

# Eclipse 5

**La convention de Jeux de Rôles de Rennes**

16, 17 & 18 Mars 2007

Organisation : La Lune Rousse / Le Trident

**Un reportage très personnel et  
hautement subjectif**

**Par notre envoyé spécial, Bruno Pouzet**

([brunopouzet@free.fr](mailto:brunopouzet@free.fr))

# INTRODUCTION

Lorsque j'arrive sur place, le Vendredi 16 Mars 2007 vers 17h30, le premier détail que je remarque est la petite affiche sur la porte latérale de la salle (la porte principale est encore fermée). Elle représente une elfette niveau au moins 6 portant une trrrrèès longue épée. Un petit malin lui a ajouté un phylactère disant « Vise un peu ma nouvelle épée vorpale Black&Dekker ! ». Sur d'autres exemplaires de l'affiche, l'individu a donné libre cours à sa créativité en ajoutant des paroles du genre « Les rôlistes sont des gens bizarres comme les autres » ou « Un elfe vaut mieux que deux drémoras ».

Au milieu de la pièce, une partie d'un jeu de société inconnu fait rage. C'est Ribauds, un jeu médiéval où des bandes de malfrats se disputent l'influence sur les rues d'une ville. Pas de guerre ouverte, mais par contre il y a une grande part de bluff : monter des gros coups avec la coopération des autres peut rapporter gros à tout le monde mais peut aussi être l'occasion de faire pincer les membres de la bande rivale par le Guet. Animation garantie.

Un autre jeu de société testé se nomme Morts aux troussees : suite à un cataclysme, la plupart des habitants d'un village se transforment en zombies. Une poignée de survivants ont l'idée de se ruer vers le manoir d'un vieux fou qui a fait aménager un bunker dans sa cave. Le plateau de jeu évoque irrésistiblement le Cluedo, sauf que les pions des joueurs-survivants sont progressivement rejoints par des hordes de zombies. Le but est de chercher la clé du bunker à l'étage puis de redescendre s'enfermer à la cave. Petit détail : bien entendu, il n'y a qu'UNE place dans le bunker... Les armes anti-zombies vont de la poêle à frire à la tronçonneuse en passant par la grenade fumigène, mais il y a pas mal de crasses à faire aux adversaires et des ruses débiles du genre « Les zombies me laissent tranquille parce qu'ils sont trop occupés à regarder la télé » « Ah bon ? Alors je coupe le courant dans la pièce... ». C'est assez fendard, surtout la super-combo Allumette + Poêle + Saucisse pour gagner un point de vie, cependant on a dû accélérer la fin de la partie pour ne pas rater la formation des tablées du soir.

## PRÉCISION LEXICALE

Il est un terme qui sera abondamment employé et décliné au long de ce récit et au sujet duquel je dois fournir une explication pour les non-initiés. Il s'agit du mot 'Gros Bill' : en fait, il s'agit du nom d'un personnage mythique de jeu de rôle, ayant accumulé tant d'expérience (et d'armes magiques) que sa puissance de feu en est devenue pratiquement invincible. Gros Bill a la réputation de pouvoir régler n'importe quel problème à coups de hache... et d'exercer régulièrement ce pouvoir.

Oui, Gros Bill est une brute décérébrée, mais on traite souvent de Grosbills les personnages puissants, quelque soit leur quotient intellectuel.

# VENDREDI SOIR : PAVILLON NOIR

**Meneur :** Eric

**Présentation du jeu par le meneur :** Comme son nom l'indique, ce jeu propose avant tout de jouer à l'ombre du célèbre 'Jolly Roger', pavillon de reconnaissance de ces forbans des mers que sont les pirates. Mais c'est d'abord un jeu de rôle historique ayant pour cadre l'univers maritime du nouveau monde, du 16<sup>e</sup> au 17<sup>e</sup> Siècle, permettant donc de mettre en scène des aventures de conquistadores, flibustiers, boucaniers, corsaires... et les fameux pirates. Un système de règles soigneusement développé, mais simple et fluide, permet de mettre en scène jusqu'aux combats navals et abordages avec précision et réalisme. Ainsi, que vous soyez bretteur expérimenté quelque peu libertin, forban sans foi ni loi, chaman amérindien, ou marin idéaliste... le pavillon noir est fait pour vous !

**Note du reporter :** En principe, le scénario était de difficulté moyenne, mais on en a pris plein la bougie quand même !

## LA SITUATION

Nous sommes les officiers d'un navire corsaire Français basé dans les Caraïbes. Le cap'taine est un PNJ Grosbillesque ; nous on vient après :

Adrien, le Second. Bretteur assez redoutable.

Karoff le bosco, borgne, baraqué, breton, alcoolique sur les bords. Joué par Manu.

Main-de-fer le chef canonier, comment avez-vous deviné qu'il porte une prothèse ?

Valentin, le pilote. D'après la description, j'ai tout de suite pigé que c'était Le Voleur de l'équipe. Bien entendu, j'ai foncé.

Tawaka, un snipeur indien, consultant en milieu forestier.

L'action se situe vers la fin de la guerre. Laquelle ? J'ai oublié, honte sur moi. En tout cas, elle nous oppose aux Anglais pour changer. Notre mission, puisque le capitaine l'a acceptée, consiste à explorer l'isthme de Panama à la recherche d'un butin très conséquent. D'après un vieux document de l'époque de la Conquista, des coffres remplis d'or brut furent jadis cachés dans des ruines Maya par une expédition espagnole

aux prises avec les redoutables Indios Bravos qui habitaient (et habitent toujours) cette forêt. Les autochtones sont réputés pour leur hostilité et leur adresse au tir à la sarbacane. Histoire d'ajouter un peu de piment à l'aventure, nous apprenons que les Anglais ont eu vent du tuyau.

Après avoir mouillé dans le golfe de Panama, nous laissons derrière nous un officier avec juste assez d'hommes pour manœuvrer le navire et nous débarquons avec une cinquantaine de gars.

## SUR LA TERRE FERME

La marche n'est pas excessivement pénible, ce n'est pas de la forêt dense modèle amazonien, mais l'atmosphère est étouffante et les hommes sont inquiets :

« AAAH ! Un démon qui nous observe !

-Meunon, on voit bien que tu n'as encore jamais vu de singe ! J'aimerais bien en descendre un, y'a plein à bouffer là-dessus. »

Main-de-fer passe ses journées à surveiller du coin de l'œil un macaque qui le nargue avec insistance, pendant ce temps des choses terribles se préparent... Le troisième jour, en levant le camp, le Second et l'indien repèrent des entailles profondes sur l'écorce d'un arbre : l'un de nous aurait voulu signaler l'emplacement de notre bivouac à des poursuivants qu'il ne s'y serait pas pris autrement. On a déjà un suspect, un mousse, mais il faudrait des indices plus convaincants pour lui faire cracher le morceau.

Nuit suivante, opération filature, c'est moi qui m'y colle. Au moment où la cible sort du cercle des sentinelles pour aller pisser, je le suis et le surprends en train de marquer la piste. De retour au camp, je fonce confirmer nos soupçons au capitaine mais le mousse se sent démasqué et brandit un pistolet...

MJ : « A 3 tu as décidé ce que tu fais : 1...2...

-Maieuh, attends ! Il est à quelle distance de moi déjà ? »

Après une tentative de suicide (djouée par le cap'taine d'un poignard lancé sur son arme. J'avais bien dit que c'était un Gros Bill), une brève course-poursuite (que je termine les dents plantées dans un arbre suite à un échec critique) et une intervention laborieuse mais

finallement fructueuse de la cellule psychologique en la personne du Second, le forcené finit par se rendre, avouer les menaces dont les agents britanniques ont usé contre lui, et enfin rentrer dans le rang avec le pardon du chef.

Mais ça n'aurait pas été drôle que la nuit se termine ici : c'est la même que les éclaireurs Yanomami on choisi pour attaquer le campement. Une salve de fléchettes au curare pour les sentinelles, puis pluie de flèches conventionnelles sur la clairière. Tous ceux qui peuvent se relever foncent à couvert et ça castagne pendant un petit moment. Brusquement, les indiens se replient en emportant tous leurs morts on ne sait trop comment.

Estimation faite de la bataille, nos pertes ont été proportionnellement nettement plus lourdes que les leurs. Surtout que le capitaine, lui aussi, a totalement disparu. Va falloir se débrouiller sans Gros Bill, les gars...

Affaiblis par l'embuscade, à la merci soit des indiens s'ils reviennent soit des Anglais s'ils nous rattrapent, nous forçons l'allure en direction de notre objectif, la cité abandonnée, qui passe pour hantée. On y serait au moins à l'abri des indiens, sinon des Européens. Mais justement, en arrivant en vue des ruines, Tawaka commence à flipper sérieusement.

« Le capitaine a insisté pour que nous venions mais je l'avais averti que nous ne pourrions pas entrer : si on reste ici, les démons prendront notre âme !

-Allez, avance, pov' païen arriéré ! »

Sur ces entrefaites, les Yanomamis font leur apparition en nombre et figent la scène quelques instants en nous tenant en joue. C'est alors que le corps expéditionnaire britannique entre en scène, et là on s'aperçoit que notre pays, toujours aussi radin, nous a envoyés au casse-pipe par rapport à un ennemi largement supérieur en nombre et en matériel. Les indiens sont pris à revers et nous en profitons pour nous carapater vers la cité en tractant derrière nous un Tawaka dans un état second. Et aussi en priant bien fort pour que les belligérants restés sur place soient de force égale.

Hélas, la réponse à nos prières nous parvient sous la forme d'un boulet de canon. Ils on même une pièce d'artillerie, les rascals ! La salve fait de gros dégâts dans notre troupe déjà clairsemée et, après avoir parcouru au pas de course la ville envahie de végétation, nous nous abritons dans la pyramide centrale (non, elle n'est

pas vivante, juste un peu croulante) qui, d'après nos indications, renferme le but de la mission.

## PYRAMIDE BOYARD

La salve suivante fait tomber des morceaux du plafond, et elle est suivie par des hordes de soldats en rouge. Nous nous enfonçons en vitesse dans les couloirs de l'édifice pour nous y retrancher. Y'a des squelettes de conquistadores qui traînent un peu partout, ça fait désordre. Au bout du couloir on tourne à droite et là, c'est l'éblouissement : la déco de la salle est toute en or. Malheureusement, même si on arrive à se sortir du guêpier, on n'a pas le temps de tout démonter, on ne peut rien emporter de plus que les trois coffres laissés là par les Espagnols et qui nous attendent bien sagement, comme promis.

Le gros problème, c'est que la salle du trésor est un cul-de-sac et que l'ennemi est sur nos talons. Main-de-fer organise rapidement la défense du couloir contre les assaillants mais quand on n'aura plus de poudre pour recharger les mousquets, ce sera foutu. En principe les *personnages* ne s'en doutent pas mais par contre, les *joueurs* le savent parfaitement : dans ce genre de situation, il y a *toujours* un passage secret, c'est pourquoi je commence à sonder les murs, juste un peu surpris que personne d'autre n'en ait eu l'idée. Pour récompenser cette initiative, le MJ décrète que la recherche se fait sur la compétence Larcin (que je maîtrise assez bien, merci) et que les malus dus à mes blessures ne s'appliquent pas à cette action.

Nos artilleurs ne parviennent plus à tenir en respect les Anglais, Main-de-fer est sérieusement blessé dans l'échange de tirs, et finalement l'ennemi pénètre dans la pièce au moment où le passage secret se referme sur nous. Le subterfuge ne les retiendra pas longtemps, il faut continuer à foncer. Nous fonçons donc dans un tunnel long de plusieurs centaines de mètres qui débouche dans la forêt, hors de la cité, du côté opposé à celui d'où nous sommes arrivés. À quelque distance de la sortie, nous prenons un peu de repos pour réfléchir à la situation et pour que le boucher-chirurgien de l'équipage donne les premiers soins aux éclopés.

Il est probable que notre navire ait été pris, coulé ou mis en fuite par les Anglais, nous n'avons donc pas d'issue côté Caraïbes, d'autant que cela impliquerait une manœuvre aléatoire de

contournement des troupes ennemies. Nous repartons donc à marche forcée en direction du Pacifique, espérant longer la côte jusqu'à la ville de Panama, où nous serons sous la protection des Espagnols pour peu qu'on ne se vante pas trop du butin que nous transportons.

### **COUP DE THEATRE**

Il se produit lorsque nous atteignons l'océan : au loin, une frégate battant pavillon britannique est occupée à débarquer des soldats sur la plage. C'est à ce genre de menus détails qu'on reconnaît les gens qui ne font pas les choses à moitié : de toute évidence, eux aussi sont là pour le même trésor que nous, et ils ne se doutent pas qu'il est à portée de leur main. Alors l'objectif change : si les deux corps expéditionnaires font la jonction, il y aura des troupes fraîches à notre poursuite et leur bateau peut nous devancer à Panama. Il faut donc absolument nous en emparer et fuir à son bord.

En attendant la nuit, nous camouflons les blessés, le butin et le matériel, et le moment venu nous nous mettons à l'eau pour tenter de pénétrer dans le navire par les sabords faisant face à l'océan. Le plan est simple : trouver les hamacs, massacrer discrètement les endormis avant de faire face à l'équipe de quart sans méfiance. Compte tenu de l'effet de surprise, ça peut marcher mais compte tenu de notre santé, ça peut foirer. Le courant nous porte tranquillement dans la direction de la frégate lorsque le MJ demande un jet de natation...

« Échec critique !  
-Jet de résistance pour retenir ta respiration ?  
-Réussi !  
-Natation ?  
-Raté !  
-Résistance ?  
-Re-réussi !  
-Natation ?  
-Caramba, encore raté ! »

**-THE END-**

Pour les survivants, ça se passe mieux. D'autant mieux que les Gentil'Zorganiseurs commencent à trouver qu'il se fait tard (presque 3h30) et qu'il faut presser le mouvement. La bagarre pour le contrôle du navire est donc de courte durée, puis ils se font plaisir au matin en massacrant à coups de canons (une artillerie de vaisseau de ligne, c'est pô fait pour les chiens !) les soldats qui campent sur la plage. Ensuite ils redescendent embarquer leurs affaires dans la chaloupe et sur ces entrefaites, les Anglais arrivant de la forêt atteignent la plage juste à temps pour un deuxième service bien mérité.

Le voyage de retour jusqu'à Port-Royal par le Cap Horn prend pas mal de temps et au retour dans les eaux des Caraïbes, la guerre est terminée. Avec le butin mais sans l'ancien chef de l'expédition, l'équipage n'a rien d'autre à attendre des autorités qu'une corde au cou, il ne leur reste plus qu'à se faire pirates ...

**-REALLY THE END-**

### **INTERMEDE PREMIER**

Après cette aventure mouvementée, Manu et moi rejoignons deux Ludopathes venus présenter Talislanta. Ils logent chez Manu pour la 'nuit' et ils ont une voiture de société à deux places comme moi. On est quatre, ça tombe bien, et cinq minutes plus tard nous voilà devant la Cité Universitaire de l'ENSCR. Avec une pointe de mauvaise conscience, je m'en vais réveiller Paul pour monter mon bivouac chez lui (merci pour l'accueil, c'est pas marrant d'attendre quelqu'un qui ne doit pas arriver avant 3h30 du matin).

L'instant d'après, il est près de 11h. De fil en aiguille (et d'un sujet de conversation à l'autre), il est rapidement midi moins cinq, l'heure où les tablées de l'après-midi sont sensées se constituer. En pratique, il manque des joueurs pour compléter pas mal de tablées, et j'ai largement le temps de finir mon sandwich en attendant un troisième participant pour Dark Earth. Ça se pourrait que le décalage des horaires par rapport à l'édition précédente ait nui à la fréquentation.

# SAMEDI MIDI : DARK EARTH

**Meneur :** Tanguy

**Présentation du jeu par le meneur :** 310 ans après le Grand Cataclysme, Sombre-Terre est couverte d'un nuage de poussière noir empêchant les rayons de Solaar de nous réchauffer. Mais le combat contre les Ténèbres n'est pas perdu : le Soleil-Dieu a pu percer le Noir-Nuage en plusieurs points du globe ; là, les survivants, nos ancêtres, ont construit des cités, les Stallites, que notre foi en la Lumière protège des monstres rôdant dans l'Obscur. A Phénice, le plus puissant de tous les Stallites, nos aïeux ont redécouvert la métallurgie, la verrerie et maintenant la vapeur. Rares sont les fous qui, comme nous, tentent le voyage de quatre mois jusqu'aux Stallites voisins de Nople, Kathar, Nâh ou Mycos. Et lorsque nous survivons, c'est pour ramener des nouvelles guère encourageantes : on dit Jeru tombée, rasée par des armées de monstres terrifiants. C'est pour cela qu'il est vital de maintenir le lien à tout prix et que nous, les Marcheurs, sillonnons inlassablement les chemins, les balisons et en ouvrons de nouveaux, plus sûrs et parfois carrossables par des chars à voile.

**Note du reporter :** Pour Tanguy, cette séance n'a pas du être facile à vivre. Trois joueurs, c'est peu, et on ne peut pas dire que nous ayons été brillants. Non pas qu'on n'ait rien compris au scénario, mais pour vous dire, sur les trois c'était moi le plus volontaire, et à chaque fois que j'ai émis un avis j'ai emporté la décision. Une tablée pratiquement muette : un vrai cauchemar de MJ...

## LA WELLS FARGO PASSE TOUJOURS !

« La Wells Fargo passe toujours ! » Tanguy aime bien les allusions : outre qu'il connaît son Donjon de Naheulbeuk sur le bout des doigts, il avait commencé son scénar de l'année dernière par une citation de Conan le barbare, et cette fois-ci le titre c'est du Goscinny (Lucky Luke, *La Diligence*).

« La halte de Krillé, deux semaines de marche à l'Est de Phénice, est un des principaux refuges de la route de la Roke. Une équipe permanente de quatre personnes nourrit, soigne et abrite les Marcheurs en échange de petits services ou de possessions de valeur. C'est également le point de départ vers la Halte Pourpre, à deux

semaines de marche : entre les deux, la route est adaptée aux chars à voile (5 jours par vent normal). »

La présentation commence par le plantage du décor au moyen d'une carte géographique tracée à main levée : Phénice est située au sommet d'une montagne reliée par un pont de singe au continent de la Roke. Il n'y a plus à proprement parler de mers pour délimiter les continents mais les 'côtes' sont des falaises surplombant d'infâmes marécages. En bas, c'est à peu près praticable mais ça ne vaut guère mieux que de voyager à la nage. Comme vous n'aurez pas le plan sous les yeux, voici la solution de la devinette donnée en géographie d'Avant : Phénice est construite sur l'Etna, le pont de singe enjambe le détroit de Messine et la route de Krillé à Halte Pourpre serpente vers le nord-ouest au milieu des Apennins. Seulement, comme la piste de montagne n'est pas carrossable sur toute sa longueur, la voie 'express' bifurque vers le nord pour longer le marécage Adriatique avant de rejoindre l'ancienne piste des Marcheurs.

C'est cette route qui va être le théâtre de l'aventure, car nous sommes les Terraciers. Vous avez bien lu 'Terraciers' : on a perdu les technologies de l'Avant, et un peu l'orthographe aussi. Notre boulot, c'est de voyager de Krillé à la Halte Pourpre (et retour, en prenant du repos à chaque bout) pour entretenir la voie. Nous sommes rémunérés par les propriétaires des haltes. Aux haltes, nous enseignons aux Marcheurs de passage à piloter les chars à voile ou à vapeur qu'ils peuvent acheter à un bout pour revendre à l'autre. Le risque de perte est trop important pour instaurer un système de location.

L'équipe compte trois PJs et trois PNJs, tous savent au moins manier la pierre mais chacun a sa spécialité : les PNJs, un conteur, un intendant et un messenger (un peu érudit). Les PJs, une architecte-mécano qui connaît très bien son boulot mais est la moins aguerrie à l'Obscur, une messagère (un peu toubib) et moi, un explorateur, l'une des rares personnes à préférer l'Obscur aux Stallites ; je supporte mal l'Autorité, c'est pourquoi je fais partie d'une petite équipe qui voit rarement la lumière. Meilleur Marcheur, sans doute également meilleur acrobate et meilleur guerrier du groupe, j'ai à ma disposition tout un arsenal de machins aux noms exotiques du genre

Manople (un gantelet de Wolverine), Boulefer (un casque avec des trucs pointus sur le front) et Faucheur (des bolas en métal, les matériaux d'origine végétale sont quasi-inconnus sur Sombre-Terre).

Au moment où commence l'histoire, une équipe de six Marcheurs vient d'arriver à pied à Krillé. Ce sont des commerçants, ils ont acheté un char à voile à la Halte pourpre mais ont été obligés de l'abandonner au bord de la route (ainsi que le gros de leurs marchandises) car un éboulement obstrue le passage. Impossible de sortir du chemin pour faire passer l'engin sur le bas-côté, l'endroit n'est absolument pas praticable : la route passe à l'extrême bord de la falaise pour contourner un piton rocheux qui barrait la voie. Le contourner par l'intérieur aurait demandé d'énormes travaux de remblai pour traverser une zone de chaos (vous voyez une cour en graviers gris ? Ben vous êtes là-dedans sauf que les graviers sont grands comme vous), il a donc été décidé d'élargir un étroit chemin à flanc de falaise en construisant une demi chaussée en béton et acier sur une cinquantaine de mètres de long.

C'est précisément sur cette chaussée que le piton s'est partiellement effondré. Nos visiteurs ont failli voler dans le décor (n'oublions pas que la visibilité est très mauvaise sur Sombre-Terre), puis ils ont trouvé dans la paroi une faille assez grande pour accueillir leur véhicule et ont terminé le chemin à pied en traversant l'éboulis. C'est l'affaire de cinq jours, moins de deux avec le char à vapeur dont nous disposons. Nous nous apprêtons donc à partir en char avec notre matériel pendant que les collègues nous rejoindront à pied pour récupérer leur véhicule et éventuellement prêter main-forte.

## AU BOULOT !

Le voyage se déroule sans histoire. Il est si difficile de voir arriver le danger dans l'Obscur que la nuit on ne parle pas de tours de garde mais plutôt de tours de sommeil : deux qui dorment et quatre qui veillent. Pô grave, c'est une question d'habitude. Sitôt arrivés à pied d'œuvre, nous nous mettons au travail. Le tablier de la route semble légèrement affaissé sous le poids des gravats, notre architecte fait donc une descente en rappel par-dessus le parapet pour procéder au diagnostic de l'infrastructure qui s'impose.

Pendant ce temps, la messagère et moi franchissons l'éboulement pour placer une balise signalant la coupure de la route à d'autres voyageurs éventuels. Nous trouvons le char abandonné et sa cargaison intacts, puis nous gravissons la colline qui nous surplombe afin de déterminer l'origine de l'éboulement. D'après l'examen du terrain, c'est le gel qui a provoqué la chute d'un pan de l'éminence. Étrange en cette saison.

Le soir tombe. Plus exactement, disons que le ciel passe du 'noir' au 'encore plus noir'. Nous échangeons nos observations : les poutrelles ont supporté le choc dans l'ensemble mais il faudra remplacer les plus faibles, et il y a de la consolidation à faire en attendant. On ira chercher des matériaux à Phénice après. Nous campons au bord de la route. Enfin, au premier bord à peu près plat de la route, à quelque distance du chantier, là où la pente de la colline est encore assez douce pour y garer le char. Tours de sommeil. Puis le ciel passe du 'noir' au 'un peu moins noir'.

La répartition des tâches sur le chantier est la suivante : le gros de la troupe sort les pelles du char pour pelleter tout cette esti de marde (tabarnac !) pendant que notre bâtisseuse redescend consolider les fondations avec mon assistance (compétence 'Spider Man' : 9/10). La seconde journée de travail est un peu moins noire que la première et, lors d'un passage au bivouac, le conteur et la messagère aperçoivent vers le sud-ouest, au-delà du secteur chaotique, une colline sur laquelle se tient une silhouette humaine armée d'une lance. Probablement un Adapté, un de ces humains à moitié sauvages qui survivent dans l'Obscur sans même connaître l'existence des Stallites. En principe ils ne sont pas hostiles, et lorsque les collègues approchent pour mieux distinguer l'individu, celui-ci les salue et leur fait signe d'avancer. De plus près, on remarque qu'il est vêtu de peaux d'Urs (vous voyez un ours polaire ? Ben c'est ça, mais en deux fois plus gros) et qu'il monte la garde à l'entrée d'une caverne. Sans doute une petite communauté d'Adaptés habite-t-elle ici.

Les deux éclaireurs échangent péniblement quelques mots avec le chasseur, à distance respectueuse :

« Soleil sur vous, l'ami !

-Hmm... Vous... étrangers... hmm...

Urs mécanique ?

-Heu... tu crois qu'il parle de notre char à vapeur, là ?

-Pô sûr, faudrait lui faire préciser.

-J'veux bien mais avec quels mots on lui demande ? »

Finalement ils promettent de revenir et vont au chantier rameuter tout le monde, puis nous nous présentons à six devant l'autochtone, un peu avant le soir. Nous sommes armés (après tout, il peut nous tendre un traquenard) mais tenons soigneusement nos armes baissées, tout comme lui. Il ressort pas mal de choses de la conversation : oui, quand il parle d'Urs mécaniques, ce sont bien les chars à vapeur, il n'est pas incommodé par notre intrusion, il est satisfait de comprendre enfin la nature de notre travail (« Soigner les blessures de la piste pour aider les étrangers comme nous à voyager »). Puis vient le scoop : il nous fait comprendre qu'il a vu une vingtaine de jours plus tôt trois étrangers arriver à pied non pas de la route mais des montagnes derrière lui. Mi par mots, mi par signes, il explique qu'il les a vus s'affairer au dessus de la route juste avant que la colline ne s'effondre ! Évidemment, on se doutait que c'était un sabotage, mais les traces de gel avaient endormi la méfiance. La solution, que nous n'avons apprise qu'au débriefing, c'est que les coupables sont des membres d'une secte de grands sociopathes comprenant entre autres des humains contaminés par la monstrosification de l'Obscur. L'un de ces mutants a le pouvoir de refroidir les trucs, d'où le phénomène bizarre de gel tardif.

La conversation avec l'Adapté se termine par une invitation : il nous propose de camper dans l'entrée de sa caverne : « Hmm... Ténèbres mauvaises ce soir » et il désigne la direction du chantier. En effet, vu d'ici on remarque que l'obscurité est un peu plus épaisse autour de notre bivouac. Pas rassurant. Nous acceptons l'invitation et retournons chercher nos affaires avant la 'nuit'. Nous rencontrons peu de membres de la tribu dans la soirée, mais lorsque commencent les tours de sommeil, des jeunes filles viennent 'réconforter' les hommes au repos. La tribu souffre de la consanguinité et nos hôtes nous seraient reconnaissants de leur apporter un peu de sang neuf. Pour ma part, je décline poliment (« Pas ce soir, j'ai la migraine... »). C'est vrai quoi, déjà qu'on dort encore moins que des rôlistes habituellement, alors si on passe la moitié de nos tours de sommeil à faire des galipettes, on ne sera même plus bons à pelleter demain. Au 'matin', les autochtones offrent le p'tit dej' à tout le monde sauf moi qui suis puni.

Pô grave, on a tous des rations dans nos paquetages.

## UNE PISTE FRAICHE

Dans la journée, nous sommes rejoints par les propriétaires du char abandonné, qui nous aident à terminer nos réparations provisoires et nous annoncent encore une mauvaise nouvelle : en chemin, ils ont constaté que la route est endommagée sur une longue section. En gros, la seconde moitié de la distance qui nous sépare du carrefour où la route carrossable rejoint la voie piétonne. Rien de très grave cette fois-ci, mais ils ont remarqué de nombreux nids-de-poule et menus affaissements qui n'étaient pas là lors de notre passage deux jours seulement auparavant. On dirait que, dans ce bref intervalle, la route a été empruntée par des véhicules très lourds ou très nombreux.

Nous embarquons dans nos chars pour rejoindre le tronçon abîmé et, avant d'entamer les réparations avec l'aide des voyageurs, nous relevons moult traces quittant la route en direction des montagnes. Beaucoup de chariots à traction animale escortés par des hordes de piétons. Très intrigués et avides d'en savoir plus, nous faisons néanmoins passer le travail avant l'enquête. S'ensuivent trois jours de chariot-boulot-dodo qui nous suffisent à rendre la route à nouveau présentable. Au carrefour, les traces du mystérieux convoi sont également visibles et proviennent du sud-ouest. Avant de nous séparer de nos nouveaux copains qui poursuivent jusqu'à Phénice, nous nous arrangeons pour qu'ils nous rendent un dernier service : deux d'entre eux nous accompagnent là où les vandales ont quitté la route et nous leur confions notre char à ramener à Krillé avec notre rapport sur les événements.

Nous, on suit la piste des sales méchants qu'ont tout fait des trous dans not'belle route. Sont sûrement de mèche avec ceux qu'ont jeté des cailloux dessus. Les traces ne sont pas difficiles à suivre mais leur trajectoire nous laisse perplexes : plein ouest à travers les montagnes jusqu'à la route piétonne, elle se brise légèrement vers le nord en traversant la route et reprend tout droit, puis se brise encore trois jours de marche plus loin, et encore, et encore... le plan commence à évoquer un mouvement brownien, c'est vraiment n'importe nawak. Pourquoi ces gens avancent-ils au milieu de nulle part ? Si ils ont une bonne raison de se cacher des Marcheurs,



pourquoi ont-ils attiré notre attention en empruntant un bout de la route ? Et si la direction d'où provenaient leurs traces a la moindre signification, la partie routière a représenté un sérieux détour. Errent-ils au hasard ?

À force ne nous poser ces questions pendant des semaines, nous finissons par les rattraper. D'abord, c'est une rumeur sourde. Puis une rumeur sourde ponctuée de quelques claquements de fouets. Ensuite, c'est la vision d'un long ruban dans le paysage, un convoi regroupant au moins dix mille personnes. C'est le moment de faire un jet d'érudition... La Légion des Damnés ! D'après les rumeurs et les légendes, il s'agit d'une véritable armée de criminels, complices des monstres de l'Ombre. Leurs chefs eux-mêmes sont contaminés ! Meurtres de Marcheurs, pillages de haltes et carrément attaques contre les Stallites les moins forts, leurs exactions sont tristement célèbres. Sur la grande expédition qui progresse devant nous, quelques milliers sont des guerriers sanguinaires, c'est déjà bien assez, mais le reste de l'armée est composé d'esclaves en haillons forcés à combattre.

Mais un nouveau bruit interrompt l'exposé de notre conteur : la course de trois ou quatre personnes, à quelque distance devant nous, hors de vue.

« Horreur, ils avaient des guetteurs à l'arrière de la colonne ! Ils sont sûrement partis donner l'alerte, filons avant qu'ils ne reviennent avec toute une escouade ! »

Et voilà comment on est venus, on a vu, et on a survécu pour faire parvenir l'info à Phénice. Par acquis de conscience, nous avons remonté leur piste en sens inverse et elle nous a menés (toujours en ligne brisée) à la falaise qui surplombe le marais Tyrrhénien. À cet endroit, une gigantesque entaille dans la falaise ménageait une longue pente assez douce pour faire monter chariots et bêtes depuis le fond du borbier. Impossible d'en apprendre plus sur les raisons de leur passage, même pas au débriefing.

**-THE END-**

# INTERMEDE DEUXIEME

Pile alors que Tanguy finit de nous expliquer les ficelles du scénario (il avait gardé pour la fin la devinette sur la correspondance géographique Avant/Après), je reçois un coup de fil m'avertissant que Déborah vient d'arriver sur place. Nous discutons un moment avec Manu jusqu'au début du spectacle d'escrime, vers 18h.

Pas mal, le spectacle. J'ai été assez bluffé par un duel médiéval où les rondaches morflaient pour de vrai, il en est même tombé des morceaux. Il y avait drôlement intérêt à ne pas se gourer sur ce numéro-là.

Nous sommes le samedi soir, Manu se prépare psychologiquement à mener à Talislanta (« Bon, elle n'est toujours pas arrivée la cargaison de pizzas ? »), un scénario en milieu clos, un navire où un mystérieux sociopathe se lève chaque nuit pour assassiner sauvagement l'un des passagers. Les joueurs victimes du monstre se voient proposer les feuilles d'autres personnages, ce qui leur permet de corréler les indices contenus dans leurs différents backgrounds afin de démasquer plus facilement le coupable. Une idée très ingénieuse, je trouve, car ainsi, à raison d'une victime par jour de voyage, l'enquête ne risque pas de s'enliser.

Le Meneur m'a révélé la solution du scénario (que je n'ai pas joué, étant déjà inscrit à Vermine ce soir-là) mais bien sûr, je ne la répéterai pas ici, c'est lui qui décide s'il dévoile

ses petits secrets à tout le monde. C'est bien dit, Maître ?

Dehors, pendant que Manu part en Quête de la Sainte Pizza, Tanguy joue de la guitare. Il est bientôt accompagné par Sancho. Je ne sais plus comment la conversation vient sur ce sujet, mais Sancho finit par défier Déborah à l'épée en mousse. Et il est drôlement fort, le bougre. Le handicap de Déborah, c'est l'habitude qu'on prend en escrime-théâtre de faire de très grands gestes, d'une part pour le spectaculaire et d'autre part pour que le partenaire puisse lire les coups à l'avance. Sauf qu'en Grandeur Nature, la lecture des coups ça n'est pas du tout le but recherché !

Quand Sancho finit par partir, les épées en mousse atterrissent dans les mains de deux autres adversaires, dont moi-même. Cinq minutes plus tard, déjà à bout de souffle, je pose mon arme. Pas trop mécontent de ma performance, bien que mon adversaire ait été nettement moins redoutable que Sancho. À ce stade, je me rappelle que quelques fentes sans échauffement suffisent à vous ruiner les jambes pour au moins deux jours. Trop tard, le mal est fait.

La quête de la pizza enfin accomplie, Manu part rassembler ses joueurs. Un moment plus tard, Tanguy pose son instrument pour l'imiter. Déborah et moi le suivons et rejoignons les autres inscrits à la partie de Vermine.

# SAMEDI SOIR : VERMINE

**Meneur :** Tanguy

**Présentation du jeu par le meneur :** En 2037, la civilisation humaine a disparu sous les assauts de la Vermine, terme commun désignant bactéries, virus, insectes, araignées, rats et mauvaises herbes. En effet, stimulée par les produits chimiques déversés dans les rivières, affectée par les déchets toxiques laissés à l'abandon et mutée par la magie de l'industrie nucléaire, la Vermine est devenue maîtresse de l'environnement. De l'humanité ne subsistent que quelques poches de survivants et quelques communautés itinérantes qui essaient tant bien que mal de s'habituer à leur nouvelle place dans la chaîne alimentaire : le bas.

**Note du reporter :** Tu veux un Donut Homère ?

## QUI TIRE LA CHASSE PERD SA PLACE...

« Cher journal, ça fait une semaine que je n'ai pas écrit, car nous avons été pris en chasse par une troupe de cafards géants dans les ruines de Fougères. Ils ont eu Tatie Jacqueline hier à Betton, alors qu'elle était en train de faire ses besoins ; même traquée, elle était incapable de se détendre près de nous et était contrainte de se mettre à l'écart. Tonton Homère est un peu affecté, mais il est trop épuisé pour réaliser ; ils ne nous ont pas lâché et même si nous avons eu un répit pendant qu'ils mangeaient, la poursuite devrait reprendre cette nuit ou demain matin. Ça me laisse le temps de t'écrire ! Papy voudrait que j'y passe plus de temps, mais j'ai quand même mieux à faire de mes huit ans ! On est passés sur un pont qu'il appelle 'Périphérique' et on s'est abrité dans des bâtiments de quelques étages envahis par la végétation. Papy a l'air de bien connaître le coin et à présent c'est lui qui nous guide. Je monte la garde avec Barthélémy, mais il n'a pas ouvert la bouche depuis la mort de sa maman... et il est épuisé depuis tout à l'heure ; je m'ennuie... Elisabeth a pris tout ça très bien ; pourtant c'est la cadette. J'ai froid. Maman a l'air de beaucoup s'inquiéter depuis hier. Tout à l'heure, quand Papa a commencé à ronfler, elle s'est mise à parler dans son sommeil : quelque chose comme 'Pas beau ! Darquestras...' Papa a bougé et l'a pris dans ses bras. Ils ont fait l'amour. Ça a réveillé Barthélémy qui est sorti pour pleurer. Il fallait pas le laisser sans surveillance alors je suis allée avec lui. Il était un

peu bizarre, comme absent, mais il m'a embrassée ! C'était bien... »

Vous l'avez compris, ce jeu fait partie de la famille des post-apocalyptiques, mais il est un peu particulier à plusieurs titres : contrairement à Dark Earth, on parle de périodes très courtes, et l'ancien monde n'est pas vraiment détruit ni tombé dans l'oubli, comme on le décrit souvent dans les univers appartenant à cette catégorie. Par exemple, le papy de la jeune Maggie est né en 1989 (ça vous parle, non ?) et il étudiait la biologie à Rennes 1 à l'époque où la Vermine a commencé à se répandre. L'aventure que nous allons vivre se déroule à Rennes, la ville existe toujours, elle est juste abandonnée depuis une vingtaine d'années. Les règles du jeu incluent une autre particularité : la possibilité pour toutes les actions de lancer des dés supplémentaires puisés dans des 'réserves' de résistance et de sang-froid. Si on abuse de ces réserves, on subit des malus de physique ou mentaux.

Passons aux présentations : nous sommes une famille itinérante, toujours à la recherche de ressources inexploitées (mines de carburant, filons de pièces de rechange, gisements d'armes et de munitions...). Nous recherchons également les communautés humaines isolées pour leur signaler nos trouvailles et leur donner les coordonnées des autres villages que nous avons découverts. Quand on tombe sur du matériel intéressant, on commence par se servir nous-mêmes, c'est bien la moindre des compensations en regard du dangereux boulot d'intérêt général que nous faisons. Nos voyages, de havres de calme en camps retranchés, nous ont menés en 20 ans du Pas-de-Calais jusqu'en Bretagne. On a fait beaucoup d'étapes et de détours. Nous sommes huit... pardon, sept depuis que les blattes géantes ont bouloité Jacqueline avant-hier. Dont cinq PJ :

Abraham, 48 ans, le patriarche : Savant, notamment en entomologie, ses connaissances sont un atout pour comprendre le comportement de la Vermine quand nous en rencontrons. En plus il connaît la ville. Son joueur a au moins 80% dans la compétence Péroration/Langue de bois, ce qui fait d'Abraham un vieux assez insupportable.

Marguerite, 30 ans, fille aînée d'Abraham : C'est elle qui prend les décisions importantes.

## REVEIL EN DOUCEUR

Michel, 33 ans, mari de Marguerite, PNJ : Chasseur et bon combattant, c'est incontestablement notre meilleur tireur.

Homère, 27 ans, fils cadet d'Abraham, Interprété par moi : Médecin et éclairé. Miné par la mort de ma femme Jacqueline, je m'efforce de ne pas le montrer.

Barthélemy, 12 ans, fils aîné d'Homère et Jacqueline, PNJ : Mécano et éclairé. Difficile de deviner précisément son état d'esprit ; depuis la mort de sa mère, il ne desserre pas les dents.

Elisabeth, 11 ans, fille cadette d'Homère et Jacqueline, interprétée par Déborah : Guérisseuse, elle a découvert son potentiel chamannique lors d'une rencontre à Granville et le développe depuis.

Maggie, 8 ans, fille de Marguerite et Michel. Auteure de l'intro du scénario, très érudite pour son âge, elle a l'habitude de poser des questions sur tout et de retenir les réponses. Mais c'est une vraie barbare en cas de besoin.

Eh oui, ils sont précoces ces enfants, car seuls les plus coriaces peuvent espérer survivre dans ce monde de Vermines. Vous avez remarqué que nous portons les noms des Simpson ? Moi je n'y ai vu que du feu pendant un bon moment.

Notre équipement est carrément impressionnant : outre le petit matériel correspondant à la spécialité de chacun, nous portons tous une arme à feu (dont carrément un fusil-mitrailleur pour Abraham et un fusil à lunette pour moi. Comme nous ne sommes ni l'un ni l'autre des tireurs exceptionnels, on compense avec des armes high tech), plus un arc ou une arbalète pour économiser les précieuses cartouches. En outre, nous portons également des armes de contact très hétéroclites : tuyau de plomb, machette, hache de pompier, cuirasse en chitine, bouclier en plexiglas, rondache en bois et même panneau de signalisation ('Maggie dit STOP aux blattes géantes', on dirait un slogan publicitaire d'un fabricant de soupe qui se serait reconverti dans l'extermination des nuisibles...). Nous avons également une paire de talkie-walkie, des lampes de poche et quelques précieuses piles pour alimenter tout ça. Là où je trouve qu'on écorne un peu beaucoup la vraisemblance, c'est la barre à mine dans le paquetage d'Elisabeth : même si on est des durs à cuire, je vois mal une fille de 11 ans manier une arme de 40 kilos pour crever la chitine des méchants. Mais passons.

Cette fois, l'aventure commence vraiment. Lever de soleil sur les buttes de Coesmes, ancien campus de Beaulieu, Rennes, France. C'est là que nous avons dressé notre bivouac, dans un des bâtiments de la cité U ('Tiens ça ne serait pas la salle Mirabeau là-bas ?'). Pas un chat en vue. Pas une blatte non plus, elles ont peut-être abandonné la poursuite hier. Mais nous restons sur nos gardes car nous savons qu'en principe ces bêtes ne sont pas territoriales : elles vont là où se trouve la viande et pour elles tous les endroits se valent, sauf ceux qui sont défendus par d'autres Vermines. Comme il y a un élève de l'INSA et un ancien de l'ENSCR autour de la table de jeu, ce qui devait arriver arrive :

« Vous croyez qu'il y aurait des trouvailles à faire dans les vieux labos de chimie ?

-Bof, tous les produits doivent être éventés. Et puis les machines, même si on peut en remettre une ou deux en état de marche je ne vois pas à quoi elles pourraient servir. »

Finalement, comme nous sommes en train d'errer au hasard à la recherche d'un abri, nous parions sur la présence d'humains quelque part au centre de la ville. On n'en sait rien, on tente le coup et toutes les directions se valent à part celle d'où nous venons.

La première scène d'action est imminente, et je n'ai pas bien compris où elle se déroulait (j'ai oublié les noms des rues : explorateur, pour moi, c'est vraiment un rôle de composition). Quoiqu'il en soit, nous sommes quelque part au bord de la Vilaine lorsque nous apercevons trois blattes géantes provenant de trois rues adjacentes. Il nous reste une issue possible de ce côté de la rivière mais le pont tout proche offre une voie d'évasion beaucoup plus attirante. On y court, mais arrivés au milieu nos chefs de famille commettent une double erreur stratégique : Abraham propose que Marguerite et les enfants foncent le long du quai se réfugier dans la station de métro la plus proche pendant que les hommes défendent le pont pour leur faire gagner du temps. Marge accepte et met le plan à exécution sans attendre les objections. Mon avis, c'est que :

1 : Ça m'étonnerait drôlement que les galeries du métro soient un bon refuge. Il y a beaucoup plus de chance d'y trouver une quelconque Vermine que des gens. Et nous, ce qu'il nous faut, c'est des gens. Et des gens

assez accueillants pour offrir l'hospitalité à de parfaits étrangers armés jusqu'aux dents et poursuivis par une horde de cafards particulièrement acharnés.

2 : La baston, c'est pas prudent mais ça me tente quand même. C'est vrai, quoi, j'ai un compte à régler avec ces sales bêtes !

3 : Se priver de la moitié de nos forces juste au moment de combattre, c'est n'importe quoi. Les gosses savent très bien se débrouiller en cas de grabuge.

D'ailleurs, la petite Maggie s'apprête à nous en faire une démonstration éclatante : alors qu'elle est en tête des fuyards, elle tombe nez à mandibules avec un quatrième monstre qui vient de traverser un pont voisin. D'un seul geste et sans perdre son élan, elle dégaine sa hache de pompier et bondit sur le dos de la bête. Avant même que sa mère et son cousin aient pu sérieusement lui donner un coup de main, la douce enfant a déjà pratiqué une brèche dans la carapace et plonge les bras à l'intérieur pour en extraire la boyasse.

Un poil auparavant, nous voici à trois en train de canarder les trois premiers cafards. Je sors mon arbalète tandis que papa brandit son arc. Vingt balles seulement dans l'unique chargeur de mon fusil, c'est précieux. Zut, j'oubliais, je tire comme une patate ! Alors je prends mon temps pour viser (+1D), ce qui les laisse arriver à portée courte (-(-1D)) et j'ajoute un dé de ma réserve (+1D). La cible a l'air bien amochée, je recharge. Pendant ce temps, Michel fait le gros du boulot à la carabine et Abraham, (qui trouve que l'arc c'est bien gentil, écolo, folklorique et tout mais que ça ne fait pas très mal aux méchants), dégaine son FAMAS. Lorsque la dernière blatte survivante, éclopée, arrive au contact, Abraham se prend un vilain coup de mandibule dans le pied :

« KOA !? Il a tout ça comme dés d'attaque !? Au prochain round on se replie ! »

Quand nous apercevons de loin le reste du groupe en pleine action, il est trop tard pour intervenir mais on court quand même les aider au cas où. Puis, quand il devient évident que Maggie a gagné la bataille, je me retourne vers la blatte qui nous poursuit péniblement sur quatre pattes et la crible de carreaux d'arbalète jusqu'à ce que plus rien ne bouge. Enfin je retourne en vitesse aux cadavres pour récupérer une flèche et quatre carreaux ('Ben quoi, vous ne croyez quand même pas que je vais leur laisser la moitié de mes munitions comme ça !'). En rattrapant le groupe,

j'annonce une mauvaise nouvelle : J'en ai vu d'autres qui arrivent.

« Combien ?

-Moult. Faut filer, on n'a pas le niveau.

À moins que quelqu'un ait une citerne de napalm sur lui ? »

## DECOUVERTES ET ACCUEIL

Comme prévu, la station de métro est occupée. Des abeilles. Elles ne sont pas King Size, celles-ci, mais on n'a pas du tout envie de s'y aventurer. Un peu découragés, nous faisons une pause pour réfléchir, reprendre haleine et nettoyer la blessure d'Abraham.

Là, j'avoue, je ne sais plus très bien comment nous nous en sommes sortis. À vue de nez, je dirais que c'est là que Lisa a utilisé pour la première fois de la journée ses pierres de divination ('Et lire l'avenir dans des entrailles de blatte, ça le ferait ?') afin d'évaluer la situation. Quoi qu'il en soit, nous prenons le chemin de l'ancienne Zone Industrielle Sud-Est où nous sommes presque sûrs de trouver une communauté d'humains. Les abeilles ont colonisé pratiquement toute la moitié Ouest de la ville.

En cours de route, Abraham et Marge ont l'occasion d'observer nos poursuivants à la jumelle et ils assistent à un spectacle effrayant : il y a une femme qui marche au milieu des cafards. Et ce n'est pas tout : cette femme en haillons ressemble de manière frappante à Jacqueline (ce dernier détail, nos chefs le gardent par devers eux). Nécromancie ? Doppelgangers ? Rien de tout ça, on n'est pas à D&D ici ! En tout cas, ce qui paraît clair, c'est qu'il y a une volonté qui a poussé les blattes à nous poursuivre depuis une semaine, un comportement totalement anormal de la part de ces bêtes. Et il y a de fortes chances pour que cette femme, que les cafards n'importent pas, soit cette volonté.

Un peu plus loin, nous décidons de régler le problème à la barbare. Si on met notre fusil de précision dans les mains du meilleur tireur, le cerveau de la bande est à notre portée. Je prête mon arme à Michel qui monte avec Marge se poster à l'étage du bâtiment le plus proche. Cinq détonations retentissent et ils redescendent.

« Qu'est-ce qui se passe ?

-Ce n'est rien, Maggie. Papa et Maman sont montés tous seuls dans la maison et Papa a tiré cinq coups.

-Wouaow ! Il est fort Papa ! »

L'opération est néanmoins un fiasco : à chaque fois qu'on presse la détente, la cible trébuche légèrement (réflexes de Jedi ? Non, on n'est pas à Starwars non plus) ou bien une blatte se sacrifie pour intercepter le tir. Hallucinant. Nous pressons alors le pas vers le refuge espéré.

Lorsque nous approchons de notre but, nous nous trouvons devant une personne assez bizarre qui monte la garde et nous interpelle. Une femme armée d'une lance. Elle est déjà au courant de l'arrivée des cafards et elle se pose le même genre de questions que nous. On parle un petit moment.

« Est-ce vous qui attirez les hordes de blattes vers notre territoire ?

-Heu... vous croyez ? Ben... si c'est le cas, je vous promets qu'on n'a pas fait exprès.

-La barbe, on ne peut rien leur cacher à ces fichus PNJ ! »

Son omniscience n'est pas son trait le plus étrange. D'abord, elle est accompagnée par un scarabée modèle King Size. Ensuite, à bien y regarder...

« Papy Aby, pourquoi la dame elle a des mandibules sur la figure ?

-Maggie ! On ne parle pas des gens comme ça, c'est malpoli ! Et puis c'est pas le moment de la vexer.

-Mais...

-Pas de mais, fini les questions ! »

De fait, les gens dont nous quémardons la protection ont l'air carrément louches (et on n'a pas encore tout vu), mais nous n'avons pas le choix : si nous passons notre chemin, les blattes finiront fatalement par nous rattraper quand on tombera d'épuisement. Après nous avoir un peu fait lanterner, sans doute pour nous tirer les vers du nez, notre interlocutrice nous informe que la Reine accepte de nous recevoir et que nous allons être menés à elle immédiatement.

« Il est mignon vot' scarabée. Comment il s'appelle ?

Je m'appelle Ben, rétorque le coléoptère.

Maggie, pour la dernière fois tais-toi ! »

À mon avis, Tanguy a improvisé le coup du scarabée parlant, sinon il l'aurait sûrement appelé Didier (vous savez, l'homme qui sent le cul et qui aboie avant de se transformer en chien qui parle).

On nous guide vers la cave d'une maison. L'un des murs de la pièce est percé d'un tunnel qui descend dans les profondeurs obscures... Vraiment très obscures, pourtant notre guide s'y engouffre sans rien allumer et sans hésiter.

« J'allume ma lampe de poche

-Attends, c'est moi qui ai les piles !

-Bon, alors d'abord je charge la lampe et ensuite je l'allume »

Les parois de la galerie sont archi-brutes, c'est creusé à la mandibule sans doute. Elle finit par déboucher dans une pièce voûtée d'assez vastes proportions. Il y a des machins luisants non identifiés au plafond, d'autres couloirs, et des tas de 'gens' : humains et scarabées, plus tous les stades intermédiaires, scarabées parlants, scarabées à six mains, humains à six pattes, etc. Tous vaquent à leurs occupations sans nous prêter une grande attention. À part les humains à pinces, pattes ou mandibules additionnelles, qui semblent tenir le rôle des soldats dans cette ruche insensée.

Au centre de la salle se tient une femme. Nue. La Reine, de toute évidence. Elle nous interroge sur les cafards et nous répondons grosso modo la vérité (bien poliment) : qu'il y a une femme douée de pouvoirs surnaturels qui les mène, qu'elle sacrifie sans broncher ses monstres pour sa protection personnelle, que nous demandons asile pour leur échapper, que nous ne savons pas s'ils en ont en particulier après nous. Nous jugeons inutile de nous étendre sur la distance qu'ils ont parcourue uniquement pour nous poursuivre. La Reine ne semble guère impressionnée, elle est probablement capable des mêmes exploits que notre ennemie. Et ses forces sont sans doute suffisantes pour repousser une éventuelle attaque de blattes. Toutefois, elle exige de savoir si nous sommes ou non la cause de leur venue. Son plan est simple : renvoyer l'un d'entre nous à la surface avec une patrouille de soldats pour voir comment les blattes (qui se sont arrêtées à la frontière du territoire coléoptère) réagissent à sa présence.

## ENQUETE ET REVELATIONS

En tant qu'explorateur je me porte volontaire, sans enthousiasme. Bart se joint à moi. Lisa, inquiète, a recours à nouveau aux pierres de divination pour voir si nous reviendrons en un seul morceau. Elle révèle un détail surprenant : de nous deux, c'est Bart et lui seul qui monopolise l'attention des monstres. Lisa ne révèle pour l'instant le détail qu'à Bart, qu'elle prend à part pour l'avertir tandis que nous allons nous décharger de nos bagages. Ensuite elle se met en quête d'une ruse chamannique pour rester en contact permanent avec son frère.

MJ : « Heu, bonne idée, fais-moi quelques jets de rituel »

Au moins, ça lui laisse un peu de temps pour réfléchir en faisant semblant de feuilleter le bouquin de règles...

MJ : « Tout réussi ? Bon, alors tu peux ajouter un nouveau talent sur ta feuille de perso : psychométrie du sang. À tout moment désormais, tu peux percevoir les émotions des gens qui te sont les plus proches par l'hérédité. »

Son nouveau pouvoir fonctionne particulièrement bien sur Bart puisqu'elle a exécuté le rituel en se concentrant sur lui. Et là, Lisa fait une nouvelle découverte : derrière le visage impassible de son frère se cache une terreur intense. Impossible d'en déterminer la cause exacte, la psychométrie ne dévoile aucunement les pensées des gens.

Après quelques minutes de pause et de préparatifs, nous nous remettons en marche avec nos armes, des jumelles, un talkie et une dizaine de soldats scaraboïdes derrière nous. Je contacte Marge à intervalles réguliers. Maggie s'ennuie, elle décide de s'éclipser pour explorer la ruche et poser des tas de questions. Elle va presque tout apprendre sur l'organisation de la colonie et se faire plein de nouveaux amis.

De notre côté, Bart et moi longeons la frontière. La dite frontière est parfaitement visible : c'est la limite que les quelques grosses blattes qui nous suivent n'osent pas franchir. Le gros de l'armée cafardeuse est hors de vue. Un moment, notre escorte traîne la patte pour se laisser distancer. Les blattes en profitent immédiatement pour réduire la distance qui les sépare de nous, et se retirent quand nous nous replions en vitesse vers les soldats. Nous rentrons à la ruche au crépuscule. La preuve est faite que les blattes sont venues pour nous mais personne ne nous jette dehors : la Reine prend note de l'info, hausse les épaules et retourne se coucher. Rien ne l'étonne.

Je ne me souviens plus très bien de l'ordre des événements mais je crois que c'est à ce moment que les cachottiers commencent à vider leur sac. Marge et Abraham révèlent la ressemblance entre Jacqueline et la reine des blattes. Lisa ajoute au tableau l'attraction particulière des cafards pour Bart, et sans doute aussi pour elle-même. Flairant un secret de famille, elle m'interroge sur le passé de sa mère. En fait, personne dans la famille ne sait

précisément d'où elle vient. La boule de peur à l'intérieur de Bart double de volume. Quant à moi, terrassé par les révélations (et un peu par la fatigue aussi), je m'écroule comme un tas de chiffons :

« AARGH !

-Tu veux un donut Homère ? Ça te remontera le moral.

-AARGH... »

La discussion en reste là pour ce soir, la nuit porte conseil, qui dort dîne et toute ces sortes de choses. Quand le sommeil finit par me prendre, je fais un rêve : je suis tout près de la Reine des scarabées, aussi nu qu'elle et... la suite est censurée. De son côté, Lisa a encore une expérience à tenter avant de s'endormir. Elle tente un contact psychométrique avec sa mère. Le résultat réserve encore une surprise de taille : l'océan de sérénité qu'elle perçoit émane de la Reine des scarabées, à quelques mètres de là. Liza se retire immédiatement de peur que la Reine (qui est sûrement très calée en pouvoirs psychiques) ait conscience du contact et s'en offusque.

Au matin, l'enfer reprend :

« Quelle nuit bizarre, j'ai rêvé que vous étiez tous autour de moi à me raconter des horreurs sur Jacqueline.

-Heu, c'est-à-dire... c'était pas un rêve.

-AARGH...

-Ah non, ça ne va pas recommencer ! Lisa, tu n'aurais pas une tisane anti-dépressive dans tes affaires ? »

Après avoir avalé la mixture, je suis en état de raconter ('♪ Je vais bien, ♪ tout va bien, je suis gai, ♪ tout me plaît...♪') mais le résultat est décevant : même à moi, Jacqueline n'a jamais parlé de son passé. Tout ce que je peux ajouter de nouveau, c'est que je l'ai rencontrée quelque part dans la Sarthe, dans un village où j'avais trouvé refuge alors que j'avais été séparé de la famille (par une petite mission d'exploration que les circonstances avaient rendue très longue). Là, les gens vivaient dans une sorte de symbiose avec les rats. À son attitude différente des autres vis-à-vis de ces bêtes, j'ai vite remarqué que Jacqueline était comme moi étrangère à la communauté, et mal intégrée à la vie du village. De fil en aiguille, nous sommes repartis ensemble mais elle a toujours semblé craindre de révéler ses origines.

À partir de là, les jeunes vont nous mettre sur la touche et finir d'élucider seuls cette affaire

pendant qu'Abraham utilise à fond sa compétence Péroration/Langue de bois pour essayer de me reconforter ('Papa, si tu ajoutes un seul mot je t'en colle une !'). Lisa révèle à Bart leur lien de parenté très proche avec la Reine des scarabées. Elle connaît probablement tous les tenants de l'affaire, il faut trouver la meilleure approche pour l'interroger. Quant au lien de parenté avec la reine des blattes, quoique moins proche (la psychométrie a tranché), il crève les yeux. Bart surmonte à nouveau son chaos intérieur pour faire une suggestion (merci Tanguy de donner des bonnes idées aux PNJs !) : confronter les deux reines. Si on peut montrer à la Reine des scarabées à quoi ressemble sa collègue, il y a des chances de lui tirer les vers du nez.

Bart part avec un talkie et des jumelles à la recherche d'un bon point de vue sur les assiégeants. Maggie l'escorte, accompagnée d'une petite troupe de ses nouveaux amis scaraboïdes. Dès qu'ils ont trouvé un bon endroit, Lisa aborde la Reine pour lui dire qu'elle a des choses très importantes à lui montrer au sujet de la reine des blattes. Il n'en faut pas plus pour la convaincre de sortir de la ruche avec quelques soldats. C'était facile : quand elle n'est pas occupée à pondre elle n'a rien à faire de ses journées, la distraction est plutôt bienvenue. Après avoir observé sa rivale à la jumelle la Reine soupire :

« Je ne pensais pas qu'elle survivrait.

-Vous la connaissez donc ?

-Bien sûr, c'est une de mes filles. Chez nous, la coutume veut que les princesses quittent la colonie pour aller en fonder d'autres, mais celle-ci s'est rebellée contre la tradition : elle a tenté de me tuer pour prendre ma place et j'ai dû la chasser de force. Cela

s'est passé il y a près de dix ans, je l'avais pratiquement oubliée. »

Lisa avoue le contact psychométrique de la veille au soir ('Ah, c'était vous ?'). Ça ne fait plus le moindre doute, Jacqueline était une des filles de la Reine. Sans doute la reine des blattes a-t-elle senti la présence de sa sœur, ce qui a réveillé les vieilles rancunes. D'où la poursuite depuis Fougères. La Reine des scarabées avoue également que ses premières filles reproductrices étaient des prototypes ratés, incapables de pondre et guère différents des humains ordinaires ('Hourra, on est normaux !').

Dans les émotions de Bart c'est désormais le soulagement qui domine, mais cette histoire lui laissera des séquelles au mental. Moi aussi, je termine l'aventure à moitié fou. Il y avait un peu d'Unknown Armies dans ce scénario. Abraham, Marge et Michel tombent des nues mais ils s'en remettent. Lisa est satisfaite d'avoir découvert de qui elle tient ses talents chamaniques, peut-être sa nouvelle grand-mère acceptera-t-elle de lui en apprendre plus dans ce domaine ? Maggie sait tout sur la vie des scaraboïdes et les trouve très sympas.

**-THE END-**

Mais au fait, qu'advient-il de nos héros ? Reprennent-ils leur fuite après s'être reposés un peu ? Ou bien choisiront-ils d'attendre que leur ennemie renonce ? Les deux reines en viendront-elles à la guerre totale ? Mais on a commencé à la bourre, il est 3h30 et l'essentiel est fait.

Enfin, c'est surtout Déborah qui a réussi. Quand j'y repense, c'est elle qui a eu toutes les bonnes idées de la soirée, félicitations !

### INTERMEDE TROISIEME

Après avoir raccompagné Déborah, je pousse la porte de Paul vers 4h. La matinée suivante se passe en considérations diverses sur (entre autres) la Famille Adams, les Monty Pythons et les jeux en ligne (DémAnge contre OpenEsub).

\*\*\*\*\*PUBLICITE\*\*\*\*\*

OpenEsub, en voilà un jeu qu'il est bien ! OpenEsub, c'est bon mangez-en ! [www.openesub.org](http://www.openesub.org) !

La BLAG (Brave Légion Anti-Gilde) recrute : [brunopouzet@free.fr](mailto:brunopouzet@free.fr)

\*\*\*\*\*

En début d'après-midi, je prends congé. Officiellement, je rentre chez moi pour dormir, mais un petit bout de moi hésite. D'abord parce que j'ai encore dans la poche mon questionnaire de satisfaction et que je compte faire un dernier passage pour déposer le papier un peu froissé.

Arrivé salle Mirabeau, je discute un moment avec Manu, j'hésite, je l'accompagne à sa table, j'hésite, je fais demi-tour pour déposer mon questionnaire, j'hésite... et finalement je m'incrute comme spectateur (dans le jargon on dit Quasit ou Kwazit) dans un coin de la pièce.



# DIMANCHE MIDI : MUNCHKIN

**Meneur :** Marwan

**Présentation du jeu par le meneur :** *'C'est pas un jeu de cartes ?'* Oui et non ! Munchkin™, le jeu de cartes génialement débile que tu aimes et chéris tellement est enfin jouable dans toute sa splendeur rôlistique ! Eh oui, tu vas enfin pouvoir sortir ton crayon et ta gomme, chausser tes Bottes de Convocation d'Hémorroïdes™ et aller botter le cul du Dragon de Plutonium™ à coup de brouette de dés<sup>0</sup>. *'J'ai rien compris...'* Tu es un joueur de D&D frustré ? Ton perso que tu élèves depuis 75 ans est trop Gros Bill<sup>1</sup> ? Tu connais tous les monstres du manuel par cœur ? Tu arrives à résoudre les énigmes les plus tordues ? À déjouer les pièges les plus sournois ? Bref, D&D ne recèle plus aucun challenge pour toi ? Bienvenue dans l'univers de Munchkin RPG, un univers qui ressemble tellement à du D&D qu'on dirait presque que c'en est une caricature loufoque et complètement débile. Tu vas enfin pouvoir faire exploser tout ton potentiel de Gros Bill<sup>2</sup> comme tu en rêves depuis des années. *'Mais euh ! Expliquez-moi à la fin !'* J'ai l'impression que tu t'es trompé de convention. L'atelier de tricot se trouve au bâtiment M13<sup>3</sup>

**Note du reporter :** Munchkin, au départ, c'est un jeu de société qui parodie les jeux de rôles, avec des cartes Portes qu'on ouvre et qui laissent apparaître des monstres (débiles) qu'on fuit ou qu'on tue. Et quand on les tue on gagne un niveau et des objets magiques (souvent débiles aussi). Du classique, quoi.

## MI: MISSION INFUSION

Les gobelins et les kobolds c'est bon pour entraîner les débutants. Mais quand il y'en a 12658795434813547984136548793245<sup>4</sup> on rigole moins. En plus ça se reproduit vite ces bestioles-là, une vraie plaie. Pour s'en débarrasser, une seule solution : les tuer tous d'un seul coup. Et c'est pour ça qu'on a besoin de vous 4 ou 5 là, oui vous, qui êtes arrivés en retard et qui n'avez pas pu trouver de place pour jouer à un jeu plus sérieux.

Non, rassurez-vous, on ne vas pas vous lâcher devant les 12658795434813547984136548793245<sup>4</sup> gobelins et kobolds, vous avez beau être Munchkin, faut pas exagérer ! Non. Votre mission, si vous

l'acceptez<sup>4</sup>, sera de vous infiltrer dans la cabane de Mère-grand, au cœur de la Forêt Des 6 Périls<sup>6</sup>, et récupérer l'Infusion qui permettra de guérir le sorcier royal. Il est le seul espoir du royaume<sup>7</sup>, et on ne peut malheureusement compter que sur vous pour le sauver<sup>8</sup>. Évidemment, s'il vous arrive quelque chose pendant votre mission, le gouvernement niera toute implication<sup>9</sup>. Ce message ne s'autodétruit pas dans 5 secondes<sup>10</sup>.

0 : Plus t'en as, mieux c'est. Des dés, pas des brouettes ! Quoi que...

1 : Tiens c'est marrant ! Munchkin en anglais veut dire 'Gros Bill'. Sympa comme petite coïncidence non ?

2 : Et le MJ aussi !

3 : Demander Gigi à l'accueil.

4 : Non, ce n'est pas la note 4, ceci est un exposant !

4 : Non, ceci n'est toujours pas la note 4, puisque je vous dis que c'est un exposant !

4 : Comme si vous aviez le choix<sup>5</sup>.

5 : Celle-là c'était bien la note 4. Non, pas celle-ci, l'autre, celle qui est directement au dessus !

6 : Jadis, elle s'appelait la Forêt Des 1001 Périls mais quelques groupes de Munchkins sont passés par là depuis...

7 : Eh ouais ! Il est encore plus Gros Bill que vous !

8 : Le sorcier, pas le royaume. Enfin si, le royaume, par extension, mais on vous demande de sauver le sorcier d'abord qui lui s'occupera après de sauver le royaume. Mais si vous ne sauvez pas le sorcier, le royaume ne pourra pas être sauvé. Vous allez être quelque part responsables du sauvetage du royaume sauf que ce ne sera pas vraiment vous qui allez sauver le royaume mais le sorcier. Mais il ne peut pas le faire sans votre aide.

9 : Échouer à piquer une tasse de thé à une vieille sénile c'est trop la honte ! Bien sûr que le gouvernement va nier !

10 : C'est parce qu'on ne sait pas comment faire.

Voilà, le ton est donné : tremblez, pauvres mortels, car là ça va gravement bastonner ! En prévision de ces débordements de violence, revenons à nos joueurs de sorts occupés à peaufiner leur arsenal, c'est pas piqué des vers :

-Explosion de barbaque : la barbaque en question n'est comestible par aucune espèce connue.

-Bouclier anti-ouille : aucune blessure ne peut arriver dans le périmètre du sort, autour du clerc.

-Main pacifique de Bigby : parodie Peace & Love de la Main écrasante de Bigby.

-Main obscène de Bigby : je vous laisse imaginer quel signe elle exécute.

-Invocation mineur : fait apparaître un Nain qui mine.

-Illusion mineur : fait 'apparaître' un Nain qui mine.

-Invisibilité contre les blondes : expliquez à une blonde que vous n'existez pas, elle vous croira sans discuter.

Et bien d'autres encore ! Comme les personnages sont niveau 15, ils ont accès à neuf niveaux de sorts et il faut compléter avec les sorts classiques tirés du gros bouquin de Marwan. La liste complète des sorts Donjons & Dragons inventés à travers les âges, ça pèse son poids.

Maintenant, les présentations :

-L'Elfe : chevalier flottant un peu dans sa grosse armure, il est doué pour prendre la pose afin que tout le monde reconnaisse ses exploits. Chef autoproclamé du groupe, il porte des Bottes de convocation d'hémorroïdes (qui projettent l'ennemi à 10D20 mètres si on vise bien le fondement), une grosse épée et un Casque de Bravoure Imbécile qui lui interdit de rompre un combat ('T'as pas intérêt à attaquer la horde verte mon vieux, tu mourrais de faim avant d'en avoir fini'). En outre, il est équipé d'une Tronçonneuse du Destin +4 qu'il n'est pas assez adroit pour démarrer lui-même. Interprété par Manu.

-Le Barde : jeune orque (seulement niveau 5, et à ma connaissance il ne s'appelle pas Tommy Verdâtre) pleurnichard, pourri gâté par la reine qui l'a adopté, ses performances vocales ('♪ Viens voir les Paladins, ♪ voir les Magiciens, voir les Prêtres Nains, ♪ qui arrivent bien...♪') sont plus que discutables mais ça ne va pas jusqu'à l'atroce. Pourtant, tout le monde l'aime bien à cause du Petit Dragon Tout Mignon qu'il porte sur l'épaule : il est irrésistible. Et puis surtout, quand son maître se met à geindre, il a tendance à arroser au napalm tout ce qui passe à sa portée.

-Le Voleur : un hobbit ayant pour principale caractéristique de porter sur son dos un lourd attirail baptisé Armure Exosquelette qui lui octroie deux bras mécaniques additionnels.

-Le Clerc : d'abord, c'est un gros bouclier qui protège tous les côtés à la fois. Dedans, il y a un Gnome avec un gros marteau de guerre. De loin le plus Gros Bill de la bande (j'y reviendrai), il a en magasin une palanquée de sorts de résurrection en prévision des Six Périls de la fameuse forêt. Son blindage est pratiquement invulnérable et il sera toujours là même si tous les autres passent l'arme à gauche.

-Le Mage : Nain costaud, ce qui est bien pratique pour trimballer sur son dos les quintaux de grimoires dans lesquels il se plonge dès qu'il en a l'occasion. Maîtrise tous les niveaux de sorts à l'exception du dernier, avec un faible pour l'Arrêt cardiaque (si la cible rate son jet de vigueur, elle agonise tout net avec seulement un round de répit pour la soigner). Il porte un Cadeau Magnifique (broche, collier, chapeau, au choix du joueur) qui suscite automatiquement la convoitise de tous.

Tous les Personnages ont la compétence 'Echange de feuilles de perso' qui permet aux joueurs, par exemple, de sortir faire du café sans retarder la partie.

À l'heure où commence cette aventure, la grève des donjons (décrétée par les centrales syndicales des gobelins, kobolds et assimilés) atteint son paroxysme : les gobs en ont ras le bol de servir punching-ball à tous les aventuriers niveau 1 en mal d'XP facile. De tout le royaume, ils sont venus pour une manif' monstre devant la capitale. Évidemment, comme manif' et baston sont synonymes pour eux, ça dégénère. En plus ils se reproduisent comme des lapins quand ils sont réunis aussi nombreux, et tous les plus gros bills du royaume n'y peuvent rien : plus on en zigouille plus il en reste.

Enfin, pô d'bol, les ingénieurs gob ont découvert le secret de la poudre à canon. Leur technique est assez particulière, ils l'injectent dans le sang des guerriers (tous les autres gobs, quoi) pour les rendre explosifs. Ils ont même construit des catapultes pour balancer leurs gobs suicidaires par-dessus les remparts (Bombardement des gobs, quand tu nous tiens...), et dans les rues de la ville on entend des détonations et des cris bizarres :

« Weuaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa  
aaaaaAAAAAaaaaaaaaaaaaa...SBLAAM !

-WeuaaaaaaaaAAAAaa...SBLAAM !  
(tombé plus près, celui-là)

-Yooliolioooooo...

-... Pourquoi tu cries çaaaaaa ?

-... Ooooo ! Pour tromper  
l'ennemiiiiiii... SBLAAAM !  
-...Aaaaaaah ouais, pas c...  
SBLAAAM ! »

Le Clerc, l'Elfe et le Voleur arrivent ensemble à l'audience royale et prennent la pose à l'entrée de la salle du trône pour bien montrer qu'ils sont le dernier espoir du royaume. Le souverain est modérément impressionné et très déprimé de n'être entouré que d'un ramassis d'incapables. Près du trône se tiennent le Mage, qui se trouve être l'adjoint de l'Archimage du palais, et enfin l'Archimage lui-même. Ce dernier n'a pas l'air dans son assiette et des reniflements sonores s'échappent de son volumineux cache-nez.

La Mission : l'Archimage connaît un sort d'Explosion thermonucléaire, assez puissant pour éradiquer toute la horde verte d'un coup. Seulement il est sujet à la narcolepsie et a toujours le nez bouché, il n'est plus capable de prononcer convenablement l'incantation. Et son adjoint n'a pas le niveau pour le faire à sa place. Nos héros sont les seuls grosbills qui ne sont pas devant les portes en train de contenir l'invasion, c'est donc à eux qu'échoit la tâche d'aller chez Mère-grand chercher la tisane qui guérira l'Archimage.

Simple ? Attendez, on ouvre le premier tiroir : il faut commencer par retourner en ville chercher le gamin. Eh oui, personne ne connaît l'adresse de Mère-grand, mais elle est la mère de la reine, et le fils adoptif de la reine (le Barde, vous avez suivi ?) connaît... heu, connaît presque le chemin. Ce n'est pas tout : impossible d'emmener le patient avec eux, donc il faut passer aux cuisines chercher une bouteille thermos et revenir de chez Mère-grand avant que l'infusion ne refroidisse. Et puis il faut aussi que Mère-grand puisse diagnostiquer la maladie...

« Aaah... aaaaaah... »

-C'est bon, je crois que vous allez pouvoir emporter un échantillon du germe :

-... aaaaaTCHAAAA !!! » (jet de réflexes pour éviter la projection de morve d'Archimage : deux contaminés)

Et le germe, il va falloir qu'elle l'étudie au microscope, et c'est rare les microscopes.

« Allez donc dans la forêt des... »

Combien, déjà ?... Six Périls, et trouvez celui des frères Crophage (René et Marc), les ingénieurs morts-vivants. Hostiles, eux ? Oui,

parfois : ils ont tendance à absorber l'XP des aventuriers pour la transférer dans leurs artefacts. Mais eux non plus, on ne sait pas bien où ils habitent : faudra demander votre chemin au Cousin du Vieillard de la Scène 24, sa bicoque est indiquée »

Ouf, fin de l'exposé de la mission.

## ON Y VA ALORS ?

Le petit groupe se complète donc du Barde, et du Mage qui fuit son maître pour ne pas être victime de la prochaine explosion de morve. Sortir des murs, ce n'est pas le plus difficile : les gobelins, plus stupides que jamais, sont massés devant les portes et ont totalement négligé d'encercler la ville. Le rempart qui fait face à la forêt est donc hors de vue de la horde verte.

Fastoche alors ? N'oublions pas que nos Gros Bills aussi sont stupides ! Après avoir pris une pose avantageuse devant les sentinelles sur le chemin de ronde, l'Elfe enjambe la muraille pour descendre avec tout son barda et sa grosse armure à l'aide d'une corde... de deux mètres de long. Bien entendu ça se termine dans un grand bruit de casseroles mais le guerrier a largement assez de points de vie pour encaisser la chute. Le reste de la bande choisit de sauter en se fiant au sort de Bouclier anti-ouille du clerc ça fait du bruit aussi, mais pas de mal. Une sentinelle les hèle d'en haut :

« Dites, si vous aviez besoin d'une échelle il suffisait de demander. »

À mi chemin de la forêt (c'est tout près), c'est le drame :

« Eh, on a oublié la thermos ! »

-On réclame l'échelle ?

-On ne va quand même pas s'humilier devant la piétaille !

-Attendez, j'ai un sort de lévitation jusqu'à 15m de haut.

-Mais le mur fait 16m.

-Boarf, c'est qu'un détail ça ! »

Un poil plus tard, agrippés au sommet du mur, nos héros peinent à se hisser. Surtout que le Voleur, d'humeur folâtre, profite de ses bras supplémentaires pour chatouiller ses petits camarades. Heureusement, le Clerc et son Bouclier anti-ouille (ça dure plusieurs heures) font partie de ceux qui retombent.

Une fois enfin dans la forêt, la troupe s'engage sur le sentier principal. Tout droit, taillé

au cordeau, de quoi marcher à deux Gros Bills de front, avec des croisements bien perpendiculaires et des panneaux. Signalisations de périls (toutes sont biffées), de cabanes d'ermites et d'issues de secours. Nos Grobs avancent donc sur le chemin en guettant le panneau indiquant leur première destination. Le tank marche seul loin devant, les autres font confiance au Bouclier anti-ouille pour qu'il ne lui arrive rien.

Mais le danger vient du ciel : brusquement, les quatre planqués trouvent qu'il fait très noir, très chaud, très étroit, très puant, et surtout très lourd. Un ours géant vient de leur tomber sur le dos. Alors que les victimes luttent pour se dégager, le monstre se trémousse pour s'asseoir plus confortablement sur elles. On entend craquer des os, ce sont ceux du Barde qui avait beaucoup moins de points de vie que les autres, paix à son âme. Le Clerc se précipite pour englober tout le monde dans le Bouclier anti-ouille, ce qui permet aux survivants de s'en tirer sans plus de mal. Puis il annule la protection et passe à l'attaque en compagnie de l'Elfe, du Voleur et du Petit Dragon Tout Mignon, tandis qu'un sort d'Arrêt cardiaque fuse et... reste sans effet (avec 34 en Vigueur, l'ours ne peut même pas rater son jet de sauvegarde). Le Mage se rattrape en calmant la bête grâce à la Main pacifique de Bigby. Ça prend un certain temps pour venir à bout des 3000 PV du monstre : le PDTM et le marteau du Clerc font le gros du boulot alors que l'Elfe trouve que son épée ne fait pas la besogne assez vite et passe la seconde moitié du combat à essayer de démarrer sa Tronçonneuse du Destin sans succès, avant de se faire aider par le Voleur.

Sur le coup personne n'y a songé mais après mûre réflexion j'en suis arrivé à la conclusion qu'un bon coup de Botte de convocation d'hémorroïdes là où je pense, ça aurait peut-être pu arranger bien des choses.

## UN PEU D'ENQUETE ?

Mais revenons au cœur de la Forêt Des... Cinq Périls, où nos héros soignent leurs blessures et ressuscitent leurs morts (le PDTM fait tout plein de câlins à son papa). L'intermède leur a un peu fait oublier leurs objectifs, et ils s'engagent dans la direction du panneau indiquant 'Le Vieillard de la Scène 24', le chemin de forêt semble déboucher tout droit dans les Highlands écossais, seule une cabane en pierre meuble le paysage.

« Qui ça, vous dites ? René Crophage ? nan, chais pô où il habite, z'avez dû me confondre avec mon cousin, lui il pourra vous renseigner. Retournez sur l'avenue et c'est le chemin suivant ! »

En effet, le panneau suivant indique 'Le Cousin du Vieillard de la Scène 24'. Pour entrer chez lui, il faut répondre à des questions évoquant fortement les Monty Pythons. Le Voleur triche en entrant par la fenêtre, le Clerc en utilisant un sort de Science infuse (qui fait entendre les bonnes réponses à l'interrogateur, même si on ne les a pas prononcées). La suite de l'entretien ne présente pas de difficulté, l'individu est pressé d'en finir car il attend un groupe de chevaliers du Graal à déjeuner.

Voici donc le groupe à l'orée de la clairière où se dresse le manoir des Crophage. Ambiance très sombre, vent froid, un volet grince, des éclairs zèbrent le ciel, la totale quoi. Manu voit une occasion de développer à fond son potentiel Grosbillesque :

« Bon, j'ai un plan : le Voleur, tu pénètres par la porte d'entrée, pendant ce temps on va faire diversion à l'arrière.

-Heu... quel genre de diversion ?

-Je vais démolir le mur de la maison à la Tronçonneuse, ça devrait suffire. »

Pendant qu'un boucan infernal retentit dans toute la clairière, le Voleur entre donc dans le vestibule. Tout l'espace est encombré de bric-à-brac, on a du mal à ne pas marcher dessus. Au fait, ça ressemble à quoi un microscope ? Trop tard pour s'en soucier, il ramasse tout ce qui lui paraît plus précieux que la moyenne (cuillère +12, tire-bouchon doré, robinet mitigeur, gameboy...), tout en explorant la maison.

Quand deux silhouettes squelettiques et menaçantes apparaissent à l'angle de la bâtisse, l'Elfe fuit en courant... avant de se souvenir que son casque maudit l'oblige à combattre. Il se cache donc derrière l'angle, guettant le passage de ses proies. Il a juste un peu oublié que les grincements de son armure et le moteur de sa Tronçonneuse rendent la tactique inefficace, sauf contre les adversaires sourds. Ses trois compères, qui se tenaient nettement en retrait, adoptent chacun une tactique différente :

-Le Mage devient invisible et rejoint le Voleur.

-Le Barde plonge dans un buisson. Hélas, le PDTM sent la panique de papa et riposte en carbonisant la cachette.

-Quant au Clerc, il crie : « Police ! Nous venons de repérer un dangereux cambrioleur qui tentait de pénétrer chez vous par effraction, il est parti par là. »

-Ah la vache, il a fait un sacré trou, t'as vu ça René ?

-Ouais, on va vous aider à le coincer, 'ttendez voir ! »

René fait un truc du genre 'Gogo Gadget au chapeau' et s'envole pour attaquer l'Elfe en piqué à coups de Tournevis Buveur d'XP. Marc et le Clerc courent à sa suite, chargent... et l'ecclésiastique éparpille littéralement le chevalier (140 dégâts en un seul round et trois coups de marteau). Pendant que les deux morts-vivants félicitent le Clerc, le Barde prélève un doigt sur cadavre : en effet, le sort de résurrection marche à partir de n'importe quel morceau du corps.

« C'est, heu... pour comparer ses empreintes avec le fichier. Aaah, c'est bon DE SAVOIR QU'IL N'Y A PLUS DE VOLEURS DANS LE QUARTIER !

-Ben oui, mais c'est pas parce qu'on est morts qu'on est sourds, vous savez...

-Certes mais, heu... c'est POUR QUE TOUT LE MONDE DANS LES ENVIRONS APPRENNE QUE LE ROI FAIT RESPECTER L'ORDRE JUSQUE DANS LA FORÊT ET QUE LES VOLEURS NE SONT PAS BIENVENUS DANS LES DEMEURES DES HONNÊTES GENS ! »

Le Mage et le Voleur réussissent leurs tests d'audition et s'enfuient avant l'arrivée des propriétaires. Les deux soi-disant agents du guet poussent leur avantage auprès de leurs nouveaux copains squelettes jusqu'à se faire offrir le microscope recherché ('V'z'en faut un normal ou un électronique à balayage?'). Pendant qu'ils prennent l'apéro, les deux cambrioleurs reviennent sur les lieux du carnage et traînent le cadavre dans les fourrés environnants avant de le dépouiller l'un de ses armes, l'autre de ses bottes. Le matos n'est pas du tout à leur taille puisqu'il appartient au seul grand de ce groupe de nabots, mais quand on a une mentalité de Voleur ou de Nain on ne s'arrête certainement pas à ce genre de détails.

Après avoir pris congé, le Clerc vient ressusciter sa victime. S'ensuivent des négociations assez tendues :

« RENDS-MOI MES BOTTES, VILAIN GNOME, OU TON FONDEMENT

CONNAÎTRA LA PUISSANCE DE MON HAMSTER !!! »

Heu... non, en fait il ne l'a pas du tout dit comme ça, mais c'est seulement maintenant que je remarque certaines similitudes entre ce perso et Minsc, le célèbre Rôdeur Berserk de l'Est, qui lui l'aurait dit exactement comme ça ;o)

En réalité, quelques menaces sont bel et bien échangées mais le Barde, qui est le seul à n'avoir (presque) rien à se reprocher dans l'affaire, joue les médiateurs :

« Heu... Voleur, cette épée est deux fois plus grande que toi, tu vas t'accrocher dans toutes les branches avec ça en travers de ton paquetage. Et puis même à mains nues, il est plus fort que toi... »

La crise se résout pacifiquement et l'Elfe rentre en possession de son équipement, mais il ne tient pas ses coéquipiers pour quittes et prend place à l'arrière-garde lorsque le groupe reprend sa route vers la cabane de Mère-grand. Soudain et tout à coup...

« PAF ! Weuaaaaaaaaaaaaa... SBAAF ! »

Non, ce n'est pas un gob explosif cette fois-ci, c'est le Voleur qui vient d'avaler une pelleté de terre au terme d'un vol plané de 56 mètres : les Bottes de Convocation d'Hémorroïdes sont entrées en activité. Le Mage se retourne vivement pour ne pas présenter la même cible à l'ennemi, puis riposte directement à coup d'Arrêt cardiaque... et ça marche.

« Maieuh, t'es lourd ! Tu sais combien de sorts de soin ça gaspille pour remonter 150 PV ?!

-Boarf, t'as qu'à l'achever et le ressusciter, ce sera plus économique. »

Et c'est ainsi que le gros marteau fit encore une fois éclater la tête de l'Elfe. À D&D, la déontologie des Clercs leur interdit formellement les armes plus 'propres'.

### **-NOT THE END YET-**

C'est le moment que choisit Manu pour prendre congé de la tablée. Les autres pourront ressusciter son personnage autant de fois qu'ils voudront.

Ce que je note de plus remarquable dans le bilan de la séance, c'est que Manu s'est fait démolir son personnage par ses propres coéquipiers. Dans le fond, ce n'est pas si rare quand on est un peu portés sur le délire, mais il n'y a vraiment qu'à Munchkin que ça peut arriver DEUX fois au même personnage dans la même partie ! Et encore, j'ai entendu dire que l'elfe

avait continué à morfler jusqu'à la fin de la mission : il y a sans doute des joueurs ou des personnages prédestinés ; une fois qu'ils ont

commencé à prendre des coups, ils ne peuvent plus s'arrêter.

**-THE END-**

### **CONCLUSION**

En sortant de la salle, je constate un peu effaré qu'il est déjà plus de 17h. Je raccompagne néanmoins Manu chez lui et on discute Magic quelques minutes.

Nos cerveaux naviguent au radar au milieu d'un brouillard de fatigue, nous décidons d'un commun accord d'aller nous coucher. Environ une heure et demie de route plus tard, j'aborde mon lit... Comment j'ai retrouvé mon chemin dans le brouillard ? L'instinct du Loir et le calme de la Marmotte mes frères...  
Hugh !

**-ET VOILA, C'EST FINI POUR CETTE FOIS-CI, À L'ANNÉE PROCHAINE !-**