître immédiatement par une autre. Son entrée dans le No Man's Land l'efface de notre réalité pour une période d'une semaine à plusieurs mois (à la discrétion du MJ). Pour cette raison, le Bigfoot ne crée de telles brèches qu'en cas de nécessité vitale (par exemple pour échapper à des chasseurs assez dangereux pour le tuer, ce qui est extrêmement rare) ou lorsque le No Man's Land le rappelle à lui - ce qui arrive tôt ou tard. Un maraudeur restera en activité dans la même région durant un maximum de trois mois avant que l'appel du No Man's Land s'impose de nouveau à lui.

Bigfoot en Jeu

Coriace : Le Bigfoot réduit d'un cran tous les dommages physiques qu'il reçoit. S'il est mis hors-jeu le temps d'une scène ou d'un scénario, il ne se retrouve pas hors de combat mais s'enfuit tout simplement loin du danger (quitte, bien entendu, à revenir à la charge plus tard).

Féroce : En combat, le Bigfoot peut attaquer deux adversaires par tour – et comme il est Super-Fort, les dommages qu'il leur inflige sont *graves*. Un perso mis hors-jeu par un Bigfoot sera soit abandonné par ce dernier, soit emporté vers un destin auquel il vaut mieux ne pas penser...

Super-Fort : Le Bigfoot est doté d'une force phénoménale, qui lui permet (entre autres choses) de soulever de grosses pierres pour les projeter, d'arracher à peu près n'importe quelle porte, etc.

Points Faibles

Le Bigfoot maraudeur est peut-être un prédateur redoutable... mais ce n'est pas un prédateur rusé ! Habitué à compter sur sa puissance, sa férocité et l'effet de surprise, il a une confiance totale dans ses capacités physiques et ne sollicite que rarement ses facultés intellectuelles, d'autant que l'exposition aux énergies obscures du No Man's Land semble avoir fait *régresser* l'intelligence des maraudeurs.

Il est donc assez facile (mais aussi, avouons-le, terriblement dangereux) de lui tendre un piège, à partir du moment où l'on fait preuve d'un peu d'ingéniosité, de beaucoup de vigilance et d'énormément de sang-froid. Notons qu'en cas de rencontre frontale, l'intellect limité du Bigfoot ne fera sans doute pas grande différence

Options & Variantes

Le Sasquatch

En réalité, Bigfoot et Sasquatch ne sont pas deux synonymes. Dans le monde de TTB, le terme Sasquatch désigne tout particulièrement une sous-espèce de Bigfoot, surtout présente dans le Grand Nord (Alaska et certaines régions du Canada).

Doté d'une fourrure beaucoup plus claire et laineuse que le Bigfoot classique, le Sasquatch s'en distingue surtout par sa taille **Enorme** : haut de 2,70 à 3 mètres, ce monstre est aussi grand qu'un ours grizzli, ce qui le rend proprement **Terrifiant**.

Selon certaines rumeurs et légendes, le Sasquatch serait capable de provoquer à volonté de terribles **blizzards**. Le MJ pourra décider si ce pouvoir est un mythe ou une réalité et devra également déterminer si le Sasquatch possède, lui aussi, la faculté de *marauder* dans le No Man's Land ou s'il se contente simplement de vivre dans des régions inaccessibles à l'homme, dont il serait le gardien ancestral...

Bigfoot à Whitby ?

La région de Whitby n'est pas particulièrement montagneuse : techniquement, le sommet le plus élevé de l'Indiana, Hoosier Hill (383 m) n'est même pas catégorisé en tant que montagne, mais en tant que simple colline. Mais les Bigfeet (et tout particulièrement les maraudeurs) ne se rencontrent pas que dans les régions montagneuses : on peut aussi les trouver (en cherchant bien) dans des régions boisées très sauvages, comme il en existe (évidemment) dans les environs de Whitby... Et si vous êtes vraiment décidé à faire de Bigfoot LA créature-vedette de votre série de *Trucs Trop Bizarres*, rien ne vous empêche de transposer VOTRE Whitby dans les environs des Rocheuses ou d'autres montagnes américaines...

Bondisseur

Coriace, Féroce, Rusé, Super-Rapide, Terrifiant

Légende

Ces créatures malfaisantes sont à l'origine de légendes aussi diverses que celles du Jersey Devil (New Jersey), du Chupacabra (Amérique Latine) ou Spring-Heeled Jack (« Jack-talons-à-ressorts », Angleterre) – autant de créatures mythiques qui ne sont en réalité que des représentations fragmentaires et déformées de la même réalité.

Les légendes locales reflétant l'existence des Bondisseurs font le plus souvent état d'un être absolument effrayant, de taille humaine ou un peu plus petit, attaquant des victimes humaines (parfois au moyen de hurlements à glacer le sang, voire en crachant des flammes !!!) et capables d'effectuer des bonds prodigieux au moyen de jambes évoquant les pattes arrière des kangourous, de « talons à ressort », voire, dans certains cas, des ailes membraneuses évoquant celles des chauves-souris !

En milieu rural, la créature se rend responsable d'atroces mutilations de bétail (« Chupacabra » peut ainsi se traduire par « celui qui suce la vie des chèvres ») ; en milieu urbain, elle est davantage associée à l'architecture ambiante (rues sombres, toits, clochers et autres beffrois, etc.). Dans tous les cas, il s'agit d'une créature isolée, agissant seule.

Réalité

Physiquement, les Bondisseurs ressemblent à des espèces de gobelins musculeux, hauts d'environ 1,60 m (mais paraissant souvent plus petits à cause de leur posture voûtée) et d'une couleur oscillant entre un gris malsain et le verdâtre, voire le bleuâtre. Leur faciès est un masque effrayant, avec deux grands yeux brillants de malignité, une bouche emplie de crocs et un nez camus, voire quasi-inexistant. Leurs mains sont griffues et leurs jambes sont formées comme celles des kangourous.

Le Bondisseur n'est pas une créature ailée, contrairement à ce que pourrait laisser croire la description de certains de ses avatars (comme le Jersey Devil) : ces ailes imaginaires résultent probablement de récits confus de témoins ayant eu l'impression que la créature pouvait voler.



Ça pourrait ressembler à ça...

Prédateurs rusés, malfaisants et insaisissables, les Bondisseurs agissent de préférence la nuit ; ils peuvent voir parfaitement dans l'obscurité, comme tous les monstres nocturnes.

Le Bondisseur se nourrit de l'énergie vitale des mammifères. S'il lui arrive de s'en prendre à des humains, il préfère s'attaquer au bétail, sans doute parce que les vaches, moutons et autres chèvres sont des proies plus faciles, incapables (à la différence des humains) de s'organiser en groupes de défense ou de chasse au monstre. En milieu urbain, le Bondisseur peut aussi s'en prendre aux animaux familiers, notamment aux chiens (quelle horreur !), qu'il semble haïr tout particulièrement (sans doute parce que leur flair leur permet de détecter sa présence).

Lorsqu'il « vampirise » une proie, il aspire littéralement sa vie, liquéfiant ses os et ses organes vitaux, laissant derrière lui d'horribles carcasses qui semblent avoir été mutilées de façon aberrante. Inutile de dire qu'une telle vision, déjà atroce dans le cas d'animaux, serait susceptible, dans le cas de victimes humaines, de faire tourner de l'œil aux plus courageux.

Le Bondisseur est une créature profondément asociale, totalement dépourvue d'instinct grégaire et qui chasse toujours en solitaire ; heureusement pour tout le monde, il n'existe aucun cas de « meutes de bondisseurs ».



Ou peut-être à ça ...

De la même façon que les requins « sentent le sang », ces créatures issues du No Man's Land semblent être attirées par l'anxiété collective – anxiété à laquelle elles vont ensuite largement contribuer : de fait, il n'est pas impossible que l'angoisse massive que leur présence génère au sein d'une communauté les nourrisse autant, voire davantage, que l'énergie vitale volée aux victimes animales qu'elles tuent et mutilent.

Origine

Les Bondisseurs font partie des abominations nées du No Man's Land. Ils se sont cristallisés à partir de peurs humaines ancestrales – à commencer par celle du prédateur invisible et insaisissable ravageant les troupeaux et, plus tard, rôdant en quête de chair fraîche sur les toits de la ville... Le plus souvent, leur incursion dans la réalité est provoquée par un catalyseur psychique massif, comme l'angoisse d'une communauté rurale vivant en vase clos ou la psychose urbaine particulière s'emparant d'une petite ville suite à des agressions sauvages...

Signes

Rumeurs, angoisse généralisée, impressions d'être observé ou suivi par quelque chose d'invisible ou d'insaisissable, formes voûtées aperçues sur les toits ou aux alentours des fermes, cadavres d'animaux atrocement mutilés (voir ci-dessus)... les traces de passage d'un Bondisseur sont nombreuses et variées. Il les laisse d'ailleurs avec grand plaisir, car elles contribuent à ce climat de peur dont la créature semble tout particulièrement se délecter.

Pouvoirs

Bonds Prodigieux

La créature peut faire des sauts incroyables, ce qui, ajouté à son côté Super-Rapide, la rend pratiquement impossible à capturer ou à piéger. Le MJ pourra considérer qu'un Bondisseur peut sauter (sans avoir besoin de prendre le moindre élan) une douzaine de mètres en longueur comme en hauteur (soit environ quatre étages).

Points Faibles

La seule façon de vaincre un Bondisseur est de le priver de sa mobilité, au moyen d'un piège habile et soigneusement préparé (ce qui exige forcément une bonne idée de départ et un ou plusieurs tests en Système D, en fonction de la complexité de la chose)... mais le Bondisseur, fort rusé, ne se laissera sûrement pas abuser par le premier stratagème venu.

Le Bondisseur en Jeu

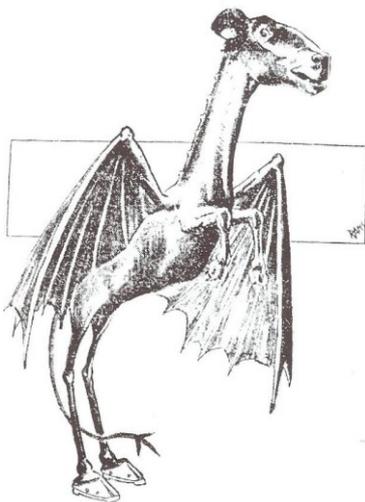
Coriace : Tous les dommages physiques reçus par un Bondisseur sont diminués d'un cran. S'il est tout de même mis hors-jeu par les dommages qu'il subit, le Bondisseur s'enfuit en sautant et restera hors d'atteinte pour le reste de la scène (*sérieux*), voire pour l'épisode entier (*graves*).

Féroce : Le Bondisseur inflige des dommages *sérieux* à ses adversaires. Etant aussi Super-Rapide, il peut attaquer jusqu'à trois persos par tour !

Rusé : Le Bondisseur est un prédateur très retors, difficile à piéger ou à leurrer.

Super-Rapide : Le Bondisseur est doté d'une rapidité surhumaine, qui lui donne toujours l'avantage en combat, fait de lui un poursuivant redoutable et lui permet de s'esquiver au premier signe de réel danger.

Terrifiant : Même s'il n'est pas un « gros monstre », le Bondisseur sait provoquer la Terreur lorsqu'il apparaît (dépense d'un point d'Aventure ou fuite à toutes jambes – lorsque cela est possible !). Lorsqu'il est en chasse, il préfère se faufiler derrière sa proie et lui bondir dessus par surprise afin de lui ôter toute possibilité de fuite.



Le Jersey Devil, d'après des témoignages (1909)

Options & Variantes

Les Ailes du Diable

Comme nous l'avons vu, les ailes que certaines descriptions prêtent à ces créatures n'existent que dans l'imagination de certains témoins... à moins que le MJ n'en décide autrement !

Dans ce cas, le Bondisseur pourrait être doté de petites ailes membraneuses se déployant entre ses bras et son tronc, similaires au patagium des écureuils volants. Sans lui permettre de véritablement voler, ces ailes pourraient servir au Bondisseur de planeur (doublant la distance de ses sauts en longueur vers le bas) et même de parachute (lui permettant de tomber « en douceur » de n'importe quelle hauteur).

Les Cornes du Démon

La plupart des descriptions du Jersey Devil mais aussi certaines versions de Spring-Heeled Jack attribuent à ces créatures une tête cornue, comme celle d'un bouc (ou, plus simplement, du Diable). Et si ces attributs n'étaient pas simplement dus à des récits exagérés et autres embellissements folkloriques ?

Dans ce cas, ils pourraient refléter une autre caractéristique tout à fait monstrueuse du Bondisseur : l'instabilité de sa forme physique, laquelle adopterait brièvement certains des attributs des proies dont il vient de se repaître...

Ceci pourrait également expliquer les disparités de descriptions entre les différents avatars légendaires de la créature (et augmenter son potentiel de terreur lorsque ce phénomène s'applique à des victimes *humaines*).

Le Souffle de l'Enfer

Selon certains témoins, Spring-Heeled Jack aurait eu le pouvoir de cracher d'effrayantes flammes bleutées... Ridicule ! Ridicule ?

Et si les Bondisseurs possédaient effectivement ce que les jeux de rôle *old school* appellent une *arme de souffle* ? Pas vraiment des *flammes*, bien sûr, mais il pourrait s'agir d'un liquide bleuté hautement corrosif, *brûlant comme le feu* (ou, tout simplement, comme de l'acide). Si, en tant que MJ, vous souhaitez ajouter ce petit tour au répertoire du Bondisseur, voici les règles optionnelles nécessaires.

Une fois par scène, un Bondisseur peut cracher un jet d'une substance bleutée semi-liquide, semi-gazeuse et hautement corrosive. La portée de cette attaque reste faible et ne suffit pas à en faire une véritable arme à distance : en termes de jeu, elle remplace tout simplement une des attaques ordinaires du Bondisseur – mais elle inflige des *dommages graves* (et non sérieux), c'est-à-dire capable de mettre un perso hors-jeu pour tout un scénario, à cause des curieuses brûlures occasionnées. Comme les autres attaques, ce Souffle de l'Enfer peut être évité grâce à un test de Rapidité (ou par la dépense d'un point d'Aventure en cas d'échec).

Notons que cette substance corrosive pourrait aussi permettre au Bondisseur de détruire certains objets (ou de les corroder suffisamment pour les rendre inopérants, ce qui revient au même), comme par exemple un cadenas, une arme à feu, un moteur de voiture, etc.



Spring-Heeled Jack (penny dreadful victorien)

Chien Noir

Immatériel, Super-Rapide, Terrifiant

Légende

Il existe une quantité de légendes sur les Chiens Noirs, Chiens d'Enfer, molosses-fantômes et autres Barghests aux yeux plus gros que des soucoupes à thé... L'avatar le plus connu de ces créatures est bien évidemment *Le Chien des Baskerville* de Conan Doyle, lié (comme beaucoup de ses congénères) à une malédiction familiale. Dans le folklore anglais, le plus célèbre chien surnaturel maléfique est le terrifiant Black Shuck, un chien-démon (et même, selon certains récits, un *chien-démo* cyclope !) capable de cracher des flammes.

Toutes ces légendes s'accordent en tous les cas sur une chose : croiser le chemin d'un Chien Noir *porte malheur* et constitue très souvent un présage de mort imminente. A ce corpus légendaire s'ajoutent les témoignages de diverses personnes ayant aperçu, une nuit, un immense Chien Noir aux yeux rougeoyants rôder dans la campagne... et aussi, bien sûr, les cadavres de promeneurs imprudents ou égarés, retrouvés au milieu de nulle part, le visage figé par une terreur mortelle.

Réalité

Les apparitions du Chien Noir sont, bien évidemment, dues à des contacts entre notre monde et le No Man's Land (voir *Origines*, ci-dessous, pour plus de détails sur les raisons de son existence et de son incursion dans notre réalité). Il s'agit d'une créature immatérielle – ou, si l'on considère les choses d'un autre point de vue – d'une sorte d'illusion vivante, animée par un esprit rudimentaire, féroce et implacable.

Le Chien Noir traque ses victimes sans relâche, jusqu'à ce qu'elles en meurent de terreur – mais il ne choisit jamais ses proies au hasard : l'irruption d'un Chien Noir dans notre réalité est *toujours* due à un **secret invouable** impliquant la victime désignée... mais aussi ses éventuels descendants (les secrets invouables finissant presque toujours par devenir des *secrets de famille*). Ce secret conditionne l'existence et l'activité du Chien Noir, mais porte aussi en lui la clé de sa destruction (voir *Points Faibles*, ci-dessous) : il constitue donc véritablement la *raison d'être* de l'implacable entité.



- Je ne te lâcherai jamais...

La charge psychique liée aux sentiments négatifs (angoisse, culpabilité, dépression, etc.) de son créateur va attirer le Chien Noir vers ce dernier : la créature va alors traquer sa victime désignée comme un limier traque son gibier. Et lorsque le Chien Noir fera passer sa proie de vie à trépas, l'entité se gorgera de cette charge psychique, encore augmentée par la terreur ressentie par la victime juste avant sa mort.

Origines

Comme beaucoup de créatures issues du No Man's Land, le Chien Noir est l'incarnation psycho-morphique d'émotions humaines aussi puissantes que négatives - mais alors que les Croque-Mitaines, par exemple, naissent des cauchemars et des peurs des plus jeunes, les Chiens Noirs tirent leur réalité de la dépression et du sentiment de culpabilité que peut faire naître un *secret invouable* chez certains individus. Encore faut-il que l'individu en question soit doté d'une sensibilité psychique suffisamment aiguë pour que ses tourments intérieurs « imprègnent » (notamment via ses cauchemars) l'étoffe du No Man's Land, donnant ainsi naissance au Chien Noir.

Secrets Inavouables

Qu'est-ce au juste qu'un *secret inavouable* ?

Pour qu'un tel secret puisse éventuellement susciter la manifestation d'un Chien Noir, il faut qu'il soit de nature à provoquer chez l'individu concerné un sentiment massif de culpabilité ou des épisodes de très profonde dépression – et a priori, seul un secret impliquant la mort atroce d'une ou plusieurs personnes peut provoquer une telle charge psychique.

D'une façon ou d'une autre, la victime désignée d'un Chien Noir n'a jamais la conscience tranquille et a *toujours quelque chose à se reprocher...* y compris, dans certains cas, de façon injustifiée ou erronée, ce qui ne change rien à la charge psychique générée par son sentiment de culpabilité – charge psychique qui finira inmanquablement par attirer le Chien Noir et à le mettre sur la piste de sa prochaine proie.

Le célèbre premier ministre britannique Winston Churchill appelait lui-même ses épisodes dépressifs *ses jours du Chien Noir (black dog days)* : était-ce là une simple métaphore ou la conscience du grand personnage était-elle hantée par quelque terrible secret de jeunesse, peut-être lié à la première partie coloniale de sa longue et glorieuse carrière ?

Une Affaire de Famille

La charge psychique qui génère le Chien Noir constitue pour son porteur un véritable fardeau – fardeau qui peut être transmis, totalement ou en partie, aux descendants de ce porteur.

Le secret inavouable devient alors un *secret de famille* et la charge psychique liée au Chien Noir prend des allures de malédiction familiale. Pour reprendre l'analogie de l'odeur et du flair, l'odeur du secret et des émotions négatives qu'il génère se trouve désormais sur les descendants du gibier d'origine.

Il n'est d'ailleurs nullement nécessaire que le descendant connaisse la nature exacte du secret : dans de telles situations, la charge psychique liée à la culpabilité ou à la dépression est en quelque sorte léguée aux enfants du sujet initial, à travers leur éducation, leurs relations avec leurs parents et leurs souvenirs d'enfance – une part de leur « héritage » dont ils ont toujours eu plus ou moins conscience, sans forcément être en possession de toutes les informations. Parfois, cet héritage sera présent chez un seul membre d'une fratrie ou restera en sommeil pendant plusieurs générations, avant de ressurgir sous la forme d'une anxiété diffuse et, bientôt, sous celle d'un terrifiant Chien Noir...

Signes

De manière générale, le Chien Noir apparaît principalement de nuit – avec une prédilection pour les nuits sans lune (les *nuits noires*, donc). Créature immatérielle, il ne laisse aucune trace de son passage et préfère se manifester lorsque sa victime désignée est seule – seule avec sa conscience, son angoisse et ses peurs. Le seul indice qu'il laisse derrière lui est l'expression de terreur figée sur le visage de ceux qu'il fait mourir de peur.

Pouvoirs

Traque Psychique

Il est impossible d'échapper au Chien Noir. Où que vous soyez, s'il est sur votre piste, il vous retrouvera et vous rattrapera. Tôt ou tard. Mais la période de traque, qui peut parfois s'étendre sur des années, voire sur toute une vie, ne fait qu'accroître la charge psychique de la victime, de plus en plus anxieuse, dépressive ou rongée par la culpabilité, offrant ainsi au Chien Noir un festin royal lorsque le moment de la curée sera venu. La victime succombe alors à une attaque cardiaque, causée par une véritable overdose de terreur (sauf si elle réussit un test de karma).

Invisibilité

Le plus souvent, le Chien Noir existe sous une forme invisible et indétectable – sauf pour des appareils capables de déceler les phénomènes parapsychiques. L'entité ne se manifeste sous sa forme de Chien Noir que lorsqu'elle le souhaite, afin de provoquer la Terreur chez ses victimes et éventuels adversaires – et, bien sûr, au moment de la curée (voir ci-dessus).

Points Faibles

Le Chien Noir n'existe que pour traquer et tuer les porteurs de la charge psychique qui constitue sa raison d'être.

S'il se montre en présence d'autres témoins, ceux-ci le verront bel et bien, mais il ne s'en prendra jamais à eux : seules ses victimes désignées l'intéressent.

En outre, les émotions négatives qui attirent le Chien Noir vers ses victimes désignées ne peuvent atteindre leur pleine maturation qu'à l'âge adulte, à mesure que le sujet s'enfonce dans la dépression, la culpabilité ou l'anxiété.

Les persos, comme tous les enfants et la grande majorité des adolescents, sont donc totalement immunisés aux attaques du Chien Noir, y compris lorsque leurs propres parents font partie des victimes désignées. Paradoxalement, nos jeunes héros sont donc bien mieux placés que les adultes de leur entourage pour affronter et éventuellement défaire une telle menace.

Si l'on n'est pas soi-même vulnérable à ses attaques, il est possible de faire fuir un Chien Noir, en le fixant droit dans les yeux, bien en face, sans ciller, pendant au moins une poignée de secondes – un acte qui demande un courage et un sang-froid extraordinaire, c'est-à-dire, en termes de jeu, la réussite d'un *test de karma* (avec la possibilité, en cas d'échec, de *ratrapper le coup* en dépensant 1 point d'Aventure). Le Chien Noir disparaît alors et ne reparaitra pas – au moins pour le restant de la scène en cours.

Briser la Malédiction

Il est a priori impossible de *détruire* un Chien Noir mais on peut en revanche essayer de délivrer une victime de son emprise, en la libérant de la charge psychique qui constitue la raison d'être de l'entité (auquel cas le Chien Noir cessera pour toujours de traquer cette victime).

Il n'existe pas de méthode toute faite ou de formule magique pour aboutir à ce résultat : la seule possibilité est de découvrir le fameux secret inavouable et de faire en sorte que la victime en soit psychologiquement délivrée, ce qui n'est pas toujours possible mais pourrait par exemple prendre la forme d'une réparation symbolique ou de la destruction d'un endroit intimement lié à la malédiction du Chien Noir...

Le MJ devra traiter ce type de situations au cas par cas, en fonction des thèmes, des objectifs et des éléments narratifs de son scénario.

Options & Variantes

Un Temps de Chien...

Bizarrement, certains récits associent la figure du Chien Noir aux orages magnétiques. A la discrétion du MJ, ce phénomène pourrait être un signe annonciateur de la venue d'un Chien Noir... ou, au contraire, une sorte de signature se produisant chaque fois qu'un Chien Noir a pris la vie d'une de ses victimes désignées...

Le Chien Noir en Jeu

Immatériel : Le Chien Noir est une créature spectrale, insensible à toutes formes de dommages physiques. Ses yeux rougeoyants, ses oreilles pointues et sa truffe de pisteur ne sont qu'apparences, l'entité étant guidée par un seul sens, un « flair psychique » infaillible.

Super-Rapide : Le Chien Noir est doté d'une rapidité prodigieuse, qui fait de lui un poursuivant quasi-impossible à semer (et un adversaire quasi-impossible à prendre de vitesse).

Terrifiant : L'apparition du Chien Noir provoque la Terreur de ceux qui le voient, qu'ils soient ou non sa victime désignée (dépense d'un point d'Aventure ou fuite à toutes jambes – lorsque cela est possible !).

Black Shuck & Co.

Rien n'empêche d'imaginer que certains Chiens Noirs, à force de dévorer l'essence vitale de leurs victimes, finissent par devenir des entités encore plus puissantes, avec une personnalité individuelle et même leur propre nom ! A priori, seul un Chien Noir ayant persécuté une même lignée depuis plusieurs siècles peut prétendre à un tel statut privilégié.

En termes de jeu, une telle créature pourrait posséder d'autres Pouvoirs, inspirés de ceux attribués aux Esprits Maléfiques (voir p 73), au Mothman (voir p 85), voire (pourquoi pas ?) au Croque-Mitaine (voir p 62) : dans ce dernier cas, les points de passage du Chien infernal pourraient tout à fait être les carrefours et autres croisées de chemin, conformément à certaines traditions du folklore anglais sur les Black Dogs.

Les Barghests

Si le Chien Noir classique est un *limier*, le Barghest est un *chien de garde*. Attaché à un lieu maudit (renfermant généralement un trésor ou un secret important), le Barghest possède les mêmes caractéristiques qu'un Chien Noir mais ne s'attaque qu'aux intrus ayant osé s'aventurer sur son territoire – qu'il pourra tout à fait quitter pour poursuivre d'éventuels voleurs du trésor ou du secret dont il avait la garde.

Croque-Mitaine

Féroce, Increvable, Terrifiant

Légende

Le Croque-Mitaine est l'incarnation des peurs et des cauchemars des jeunes humains. On le rencontre sous toutes sortes de formes et de noms, des contes du folklore d'autrefois aux légendes urbaines de notre temps.

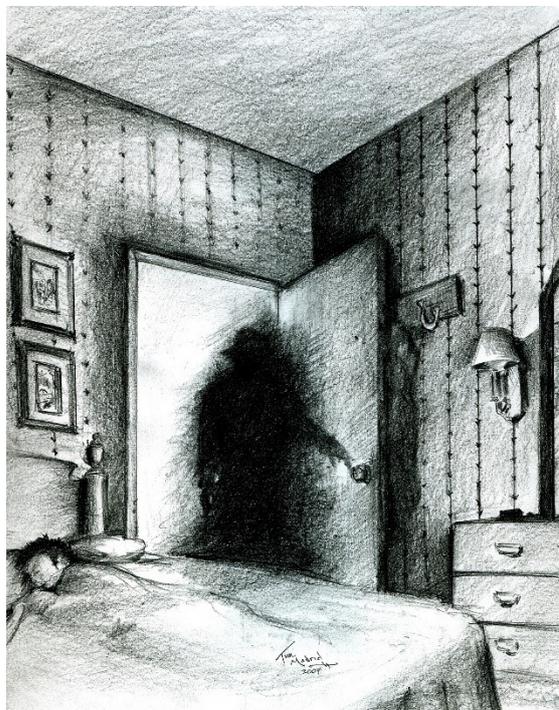
Pour les enfants, il est le monstre du placard ou l'ogre caché derrière la porte ; pour les ados, il prend la forme du tueur au crochet, d'un clown-tueur ou de Bloody Mary qui sort des miroirs lorsque l'on prononce son nom trois, cinq ou sept fois de suite pour venger la mort brutale et injuste qui fut la sienne - ou, tout simplement, pour assouvir sa soif de tuer et dévorer les âmes de ceux qu'il massacre ou emporte avec lui, dans sa caverne secrète au fond du placard ou de l'autre côté du miroir...

Selon certaines légendes, il existerait même des Croque-Mitaines capables de vous traquer et de vous tuer *dans vos rêves*...

Réalité

Les Croque-Mitaines n'ont pas tous la même apparence ni le même modus operandi : en fait, chacun d'entre eux est un être unique, mais tous partagent la même genèse (voir *Origine* ci-dessous) et la même capacité à apparaître et à disparaître « comme par magie », en passant par les miroirs, les placards ou les ombres...

Physiquement, un Croque-Mitaine adopte généralement une forme ressemblant à une caricature monstrueuse et sanglante de l'individu dont la tragique histoire a servi de catalyseur à leur naissance dans le No Man's Land. Ces cauchemars vivants ont donc forme humaine mais portent toujours sur eux des marques révélant leur nature monstrueuse ou directement liées à l'histoire qui les a fait naître : une main remplacée par un crochet de métal ou munie d'un gant garni de lames de rasoir, la tête tournée à un angle impossible, un perpétuel sourire dément entaillant leurs deux joues ou encore de petites bouches hérissées de crocs acérés à la place des yeux, etc.



- Bonne nuit, les petits...

La raison pour laquelle le Croque-Mitaine tue ses victimes après les avoir terrorisées est simple : le cauchemar vivant se nourrit de la peur qu'il suscite chez ses proies. Pour lui, ces meurtres constituent un véritable festin – mais la simple angoisse qu'il occasionne chez tous ceux qui rêvent de lui ou qui sont simplement mal à l'aise en entendant évoquer son nom ou sa légende contribue à nourrir son existence...

Origine

Les Croque-Mitaines sont des cauchemars vivants, au sens propre du terme. Ils sont également les reflets plus ou moins déformés de véritables tueurs ayant semé la terreur par le passé et devenus, avec le temps, des mythes urbains ou des légendes locales. Un Croque-Mitaine naît dans le No Man's Land, où il est en quelque sorte façonné par les peurs et les cauchemars des membres les plus jeunes (enfants, ados, etc.) d'une même communauté (village, ville, quartier, etc.), selon un processus qui suit toujours le même schéma.

La communauté en question commence par être le théâtre d'un événement particulièrement traumatique - le plus souvent un meurtre ou une série de meurtres perpétrés par un tueur psychopathe – un « monstre humain ». Ce tueur va ensuite être mis à mort (exécuté, lynché, etc.) par les membres de la communauté mais la menace qu'il représentait de son vivant va s'imprimer dans la psyché collective des plus jeunes membres de la communauté.

Ceux-ci vont se mettre à cauchemarder, à rêver du tueur, tout en échangeant à son sujet des histoires qui s'éloigneront peu à peu de la réalité pour prendre la forme de légendes urbaines. Pendant plusieurs années, ce flot de mauvais rêves et de récits à demi-fictifs va venir alimenter *quelque chose* dans le No Man's Land, le nourrissant, le façonnant... La chose en gestation va également s'imprégner des propres émotions de haine, de vengeance et de destruction éprouvées par le tueur lui-même au moment de sa mise à mort : tout cela se mélange et cristallise, jusqu'à ce que la créature, véritable avatar monstrueux du tueur, fasse irruption dans notre réalité.

Le Croque-Mitaine passe alors à l'action, en s'en prenant en priorité à ses membres les plus jeunes, selon un étrange cercle vicieux, caractéristique de la « logique » propre au No Man's Land. Le temps d'éclosion d'un Croque-Mitaine se chiffre toujours en années – et parfois même en décennies, voire en siècles ; très souvent, un Croque-Mitaine revient de façon récurrente, toutes les deux ou trois générations ; dans ce cas, les incarnations successives du monstre pourront varier dans leur apparence ou dans leurs pouvoirs, reflétant l'évolution de sa légende, au fil du temps...

Signes

Comme sa genèse, la piste laissée par un Croque-Mitaine suit toujours le même schéma : une série de meurtres sauvages ou de disparitions inexplicables, la résurgence de cauchemars liés au vieux secret de la communauté chez ses plus jeunes membres (y compris s'ils n'ont absolument aucune connaissance de l'événement fondateur ayant donné naissance au Croque-Mitaine), etc.

Un Croque-Mitaine est également toujours lié à une comptine enfantine (« *Un-deux, Freddy te coupe en deux...* ») ou à une formule rituelle destinée à être répétée dans certaines circonstances (« *Un Bloody Mary, deux Bloody Mary, trois Bloody Mary...* »).

What's in a Name ?

Freddy, Candyman, Bloody Mary, le Clown à la Hache, le Monstre du Placard... Chaque Croque-Mitaine possède son propre nom, qui fait partie intégrante de sa légende.

Et si l'appellation de *Croque-Mitaines* vous fait sourire, sachez qu'il n'a rien à voir avec une quelconque sorte de gants mais que *mitaines* est dans ce cas la déformation du mot allemand *mädchen* (jeune fille). Quant à son appellation américaine, le *Boogeyman*, elle provient du vieil anglais *bogge* qui, selon les contextes, peut désigner un gobelin, un épouvantail ou un démon mangeur d'enfants...

Ces sinistres ritournelles ne sont généralement connues qu'au sein de la communauté à laquelle le Croque-Mitaine est lié, même si, bien souvent, leur véritable signification a été totalement oubliée. Avec les légendes urbaines, les secrets de famille et les cauchemars récurrents, ces comptines contribuent en réalité à ancrer le Croque-Mitaine dans notre réalité, à faire en sorte que son nom ne soit jamais oublié et résonne pour longtemps dans les mauvais rêves des enfants...

Pouvoirs

Irruption

En dehors des diverses capacités que lui confèrent ses traits, le principal pouvoir du Croque-Mitaine est sa capacité à apparaître soudainement dans notre réalité via un *point de passage* spécifique. La nature de ce point de passage varie d'un Croque-Mitaine à l'autre, en fonction de sa légende : il peut s'agir de miroirs, de placards, de représentations visuelles du Croque-Mitaine, voire des *rêves* mêmes de ses victimes (voir p 65 pour plus de détails).

Très souvent, l'apparition du Croque-Mitaine par ce point de passage nécessite qu'une ou plusieurs conditions soit réunies, comme par exemple répéter un certain nombre de fois le nom du Croque-Mitaine en regardant dans un miroir, avoir vu une image le représentant, etc. Si le point de passage (placard, miroir, etc.) constitue **la porte** à travers laquelle le Croque-Mitaine fait irruption, cette condition constitue **la clé** qu'il utilise pour ouvrir la porte. A partir du moment où il a fait irruption, le Croque-Mitaine pourra toujours disparaître par le même point de passage avant la fin de la scène en cours.

Points Faibles

Chaque Croque-Mitaine possède un point faible spécifique, lié, là encore, à sa légende. Ce point faible prend la forme d'un objet matériel lié au meurtrier humain ayant donné naissance à la légende – un vestige de cette réalité que le No Man's Land a déformée et réécrite.

Cette **relique** est toujours un objet étroitement lié aux faits réels ayant donné naissance à la légende. L'existence de cette relique est connue du Croque-Mitaine, qui est capable de « sentir » où elle se trouve mais qui est, en revanche, absolument incapable de toucher cet objet ou même de s'en approcher : un perso qui tient ou transporte cette relique sur soi ne sera jamais attaqué par le Croque-Mitaine – mais cette protection ne peut hélas s'étendre à d'autres personnes.

Si le Croque-Mitaine est « tué » ET que sa relique est ensuite détruite, le monstre sera définitivement anéanti et ne reviendra jamais hanter notre monde. Si, en revanche, la relique est simplement détruite alors que le Croque-Mitaine est toujours en activité, le monstre ne sera PAS détruit du même coup – mais il perdra en revanche son immortalité et pourra donc être tué définitivement.

Le seul moyen de vaincre définitivement un Croque-Mitaine est donc de trouver sa relique et de la détruire, soit avant soit après avoir tué le Croque-Mitaine lui-même. Cette méthode pourra être découverte par les héros eux-mêmes ou pourra leur être suggérée par un allié ayant connaissance de ces choses ou une source d'informations en rapport avec la légende du Croque-Mitaine (vieux journaux intimes, manuscrits secrets, etc.). Plus la relique sera difficile à identifier et à trouver, plus la confrontation avec le Croque-Mitaine sera éprouvante et périlleuse : il va sans dire qu'il s'en prendra en priorité à ceux qui ont une petite chance de pouvoir le détruire définitivement !

Croque-Mitaines à l'Écran

LES GRIFFES DE LA NUIT - *l'original de Wes Craven (1984) et ses suites*

CANDYMAN (1992) et sa suite (1995)

MISTER BABADOOK (2014)

CA (film de 2017 et mini-série de 1990)

Le Croque-Mitaine en Jeu

Terrifiant : Face à une telle créature, les persos prendront instinctivement la fuite, sauf s'ils dépensent 1 point d'Aventure pour surmonter leur terreur.

Féroce : Un Croque-Mitaine peut attaquer deux adversaires lors du même tour et inflige des dommages *sérieux* ; ce Trait peut aussi représenter sa capacité à immobiliser ses victimes le temps d'une scène, afin de les emporter *de l'autre côté*, où il pourra les démembrer, les dévorer ou capturer leur âme en toute tranquillité. A la discrétion du MJ, certains Croque-Mitaines munis d'une arme blanche impressionnante et emblématique (hache, crochet, gant à lames de rasoir, etc.) pourront infliger des dommages directement *mortels* à leurs victimes, les tuant sur place au lieu de les emporter « de l'autre côté ».

Incrévable : Tous les dommages subis par un Croque-Mitaine sont diminués de deux crans : il faudra donc des dommages « graves » pour l'étourdir le temps d'un tour et « mortels » pour le mettre hors-jeu le temps d'une scène (avant son retour !).

A la discrétion du MJ, certains Croque-Mitaines pourraient aussi être Rusés ou Super-Rapides.

La Peur ne meurt jamais...

A cause de son côté Incrévable, les dommages physiques reçus par un Croque-Mitaine ne peuvent jamais être mortels, mais ils peuvent le mettre temporairement hors-jeu.

Quand un Croque-Mitaine est mis hors-jeu pour toute une scène (par des dommages qui auraient normalement dû le tuer), son corps semble se dissoudre... mais commence en fait déjà à se régénérer dans le No Man's Land, prêt à refaire irruption dans notre réalité au bout d'une ou plusieurs nuits. La durée exacte de cette période de régénération est laissée à l'appréciation du MJ mais est souvent liée à la légende du Croque-Mitaine – il peut s'agir, par exemple, du nombre de fois dont le nom du Croque-Mitaine est répété dans la comptine qui lui est liée ou du laps de temps séparant les meurtres du tueur originel.

La seule façon de « tuer » un Croque-Mitaine est de détruire sa relique (voir ci-contre).

Options & Variantes

Dans Tes Rêves...

Certains Croque-Mitaines ne font pas **Irruption** dans la réalité mais dans les rêves de leurs victimes désignées.

Leurs malheureuses proies sont alors à leur merci, prisonnières d'un cauchemar que le Croque-Mitaine semble entièrement contrôler, et peuvent être *tuées dans leur sommeil* (de façon aussi mystérieuse que spectaculaire) - à moins que le dormeur ne parvienne à se réveiller avant qu'il soit trop tard !

Si un tel Croque-Mitaine s'attaque à un perso dans ses rêves, la confrontation devra être résolue en aparté par le MJ.

A partir du moment où il réalise qu'il est en train de rêver, le perso pourra se réveiller en sursaut en dépensant 1 point d'Aventure – échappant *pour un temps* à la terrible menace... jusqu'à ce qu'il soit à court de points d'Aventure ou que ses compagnons et lui trouvent un moyen de vaincre le Croque-Mitaine de façon définitive.

Cette variante particulièrement terrifiante peut aussi donner lieu à toutes sortes de possibilités narratives, comme par exemple la recherche par les persos d'un moyen surnaturel (magique ? psychique ? imaginaire ?) de « rêver à plusieurs » afin de pouvoir affronter ensemble le monstre de leurs cauchemars...

Injustice & Vengeance

Dans certains cas, l'individu dont la mort aura servi de catalyseur à la naissance du Croque-Mitaine était en fait *innocent* des crimes pour lesquels il fut injustement lynché, envoyé à la chaise électrique ou exécuté de quelque autre façon... mais cette épouvantable erreur, loin de tuer la légende, ne fera que la renforcer et ne changera fondamentalement rien à la formation du cauchemar vivant dans le No Man's Land.

Dans de tels cas, ce n'est plus la folie meurtrière d'un véritable assassin qui va donner l'étincelle de vie au Croque-Mitaine, mais la rage, le désespoir et la soif de vengeance d'un individu injustement mis à mort par une communauté – celle-ci, croyant mettre fin à l'existence d'un monstre, ne fait alors que le créer, donnant ainsi corps à ses propres démons...

Découvrez page suivante la Légende du Décharné, un parfait exemple de Croque-Mitaine, lié à l'ancien orphelinat de Whitby... Toute ressemblance avec des légendes urbaines ou de tristes réalités existantes ou ayant existé serait, bien entendu, le fruit du hasard. Ou pas.

La Légende du Décharné

Les premiers récits concernant le Décharné ont commencé à circuler dans les années 1890 parmi un groupe d'enfants de Whitby, pensionnaires de l'orphelinat local, qui a fermé ses portes dans les années 1960. D'abord confinées aux seuls murs de cet établissement, ces rumeurs ont finalement donné naissance à une singulière légende locale : une *légende secrète*, qui reste totalement ignorée de la plupart des adultes – sauf ceux qui, enfants, ont eu connaissance de la Légende du Décharné.

Le Décharné ne hante ni les miroirs ni le monde des rêves, mais les **photographies** en noir et blanc (y compris n'importe quelle photo parue dans le journal !).

Lorsqu'il est prêt à se manifester, le Décharné apparaît d'abord dans une photo puis *en sort en se déployant* avant d'emporter ses victimes dans son monde secret, appelé la « Chambre Noire », où il les dévore après avoir capturé leur âme en prenant leur photo ; on dit que la « galerie de portraits » du Décharné compte un cliché pour chacune de ses victimes...

Comme son nom l'indique, le Décharné a l'apparence d'un homme anormalement grand et maigre, comme si son corps avait été démesurément étiré. Ses bras d'une longueur aberrante se terminent par de longues mains griffues et une bouche hérissée de dents apparaît parfois au milieu du vide blanchâtre qui lui tient lieu de visage ; ses yeux, petits et noirs, sont totalement inexpressifs, un peu comme ceux d'un épouvantail. Quant à ses vêtements, ils rappellent ceux d'un croque-mort victorien.

Pour une fois, il n'y a pas beaucoup de différence entre la Légende et la Réalité. De 1885 jusqu'au début des années 1960, le Décharné fit disparaître (à peu près à date fixe, en Octobre) un pensionnaire de l'orphelinat par an – des disparitions qui n'inquiétèrent pas grand monde et qui furent couvertes par la direction de l'orphelinat, qui estimait avoir déjà « assez à faire » avec ces gosses dont personne ne voulait. Officiellement, les disparus avaient donc « fait une fugue » ou « trouvé une famille » ; bien sûr, certains de leurs camarades posèrent quelques questions... et apprirent bien vite à ne plus le faire. Ils gardèrent ainsi pour eux le Secret du Décharné.

Après la fermeture de l'orphelinat, au début des années 1960, les disparitions cessèrent... jusqu'à aujourd'hui. Pour une mystérieuse raison que nos héros devront découvrir, le Décharné a recommencé à semer la terreur – mais cette fois-ci, il ne semble plus vouloir se « contenter » d'une seule victime par an !

Comme tout Croque-Mitaine, le Décharné est né de la cristallisation d'événements bien réels et des cauchemars que ces événements ont engendré chez les enfants qui y furent mêlés... mais dans ce cas précis, l'histoire exacte a été oubliée. Pour la retrouver, il faudra reconstituer les pièces du puzzle : vieilles lettres et journaux intimes liés à l'orphelinat, témoignages d'anciens pensionnaires de l'orphelinat (aujourd'hui adultes, voire très âgés), etc. En voici les grandes lignes :

L'homme qui a donné naissance au Décharné vivait à Whitby à la fin du 19^{ème} siècle : il s'appelait Wilbur Pendleton et était un des administrateurs de l'orphelinat. C'était aussi un passionné de photographie, qui réalisait notamment de nombreux portraits des enfants de son établissement... une activité qui lui servait en fait de couverture pour faire subir aux malheureux orphelins des sévices inavouables. Ceux qui tentèrent de parler furent fermement « remis à leur place » par la direction de l'établissement. Personne ne voulait entendre, personne ne voulait savoir.

Alors, par une nuit d'Octobre 1884, un trio d'orphelins décida qu'il était temps *d'en finir avec le monstre*, pour se protéger et pour protéger ceux qui viendraient après eux. Alors qu'il était occupé à développer ses derniers clichés dans sa chambre noire, les enfants le piégèrent à l'intérieur, après avoir mis le feu aux produits chimiques qui s'y trouvaient.

L'incendie fut vite circonscrit et ne fit officiellement aucune victime : quand les pompiers pénétrèrent dans ce qui restait de la chambre noire, ils ne trouvèrent aucune trace du corps de Mr. Pendleton... juste quelques photographies que le feu avait épargnées et dont les images semblaient s'être démesurément étirées. Les orphelins impliqués comprirent alors qu'il n'y avait qu'une seule explication possible : Pendleton s'était enfui *à travers ses photographies*... et pour cela, il avait dû *s'étirer comme elles*. La légende du Décharné était née – et avec elle, un nouveau cauchemar.

La relique qui pourrait permettre de détruire à jamais le Décharné est évidemment le vieil appareil photo de Mr. Pendleton, un objet qui a échappé à l'incendie et dont personne ne semble savoir ce qu'il est devenu. Rangé dans une vieille malle moisie, quelque part dans les réserves du musée local ? Bien mis en valeur, dans une vitrine, chez un collectionneur de vieux appareils photos ? Enterré quelque part dans les ruines de l'ancien orphelinat ? A vous, MJ de TTB, d'imaginer la solution de l'énigme, lorsque vous confronterez vos persos au Décharné !

Enfant Alpha



Le calme avant la tempête...

Légende

Les amateurs de théories du complot vous le diront : entre les expériences secrètes de l'Armée américaine, celles de la CIA et celles d'autres organisations de l'ombre (dont l'existence ne peut *évidemment* pas être prouvée – ce qui montre bien *qu'il y a un complot !*), les tentatives de développer ou de manipuler les capacités psychiques de l'être humain ont fait l'objet de nombreuses études et expériences, parmi lesquelles le fameux projet MK-Ultra (censé permettre une forme de contrôle mental à distance) ou plusieurs programmes si confidentiels que même le Président des USA n'en a pas connaissance, sans parler des propres recherches des Soviétiques sur les pouvoirs de l'esprit ou la possibilité de créer des soldats surhumains – des recherches qui, dans le contexte de la Guerre Froide (c'est-à-dire à l'époque de référence de TTB !) prennent évidemment une dimension encore plus inquiétante...

Réalité

Pour une fois, la Réalité n'est pas très éloignée de la Légende. Les Enfants Alpha sont les produits d'un programme de recherche ultrasecret, le **Projet Alpha**, mené sous l'égide conjointe de l'Armée américaine, de la CIA et d'une troisième organisation – **PsyTech** (prononcer « saïtek »), une entreprise privée inconnue du grand public mais possédant une influence considérable dans les milieux gouvernementaux. C'est grâce aux ressources de PsyTech que le Dr **Wallenquist**, le père du Projet Alpha, put mener à bien ses expériences destinées à créer rien moins qu'une nouvelle race de surhommes – en l'occurrence de jeunes enfants sélectionnés génétiquement et conditionnés dès leur plus jeune âge à développer d'impressionnants pouvoirs psi, comme la télépathie (transmission de pensée), la télékinésie (déplacement d'objets par la volonté) et même la pyrokinésie (oui, c'est de la même famille que *pyromane*).

A terme, les Enfants Alpha sont destinés à être utilisés pour des missions de renseignements et d'opérations militaires – mais pour l'instant, le Projet n'en est encore qu'à ce que Wallenquist et ses amis de PsyTech nomment *la Phase 3*, celle de l'entraînement et du développement soigneusement contrôlé des facultés psi des sujets au sein d'un Gestalt (voir ci-dessous).

L'Enfant Alpha type est donc âgé de 7 à 11 ans (plutôt l'âge d'un petit frère ou d'une petite sœur, donc, par rapport à la plupart des persos de TTB), doté de pouvoirs psi phénoménaux et intégré, avec d'autres Enfants, à un Gestalt regroupant de deux à quatre individus.

Aux yeux de Wallenquist, le développement de ce fameux Gestalt constitue « la clé de la réussite » du Projet Alpha – et il semble bien que les résultats lui donnent raison.

Mais il y a un dernier secret concernant le Projet Alpha – un secret que seuls Wallenquist, ses plus proches collaborateurs et les Enfants connaissent : durant la Phase 2 (celle du conditionnement), les cerveaux des cobayes sont, par le biais de drogues expérimentales, mis en contact avec le No Man's Land (auquel le docteur ne comprend pas grand-chose et qu'il s'obstine à baptiser « dimension Alpha », sans doute pour la rendre moins inquiétante).

Les pouvoirs des Enfants – et plus encore le développement des fameux Gestalts – portent donc l’empreinte de la dimension noire...

Ce que Wallenquist ignore (ou s’acharne à ignorer), c’est que ces soi-disant « Gestalts » sont en réalité les germes d’entités psychiques *en incubation*, se nourrissant de l’énergie psychique des Enfants qui les constituent en attendant de pouvoir *pleinement éclore* dans notre réalité - un événement potentiellement apocalyptique et un « réveil des dieux » bien différent de celui fantasmé par le bon docteur...

Origines

Le Projet Alpha fut lancé une première fois dans les années 1950 – soit une trentaine d’années avant l’époque de référence de TTB, avant d’être enterré faute de résultats (ou plus exactement faute de résultats *satisfaisants*, car il y eut bel et bien une première génération d’Enfants Alpha, que leurs facultés psi avaient rendu fous et incontrôlables et qui furent donc discrètement éliminés (voir l’encadré *Alpha Prime* ci-dessous). Après une traversée du désert s’étendant approximativement de l’administration Kennedy à l’administration Carter, Wallenquist put, voici quelques années, relancer son programme, l’œuvre de sa vie, son *opus magnum* – avec des résultats aussi spectaculaires que terrifiants.

Concrètement, les jeunes cobayes (âgés de 5 à 8 ans) sont tout d’abord sélectionnés en secret parmi les pensionnaires des différents orphelinats américains, sous couvert d’un programme médical permettant en fait de dépister les très rares candidats présentant ce que Wallenquist appelle « le profil Alpha », une combinaison de traits génétiques, mentaux et psychologiques faisant de ces enfants la parfaite « matière première » (pour reprendre une autre expression favorite du bon docteur). Ces cobayes sont ensuite « relocalisés » (en toute discrétion) au sein de la Clinique Wallenquist, un complexe médical ultra-moderne à la sécurité quasi-militaire, ayant pour seule vocation la mise en place du Projet Alpha (et qui se trouve évidemment dans les environs de Whitby – voir l’encadré ci-dessous pour plus de détails à ce sujet).

Le programme de conditionnement censé permettre aux cobayes de développer leurs facultés psi fait appel à toutes sortes de tests psychiques, psychologiques, psychotechniques et *tutti quanti* mais repose surtout sur un régime strictement contrôlé de substances chimiques

diverses, mises au point par Wallenquist et censées favoriser « l’éveil des jeunes dieux » (une autre formule estampillée Wallenquist). Ce programme s’étend sur une durée de 2 à 3 ans, selon les sujets, et a un taux « inespéré » de réussite avoisinant les 50% ; les sujets chez lesquels les facultés psi n’apparaissent pas développent en revanche diverses formes de troubles psychotiques ou schizophréniques, qui entraîne le plus souvent leur internement à vie (troubles que n’arrange évidemment pas le lavage de cerveau subi par les malheureux « rebuts » (dixit Wallenquist) pour effacer de leur mémoire leurs souvenirs du Projet Alpha.

Signes

Le Projet Alpha surveillant et protégeant étroitement les activités des Enfants, ceux-ci ne laissent normalement derrière eux aucune trace qui pourrait permettre de remonter jusqu’à eux... mais des incidents imprévus sont toujours possibles. Dans ce cas, le pouvoir le plus susceptible de laisser des signes repérables est la pyrokinésie – mais QUI irait attribuer un incendie à un groupe d’enfants dotés de pouvoirs psychiques ?

La Clinique et le Bon Docteur

La Clinique du Projet Alpha tient plus de la base militaire secrète que de l’établissement médical. Elle est située dans les environs de Whitby et n’est évidemment mentionnée sur aucune carte. Sa localisation ne doit rien au hasard, les diverses expérimentations menées par le Dr Wallenquist au fil des années lui ayant permis de choisir un emplacement optimal, idéalement perméable à la « Dimension Alpha » - le nom que, dans son aveuglement d’apprenti-sorcier, Wallenquist donne au No Man’s Land.

Le Dr Wallenquist lui-même se présente sous les traits d’un vieux monsieur distingué, légèrement dégarni, aux lunettes cerclées d’or et à la voix particulièrement charismatique – une voix de professeur, d’orateur ou de Père (comme il aime se faire appeler par ses Enfants), où l’on décèle à peine une pointe d’accent germanique. Lorsqu’on le questionne à ce sujet, il s’attribue une origine norvégienne totalement fictive – aussi fictive que son nom. L’homme qui se fait appeler Hugo Wallenquist est en réalité un ancien criminel de guerre et scientifique nazi nommé Heinrich Wolfram, qui participa dans sa jeunesse à divers programmes de recherches secrets menés par le Troisième Reich. Récupéré par les USA après la guerre lors de la fameuse Opération Paperclip, il n’a jamais eu à regretter son changement d’identité et a (pour sa part) depuis longtemps « *tourné la page sur tout ça* ».

Le Look de Midwich

Les Enfants Alpha ressemblent à des enfants normaux – et même un peu TROP normaux, surtout aux yeux de gamins comme les persos de TTB. Les Enfants Alpha sont hyper-calmes, ne sourient presque jamais, ont tendance à bouger de façon synchrone lorsqu'ils se déplacent en Gestalt - bref, *ils ne se comportent pas du tout comme des enfants*.

Un test réussi en Observation pourra confirmer cette anomalie... et un test de Sixième Sens permettra de déceler qu'on a affaire à des êtres dotés d'un potentiel psychique anormal.

Cerise sur le gâteau du look de Midwich : beaucoup d'Enfants Alpha sont blonds aux yeux bleus, à cause des vieilles obsessions génétiques du Dr Wallenquist...

L'expression *look de Midwich* est évidemment une référence au film *Le Village des Damnés* (1960), qui a pour cadre un village anglais de ce nom. Un grand classique – le remake de John Carpenter (1995) est aussi très honnête (avec Luke Skywalker – pardon Mark Hamill).

Pouvoirs

Chaque Enfant Alpha possède UN des Pouvoirs psychiques décrits ci-dessous mais leur fonctionnement en Gestalt permet au groupe d'utiliser collectivement les Pouvoirs de chacun de ses membres, avec une puissance largement amplifiée : pour plus de détails à ce sujet, voir l'encadré *Les Enfants Alpha en Jeu*.

Les **Gestalts** ne sont pas des structures fixes et peuvent se modifier en fonction des circonstances et des besoins : un trio d'Enfants Alpha habitués à former un Gestalt ensemble peut tout à fait être rejoint par un Enfant Alpha isolé pour former un nouveau Gestalt à quatre si cela s'avère nécessaire.

De manière générale, un Gestalt regroupe généralement des Enfants Alpha dotés de Pouvoirs différents, ce qui le rend particulièrement adaptable, mais cela n'a rien d'obligatoire : quel que soit le Pouvoir considéré, la formation en Gestalt constitue toujours un avantage considérable. Pour opérer un Gestalt, les Enfants Alpha doivent impérativement se tenir par la main, créant ainsi entre eux une chaîne à la fois physique et psychique. Le nombre d'Enfants Alpha pouvant opérer au sein du même Gestalt est toutefois limité à quatre – un chiffre qui a inspiré au Dr Wallenquist l'image du « *jeu à quatre* », connue de tous les Enfants de la Clinique.

Les Enfants Alpha en Jeu

A la base, les Enfants Alpha ne sont pas des monstres – juste des enfants. Ils ne possèdent donc pas le moindre Trait spécial et constituent même une exception à la règle régissant habituellement la mise hors-jeu des monstres (voir p 67) : lorsqu'un Enfant Alpha est mis hors-jeu, il se retrouve effectivement hors de combat, exactement comme un perso... mais il va sans dire qu'aucun Gestalt ne laissera un de ses membres à la merci de l'ennemi (tout le monde sauf les autres Enfants Alpha et, bien sûr, le Père – alias le Dr Wallenquist).

Ce sont bien évidemment leurs Pouvoirs qui font des Enfants Alpha des adversaires particulièrement redoutables. Ces Pouvoirs font tous appel à un **Facteur Psi**, qui est tout simplement égal au nombre d'Enfants Alpha réunis dans un même Gestalt (1 pour un Enfant Alpha isolé, 2 pour un duo opérant en Gestalt, 3 pour un trio et 4 pour un quatuor). Plus ce Facteur Psi sera élevé, plus les effets du Pouvoir utilisés seront spectaculaires (voir description ci-après).

Tous ces Pouvoirs exigent une intense concentration : dans le feu de l'action, les Enfants Alpha agiront toujours en dernier, donnant ainsi forcément l'avantage aux persos (voir p 24) ; s'ils parviennent à briser la concentration d'un Enfant Alpha isolé (par exemple en lui infligeant des dommages légers), il ne pourra pas utiliser son Pouvoir lors de ce tour. Dans le cas d'un Gestalt, la mise hors-jeu d'un ou plusieurs membres n'empêchera pas le Pouvoir d'opérer mais réduira simplement le Facteur Psi (toujours égal au nombre d'Enfants Alpha actifs au sein du Gestalt psychique).

Le Projet Alpha et l'Agence

Aussi étrange que cela puisse paraître, l'Agence n'a absolument rien à voir avec le Projet Alpha... Mais elle est au courant de son existence et souhaiterait plus que tout le faire définitivement enterrer, les instances dirigeantes de l'Agence estimant (à juste titre) qu'il est beaucoup trop dangereux. Le problème, c'est que d'autres instances dirigeantes (liées, par exemple, à la CIA ou au Pentagone) ne l'entendent pas du tout de cette oreille. La guerre entre l'Agence et le Projet Alpha a donc souvent comme champ de bataille les corridors du pouvoir et les bureaux feutrés des administrations américaines...

Blast

Ce Pouvoir permet à l'Enfant Alpha de lancer une terrible attaque psychique contre n'importe quel être humain de son choix, à partir du moment où la cible est dans son champ de vision. La gravité des dommages infligés dépend directement du Facteur Psi :

- 1 = dommages légers (hors-jeu pour un tour)
- 2 = dommages sérieux (hors-jeu pour la scène)
- 3 = dommages graves (hors-jeu pour le scénar)
- 4 = dommages mortels (hors-jeu pour toujours)

Au-delà du choc mental, un blast infligeant des dommages sérieux ou pires s'accompagne toujours d'effets physiques : saignement de nez pour un blast sérieux, symptômes épileptiques pour un blast grave, hémorragie massive et même explosion cérébrale pour un blast mortel.

Un perso pourra toujours éviter ces dommages en dépensant 1 point d'Aventure : dans ce cas, cette dépense représente un effort de volonté titanesque ou un sursaut d'énergie du désespoir permettant au perso de repousser l'assaut psychique. Les membres d'un Gestalt ayant été repoussés de cette façon ne pourront plus réutiliser leur pouvoir de Blast contre ce même perso pour le reste de la scène en cours (mais peuvent, en revanche, utiliser un autre des Pouvoirs à leur disposition).

Contrôle

Ce Pouvoir donne à l'Enfant Alpha la possibilité de prendre le contrôle des actions d'une victime humaine de son choix, contre son gré et à son corps défendant – à partir du moment où la cible est dans son champ de vision (que cette cible soit ou non consciente de la présence de l'Enfant ou du Gestalt).

Pour un perso, la seule façon de résister à cette emprise psychique est de dépenser 1 point d'Aventure, ce qui empêchera du même coup l'Enfant ou le Gestalt de réutiliser son pouvoir de Contrôle contre ce même perso pour le reste de la scène en cours. Dans le cas d'une victime PNJ, la domination est automatique – sauf si un perso se trouve aux côtés de la victime et dépense un de ses points d'Aventure pour aider le PNJ à résister de toutes ses forces au contrôle mental.

Une fois le Contrôle établi sur sa victime, l'Enfant peut la diriger à la manière d'un marionnettiste pour le reste de la scène en

cours, jusqu'à ce que son Contrôle ait mis la malheureuse victime hors-jeu (ce qui peut aller jusqu'à la mort) ou lui ait fait accomplir les actions désirées.

Lorsque plusieurs Enfants utilisent ce pouvoir en Gestalt, ils peuvent Contrôler en même temps (et de façon synchronisée) un nombre de sujets égal au Facteur Psi (c'est-à-dire au nombre d'Enfants dans le Gestalt).

Pyrokinésie

Ce Pouvoir permet à un Enfant Alpha d'enflammer presque instantanément n'importe quel objet inflammable situé dans son champ de vision (y compris un être vivant), par le seul pouvoir de sa pensée. Dans les cas les plus spectaculaires, la Pyrokinésie est à l'origine des phénomènes dits de « combustion spontanée » bien connus des amateurs de science parallèle et de théories bizarres.

En pratique, le Facteur Psi détermine la taille et la violence du feu ainsi créé :

- 1 = flamme de bougie
- 2 = feu de cheminée
- 3 = début d'incendie
- 4 = brasier infernal

Une fois allumé, un feu pyrokinétique peut bien évidemment se propager et devenir de plus en plus violent, comme n'importe quel autre feu : l'équivalent d'un feu de cheminée peut ainsi se transformer en début d'incendie... ou pire ! Le rythme de propagation d'un feu est très variable et devra être traité au cas par cas par le MJ.

Des persos pris dans un incendie (Facteur Psi 3) devront tester leur Rapidité pour échapper au pire (sauf, bien entendu, s'ils ne sont pas libres de leurs mouvements), avec la possibilité de *rattraper le coup* grâce à un point d'Aventure. Dans le cas d'un brasier infernal (Facteur Psi 4), il faudra réussir DEUX tests de Rapidité (ou dépenser 2 points d'Aventure) pour en réchapper. Mais gare à ceux qui sont piégés par les flammes et les fumées toxiques : les dommages seront sérieux (incendie, Facteur Psi 3) ou graves (brasier infernal, Facteur Psi 4), sachant qu'un perso ou un PNJ mis hors-jeu dans une telle situation a de fortes chances de mourir brûlé ou asphyxié s'il n'est pas secouru en urgence ! Dans certains cas (pas de sortie de secours évidente, etc.), le MJ pourra décider d'ajouter un test d'Acrobatie au(x) test(s) de Rapidité nécessaire(s) pour se tirer d'affaire.

La Pyrokinésie peut aussi être utilisée pour provoquer la combustion spontanée d'une victime (dommages mortels) : en pratique, ceci n'est possible qu'avec un Facteur Psi de 4. Si un perso est victime d'une telle attaque, il pourra l'éviter en dépensant 1 point d'Aventure, ce qui empêchera du même coup le Gestalt de tenter une nouvelle combustion contre ce même perso pour le reste de la scène en cours.

Télékinésie

La télékinésie est le pouvoir de soulever, déplacer et même projeter des objets par le seul pouvoir de la pensée, à partir du moment où l'objet visé se trouve dans le champ vision de l'Enfant Alpha. Le terme « objets » peut ici recouvrir des êtres vivants (persos, PNJ, etc.) qui peuvent donc se retrouver repoussés, voire soulevés de terre ou encore projetés contre un mur, à partir du moment où le Facteur Psi est suffisamment élevé.

Ce pouvoir peut être utilisé pour toutes sortes d'actions, comme claquer une porte, déplacer un meuble, faire tomber un objet...ainsi que pour des formes de manipulation plus délicates, comme allumer ou éteindre une télé, tourner une clé dans une serrure, etc.

Lorsque ce pouvoir est utilisé pour déplacer des objets inanimés, le Facteur Psi détermine la limite maximale de poids déplaçable – limite forcément approximative car le MJ ne va pas s'embêter avec des kilos ou des mètres cubes.

- 1 = objet assez léger (ex : livre)
- 2 = objet assez lourd (ex : dictionnaire)
- 3 = objet lourd (ex : être humain, meuble)
- 4 = objet très lourd (ex : voiture)

Lorsque ce pouvoir est utilisé pour lancer des objets sur une ou plusieurs victimes, il leur inflige des dommages qui dépendent du Facteur Psi, mais de tels projectiles peuvent être évités grâce à un test de Rapidité. Le nombre de victimes pouvant être affectés dépend essentiellement du volume de l'objet et de la proximité des personnes visées les unes par rapport aux autres.

- 1 = dommages légers (hors-jeu pour un tour)
- 2 = dommages sérieux (hors-jeu pour la scène)
- 3 = dommages graves (hors-jeu pour le scénar)
- 4 = dommages mortels (hors-jeu pour toujours)



Parfois, mieux vaut éviter le sujet...

Lorsque ce pouvoir est directement utilisé pour soulever et projeter une victime (une seule à la fois, à partir d'un Facteur Psi de 3), les dommages infligés deviennent *graves* voire *mortels* (si le Psi peut précipiter la victime du haut de plusieurs étages, la projeter sur une grille en fer forgé, etc.) ; seul un test d'Acrobatie (pour se raccrocher à quelque chose, etc.) permettra d'éviter ces dommages. Cet usage très violent de la télékinésie demande une immense dépense d'énergie psychique et ne pourra être utilisé, au cours de la même scène, qu'un nombre de fois égal au Facteur Psi.

Enfin, ce pouvoir peut être utilisé par l'Enfant Alpha pour léviter et se déplacer en planant au-dessus du sol (mais en restant toujours dans une position debout, comme sur l'illustration p 67 ou ci-dessus) – ce qui est évidemment toujours très impressionnant. En termes de jeu, cela lui permet surtout d'éviter d'éventuels obstacles sur le sol mais aussi de le placer totalement hors de portée des attaques de Bagarre. Cette utilisation de la télékinésie peut être employée à volonté par l'Enfant Alpha et peut lui permettre d'atteindre une hauteur au-dessus du sol égale, en étages, au Facteur Psi.

Télépathie

Ce pouvoir permet surtout de *lire dans les pensées* de n'importe quel sujet humain se trouvant dans le champ de vision de l'Enfant Alpha – mais peut aussi être utilisé pour *envoyer* un message télépathique à longue distance. Selon la situation, un télépathe pourra donc être *récepteur* ou *émetteur*.

Lorsque le télépathe est *récepteur*, il peut (en se concentrant) lire les pensées d'un nombre de cibles égal au Facteur Psi. Dans le feu de l'action, ce pouvoir permet surtout aux Enfants Alpha de détecter les intentions immédiates d'un perso. Dans des conditions plus calmes, si le télépathe maintient sa concentration pendant plusieurs minutes, il pourra donc explorer en profondeur les pensées, voire les souvenirs de sa cible. Pour un perso, la seule façon de résister (en masquant ses pensées, en pensant exprès à un truc débile, etc.) est de dépenser 1 point d'Aventure, ce qui empêchera du même coup l'Enfant ou le Gestalt de réutiliser son pouvoir de Télépathie sur ce même perso pour le reste de la scène en cours.

Lorsque le télépathe est *émetteur*, il peut établir un contact télépathique d'un nombre de minutes égal au Facteur Psi avec n'importe quelle personne située dans son champ de vision – et même hors de ce champ de vision s'il connaît bien le destinataire et peut se le représenter mentalement. Dans ce cas, le Facteur Psi permettra de déterminer également la portée approximative de ce message :

- 1 = pas loin (ex : dans une autre pièce)
- 2 = dans les parages (ex : ailleurs dans la ville)
- 3 = vraiment loin (ex : à l'autre bout du pays)
- 4 = hyper-loin (n'importe où dans le monde)

Le MJ reste évidemment seul juge des applications et des limites d'une telle faculté.

Points Faibles

Aussi puissants, inquiétants et déshumanisés soient-ils, les Enfants Alpha restent néanmoins des enfants, qui gardent en eux une (petite) part d'innocence et de fragilité, mais aussi une certaine immaturité émotionnelle, autant d'éléments qui peuvent les rendre plus faciles à manipuler que les adultes... à partir du moment où ils n'utilisent pas leurs pouvoirs pour sonder vos pensées !

Les Enfants Alpha ont en outre été conditionnés pour être totalement soumis à l'influence du Dr Wallenquist, qu'ils voient comme leur Créateur et appellent même *Père* lorsqu'ils s'adressent à lui. Wallenquist ayant fait en sorte d'être la seule figure d'autorité reconnue par ces chers prodiges, ils le considèrent comme le décideur suprême, se référant constamment à « *ce qu'a dit Père* » ou à « *ce qu'a expliqué le Docteur* », et sont par là-même pratiquement incapables de prendre des initiatives personnelles, une faille qui peut les rendre beaucoup plus prévisibles que d'autres adversaires.

Alpha Prime & Autres Psi

Le terme *Alpha Prime* désigne la première génération d'Enfants Alpha conditionnés dans les années 50 (voir ci-dessus). A priori, tous ont été dûment liquidés et effacés des archives... sauf que certains d'entre eux ont réussi à passer entre les mailles du filet. Aujourd'hui âgés d'une quarantaine d'années, ces survivants (dotés des mêmes pouvoirs que leurs successeurs) auraient tout à fait pu décider de venir s'installer à Whitby, pour observer de plus près les agissements de Wallenquist, afin de lui demander des comptes, de se venger de lui et de ses complices de PsyTech ou, pourquoi pas, de libérer l'actuelle génération d'Enfants Alpha de l'emprise du bon docteur...

Aux yeux du Dr Wallenquist, le Facteur Psi représente avant tout une façon de « cadrer » les Enfants, de configurer leur potentiel psychique dans des limites acceptables – c'est-à-dire *contrôlables*. Le docteur a évidemment procédé à des expériences visant à donner à un seul individu un Facteur Psi plus élevé, mais ces expériences se sont toujours terminées de façon tragique (mort cérébrale, dégâts neurologiques irréversibles, coma, etc.).

Rien n'interdit toutefois de supposer qu'il puisse exister d'autres humains doués de pouvoirs similaires et possédant un Facteur Psi de 2, 3 ou 4... sans toutefois disposer de la possibilité de les utiliser en Gestalt qui reste l'apanage exclusif des Enfants Alpha.

Esprit Maléfique

Immatériel, Rusé, Terrifiant



Terreur, haine et désespoir...

Légende

On les appelle fantômes, spectres, revenants... Ils sont présents dans les croyances de l'humanité depuis l'aube des temps. Jadis, les apparitions fantomatiques étaient interprétées à l'aune de la religion ou du folklore. Désormais, en cette seconde moitié du vingtième siècle, elles font l'objet d'investigations scientifiques (ou supposées l'être) et la notion de *surnaturel* a été remplacée par celle de *paranormal* ; certaines universités possèdent même des départements de parapsychologie voués à l'exploration des mystères de l'esprit humain et des phénomènes que la science est encore impuissante à expliquer – à commencer par les cas de maisons hantées, d'effets *poltergeist* et autres manifestations traditionnellement associées aux fantômes et à l'au-delà.

En dépit de la grande diversité des sources et des approches, il existe un certain consensus sur ce que sont censés être les spectres : pour les adeptes des croyances traditionnelles, ce sont des âmes en peine, les esprits de morts

n'ayant pu trouver le repos et condamnés à hanter les vivants ; pour les tenants de la parapsychologie, il s'agit avant tout de vestiges psychiques, d'échos d'épisodes traumatiques passés si intenses qu'ils se sont imprimés dans la réalité des lieux de leur déroulement. Au final, pour les vivants, le résultat reste le même : phénomènes inexplicables, bruits ou voix d'outre-tombe, visions d'épouvante, assiettes qui volent et terreur panique !

Réalité

Les deux approches résumées ci-dessus sont à la fois dans le vrai et dans l'erreur, chacune à sa façon.

Les tenants du surnaturel ont raison lorsqu'ils définissent les fantômes comme les esprits de certains humains défunts... mais ils se trompent en supposant qu'il existe une forme d'au-delà spirituel : de fait, le seul « au-delà » auquel les entités spectrales sont liées est le No Man's Land. Les partisans du paranormal, de leur côté, ont raison lorsqu'ils pensent que les phénomènes spectraux résultent d'une forme d'imprégnation psychique d'un lieu, provoquée par les émotions humaines négatives les plus violentes (terreur, haine, désespoir, désir de vengeance etc...) mais font erreur lorsqu'ils réfutent l'idée qu'un spectre possède une véritable forme de conscience et de volonté.

Dans la réalité de TTB, un « fantôme » est bel et bien l'esprit désincarné d'un mort, doté d'une volonté propre et toujours animé d'intentions meurtrières, destructrices ou (dans le meilleur des cas) hostiles aux vivants.

L'existence des fantômes étant liée à celles du No Man's Land (voir *Origine*, ci-dessous), il n'existe donc pas de « gentils fantômes » (désolé, Casper !) ni d'esprits bienveillants : les médiums qui pensent être en contact avec un « guide spirituel » venu de l'au-delà ou qui s'imaginent que certains fantômes « appellent à l'aide » se fourrent donc le doigt dans l'œil jusqu'au coude (et sont très vraisemblablement victimes de leur propre imagination ou des manipulations d'un esprit maléfique qui cherche à les piéger).

Physiquement, un esprit maléfique ressemble généralement à une version spectrale et cadavérique (ou même quasi-squelettique) de l'individu mort, avec souvent des signes manifestes de décomposition ; dans certains cas, une telle entité peut aussi apparaître comme une caricature à peine humaine, au corps contrefait ou incomplet et au visage distordu. Dans tous les cas, l'apparence rend l'esprit absolument Terrifiant.

Psychologiquement (si l'on peut utiliser un tel terme), un esprit maléfique est avant tout guidé par le désir de faire le mal (sans blague ?), que ce soit en déchaînant ses pouvoirs contre ses victimes ou en agissant de façon plus subtile et insidieuse. La plupart sont monomaniaques, uniquement et entièrement obsédés par une seule émotion ou motivation (vengeance, soif de destruction, cruauté, etc.).

Origine

Concrètement, un fantôme ne peut « naître » que si toutes les conditions suivantes sont réunies : il faut tout d'abord que la mort de l'individu concerné soit violente (meurtre, suicide, exécution...) et qu'elle s'accompagne d'une décharge psychique intense, qui s'apparente à un véritable geyser d'émotions psychiques négatives (comme la haine, la rancœur, le désespoir, la peur, etc.) : a priori, seuls les individus ayant inlassablement ruminé de telles émotions pendant des années avant de mourir, voire durant toute leur vie, peuvent produire une telle décharge psychique.

Mais pour que cette décharge se cristallise sous une forme fantomatique, il faut en outre qu'elle se produise dans un lieu où la frontière qui sépare normalement notre réalité du No Man's Land est particulièrement mince – une de ces fameuses *brèches* qui expliquent l'abondance de phénomènes étranges dans certains lieux.

Une fois suscité, un esprit maléfique reste normalement attaché au lieu qui l'a vu « naître », sauf s'il a le pouvoir de posséder ses victimes (voir Pouvoirs ci-dessous).

Signes

La présence d'un Esprit Maléfique désincarné peut se traduire par divers signes révélateurs : bruits étranges, objets qui changent de place, température anormalement basse... et, tôt ou tard, quelques apparitions terrifiantes.

Lorsqu'un Esprit Maléfique prend possession du corps d'un être humain (voir page suivante), les indices sont bien évidemment d'une toute autre nature (réactions bizarres, crises de rage, malveillance totalement injustifiée, brusques changements de personnalité, etc.).

Certains appareils sophistiqués (spectromètres et autres para-oscilloscopes) peuvent permettre de détecter la présence d'esprits et de manifestations spectrales.

Enfin, il serait faux de croire que les fantômes n'agissent que la nuit : s'ils privilégient les ténèbres, c'est surtout parce que celles-ci sont propices à instiller la peur chez les mortels...

Pouvoirs

Le nombre et la nature des Pouvoirs d'un Esprit Maléfique varient selon les individus. Vous trouverez ci-après quatre possibilités typiques (Emprise, Froid de la Mort, Poltergeist et Possession), auxquelles le MJ ne devra pas hésiter à ajouter ses propres créations.

Comme chacun de ces Pouvoirs mobilise toute la volonté de l'Esprit, il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois.

Emprise

L'esprit est capable de prendre le contrôle des actions d'une victime de son choix, contre son gré et à son corps défendant. Pour ce faire, la victime doit se trouver sur le territoire de l'esprit (maison hantée, lieu maudit, etc.).

Pour un perso, la seule façon de résister à cette emprise psychique est de dépenser 1 point d'Aventure, ce qui empêche également l'esprit de réutiliser ce Pouvoir contre ce même perso pour le reste de la scène en cours.

Dans le cas d'une victime PNJ, l'emprise est automatique – sauf si un perso se trouve aux côtés de la victime et dépense un de ses points d'Aventure pour aider le PNJ à résister de toutes ses forces à l'influence maléfique.

Une fois l'emprise établie sur sa victime, l'esprit peut la diriger à la manière d'un marionnettiste pour le reste de la scène en cours, jusqu'à ce que son emprise ait mis la malheureuse victime hors-jeu (ce qui peut aller jusqu'à la mort) ou, tout simplement, jusqu'à ce que l'esprit décide d'utiliser un autre de ses Pouvoirs.

L'Esprit Maléfique en Jeu

Immatériel : L'Esprit Maléfique est une entité spectrale, insensible aux dommages physiques. Ses Pouvoirs lui permettront toutefois d'interagir avec le monde matériel.

Rusé : Un *pur esprit*, retors et malfaisant !

Terrifiant : L'apparition d'une telle entité provoque la Terreur de ceux qui le voient (dépense d'un point d'Aventure ou fuite à toutes jambes – lorsque cela est possible !).

Froid de la Mort

L'esprit est capable d'abattre un froid surnaturel extrême sur une victime de son choix (le plus souvent en lui passant au travers). Celle-ci se trouve alors quasiment gelée sur place et mise hors-jeu pour le reste de la scène. Seul un *test de karma* réussi pourra permettre à un perso d'échapper à cette paralysie. Dans ce cas, l'esprit sera également incapable de réutiliser son pouvoir de Froid contre ce perso jusqu'à la fin de la scène en cours.

Poltergeist

L'esprit possède des facultés de télékinésie lui permettant de déplacer des objets dans l'air, de les briser, de s'en servir comme projectiles, etc. Le terme « objets » peut ici recouvrir des êtres vivants (persos ou PNJ) qui peuvent donc se retrouver repoussés, voire soulevés de terre, projetés contre un mur, etc. Ce pouvoir peut être utilisé pour toutes sortes d'actions spécifiques, comme par exemple claquer une porte, déplacer un meuble, faire tomber un objet, etc.

Lorsque ce pouvoir est utilisé pour lancer des objets sur ses victimes (jusqu'à trois à la fois), il peut infliger des dommages *légers* ou *sérieux* (en fonction du volume de l'objet), mais de tels projectiles peuvent être évités grâce à un test de Rapidité. Lorsque ce pouvoir est utilisé pour soulever et projeter une victime (une seule à la fois), les dommages pourront être *graves*, voire *mortels* (si l'esprit peut précipiter la victime du haut de plusieurs étages, la projeter sur une grille en fer forgé, etc.) ; seul un test d'Acrobatie (pour se raccrocher à quelque chose, etc.) peut permettre d'éviter de tels dommages.

Ce pouvoir demande une énorme dépense d'énergie psychique : l'Esprit ne pourra l'utiliser que trois fois au cours de la même scène.

Possession

L'esprit est capable de prendre totalement possession du corps d'une victime de son choix. Les conditions et les règles utilisées sont les mêmes que pour l'Emprise ci-dessus, sauf que l'esprit habite totalement le corps de la victime *jusqu'à ce qu'il en soit chassé*.

Exorciser une personne possédée n'est pas une mince affaire (comme le savent les persos qui ont pu voir *L'Exorciste* malgré l'interdiction de leurs parents). Ce n'est pas tant les crucifix et autres reliques ou les formules rituelles qui font fuir les esprits maléfiques, mais la force d'âme (courage, foi, volonté, détermination...) de celui qui les affronte. Un « exorcisme » peut donc prendre la forme d'un véritable rituel ou être mené comme un véritable duel de volonté.

Si l'exorciste est un allié PNJ, le MJ devra décider en son âme et conscience de la réussite ou de l'échec du rituel. S'il s'agit d'un perso, il devra réussir un test de karma, basé sur son nombre actuel de points d'Aventure (points qui reflètent également, dans ce cas, son pouvoir et sa force d'âme). Dans tous les cas, un tel rituel dure toute une scène. Une fois un esprit chassé du corps d'une victime, il ne pourra plus jamais tenter de la posséder.

Points Faibles

Un esprit maléfique est toujours **lié à un lieu** (maison hantée, ancien cimetière indien, champ de bataille, etc.). Ce lieu constitue son ancrage dans la réalité, son *territoire de hantise*, dans les limites duquel il peut agir et se manifester.

Dans la plupart des cas, même la destruction totale du lieu (ex : brûler la maison hantée, raser le vieux parc d'attraction abandonné, etc.) ne suffira PAS et l'esprit pourra continuer à hanter les ruines du lieu ou rester en sommeil pendant quelques années avant de se manifester de nouveau sur son territoire (y compris si celui-ci abrite un nouvel édifice, etc.).

Pour *anéantir* l'esprit maléfique, il faut détruire non pas le lieu en lui-même mais sa *connexion* avec le No Man's Land – ce qui revient un peu à colmater une brèche. Concrètement, ceci ne peut être fait que par un individu possédant lui-même des pouvoirs psychiques lui permettant de manipuler les énergies spectrales du No Man's Land : comme il est hors de question (au moins dans ces règles de base) qu'un gamin de Whitby possède un tel pouvoir, la seule solution consiste à se mettre à la recherche d'un allié doté de telles facultés – une véritable quête !

Gremlin

Féroce, Rusé, Super-Rapide, Tout Petit



Vus comme ça, ils ont presque l'air sympa...

Légende

Si les aventures de vos persos se situent en 1984 ou après, ils associeront avant tout le nom « Gremlins » aux créatures du célèbre film éponyme de Joe Dante – d'atroces petits monstres qui provoquent toutes sortes de catastrophes et qu'il ne faut *surtout pas* nourrir après minuit. Mais la légende des Gremlins reste en réalité surtout associée à l'aviation et à la période de la Seconde Guerre Mondiale.

Dans ce contexte, il semble que la figure du Gremlin soit d'abord apparue au sein de la Royal Air Force britannique, dans les années 1920, comme une justification imaginaire et humoristique des divers incidents techniques, pannes et autres dysfonctionnements dont étaient victimes les pilotes en mission. A cette époque, cependant, le Gremlin est d'abord vu comme une figure sympathique de lutin farceur, parfois exaspérant mais qui sait aussi se révéler

bienveillant si l'on sait l'apprivoiser ; dans certaines versions de la légende, chaque avion de chasse avait son Gremlin attiré, véritable esprit familier adapté à l'ère de l'aéronautique...

Avec l'arrivée de la Seconde Guerre Mondiale et l'implication des USA dans le conflit, la légende se mêla aux craintes bien réelles concernant les saboteurs de la Cinquième Colonne et passa de l'autre côté de l'Atlantique. Le Gremlin fit alors sa grande entrée dans la culture populaire, apparaissant bientôt dans les livres pour enfants, les dessins animés et, bien sûr, ces histoires « incroyables mais vraies » qui forment la base des légendes modernes.

Réalité

Comme toujours, la réalité ressemble à la légende qui l'a inspirée mais en diffère également sur quelques points cruciaux !

Les Gremlins sont effectivement liés à l'émergence des « nouvelles technologies » du 20^{ème} siècle : l'aviation, mais aussi (avant cela) l'automobile et (après cela) l'aérospatiale et l'informatique (deux domaines en plein boom à l'époque de *Trucs Trop Bizarres*)... mais ils n'ont RIEN de sympathique. Il s'agit, bien au contraire, de créatures surnoises, rusées et malfaisantes, qui se délectent des accidents, voire des tragédies qu'ils peuvent provoquer.

Dans le monde de TTB, les Gremlins peuvent être vus comme la personnification de la fameuse Loi de Murphy : si quelque chose *peut* débloquer, alors ça déblocuera *forcément* – et dans les grandes largeurs. En fait, cette loi humoristique n'a été inventée qu'à cause des inexplicables incidents créés par les Gremlins : sans ces derniers, la loi de Murphy n'aurait tout simplement jamais été imaginée...

Ce sont les *machines* – particulièrement les moteurs et les ordinateurs – qui attirent les Gremlins comme le sucre attirent certains insectes. Et à partir du moment où un Gremlin a jeté son dévolu sur une machine particulière, il va prendre un malin plaisir à utiliser et influencer cette machine pour semer le chaos dans notre réalité – d'abord sous la forme de petits incidents négligeables, voire comiques,

puis, peu à peu, sous la forme de problèmes de plus en plus sérieux, jusqu'à la catastrophe finale qui détruira irrémédiablement la machine et causera les plus grands dégâts possibles (y compris en termes de vies humaines).

Si les incidents sont de plus en plus graves, c'est que cette courbe graduelle reflète en fait le contrôle croissant des Gremlins sur la machine concernée : à chaque nouvelle panne ou à chaque nouveau dysfonctionnement, l'emprise des créatures se renforce, leur donnant ainsi les moyens de « monter d'un cran » au prochain incident. Mais qu'on ne s'y trompe pas : le but ultime des Gremlins est toujours de provoquer un désastre aussi massif que meurtrier... et si de telles catastrophes n'ont pas toujours lieu, c'est uniquement parce que, d'une manière ou d'une autre, les Gremlins impliqués ont été neutralisés avant qu'il ne soit trop tard.

Physiquement, un Gremlin ressemble à un horrible diabolote ou goblin d'une soixantaine de centimètres de haut, aux mains et aux pieds griffus et à l'expression sournoise – mais qui sait aussi transformer son rictus malveillant en un sourire cartoonnesque digne des plus sympathiques bestioles de dessins animés.

Bien qu'ils soient capables de comprendre instinctivement et immédiatement comment fonctionnent les machines les plus complexes, les Gremlins sont d'une intelligence somme toute assez limitée et semblent dénués de toute créativité mais leur ruse, leur malignité et leur ingéniosité technique sont sans limites !

Enfin, les Gremlins ne parlent pas, mais sont très doués pour susurrer, siffler et ricaner. Ils agissent généralement par groupes de trois (sans doute parce que *jamais deux sans trois*).



La réalité est moins avenante...

Origine

Comme l'immense majorité des monstres du monde de TTB, les Gremlins sont issus du No Man's Land. Les premiers d'entre eux firent irruption dans notre monde avec l'avènement des premiers avions – comme si le fait que l'Homme soit (enfin) en mesure de réaliser un de ses plus vieux rêves (voler !) avait déclenché *quelque chose* dans le psycho-territoire cauchemardesque du No Man's Land... Il est néanmoins fort possible qu'une première vague de Gremlins se soient manifestés à l'occasion de la fameuse *guerre des courants électriques* qui opposa les deux inventeurs Thomas Edison et Nikola Tesla à la fin des années 1880.

Avec le développement de l'aviation civile et militaire, les Gremlins devinrent de plus en plus actifs. Puis, à partir de la fin des années 1950, l'Homme se lança à l'assaut d'une nouvelle frontière – celle de la conquête spatiale – offrant ainsi de nouvelles cibles aux Gremlins qui portent peut-être la responsabilité du célèbre échec de la Mission Apollo 13 de 1970 (« *Houston, nous avons un problème...* » - tu m'étonnes...)... Et s'ils s'en prenaient un jour à la navette spatiale ? Depuis le début des années 1980, ces sales pestes s'intéressent également de plus en plus aux ordinateurs, comme s'ils pressentaient que ces machines allaient jouer un rôle majeur dans le futur de l'humanité - et si l'on se projette quelques années après la période de référence de TTB, on peut aussi se demander si le fameux Bug de l'An 2000 ne pourrait pas être un coup (plutôt manqué, en l'occurrence) des Gremlins. Et que se passerait-il, par exemple, si des Gremlins commençaient à s'intéresser aux missiles nucléaires de l'armée américaine ? Là, ce serait certainement une autre paire de manches que dans le film *WarGames* (1983).

On pourrait penser que les Gremlins ne sont que des manifestations ou des incarnations du principe du 'chaos' (y compris au sens où l'entendent les physiciens quantiques)... mais la vérité est en fait un peu plus complexe. Les Gremlins sont en fait une forme de *mécanisme de défense préventif*, suscité par le No Man's Land dans le but de perturber le progrès technologique de l'humanité - sans doute parce que ce progrès pourrait permettre un jour à l'Homme d'influencer, d'exploiter, de contrôler, voire de détruire le No Man's Land lui-même. La vérité rejoint finalement la légende née dans les rangs de la RAF : oui, les Gremlins sont bien des saboteurs, envoyés dans notre réalité en prévision d'une guerre à venir, celle de l'Homme contre les Horreurs du No Man's Land...

A partir de là, il serait erroné de croire que les Gremlins s'attaquent uniquement aux machines « stratégiques » ou importantes : chaque machine perturbée, chaque catastrophe provoquée est un pas de plus vers leur objectif ultime (dont ils n'ont, du reste, pas forcément conscience). Dans leur vaste campagne de sabotage technologique désorganisé, les Gremlins peuvent tout à fait s'en prendre à *n'importe quelle* machine – avion, voiture, poste de radio ou de télé, photocopieuse, jeu vidéo d'arcade, micro-ordinateur, etc.

Signes

Les Gremlins s'en prennent *toujours* aux machines, avec *toujours* les mêmes indices : une multiplication d'incidents techniques inexplicables – tantôt comiques, tantôt plus inquiétants et toujours d'une gravité croissante. Ils adorent également tourmenter (et parfois rendre fous) les humains chargés de réparer ou de mettre au point lesdites machines – mécanos, électriciens, ingénieurs, etc.

Pouvoirs

Effet Murphy

En concentrant sa volonté sur une machine particulière le temps d'une scène, un Gremlin peut provoquer un incident technique inattendu, qui peut aller de la petite panne presque amusante à la catastrophe dévastatrice. Le terme « machine » s'applique ici à tout ce qui est mécanique (au sens le plus large du terme), électrique ou électronique, du vélo à l'appareil photo, en passant par la voiture ou l'ordinateur.

En pratique, la gravité de ces incidents peut être mesurée sur la même échelle que les dommages : un incident pourra donc être *léger* (entraînant un « bug » momentané), *sérieux* (entraînant une panne qui dure toute une scène), *grave* (entraînant une panne qui dure tout un scénario) ou *mortel* (mettant en danger la vie d'une ou plusieurs personnes). L'Effet Murphy suit toujours la logique graduelle du crescendo : le premier incident est léger, le deuxième sera sérieux, le troisième grave et le quatrième potentiellement mortel.

Lorsque l'incident occasionne une panne (incident sérieux ou grave), les Gremlins attendront toujours que la machine ait été remise en état de fonctionner pour déclencher un nouvel incident plus grave.

Un même Gremlin ne peut utiliser son pouvoir qu'une seule fois au cours de la même scène : opérer par groupe de trois augmente donc le champ de leurs capacités de nuisance.

La capacité Système D pourra éventuellement permettre de rafistoler un objet endommagé par des Gremlins (à partir du moment où les persos disposent des outils et du temps nécessaire) mais aucune réparation ne pourra enrayer le processus : la seule façon de « guérir » une machine affectée par un Gremlin est de le mettre définitivement hors d'état de nuire, ce qui détruira du même coup l'emprise de la créature.

Porte-Poisse

Les Gremlins sont également capables de provoquer la malchance et maladresse chez leurs victimes et leurs adversaires.

Une fois par scène, un Gremlin peut faire foirer automatiquement un perso sur un test en Acrobatie, Bagarre, Rapidité, Vélo, Dextérité, Discrétion ou Système D. Ce pouvoir peut aussi faire rater n'importe quel *test de karma*. Il suffit que le Gremlin regarde sa victime (même à l'insu de celle-ci). Dans tous les cas, l'échec sera automatique, sauf si le perso *ratrape le coup* en dépensant 1 point d'Aventure.



Ooops ! Maudits Gremlins !

Les Gremlins en Jeu

Féroce : Ces créatures n'hésitent pas à se servir de leurs ongles griffus et de leurs dents pointues – mais leur petite taille diminue bien sûr leur dangerosité directe (dommages légers, ce qui peut par exemple suffire à se dégager de l'étreinte d'un perso). Etant Super-Rapide, le Gremlin peut attaquer deux persos par tour !

Rusé : Les sales petites pestes sont d'une ingéniosité diabolique – tant pour mettre au point stratagèmes et subterfuges que pour éviter ou déjouer les pièges de l'ennemi !

Super-Rapide : Ces petits monstres se déplacent très vite et possèdent également des réflexes phénoménaux – ce qui leur permet de détalier au premier signe de danger, sauf si leurs adversaires réagissent au quart de tour (test de Rapidité).

Tout Petit : Haut d'une soixantaine de centimètres et capable de se *squeez*er comme un contorsionniste, le Gremlin peut se dissimuler dans toutes sortes de cachettes, comme par exemple à l'intérieur des machines les plus volumineuses.

Notons enfin qu'un Gremlin mis hors-jeu par des dommages sérieux ou graves ne s'enfuit pas en courant mais se volatilise avec un *pop* sonore, mis hors d'état de nuire au moins jusqu'à la fin de la scène en cours (dommages sérieux) ou pour toute la durée du scénario (dommages graves)

Points Faibles

La seule façon d'anéantir un Gremlin est de le tuer. Oui, ces sales petites pestes peuvent être tuées, même si leur côté Super-Rapide et leur pouvoir de Porte-Poisie les rendent sacrément difficiles à neutraliser - sans parler du fait qu'ils se volatilisent en cas de dommages sérieux ou graves (voir *Les Gremlins en Jeu* ci-contre).

Le lien des Gremlins avec les machines peut également fournir un avantage tactique à leurs adversaires, qui seront donc parfois en mesure de prévoir où les Gremlins comptent frapper la prochaine fois, la logique graduelle de l'Effet Murphy obligeant ces créatures à revenir sur les lieux de leurs déprédations.

Il est, cela dit, très difficile de piéger un Gremlin, compte tenu de son pouvoir de Porte-Poisie, de sa Super-Rapidité et de sa ruse innée ; les chasseurs de Gremlins devront donc préparer leur coup et faire preuve d'ingéniosité.

Il doit bien être *possible* de capturer un Gremlin au moyen d'une ingénieuse invention bricolée grâce au Système D ; si les persos s'engagent dans cette voie, ils devront bien entendu imaginer seuls le modus operandi de ce bidule !

Gremlins à l'Ecran

GREMLINS (1984) et ses diverses suites
(pas vraiment du niveau de l'original...)

LA QUATRIEME DIMENSION (1983), le
segment « Cauchemar à 20,000 pieds. »

Loup-Garou

Féroce, Increvable, Super-Fort, Terrifiant

Légende

Dans la culture populaire, le loup-garou doit souvent son sort à une malédiction qui, chaque nuit de pleine lune, le pousse à se transformer soit en un loup anormalement gros, soit en un monstre mi-homme, mi-loup ; dans les deux cas, une rage sanguinaire pousse la créature à dévorer les malheureuses victimes qui croisent son chemin. Toujours d'après le folklore et les films d'horreur, le loup-garou est doté d'une résistance hors du commun et ne peut être tué que par des balles en argent.

Réalité

La réalité n'est pas si éloignée de la légende, à ceci près qu'aucune malédiction ne fera d'un être humain un loup-garou. C'est en étant mordu et contaminé par une de ces créatures (pour peu qu'on y survive) que l'on devient à son tour un loup-garou. Dès lors, chaque nuit de pleine lune, le sujet infecté abandonne son apparence humaine pour celle d'une terrifiante créature mi-homme, mi-loup. Il perd alors tout contrôle de lui-même, agissant sous l'emprise de sa rage bestiale jusqu'à son retour à l'état humain, peu avant l'aube.

Certains loups-garous vivent dans le déni de leur condition ; d'autres ont pris conscience de leur état et ont préféré fuir la compagnie des humains et vivent reclus dans les contrées les plus sauvages, en solitaire ou, parfois, en colonies soudées autour du même sinistre secret ; d'autres enfin, à force de volonté, réussissent à contrôler partiellement leur cycle de métamorphoses - mais tôt ou tard, la Bête reprend toujours possession du sujet...

Quant aux balles en argent, elles ne causent *aucun dommage* à la créature, *Increvable* lorsqu'elle est sous sa forme monstrueuse ; cette croyance est en fait fondée sur un malentendu – c'est un autre métal, le mercure (ou *vif-argent*), qui a le pouvoir de neutraliser les loups-garous. Toxique pour les humains, ce métal liquide terrasse ces monstres dès qu'il pénètre leur corps. Les quelques chasseurs de loups-garous ayant découvert ce point faible (et survécu à leur découverte) possèdent donc des projectiles contenant du mercure.



Le loup-garou : un monstre particulièrement mal luné...

Origine

La lycanthropie est une maladie venue d'ailleurs. Si la créature en elle-même est, à l'origine, un être humain, le virus surnaturel qui l'infecte et provoque ses métamorphoses monstrueuses provient du No Man's Land.

C'est également sous l'influence de ce virus, qui affecte non seulement la cohérence cellulaire du sujet mais aussi son activité neuro-cérébrale que le sujet va également développer sa *persona* de loup-garou – rusée, bestiale, sanguinaire, etc. S'il n'existe a priori aucun remède permettant de sauver le sujet, le mercure constitue la seule arme efficace contre le virus garou.

Quant au lien avec les cycles de la lune, il est manifestement lié à l'importance de celle-ci dans l'inconscient collectif humain, auquel le No Man's Land est étroitement connecté : dans ce cas comme dans bien d'autres, la réalité impossible créée par l'intrusion du No Man's Land dans notre monde est en partie façonnée par les croyances et les terreurs humaines.

Ce principe explique également la forme même du loup-garou, qui ne constitue pas une caractéristique intrinsèque du virus mais est directement liée à l'image du « grand méchant loup » (souvent bipède et doué de parole) présent dans les peurs d'innombrables générations d'enfants...

Signes

La présence d'un loup-garou dans une région est généralement synonyme de meurtres sauvages et de hurlements nocturnes. Quant à identifier l'humain doté de cette capacité, à moins d'être un expert en la matière et d'être capable de déchiffrer le langage corporel, il est difficile de mettre un caractère impulsif et un soudain appétit de viande crue sur le compte de sa nature de loup-garou, d'autant que l'humain infecté par le virus garou développe très vite des stratégies de dissimulation.

Le fait que le virus-garou vive en symbiose avec sa victime lui permet en outre de se fondre dans notre réalité, de sorte que le Sixième Sens ne permet ni de « sentir » un loup-garou, ni de déterminer si telle ou telle personne est ou non infectée. Cette capacité peut toutefois être utilisée lorsque l'on entend le hurlement d'un loup-garou, pour être *absolument sûr* du caractère surnaturel de ce cri monstrueux (au cas où l'on se poserait la question).

Pouvoirs

Métamorphose

Le loup-garou peut se transformer en monstre hybride mi-homme mi-loup. Il retrouve toutefois toujours sa forme humaine au lever du soleil (ou lorsque la créature est tuée).

Ces transformations, causées par le virus garou, ne sont donc jamais volontaires – mais peuvent éventuellement être différées de quelques heures par un individu doté d'une volonté hors du commun (et qui souhaite résister de toutes ses forces à ce qu'il ressent comme « l'appel de la pleine lune ». Dans de tels cas, si le sujet humain reçoit une blessure, celle-ci suffira à déclencher la fureur et la transformation du loup-garou.

La métamorphose d'un loup-garou ne prend que quelques secondes mais est toujours extrêmement douloureuse pour le sujet, dont le corps est soumis à des altérations qui violent toutes les lois de la biologie et de la physique : c'est pour cette raison qu'un loup-garou qui se

transforme pousse toujours au moins un long hurlement, dans lequel se mêlent souffrance, délivrance et rage de tuer.

Sous sa forme de lycanthrope, le loup-garou possède des sens aussi aiguisés que ceux d'un véritable loup et une parfaite vision nocturne.

Points Faibles

Le principal point faible de ces créatures est leur extrême **vulnérabilité au mercure**, qui agit sur eux comme un poison mortel foudroyant. Le cycle de leurs métamorphoses, exclusivement nocturnes et liées aux phases de la lune, limite également (et heureusement) leur pouvoir de nuisance et peut parfois être exploité par leurs adversaires pour les piéger ou les neutraliser.

Enfin, sous l'enveloppe du monstre sanguinaire se dissimule souvent un restant d'humanité profondément enfoui, qui peut parfois pousser le sujet à causer sa propre perte afin de « tuer le monstre » qui est en lui – mais de tels dénouements sont rarissimes, le virus garou instillant chez ses victimes un instinct de conservation incroyablement aiguisé.

Le Loup-Garou en Jeu

Féroce : En combat, le loup-garou peut attaquer deux adversaires par tour et leur inflige des dommages *graves* (étant également Super-Fort) – mais la créature pourra évidemment dévorer ou mettre en pièces toute victime mise hors de combat laissée à sa portée.

Super-Fort : Le loup-garou arrache les portières de voiture, défonce les portes, brise les chaînes, etc. Rien ne l'arrête ! En combat, ce Trait lui permet d'infliger des dommages *graves*.

Terrifiant : Face à un tel monstre, les persos prendront donc instinctivement la fuite, sauf s'ils dépensent 1 point d'Aventure pour surmonter leur terreur.

Incrévable : Les blessures subies par un loup-garou se referment presque aussitôt. Tous les dommages qu'il reçoit sont réduits de *deux crans*. Seule une blessure qui devrait être mortelle pourra le forcer à fuir, le temps d'une scène. Les balles contenant du mercure (voir ci-dessus) lui seront en revanche automatiquement fatales.

Le Virus Garou

Tout perso qui survit à une blessure infligée par un loup-garou devra, après la fin de l'aventure, effectuer un test de karma (voir p 21). Si ce test est manqué, le perso a été contaminé par le virus et, dès la prochaine pleine lune, commencera à en ressentir les effets... S'il a pu regagner un point d'Aventure entre la morsure et le test, il pourra dépenser ce point pour rattraper le coup (et échapper à la contamination) en cas d'échec du test de karma.

Il n'existe a priori aucun remède contre le virus garou... à moins que le MJ en décide autrement. Dans ce cas, cette cure-miracle sera certainement la découverte (ou entre les mains) de l'Agence.

Options & Variantes

Le Wendigo

Il existe une souche particulièrement virulente du virus garou, dont les victimes deviennent non seulement des loups-garous, mais des loups-garous Enormes (à peu près de la taille et de la corpulence d'un ours grizzly). Cette souche spécifique, que l'Agence a surnommé la *souche Wendigo*, a jadis semé la terreur parmi les Algonquins et d'autres tribus indiennes.

Le Loup Gris

Cette appellation désigne un loup-garou dont la forme surnaturelle n'est PAS celle d'un hybride lycanthrope mais bien celle d'un très gros loup quadrupède, généralement de couleur grise.

En termes de jeu, le Loup Gris a les mêmes caractéristiques qu'un loup-garou classique, sauf qu'il est également Super-Rapide. Sa forme quadrupède limite toutefois certaines de ses actions, le rendant incapable de tenir des objets ou d'effectuer toute autre action exigeant des pouces opposables.

Loups-Garous à l'Ecran

Il existe tout un tas de films sur ce monstre, des grands classiques avec Lon Chaney Jr. dans le rôle de Lary Talbot jusqu'à *The Wolfman* (2010), en passant par *Wolf* (1994) avec Jack Nicholson ou même la comédie *Teen Wolf* (1985) avec Michael J. Fox.

Dans l'optique à la fois horrifique et résolument *eighties* de TTB, nous vous recommandons surtout les quatre films suivants (1981 fut vraiment l'année du loup) :

HURLEMENTS (1981 - l'original de Joe Dante plutôt que ses suites (très inférieures)

WOLFEN (1981)

LE LOUP-GAROU DE LONDRES (1981)

PEUR BLEUE (1985, d'après Stephen King)

N'oublions pas le petit écran, avec la série **La Malédiction du Loup-Garou** (1987), dont le héros était un jeune homme infecté par la lycanthropie, bien décidé à traquer et à éliminer le loup-garou responsable de sa condition afin de mettre un terme à la malédiction (tout en étant bien sûr traqué lui-même par un impitoyable chasseur).



Monstre du Lac

Coriace, Enorme, Super-Fort, Terrifiant

Légende

Du Monstre du Loch Ness (Ecosse) à Ogoopogo (Colombie Britannique, Canada) en passant par l'Old Greeny du Lac Cayuga (état de New York, USA) et la Tortue Géante du Lac Churubusco (Indiana, USA), les monstres aquatiques géants ont toujours fait partie du folklore, avant que la cryptozoologie s'intéresse à eux de façon (censément) plus scientifique...

Dans la plupart des cas, ces créatures sont présentées comme des survivances de l'ère préhistorique ; plus récemment (à partir des années 70), leurs légendes s'agrémentent parfois d'un élément écologique (mutations dues à la pollution industrielle, etc.) mais fondamentalement, l'histoire reste toujours à peu près la même : il y a un gros monstre dans le lac, aussi énorme qu'insaisissable, qui n'est pas particulièrement féroce mais qui se montre parfois pour terroriser quelque promeneur ou (plus rarement) pour faire chavirer une embarcation. Bizarrement, il semble impossible de prendre le monstre en photo ou de le filmer (autrement que sous la forme d'images floues et peu probantes). De là à imaginer que ces créatures n'existent que dans l'imaginaire local, pour inciter d'éventuels jeunes baigneurs à la prudence ou pour attirer les touristes...

Réalité

Quoi qu'en pensent les esprits sceptiques ou sarcastiques, certains Monstres du Lac existent bel et bien... Et comme les légendes le laissent entendre, ces monstres ne sont pas des créatures malveillantes et cherchent avant tout à protéger leur territoire et leur tranquillité. Ces créatures aquatiques occupent, en outre, une place à part dans le bestiaire monstrueux de TTB – celle du « monstre inoffensif », voire du « monstre gentil » (par opposition aux horreurs nées du No Man's Land).

La Réalité semble donc se conformer, dans ce cas précis, à la Légende... sauf en ce qui concerne la véritable Origine de ces monstres, beaucoup plus complexe et étrange que ce que laissent croire le folklore et la cryptozoologie.



- C'est qui, ce Nessie ?

Origine

Les Monstres du Lac ne sont pas natifs de notre réalité. Ils viennent d'Ailleurs – un Ailleurs situé dans une autre dimension, de l'autre côté de failles ou de brèches situées dans les profondeurs des plans d'eau où ils se manifestent parfois. L'existence de ces failles dimensionnelles explique aussi pourquoi certaines de ces créatures « habitent » des plans d'eaux « écologiquement trop petits » pour assurer, en théorie, leur subsistance – une objection souvent avancée par les scientifiques.

Le monde d'origine de ces monstres est vraisemblablement un monde entièrement aquatique, une sorte de « lac-monde » (*Lakeworld* ?) où ils constituent la forme de vie dominante. Ceux qui se montrent dans notre réalité sont donc des visiteurs (ce qui explique notamment la rareté de leurs apparitions, ainsi que le laps de temps parfois très long s'écoulant entre les manifestations), des explorateurs ou même, dans certains cas, des naufragés dimensionnels, incapables de retourner dans leur monde suite à la fermeture (accidentelle ?) de leur point d'entrée.

La provenance extra-dimensionnelle de ces créatures explique également pourquoi les rares photographies qui capturent leur image sont floues et peu probantes et pourquoi les sonars semblent impuissants à détecter leur présence : issus d'une autre réalité, ces êtres sont entourés d'une charge d'énergie invisible étrangère à notre monde, qui perturbe toutes nos technologies optiques, électroniques, électromagnétiques ou même acoustiques.

Le Monstre du Lac en Jeu

Coriace : Tous les dommages physiques subis par un Monstre du Lac sont diminués d'un cran. Lorsqu'il est censé se retrouver hors-jeu, le Monstre replonge simplement dans les profondeurs (pour quelques instants dans le cas de dommages légers, pour toute une scène pour des dommages sérieux et pour un scénario entier pour des dommages graves). Seule l'utilisation d'une charge explosive sous-marine massive ou d'un armement militaire pourrait tuer une telle créature...

Enorme : Le Monstre du Lac est Enorme (et même parfois carrément gigantesque), ce qui lui permet notamment de faire facilement chavirer la plupart des embarcations qui s'aventurent trop près de son repaire (dans ce cas, deux tests de Rapidité seront nécessaires pour nager jusqu'à la berge, avec risque de noyade en cas d'échec) ou, lorsqu'il se montre vraiment agressif, d'attaquer directement tous les adversaires à sa portée, en leur infligeant des dommages graves.

Super-Fort : Même s'il est globalement inoffensif (il n'a pas le Trait *Féroce*), le Monstre du Lac est tout de même doté d'une puissance physique phénoménale, qui pourrait lui permettre de causer toutes sortes de dégâts matériels considérables.

Terrifiant : Même si le Monstre du Lac n'est pas fondamentalement méchant, sa vue suffit tout de même à provoquer la terreur chez ceux qui le rencontrent (dépense d'un point d'Aventure ou fuite à toutes jambes – ou à toutes brasses, pour les nageurs). De manière générale, le Monstre ne poursuit jamais les humains qu'il met en fuite.

Ces brèches dimensionnelles constituent donc la principale énigme liée aux Monstres du Lac. Pourquoi donc existent-elles ? Et pourquoi, justement, au fond des lacs ? Et quel rapport (puisqu'il y en a sûrement un) avec le No Man's Land ? Voici *une des explications possibles* : dans les régions où la frontière entre notre réalité et le No Man's Land est plus mince qu'ailleurs, cette proximité brouille et perturbe l'équilibre dimensionnel, ce qui provoque l'apparition de failles entre notre monde et celui des Monstres du Lac – failles qui s'ouvrent *nécessairement* (pour des raisons que la science pourrait peut-être finir par expliquer) dans l'environnement offrant les conditions de vie les plus proches de celles existant dans le monde d'origine de ces créatures, en l'occurrence de vastes et profonds lacs...

Signes

Les signes de manifestations de ces créatures sont bien connus : agitation inhabituelle et inexplicable de l'eau, énorme ombre mouvante aperçue sous la surface, voire brusque émergence d'une tête monstrueuse à la surface du lac... avec parfois la possibilité de saisir un cliché flou ou peu exploitable de la créature !

Pouvoirs

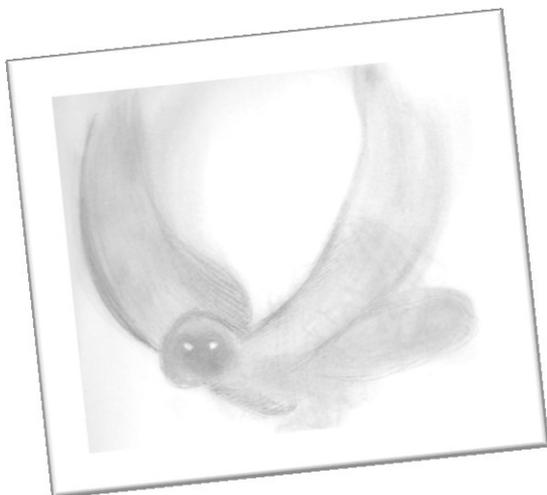
Hormis ses facultés naturelles (respiration amphibie, etc.) et celles que lui confèrent ses Traits, ce monstre ne possède aucune capacité spéciale – mais le MJ peut tout à fait décider de le doter de certains Pouvoirs insoupçonnés, comme par exemple la possibilité d'établir un contact télépathique (et peut-être, à terme, une forme de communication) avec certains humains (à partir du moment où ces derniers surmontent leur Terreur).

Points Faibles

Les Monstres du Lac ne possèdent, à notre connaissance, aucun point faible particulier. Le fait qu'il s'agisse de créatures non-malveillantes (Terrifiantes, certes, mais sans volonté de semer le chaos ou la souffrance) les place de toute façon généralement dans un autre rôle que celui de la menace à combattre ou à éliminer. En fait, le Monstre du Lac constitue même (avec les Munchkins, voir p 88) un des rares cas de « monstre » que les persos pourraient avoir envie de protéger ou d'aider contre les agissements de l'Agence ou d'autres humains mal intentionnés...

Mothman

Immatériel, Terrifiant



Dessin réalisé par un témoin

Légende

Cet être étrange (« *homme-papillon de nuit* ») est censé apparaître avant un grand drame (accident de la route meurtrier, catastrophe industrielle, crash d'avion, etc.), annonçant (de manière évidemment énigmatique) le désastre à venir, à la manière d'un oiseau de mauvais augure ou (selon la façon dont on voit les choses) d'une sorte d'ange gardien.

Le Mothman est le plus souvent représenté comme une sorte d'homme-insecte aux grandes ailes de phalène mais selon la plupart des « témoignages directs », il s'agirait d'un être éthéré et intangible, dont la forme ne rappellerait que superficiellement celle d'un homme-papillon.

Il semble que la légende du Mothman soit née à Point Pleasant (Virginie Occidentale) en 1966, où elle culmina avec le tragique effondrement du pont suspendu de Silver Bridge, en décembre 1967, catastrophe dans laquelle une quarantaine de personnes trouvèrent la mort. Dans les années 70, des livres, des reportages télé et la classique diffusion orale des légendes urbaines répandirent l'histoire du Mothman sous diverses formes, lui assurant une place dans la culture populaire américaine, quelque part entre le Crash de Roswell, la Colonie Perdue de Roanoke et le Diable du New Jersey.

Réalité

La légende du Mothman est fondée sur un cruel malentendu. L'homme-papillon n'annonce pas les catastrophes : il les provoque. La terreur et la panique des victimes, ainsi que la souffrance et le chagrin de leurs proches, constituent sa nourriture psychique. Chaque accident tragique que cette créature provoque est pour elle un véritable festin – et plus le nombre de victimes est élevé, plus le festin sera apprécié.

C'est en manipulant les probabilités que le Mothman provoque ces accidents, selon une logique qui n'est pas sans rappeler celle de l'Effet Murphy des Gremlins (voir p 78). Chaque fois qu'il apparaît, il enclenche un processus invisible qui aboutit inéluctablement au désastre escompté, exactement comme une bombe à retardement - mais cette *bombe événementielle* peut parfois être désamorcée in extremis par quelques clairvoyants et courageux mortels.

Nul ne sait comment le Mothman choisit le moment et l'endroit où il se manifeste ; sans doute repère-t-il, dans la vaste trame des possibilités, des *moments critiques* où son pouvoir pourra faire bifurquer le cours des événements vers le résultat le plus catastrophique possible.

Physiquement, le Mothman ressemble à une sorte de grand fantôme grisâtre ou ténébreux (selon les cas), de forme vaguement insectoïde, doté d'ailes immenses et aux yeux rougeoyants – une vision proprement terrifiante.

Origines

Le Mothman vient bien évidemment du No Man's Land. Il ne s'agit pas d'un être unique mais bien d'une race d'entités parasites, qui se nourrissent de probabilités et de possibilités comme d'autres formes de vie se nourrissent de plantes ou d'insectes - à moins, bien sûr, que les Mothmen ne soient en réalité au service d'une entité beaucoup plus puissante, à demi-endormie dans le No Man's Land et qui se réveillera tout à fait lorsqu'un certain nombre de catastrophes ou de victimes aura été atteint...

Signes

Le Mothman est un signe à lui tout seul. Il se manifeste avant tout par ses apparitions, que les naïfs interprètent comme des présages. Lorsqu'il se dévoile, le Mothman n'interagit jamais avec ceux qui le voient : il se contente de se montrer, inaccessible et indifférent, comme pour apposer sa marque sur le futur cours des événements. Ces apparitions sont en réalité la condition *sine qua non* pour que son pouvoir opère : si le Mothman ne se montre pas, alors il ne pourra pas enclencher son terrible compte à rebours. Le Mothman apparaît d'ailleurs à plusieurs reprises au même endroit (trois fois), au fur et à mesure qu'approche le moment du désastre, connu de lui seul.

Pouvoirs

Catastrophe

Le Mothman est capable de provoquer des accidents de grande ampleur, impliquant toujours des réalisations humaines (bâtiments, ponts, transports, etc.). A partir du moment où il a jeté son dévolu sur un lieu et programmé le désastre à venir, il devra se manifester trois fois à la proximité de cet endroit.

Pour de mystérieuses raisons liées à la manipulation de la trame des possibilités, ces manifestations sont espacées d'environ cinq à dix jours : la catastrophe s'abattra donc entre dix et vingt jours après la première apparition de la créature. Chaque apparition fait franchir un pas vers l'inéluctable : après la première apparition, l'accident devient *possible* ; après la deuxième manifestation, il devient *probable* (et donc plus difficile à empêcher) ; enfin, après la troisième et dernière visite du Mothman, le désastre devient *inévitabile* et survient en général très peu de temps après.

La façon dont une telle catastrophe peut éventuellement être empêchée ou limitée varie au cas par cas et dépend avant tout des éléments que le MJ souhaite injecter dans son scénario. Une aventure impliquant le Mothman suit souvent le schéma suivant : les persos ont connaissance de la première apparition (ou y assistent en direct) ; alertés, ils tentent alors de découvrir quel pourrait être le désastre à venir ; après la seconde apparition, ils savent que les probabilités se resserrent et que le temps est compté : s'ils veulent empêcher le pire, ils devront agir avant la troisième et dernière apparition et n'ont donc plus que cinq à dix jours avant le moment fatidique !

Le Mothman & le Sixième Sens

Quiconque voit le Mothman (et ne s'enfuit pas à toutes jambes) pourra tester son Sixième Sens pour en percevoir davantage ou pour tenter d'entrer en contact avec la mystérieuse entité.

Un test réussi permet de sentir la malveillance de la créature, de comprendre sa véritable nature et de réaliser qu'elle est en fait à l'origine des catastrophes qu'elle semble annoncer...

A partir du moment où une bande de gamins décidera de le mettre en échec en empêchant l'inéluctable, ce n'est pas contre lui mais bien contre les probabilités qu'il a manipulées que ses adversaires devront lutter... ou très souvent contre l'incrédulité, l'obstination ou l'indifférence des adultes qui pourraient être en mesure de *faire quelque chose* avant qu'il ne soit trop tard.

Points Faibles

Le principal Point Faible du Mothman est intimement lié à son immatérialité et à la nature de son pouvoir, qui ne peut affecter que des événements à grande échelle, impliquant de nombreuses victimes potentielles. Il ne pourra donc pas agir directement contre les persos qui tentent d'empêcher la catastrophe escomptée – mais s'ils parviennent à l'empêcher, il leur gardera un chien de sa chienne et nos héros pourront tout à fait subir des représailles ultérieures venues du No Man's Land, sous la forme (par exemple) d'autres créatures capables de s'en prendre directement à eux...

Le Mothman en Jeu

Immatériel : Le Mothman est une créature intangible, insensible à toute forme de dommages physiques mais également incapable d'interagir directement avec le monde matériel (autrement que par ses apparitions et ses pouvoirs).

Terrifiant : L'apparition du Mothman est une source de Terreur pour tous ceux qui le voient, qu'ils soient ou non sa victime désignée (dépense d'un point d'Aventure ou fuite à toutes jambes – lorsque cela est possible !). Seul un perso qui surmonte sa peur pourra utiliser son Sixième Sens pour tenter d'en percevoir davantage sur l'étrange entité (voir ci-dessus).

La Règle des Trois M



Is it a bird? Is it a plane? No, it's... the MOTHMAN !

En termes de jeu, le Mothman n'est pas présenté comme un adversaire que les persos vont devoir affronter directement mais plutôt comme un élément narratif autour duquel le MJ va pouvoir construire son intrigue : dans un jeu comme TTB, un monstre peut remplir différentes fonctions et ne doit pas être cantonné au seul rôle de *créature de la semaine*, comme dans les séries télé les plus répétitives.

Si le monstre constitue presque toujours une menace (à l'exception des rares « monstres gentils » comme le Munchkin ou le Monstre du Lac), cette menace n'est pas forcément physique ou directe : elle peut tout aussi bien être psychologique, indirecte ou événementielle, comme dans le cas du Mothman.

De manière générale, un monstre de *Trucs Trop Bizarres* devra toujours suivre la règle des trois M : Mystère, Menace et Motif.

M comme Mystère !

Les monstres sont mystérieux. Ils n'appartiennent pas à notre monde et existent à la lisière de la réalité. Et ils sont eux-mêmes sources de mystère : il y a toujours quelque chose à découvrir, à comprendre ou à élucider à leur sujet.

M comme Menace !

La plupart des monstres de TTB représentent une menace pour les persos, leur entourage, la ville de Whitby ou même l'humanité entière : il est impératif et même vital de les empêcher de nuire, en mettant fin à leurs agissements ou en déjouant leurs sinistres desseins.

Lorsque le monstre n'est PAS en lui-même une menace pour les humains (ex : Munchkins), alors la logique s'inverse et ce sont les humains (sous la forme, par exemple, d'une organisation comme l'Agence) qui deviennent une menace pour la créature – et les persos se retrouvent dans le rôle de ceux qui doivent affronter ou contrecarrer la menace.

M comme Motivation !

Un monstre a toujours des raisons d'agir comme il le fait – même si ces raisons sont, aux yeux d'un être humain, totalement aberrantes, tordues... ou, tout simplement, *monstrueuses*. Ainsi, nombre de créatures présentées dans ce chapitre agissent en prédateurs – mais cette prédation peut prendre diverses formes et viser différents types de proies. D'autres agissent selon une logique plus proche de motifs humains, comme la vengeance (certains Esprits Maléfiques) ou la conquête (les Aliens Gris)

Munchkin

Adorable, Avancé, Tout Petit

Légende

Il n'existe aucune légende, rumeur ou théorie du complot sur les Munchkins. Et pour cause : aucun humain n'a jamais entendu parler d'eux. S'ils apparaissent dans vos scénarios de TTB, alors vos persos auront sans doute le privilège d'établir LE premier contact avec cette race d'extraterrestres bien différentes des Aliens Gris (leurs persécuteurs).

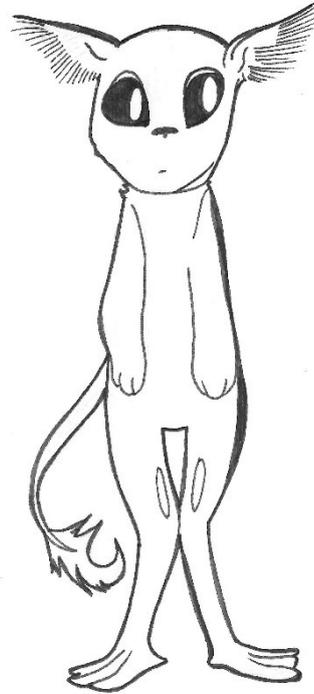
Comme il n'y a rien de spécial à dire dans cette rubrique, attardons-nous un peu sur ce nom de Munchkin – qui n'est évidemment pas celui que ces êtres se donnent eux-mêmes (en fait, quand les Munchkins parlent d'eux, ils disent tout simplement... « nous »). A l'origine, le mot *Munchkin* vient du *Magicien d'Oz* (une référence incontournable pour les jeunes américains de l'époque de TTB), où il désigne de petits humanoïdes du genre lutin.

Ce terme (qui désigne d'ailleurs également une adorable race de chats très courts sur pattes) semble donc tout à fait approprié pour désigner ces tout petits aliens absolument adorables et totalement inoffensifs... mais rien n'empêche le MJ de suggérer d'autres appellations aux joueurs lorsque leurs persos rencontreront un de ces êtres pour la première fois : un *Mogwai*, un *Chat-Ewok*, un *Mini-Alien* (sachant que, dans TTB, les Pokémon appartiennent encore au futur), voire un *Mwep* (prononcer *mioup*), comme les adorables miaulements produits par cette adorable petite créature produit.

Réalité

Physiquement, un Munchkin fait une trentaine de centimètres de haut et peut donc aisément tenir (par exemple) dans un sac d'école.

Les Munchkins sont asexués, absolument adorables (on l'a déjà dit ? non ?) et s'expriment par télépathie, une fois le contact psychique établi. Ils produisent également de mignons petits *mioups*, tantôt joyeux, tantôt inquiets ou interrogateurs. Ils peuvent manger et boire à peu près n'importe quoi ; très affectueux, ils apprécient particulièrement la chaleur animale (physique) et humaine (émotionnelle).



A-DO-RABLE !

Les Munchkins sont assez sensibles au froid et vivent entre une douzaine et une vingtaine d'années. Ils ne grandissent ni ne vieillissent jamais. Lorsque leur heure est venue, ils s'endorment et leur corps disparaît dans un flash de lumière bleutée, alors que leur essence rejoint le Flux (voir *Origines* et *Pouvoirs*).

Origines

Il y a longtemps, dans une galaxie lointaine (non, nous ne sommes pas trompés de film), les Munchkins vivaient en paix sur leur planète – un peuple pacifique d'adorables petites créatures, sur une adorable petite planète. Puis, les Aliens Gris arrivèrent, colonisèrent leur planète et transformèrent les Munchkins en esclaves, en cobayes pour leurs expériences scientifiques et peut-être aussi en nourriture industrielle.

La Guerre des Etoiles a donc bien eu lieu, mais avec les Aliens Gris dans le rôle de l'Empire et aucune Alliance Rebelle pour venir au secours des Munchkins.

En asservissant les Munchkins, les Aliens Gris cherchaient à prendre le contrôle du Flux, une source d'énergie psychique et métaphysique émanant de la planète elle-même et grâce à laquelle les Munchkins vivaient en harmonie totale avec l'âme de leur monde. Mais aux yeux des Aliens Gris, le Flux était avant tout un fabuleux gisement d'énergie pouvant alimenter diverses machines issues de leur technologie et peut-être même leur propre vitalité, motifs qui ne sont pas très éloignés de ceux qui poussent désormais les Aliens Gris à s'intéresser à notre planète et à son No Man's Land (voir p 48-50).

Quelques rescapés parvinrent à s'échapper de leur monde ravagé et conquis par les Aliens Gris. A bord de leurs petits vaisseaux-cocons, ces Munchkins fugitifs traversèrent les espaces interstellaires...

Et c'est évidemment à Whitby que l'un d'eux va arriver (ou s'écraser), prêt à être découvert, secouru et aidé par nos héros – qui auront de toute façon tous vu E.T.... à moins que vos scénarios ne se situent avant 1982 – mais même dans ce cas, les persos *sauront immédiatement* que le petit alien est inoffensif et doit être protégé de tous ceux qui voudraient lui faire du mal !

Munchkins en Danger !

L'Agence ne connaît pas l'existence des Munchkins – ou du moins *pas encore*. Et si elle venait à la découvrir, il ne fait aucun doute que cette impitoyable organisation ferait TOUT pour s'emparer d'un *spécimen vivant*, afin d'étudier de plus près ses facultés (dans le but d'une éventuelle *weaponization*, bien sûr).

Les ennemis jurés des Munchkins sont les Aliens Gris, qui ont colonisé leur monde d'origine, réduit leur peuple en esclavage et presque *tué le Flux* avec leurs expérimentations - sans toutefois jamais réussir à en extraire l'essence profonde.

A partir du moment où un Munchkin parvient sur Terre, son arrivée a de fortes chances d'attirer l'attention des Aliens Gris.

Ceux-ci souhaiteront fatalement s'emparer du Munchkin afin (par exemple) de l'utiliser comme connexion vivante au Flux, de lui apprendre que *personne n'échappe aux Aliens Gris* (et surtout pas un Munchkin !) ou (pourquoi pas ?) de l'empêcher d'avertir l'humanité du péril gris et de trouver sur Terre des alliés susceptibles de leur venir en aide. Une fois mis en alerte, les Aliens Gris enverront alors un implanté ou deux à la recherche du Munchkin, avant d'intervenir plus directement si nécessaire

Signes

En eux-mêmes, les Munchkins ne laissent aucune trace particulière de leur passage – mais l'entrée d'un de leurs vaisseaux-cocons dans l'atmosphère sera toujours visible comme une sorte d'étoile filante ou de météore bleuté... un signe qui est sûr d'attirer les curieux et les observateurs du ciel jusqu'au site du crash ou de l'atterrissage !

Notons à ce sujet qu'à partir du moment où un Munchkin fugitif sera parvenu sur Terre, il pourra tenter de contacter d'autres Munchkins rescapés afin de les guider vers lui, grâce au pouvoir du Flux (voir ci-dessous).

Pouvoirs

Communication

Les Munchkins sont télépathes mais auront besoin d'établir un contact psychique spécifique avec un être humain pour communiquer de cette façon avec lui. Pour un perso, l'établissement de ce contact (qui est un acte volontaire) nécessite un test réussi en Sixième Sens (avec la possibilité, comme d'habitude, de dépenser 1 point d'Aventure pour rattraper le coup en cas d'échec).

Une fois instauré, ce lien psychique permet au sujet humain de communiquer par télépathie avec le Munchkin, à partir du moment où l'un et l'autre se trouvent à moins de 2 miles (soit 3 km) de distance. Les Munchkins peuvent être assez bavards mais lorsqu'ils communiquent avec les humains, ils ne conjuguent jamais leurs verbes et n'utilisent jamais d'articles définis ou indéfinis (« *Vous aider moi ?* », « *Moi inquiet, moi très très inquiet...* » « *Moi bien. Cookies bonne nourriture. Encore cookies ?* »), les subtilités de la syntaxe humaine n'étant manifestement pas compatibles avec leur forme de télépathie.

Un Munchkin ne peut pas utiliser sa télépathie pour sonder les pensées d'un sujet contre son gré – et même s'il en était capable, il ne le ferait jamais. *Ce serait mal.*

Un Munchkin peut aussi créer un lien psychique similaire avec un animal – comme un chien (qui deviendra alors son fidèle protecteur) ou même un chat (oui, même un chat !).

Une fois ce lien télépathique créé, il durera toute la vie du Munchkin – sauf si l'humain désire y mettre fin, auquel cas le Munchkin le sentira et laissera le lien s'atténuer puis disparaître.

L'énergie du Flux (voir ci-dessous) permet aux Munchkins de projeter des messages télépathiques vers leurs congénères, même si ceux-ci se trouvent à une galaxie de distance – mais lancer un tel appel depuis la Terre les épuise ; après un tel effort, le Munchkin épuisé semblera hiberner pendant au moins trois jours.

Le Flux

Le Flux est le nom que les Munchkins donnent à la force psychique (ou mystique ?) qui constituait jadis l'âme même de leur monde. C'est en communiquant harmonieusement avec cette énergie omniprésente que les Munchkins accomplissaient toutes sortes de prodiges, comme par exemple la création des vaisseaux-cocons, la conception de nouveaux Munchkins (mais oui : il s'agit bien là de leur mode de reproduction !) ou la possibilité (difficilement compréhensible pour un être humain) de *chanter avec le monde*... Et quand l'existence d'un Munchkin touche à sa fin, il s'endort et sa forme disparaît dans un nimbe de lumière bleutée, avant de rejoindre le Flux.

Depuis que les Aliens Gris se sont emparés du monde des Munchkins, le Flux a commencé à faiblir – mais les Munchkins peuvent toujours faire appel à son pouvoir, même si cela semble beaucoup plus difficile. Leur plus grande crainte est de voir le Flux se tarir – une chose qui était jusqu'ici impensable. Si un tel événement devait survenir, provoqué par les déprédations et les expérimentations des Aliens Gris, il est certain que les Munchkins disparaîtraient eux aussi, avec l'âme de leur monde d'origine (sniff)...

Sur Terre, leur lien avec le Flux permet surtout aux Munchkins de s'adapter à leur nouvel environnement, mais ceci les éloigne encore un peu plus de leur source d'énergie primordiale, ce qui crée chez eux inquiétude et crainte.

En cours de scénario, un Munchkin pourra néanmoins utiliser le Pouvoir du Flux de trois façons fort intéressantes sur les persos avec lesquels il a établi un lien télépathique (voir ci-dessus). Chacune de ces applications ne pourra être utilisée qu'**une seule fois par scénario pour chaque perso** : trop de Flux pourrait en effet s'avérer dangereux pour l'essence vitale d'un être humain.

Energie Positive : Le Munchkin utilise le pouvoir du Flux pour redonner du courage à ses amis humains, en leur transmettant une petite étincelle de Flux. Cette forme de bénédiction psychique permet au perso concerné de regagner 1 point d'Aventure (jusqu'à la limite

habituelle de 6) et ne pourra être utilisée qu'une seule fois par scénario pour chaque perso (pas d'overdose de Flux !). Ce transfert d'énergie positive ne s'accompagne toujours de la formule rituelle : « *Flux être avec toi...* ».

Energie Vitale : Un Munchkin peut aussi utiliser les pouvoirs du Flux pour guérir les blessures et les dégâts physiques, dès lors qu'il est en contact psychique avec la victime de ces dommages et qu'il peut intervenir avant la fin de la scène en cours. Cette guérison-express ne pourra être utilisée qu'une seule fois par scénario pour chaque perso : trop de Flux pourrait en effet s'avérer dangereux pour l'essence vitale d'être humain. Les dommages reçus par le sujet sont alors réduits d'un cran : ainsi, un perso qui aurait dû être mis hors-jeu pour le reste de la scène se retrouve immédiatement sur pied, un perso qui aurait dû être mis hors-jeu pour tout le reste du scénario aura totalement récupéré ses forces à la fin de la scène en cours... et un perso ayant subi des dommages mortels sera carrément ramené à la vie – et sur pied dès le prochain scénario !

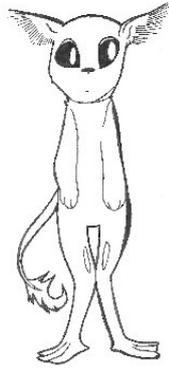
Energie Universelle : Une fois par scénario (car il s'agit d'un acte très fatigant pour lui), le Munchkin peut aussi transférer temporairement quelques étincelles du Flux à un objet mécanique (ou électrique, électronique, etc.) inanimé pour booster ses possibilités au-delà du réel : ainsi, il pourra faire redémarrer une voiture à court d'essence, transformer un PC des années 80 en super-ordinateur hyper-intelligent, permettre au poste de télé de recevoir des images de l'espace et même faire voler une bicyclette... Les divers effets de cet usage très « magique » du Flux sont laissés à l'appréciation du MJ ; dans tous les cas, ils ne dureront que le temps d'une scène.

Points Faibles

Les Munchkins sont tout petits et ont besoin d'être protégés. Ils sont physiquement aussi vulnérables que n'importe quelle petite créature normalement constituée ; lorsqu'un Munchkin est mis hors-jeu par des dommages, il se retrouve bel et bien inconscient jusqu'à la fin de la scène (dommages sérieux) ou du scénario (graves), contrairement à la règle habituelle pour les monstres (voir p 44) – mais bon... qui pourrait sérieusement qualifier un être aussi adorable de *monstre* (même gentil) ?

Quant aux *dommages mortels*, ils seront bien évidemment fatals à la petite créature, qui disparaîtra alors dans une lueur bleutée pour rejoindre à tout jamais le Flux.

Les Munchkins en Jeu



A-DO-RABLE, on vous dit !

Adorable : Quiconque pose les yeux sur un Munchkin sent immédiatement à quel point la petite créature est inoffensive, gentille et vulnérable. Les enfants ont instinctivement envie de le protéger et même les parents (sauf peut-être les plus bornés ou les plus coincés) se sentent fondre devant autant de *cuteness*. Seuls les êtres les plus endurcis ou incapables de la moindre empathie (comme les Aliens Gris ou, au hasard, les membres de l'Agence) pourraient avoir envie de faire du mal à un Munchkin – que ce soit en le blessant, en le capturant ou en le transformant en cobaye.

Avancé : Dans le cas des Munchkins, ce trait typiquement alien (voir p 50) représente surtout une forme de conscience et de sagesse cosmique impossible à atteindre (ou même à concevoir) pour l'esprit humain, liée à leur connexion avec le Flux.

Tout Petit : Un Munchkin fait une trentaine de centimètres de haut – ce qui le rend encore plus adorable (et lui permet aussi de se dissimuler très facilement).

Les Vaisseaux-Cocons

Les Munchkins voyagent à travers l'espace dans des vaisseaux-cocons d'énergie bleutée.

Un vaisseau-cocon n'est donc pas une machine ni même un objet solide mais une gangue d'énergie, un super-champ de force créé à partir du Flux et permettant à son unique occupant (un seul Munchkin par vaisseau-cocon) de franchir l'espace interstellaire (ou inter-dimensionnel) à une vitesse défiant l'entendement humain (et celle de la lumière).

Mais une fois le vaisseau arrivé à destination, il se dématérialise et ne pourra être recréé par le Munchkin seul - d'où la quasi-nécessité, pour un Munchkin naufragé sur Terre, de contacter ses congénères !

Seul un groupe d'au moins trois Munchkins unissant leurs esprits peut (re)créer un ou plusieurs vaisseaux-cocons – un effort colossal qui les mettra ensuite en hibernation pour une bonne semaine...

D'où viens-tu, Munchkin ?

Tout ce qui précède suppose évidemment que vous avez adopté l'Hypothèse Extraterrestre concernant l'origine des Aliens Gris (voir p 47) – mais que deviennent les Munchkins si vous avez plutôt opté pour l'Hypothèse Para-Terrestre (là encore, voir p 50) ?

La réponse est simple : tout reste pareil, sauf que le monde d'origine des Munchkins n'est pas situé dans une lointaine galaxie mais dans une autre dimension (ce qui ne change finalement pas grand-chose du point de vue des persos).

Même le fonctionnement des vaisseaux-cocons reste globalement le même : au lieu de franchir l'espace interstellaire, les vaisseaux franchissent en réalité l'espace inter-dimensionnel, se matérialisant toujours dans la stratosphère de leur monde d'arrivée avant d'y atterrir...

Vampire

Féroce, Increvable, Rusé, Terrifiant



- Aaah, enfin de la visite... Entrez, entrez...

Légende

Si l'on en croit le folklore, la littérature et le cinéma fantastique, les vampires sont des *non-morts*, se nourrissant du sang des vivants et pouvant se changer en chauve-souris, en loup et parfois même en brume.

Toujours selon ces mêmes sources, ils n'ont pas de reflet, redoutent l'odeur de l'ail, les crucifix (et même tous les objets en forme de croix !), l'eau courante et la lumière du soleil, qui aurait le pouvoir de les réduire en poussière !

N'oublions pas non plus le pieu de bois planté dans le cœur, qui les tue et les libère du même coup de la malédiction qui a fait d'eux de sanguinaires prédateurs.

Réalité

Dans l'univers de TTB, les Vampires sont une réalité. Ils sont fort rares, cela dit, et ont appris à entourer leur existence du plus grand secret... Ils sont, en outre, assez différents de ce que les films d'horreur et les légendes d'Europe centrale peuvent laisser croire. Pas la peine, donc, de préparer crucifix et gousses d'ail, totalement inefficaces contre les authentiques Vampires. Les miroirs renvoient bel et bien leur image – et ils peuvent carrément entrer où ils veulent *sans y être invités* ! Ils sont toutefois bel bien vulnérables à la lumière du soleil... et, bien sûr, assoiffés de sang. Humain, de préférence.

Le Vampire est donc, avant tout, un redoutable prédateur nocturne. Mais ces Enfants de la Nuit (comme ils se nomment eux-mêmes) ont, eux aussi, leurs propres prédateurs. Quelques intrépides Chasseurs de Vampires ont en effet étudié ces créatures et les traquent sans relâche, dans le but de les éradiquer de la surface du globe. Mais ces émules de Van Helsing sont malheureusement encore moins nombreux que les Vampires, qui ont donc encore de belles nuits devant eux.

Physiquement, un Vampire ressemble à un être humain d'une pâleur cadavérique, aux ongles longs et griffus (et, cela va sans dire, aux canines proéminentes) ; certains ont perdu leurs cheveux (le look « Nosferatu ») tandis que d'autres ont, au contraire, des cheveux extrêmement longs (le look « Morticia »). En dépit de leur teint blême et de ces petites particularités, ils peuvent éventuellement passer pour des humains – mais dans ce cas, un test d'Observation ou de Sixième Sens permettra toujours de remarquer ou de sentir que « quelque chose ne va pas ».

Les Vampires sont bel et bien des **non-morts** - c'est-à-dire des êtres quasi-immortels, libérés de toutes les fonctions et limitations vitales ordinaires. Ils n'ont pas besoin de manger, de respirer ou de boire autre chose que du sang, ne vieillissent plus jamais et sont incapables de se reproduire - du moins pas dans le sens habituel du terme (voir *Origine* ci-dessous). En tant qu'Enfants de la Nuit, ils possèdent bien évidemment une parfaite vision nocturne.

Durant la journée, un Vampire est généralement terré loin de la lumière du soleil, à l'abri dans la cave ou la chambre la plus obscure de sa demeure, plongé dans un état tenant à la fois de la torpeur et de la méditation, un peu comme s'il était « en veille ». Dès la tombée de la nuit, le Vampire sort de cet état passif et peut agir à sa guise. S'il est en proie à sa Soif de Sang (voir ci-dessous), il se met alors en chasse, c'est-à-dire en quête de proies...

Par prudence et discrétion, le Vampire s'en prend souvent à des animaux mais, tôt ou tard, il s'offre son festin préféré et vide de son sang un malheureux être humain, généralement sur plusieurs nuits, afin de faire durer le plaisir et de ne pas gâcher le précieux breuvage.

Les Vampires peuvent être des prédateurs solitaires ou, au contraire, vivre en petits groupes de trois à six individus. Le plus souvent, ces « meutes » (comme les Vampires les nomment eux-mêmes) adoptent une identité de façade, qui dépend de leur composition : une famille, une bande d'ados ou de bikers, un groupe de rock, etc. Ces meutes vampiriques ont toujours un chef naturel, dont l'autorité est reconnue par tous les membres du groupe mais peut éventuellement être défiée par un successeur potentiel, exactement comme dans une meute de prédateurs.

Origine

Le Comte Dracula lui-même l'affirme dans le roman éponyme de Bram Stoker : *le sang est la vie*. Au commencement de l'Histoire Vampirique était le Sang, une mystérieuse substance venue du No Man's Land et qui prit possession de certains êtres humains, voici de nombreux siècles, quelque part en Europe centrale. Ces individus devinrent les premiers Vampires, désignés par les initiés (et les Vampires eux-mêmes) sous les noms de *Grands Ancêtres*, de *Premiers* ou de *Pères Fondateurs*.

Grâce au pouvoir du Sang, les Grands Ancêtres contaminèrent bientôt d'autres humains, donnant ainsi « naissance » à la « race » des Vampires. Le vampirisme est donc une forme de mutation, qui transforme ceux qui la subissent en prédateurs retors, assoiffés de sang et (presque) immortels.

Mais qu'est-ce exactement que ce Sang venu du No Man's Land ? Une entité mutagène ? Une maladie d'outre-monde ? Un parasite psychomorphique ? Un cauchemar viral ? Une force malfaisante, échappant à toute forme de classification ? Sans doute tout cela à la fois...

Il est de toute façon impossible de savoir si les mutations provoquées par le Sang sont à l'origine des nombreuses légendes sur les Vampires ou s'il s'agit du contraire – auquel cas le Sang serait une sorte de substance psychomorphique adoptant par mimétisme des caractéristiques et des effets liés aux peurs et aux cauchemars des humains, selon une logique assez typique du No Man's Land (et assez similaire à celle que semble suivre le Virus Garou, voir encadré p 82). Cette variante vampirique du fameux problème de l'œuf et de la poule ne change de toute façon pas grand-chose au résultat – l'existence des Vampires...

Contrairement à ce que le cinéma et le folklore pourraient laisser croire, il ne suffit pas d'être mordu ni même drainé de tout son sang par un Vampire pour devenir à son tour un Enfant de la Nuit. Visiblement, seuls les Vampires les plus puissants (c'est-à-dire les plus vieux) ont le pouvoir de créer de cette façon de nouveaux Vampires, ce qui limite considérablement le risque de surpopulation et confère également à ces quelques « ancêtres » un ascendant indéniable sur leur « progéniture ».

Du reste, les Vampires étant avant tout des prédateurs et des parasites, ils *pensent comme des prédateurs et des parasites* : ils savent donc pertinemment qu'il n'est pas dans leur intérêt, *pour le moment*, de proliférer, car cette prolifération ne manquerait pas d'entraîner, à moyen terme, toutes sortes de complications, comme des guerres de territoire entre Vampires, la difficulté à garder leur existence secrète, voire – quelle horreur ! – la nécessité de s'organiser en société, etc. En restant cachés et peu nombreux, les Vampires peuvent ainsi tranquillement mener leur non-vie de non-morts et profiter d'un immense cheptel d'humains dans lequel puiser à volonté...

Signes

Lorsqu'un Vampire élit domicile dans une ville ou dans ses environs, il va faire de celle-ci son territoire de chasse.

Dès lors, ses victimes vont se multiplier : qu'il s'agisse d'humains ou d'animaux, la plupart de ces proies ne vont pas mourir (du moins, pas dans l'immédiat) mais subir à leur insu, durant la nuit, d'importantes pertes de sang, qui vont les affaiblir et meneront tôt ou tard à leur mort. Lorsque les décès mystérieux se font un peu trop nombreux et que les autorités commencent à se poser des questions, les Vampires plient bagage et changent de territoire.

Mais les signes les plus flagrants d'une activité Vampirique reste, bien sûr, la trace de leur morsure sur le corps de leurs victimes (le plus souvent dans la région du cou) – la « Marque du Vampire » ! En pratique, cependant, cette marque n'est pas aussi claire et nette que la plupart des films d'horreur le laissent croire ; au lieu de deux petits trous bien nets, elle prend la forme de boutons cutanés entourés de rougeur – lesquels ont, dans le cas des jeunes héros de TTB, de fortes chances d'être interprétés par les adultes comme une forme d'acné adolescente, voire, dans le cas de morsures aux poignets, comme de l'automutilation.

La Soif du Sang

Bon, autant l'avouer tout de suite : on ne va pas se prendre la tête avec des « points de Sang » et autres calculs. Le rythme auquel un Vampire a besoin d'assouvir sa soif de sang dépend entièrement du MJ et des besoins narratifs de son scénario. Voici néanmoins quelques points de repère qui pourront vous être utiles :

On partira du principe qu'un Vampire qui vide entièrement de son sang un être humain sera rassasié pour une semaine. Ceci concerne les humains adultes ainsi que les enfants de l'âge des persos de TTB : ils ont peut-être moins de sang que leurs aînés dans les veines mais celui-ci est (d'après les Vampires) plus « savoureux » et donc tout aussi « nourrissant ».

A partir de là, un Vampire prudent préférera sans doute se nourrir plus régulièrement mais en plus petites quantités, afin de réduire la mortalité de ses victimes (et donc les chances que ses activités n'attirent trop l'attention). Ainsi, on pourra considérer qu'un Vampire qui draine, par exemple, la moitié du sang d'un être humain sera rassasié pour trois ou quatre jours (la moitié d'une semaine, en gros). Selon ce même principe arithmétique (et compte tenu des capacités de récupération de l'organisme humain), un Vampire qui se nourrirait toutes les nuits n'aurait donc besoin de drainer qu'un septième du sang de sa victime, ce qui présente plusieurs avantages, surtout si le Vampire a à sa disposition deux ou trois victimes de ce genre par nuit : il lui est alors possible de « faire durer » chaque victime beaucoup plus longtemps, voire (pour ceux qui dispose d'un véritable cheptel de victimes) presque indéfiniment.

Les Vampires sont, en outre, des prédateurs opportunistes : pour eux aussi, l'occasion fait le laron. Si, par exemple, un perso tombe dans les griffes d'un Vampire et se retrouve mis hors-jeu, il a de fortes chances d'être vidé illico presto de son sang (ou, dans le meilleur des cas, de se réveiller prisonnier du Vampire, si celui-ci préfère « le garder pour plus tard »).

Pouvoirs

Bon, soyons sérieux, aucun Vampire ne possède le pouvoir de se métamorphoser en chauve-souris, en brume ni encore moins en loup (ne mélangeons pas tout !) – mais certains Enfants de la Nuit font néanmoins montre d'étonnantes facultés surnaturelles, qui varient d'un Vampire à un autre.

En pratique, un Vampire relativement jeune ne possède aucun véritable Pouvoir surnaturel et ne peut compter « que » sur ses Traits (voir *Les Vampires en Jeu* ci-dessous) – mais avec l'âge, il deviendra de plus en plus puissant et pourra acquérir un ou plusieurs des Pouvoirs suivants, choisis par le MJ :

Fascination

Ce pouvoir permet au Vampire de figer sa proie sur place, voire de l'attirer jusqu'à lui. Pour l'utiliser, le Vampire doit plonger son regard dans celui de la victime choisie, ce qui force celle-ci à le regarder dans les yeux : le Vampire peut alors l'obliger à s'immobiliser ou à avancer lentement vers lui, un peu à la façon d'un somnambule ou d'une personne hypnotisée.

Le seul moyen de résister à ce pouvoir est de dépenser 1 point d'Aventure ; dans ce cas, le perso restera totalement insensible à la Fascination du Vampire pour le reste de la scène en cours. Lorsqu'un Vampire utilise ce pouvoir, il est totalement concentré sur sa proie et ne peut donc accomplir aucune autre action.

Ombre et Silence

Le Vampire qui possède ce pouvoir est capable de se déplacer sans le moindre bruit et peut également se nourrir sur une victime endormie sans risquer de la réveiller.

Ce pouvoir lui permet en outre de se dissimuler dans les ténèbres de façon à se rendre pratiquement invisible (seul un test de Sixième Sens pourra permettre de déceler sa présence avant qu'il ne passe à l'attaque).

Pouvoir du Sang

Une fois par nuit, s'il se sent véritablement en danger, un Vampire peut puiser dans le pouvoir de son sang surnaturel pour devenir (au choix) **Super-Fort** ou **Super-Rapide** le temps d'une scène. Un Vampire qui puise ainsi dans ses réserves de puissance devra obligatoirement répondre à l'Appel du Sang (voir encadré ci-dessous) avant le prochain lever du soleil.

Vermine

Le Vampire doté de ce pouvoir peut appeler à lui une horde de rats ou une nuée de chauves-souris (au choix) et les lancer contre ses adversaires – par exemple pour protéger sa fuite ou pour créer une épouvantable diversion.

En termes de jeu, l'arrivée de la vermine a les mêmes effets que la terreur, provoquant un réflexe de fuite instinctive sauf si l'on dépense 1 point d'Aventure ; il est alors possible d'essayer d'affronter, de repousser ou de traverser la nuée de vermines, ce qui requiert un test de Bagarre. En cas d'échec sur ce test, le perso recevra suffisamment de morsures et de griffures pour subir des dommages sérieux qui le mettront hors-jeu jusqu'à la fin de la scène en cours.

Les Vampires les plus âgés peuvent même posséder des pouvoirs encore plus puissants. Chacun des pouvoirs suivants constitue en quelque sorte la version « avancée » d'un des pouvoirs décrits ci-dessus.

Descendance

Ce pouvoir ne peut être développé que par un Vampire possédant déjà le Pouvoir du Sang. Il lui permet de créer de nouveaux Vampires, en faisant passer une victime vidée de son sang à l'état de non-mort : pour ce faire, le Vampire doit ramener le sujet à la vie (ou plutôt « à la non-vie ») avec une gorgée de son propre sang Vampirique avant le prochain lever de soleil. Une fois ce délai passé, le trépassé ne pourra jamais devenir un non-mort.

Disparition

Ce pouvoir ne peut être développé que par un Vampire possédant déjà le pouvoir Ombre et Silence. Il lui permet de *passer inaperçu*, de se masquer à la vue des mortels grâce à une forme de camouflage psychique qui poussera tous ceux qui le croisent à ignorer sa présence, à regarder ailleurs, etc. Seul un test réussi en Sixième Sens pourra permettre à un perso sur ses gardes de voir le Vampire.

Ce camouflage psychique demande toute la concentration du Vampire, qui redeviendra pleinement visible dès qu'il passera à l'attaque ou qu'il sera contraint de se démasquer pour une raison ou pour une autre. Ce pouvoir n'affecte que l'œil et le cerveau humain : il ne trompe ni le flair des animaux, ni les pellicules photos ou les bandes vidéo.

Séduction

Ce pouvoir ne peut être développé que par un Vampire ayant déjà le pouvoir de Fascination. Il permet au Vampire d'exercer une attraction irrésistible sur une victime humaine ; cette séduction (qui peut être verbale ou silencieuse) lui prend toute une scène, pendant laquelle il ne peut se livrer à aucune autre activité.

A la fin de la scène, la victime sera convaincue d'appartenir corps et âme au Vampire, son seigneur et maître, et se comportera désormais envers lui comme un esclave docile, voire comme un véritable adorateur, pour le restant de sa vie (ou jusqu'à ce que le Vampire se lasse de lui ou soit détruit, ce qui ramènera la victime séduite à la réalité).

Comme pour la Fascination, la dépense d'un point d'Aventure permet à un perso d'échapper à cette attraction fatale et le rendra également totalement immunisé à toute nouvelle tentative de Séduction de la part de ce même Vampire, *pour toujours* (et non simplement pour le reste de la scène en cours).

Ce pouvoir permet également aux Vampires qui le possèdent de prendre à leur service un ou plusieurs **Renfield** – des êtres humains séduits, asservis et reprogrammés, qui peuvent remplir diverses fonctions (domestiques, secrétaires, espions, assistants, veilleurs de jour, etc.) et aussi effectuer pour leur Maître toutes sortes de tâches ne pouvant être accomplies que de jour.

Veilleurs

Ce pouvoir ne peut être développé que par un Vampire possédant déjà le pouvoir de Vermine. Il permet au Vampire de projeter son esprit et sa volonté dans les corps d'une nuée de rats ou de chauves-souris, sans avoir besoin de quitter son repaire secret.

Plongé dans un état de transe similaire à sa torpeur diurne (voir ci-dessus), le Vampire peut alors « piloter » à distance et en toute sécurité la nuée de vermine, contrôlant entièrement ses actions et percevant tout ce qu'elle perçoit ; le Vampire a même la possibilité de disperser la nuée à sa guise, ce qui lui permet alors d'avoir des « yeux » dans plusieurs endroits à la fois. Les rats et les chauves-souris peuvent ainsi lui servir d'éclaireurs, de guetteurs, de pisteurs, voire d'assaillants (dommages *sérieux* ou juste *légers* dans le cas d'un seul animal, ce qui peut suffire à décourager les âmes sensibles). Le lien entre la nuée et le Vampire sera rompu si la concentration de ce dernier est brisée.



Le décorum a son importance...

Le Sommeil du Vampire

Durant la journée (c'est-à-dire du lever jusqu'au coucher du soleil), le Vampire est généralement inactif, plongé dans un état de profonde torpeur, qui n'a pas grand-chose à voir avec le sommeil humain (les Vampires ne respirent pas et ne rêvent pas non plus).

Tout Vampire de ce nom possède au moins une **crypte** – c'est-à-dire un endroit sûr, bien dissimulé (et, si possible, bien gardé) où il peut se plonger en torpeur en toute sécurité. Il peut s'agir d'une véritable crypte, d'un caveau de cimetière, d'un sous-sol d'immeuble, d'un ancien abri antiatomique, etc.

Un Vampire plongé en torpeur a l'air tout à fait mort – mais il pourra tout à fait se réveiller en un clin d'œil si des intrus se sont introduits dans sa crypte sans faire preuve de Discrétion (test manqué). Une fois réveillé, le Vampire sera en pleine possession de ses facultés et de ses pouvoirs : le fait qu'il fasse jour à l'extérieur de la crypte ne change rien à l'affaire (comme ont pu le constater, un peu tard, nombre de Chasseurs de Vampires un peu trop sûrs d'eux).

Points Faibles

Le Pieu dans le Cœur

En pratique, il est à peu près impossible de détruire un Vampire sans l'avoir préalablement réduit à l'impuissance. Et la seule façon d'aboutir à ce résultat est de lui planter un pieu (en bois ou en métal, cela n'a en fait aucune importance) dans le cœur. Une fois proprement « planté », le non-mort sera totalement conscient mais incapable d'effectuer le moindre mouvement ou d'utiliser ses pouvoirs ; il est donc à la merci de ses adversaires...

Il n'est a priori possible de *planter* un Vampire que si on le surprend durant sa torpeur (voir encadré) *sans le réveiller*, ce qui exige un test de Discrétion de la part de chaque perso présent. Dans le feu de l'action, *planter* un Vampire avec une arme appropriée constitue un véritable exploit, qui nécessite la réussite de pas moins de TROIS tests successifs : un premier test de Bagarre (pour avoir l'opportunité de tenter le coup), puis un test de Dextérité (pour viser pile au bon endroit) et enfin un test de karma (les points d'Aventure de nos héros feront donc ici toute la différence).

Le Feu

Il faut dans ce cas qu'il n'existe pour le Vampire aucun moyen d'échapper au brasier et que la crémation soit absolument complète. En outre, une fois le Vampire réduit en cendres, celles-ci devront être dispersées (de jour).

Si ces trois conditions ne sont pas réunies, il y a de fortes chances pour que le Vampire se reconstitue, tôt ou tard (y compris au bout de plusieurs années, voire de quelques siècles).

Le Soleil

Les Vampires sont bel et bien vulnérables à la lumière du soleil, mais contrairement à ce que divers films peuvent suggérer, aucune de ces créatures ne sera détruite à cause d'un simple rai de lumière passant par une fenêtre !

Pour que cette destruction soit possible, il faut que le Vampire soit tout d'abord réduit à l'impuissance (enchaîné, immobilisé par un pieu dans le cœur, etc.) puis exposé pendant suffisamment longtemps (durant au moins une scène) à la lumière directe du soleil ; il faudra en outre observer les mêmes précautions qu'avec le feu – soit une crémation complète suivie d'une dispersion diurne des cendres.

La Décapitation

On ne va pas vous faire un dessin, mais il va de soi qu'un tel acte n'est possible que sur un Vampire préalablement *planté* et au moyen d'un outil approprié (hache, scie – OK, j'arrête).

En termes de jeu, accomplir un tel acte est, en soi, Terrifiant : autrement dit, un perso ne pourra donc exécuter la procédure qu'après avoir dépensé 1 point d'Aventure pour se donner la force de jouer les Van Helsing.

Le Vampire en Jeu

Féroce : En combat, le Vampire peut attaquer deux adversaires par tour et inflige des dommages sérieux : ceci lui permet de mettre la plupart de ses victimes hors-jeu pour le reste de la scène en cours – juste assez de temps pour les vider de leur sang !

Inceivable : Le Sang des Vampires leur confère des facultés de régénération tout à fait phénoménales, qui réduisent de deux crans la gravité des dommages reçus. Ainsi, une blessure qui devrait s'avérer mortelle ne fera que les mettre hors-jeu (c'est-à-dire en fuite) le temps d'une scène. Seule la décapitation ou une crémation en bonne et due forme peut avoir raison d'un non-mort.

Rusé : Retors et vicieux, le Vampire peut être considéré comme le prédateur ultime. Il faudra donc se lever tôt (hum) pour réussir à en prendre un au piège.

Terrifiant : Dans le cas du Vampire, ce trait ne se manifeste que lorsque la créature révèle sa véritable nature (en découvrant ses dents, par exemple) ; si la créature le souhaite, elle peut masquer son côté Terrifiant en se comportant comme un être humain normal (par exemple pour gagner la confiance d'une victime, etc.).

Comme indiqué dans la section sur les Pouvoirs (p 94), un Vampire possédant le Pouvoir du Sang pourra également se rendre Super-Fort ou Super-Rapide le temps d'une scène.

Vampires à l'Ecran

*Plus que toute autre créature fantastique, le Vampire a été mis en scène dans une quantité incalculable de films, d'une qualité pouvant aller du chef d'œuvre (le **Nosferatu** de Murnau ou l'excellent **Entretien avec un Vampire** avec Tom Cruise, d'après Anne Rice) au nanar total, et ce dans une impressionnante multiplicité de genres, de l'horreur pure à la parodie (ah, **Le Bal des Vampires**...) en passant par le film de cape et d'épée (ah, **Capitaine Kronos, tueur de Vampires**...) ou le road movie (**Aux Frontières de l'Aube**) – servi par des acteurs parfois mémorables (Bela Lugosi, Christopher Lee, Klaus Kinski...)... ou oubliables. Et ne parlons même pas des séries télé (**Buffy contre les Vampires**, **True Blood**, **Forever Knight**...). Nous ne citerons donc qu'une petite poignée de films nous paraissant présenter un intérêt comme source d'inspiration pour des scénarios de *Trucs Trop Bizarres* – ou que les persos pourraient aller voir (ou avoir vu) au cinéma !*

MARTIN (1978) : Authentique vampire ou jeune homme très perturbé ? Un film trop méconnu de George Romero, résolument ancré dans son époque. A voir !

LES VAMPIRES DE SALEM (1979) : Alias Salem's Lot en VO. De Tobe Hopper – et d'après Stephen King (tout de même).

LES PREDATEURS (1983) : Catherine Deneuve, David Bowie, Susan Sarandon... et Bauhaus en concert ! LE film qui a créé l'image du Vampire New Wave.

VAMPIRE, VOUS AVEZ DIT VAMPIRE et sa suite (1985 / 1988), voire éventuellement son remake (2011) avec David Tennant !

AUX FRONTIERES DE L'AUBE (1987) : Near Dark en VO. Des vampires, un van, des flingues... Un chef d'œuvre.

GENERATION PERDUE (1987) : Les vampires en bad boys. Kiefer Sutherland et sa coiffure mulet... Toute une époque !

BUFFY TUEUSE DE VAMPIRES (1992) : Mais oui, il y a eu un film... AVANT !!!

VAMPIRES (1998) : De John Carpenter, avec James Woods en chasseur de vampires badass.

TRUCS TROP BIZARRES

Perso

Age

Année

Physique

Caractère

Casse-Cou

Curieux

Débrouillard

Acrobatie

Investigation

Baratin

Bagarre

Observation

Dextérité

Rapidité

Sixième Sens

Discrétion

Vélo

Trucs d'Intello

Système D

Points d'Aventure

Réputation

Point Faible

Passe-Temps

Objet Fétiche

Lieu de Prédilection

Grand Rêve

Famille

Adulte Sympa

Bête Noire

Autres Trucs & Notes Diverses

A bientôt dans...

Stranger Tales

LE WEBZINE OFFICIEL & GRATUIT DE TRUCS TROP BIZARRES !



DANS CHAQUE NUMERO : DES SCENARIOS POUR TTB ! DES NOUVEAUX MONSTRES ! DES NOUVEAUX TRUCS DE JEU !