DARK DUNGEON

....Neuf petits Nègres veillèrent très tard.
L'un d'eux oublia de se réveiller et il n'en resta plus que Huit
(...)
Sept petits Nègres cassèrent du bois avec une hachette.
Un se coupa en deux et il n'en resta plus que Six
Six petits Nègres jouèrent avec une ruche.
Un bourdon piqua l'un d'eux et il n'en resta plus que Cinq.
(...)
Quatre petits Nègres s'en allèrent en mer.
Un hareng saur avala l'un d'eux et il n'en resta plus que Trois.
Trois petits Nègres se promenèrent au zoo.
Un gros ours en étouffa un et il n'en resta plus que Deux.
Deux petits Nègres s'assirent au soleil.
L'un d'eux fut grillé et il n'en resta plus qu'Un.
Un petit Nègre se trouva tout seul.
Il alla se pendre et il n'en resta plus Aucun.

- Agatha Christie, Dix petits Nègres

Par Rappar, sur une idée de xavprod développée par Klosenlinks pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

Le genre en résumé

Un grand méchant a conçu un labyrinthe rempli d'épreuves dangereuses, voire mortelles. Il enlève diverses personnes et les y place (ou elles y entrent d'elles-mêmes). Ces Victimes doivent traverser des épreuves éprouvantes pour en sortir. Parfois les Victimes coopèrent, parfois elles sont leur pire ennemi…

Vous, le Meneur de Jeu, jouez le Maître du Labyrinthe (MdL). Les joueurs jouent les Victimes (Vic).

Seul le Meneur doit lire ce jeu ; sinon les joueurs gâcheraient tout leur plaisir.

Note d'intention

Dark Dungeon est :

- un JdR d'Horreur « apéritif », destiné à être joué en *one-shot* (épisode unique, fermé),
- et une aide de jeu avec des clichés (optionnels) du genre *Labyrinthe Mortel*, adapté en jeu de rôle, pour vous aider à créer un épisode à insérer entre ceux de votre campagne habituelle. [EC] signale ces conseils.

Concevons à présent un scénario de *Dark Dungeon*

1. Quel style ?

Réfléchissez au style de partie que vous voulez mener, à ce que vous aimez et à ce que vos joueurs apprécient. En effet, même si une Victime ne peut quitter le labyrinthe que par la sortie ou la mort, le joueur ou la joueuse peut toujours quitter la table, plus ou moins dégoûté.e…

Prévenez vos joueur.euse.s que leurs persos mourront probablement, et de ne pas trop s'y attacher. Obtenez leur accord pour jouer ce genre horrifique. Prévoyez d'utiliser la Carte X ou tout autre outil de méta-jeu qui permet de « rembobiner » des scènes dérangeantes, afin que tout le monde s'amuse.

En ayant la sensibilité de vos joueurs à l'esprit, placez votre labyrinthe sur une échelle de l'Horreur, qui va de l'*escape room* (que des énigmes, personne ne meurt, c'est un jeu) à la sanglante arène de gladiateurs (toutes les Victimes sont tuées de la façon la plus sanglante possible pour le plaisir de la foule).

Posez-vous les questions suivantes :

- pour gagner, les Victimes doivent-elles se battre entre elles, s'entretuer, ou coopérer ?
- est-ce que toutes les Vic pourraient s'en sortir ? ou juste certaines ? ou une seule ? Ou aucune ?
- est-ce que les Vic vont mourir, ou est-ce qu'elles sont justes éliminées, vont se relever et applaudir le vainqueur à la fin ?

[EC] les persos de votre campagne doivent tous s'en sortir, en coopérant. Mais ils perdront quelque chose dans le Labyrinthe : leur santé mentale, un doigt ou un bras, un objet ou un être cher, des points de caractéristiques… Les Vic pourraient en retirer des points de Folie, et/ou une phobie de plus (claustrophobie…) …

2. Qui est le Maître du Labyrinthe ?

J'éprouve le désir pitoyablement humain
je l'avoue en toute humilité –
de faire savoir à autrui à quel point j'ai été ingénieux…

Dix petits Nègres

S'agit-il d'une ou plusieurs personnes ? Un psychopathe dans son antre, ou toute une équipe d'une multinationale pharmaceutique qui teste ses produits ?

Déterminez si c'est un homme, une femme, et ses préférences sexuelles

Déterminez son âge, sa profession.

Les réponses vous donneront une idée des motivations du MdL, et peut-être même de comment les Victimes peuvent le manipuler à leur tour : ainsi, si une Victime comprend qu'elle est l'élue du MdL, elle pourrait menacer de se suicider.

Types de Motivations

Science sans conscience : les Vic sont égales à des rats de laboratoire car le MdL veut observer leurs réactions pour sa thèse de psychologie, ou quoi que ce soit d'autre.

Soif de pouvoir et voyeurisme : le ou la MdL veut jouir de sa toute-puissance en jouant avec les Victimes, en les manipulant. Il ou elle les contemple en train de tomber dans ses pièges amoureusement conçus.

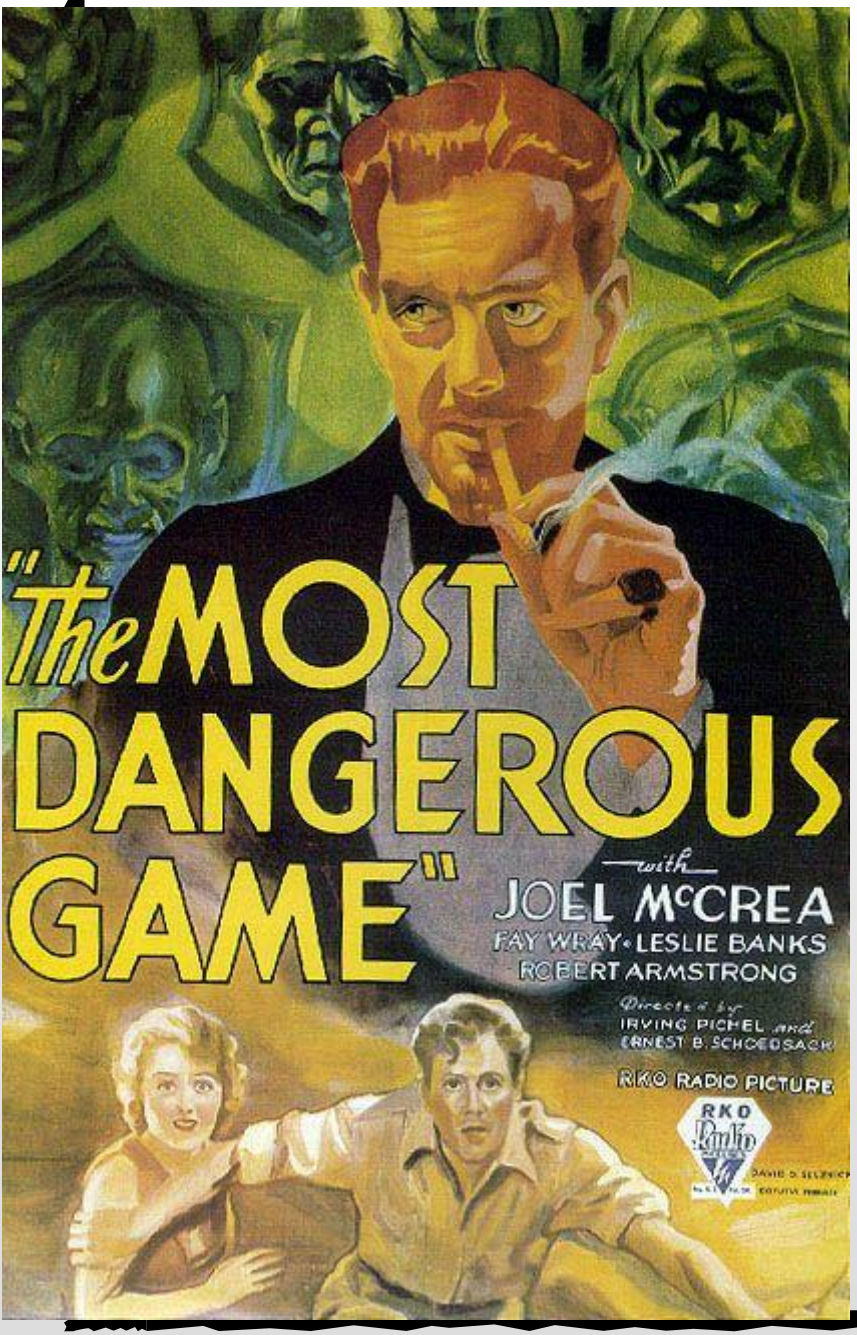
Vengeance : la MdL veut faire payer les Victimes pour un dommage qu'elle estime avoir subi (que les Vic soient vraiment responsables, ou qu'elles « payent pour les autres »)

Justice : le MdL a jugé les Victimes et va appliquer la sentence, selon sa morale et en rapport avec le crime commis (souvenez-vous, l'été dernier)

Sélection : la MdL veut faire le tri parmi les personnes qui répondent à ses critères :

- Les meilleur.e.s scientifiques /explorateurs.trices. La Terre se meurt et le MdL veut envoyer l'élite de l'humanité vers une autre planète, dans son unique vaisseau interstellaire.
- Le labyrinthe est en réalité virtuelle, et les Victimes ont juste répondu à une offre d'emploi pour cadres dirigeants. Tout ça n'est qu'un test de Chasseurs de têtes !
- Les plus efficaces tueurs – la MdL veut monter sa mafia, ou son organisation terroriste.
- « The Bachelor » : la meilleure femme/le meilleur homme pour porter/engendrer sa progéniture
- « Willy Wonka » : le MdL cherche un successeur à qui transmettre ses moyens de production et/ou ce qu'il considère être ses trésors.

- Défi type « chasse du comte Zaroff » ; le MdL veut se confronter aux Victimes, les vaincre.



Fausse bonne idée

« Tiens, le labyrinthe va être en extérieur, comme l'île de Zaroff ; les persos pourront aller où les joueurs veulent, je vais répartir les pièges sur une zone ».

Or, l'intérêt du genre est que les Victimes soient coincés dans un unique endroit ; ne leur donnez pas l'occasion de se séparer, ni aux joueurs la possibilité de souffler pendant le tour des autres.

Bien entendu, ces motivations se cumulent. Par exemple la curiosité de voir comment les Victimes errent et souffrent vient toujours en bonus.

[EC] si les personnages ont déjà un ennemi mortel, réutilisez-le. Sinon, faites échapper le MdL à la fin ; il servira de Némésis dans d'autres épisodes

3. Qui sont les Victimes ?

Le premier devoir d'un homme,
c'est sa propre survie.

Dix petits Nègres

Maintenant que vous avez une vision du MdL et de ses motivations, vous pouvez déterminer le type de Victimes qu'il a choisi.

Réciproquement, les Vic peuvent tenter de deviner les motivations de leur bourreau en cherchant les points communs entre elles.

« eh les filles… vous avez remarqué qu'on est toutes jeunes et blondes ? »

La création de personnages prétirés s'impose (et si le labyrinthe est mortel, plusieurs personnages de remplacement). Les prétirés permettent :

- De varier les personnages, voire de jouer des archétypes ; c'est un one-shot, vous pouvez y aller sans subtilité
- De faire que les Vic se connaissent, donc de préétablir les relations entre elles.
- De faire s'opposer les Victimes : le brave contre le couard, le triangle amoureux…

Si vous choisissez des Vic qui ne se connaissent pas et donc ne sont pas attachées affectivement (« elle se noie ? Dommage…»), donnez-leur l'occasion de se dévoiler

- Par une épreuve du type « avouez votre pire crime ou mourrez »
- via des épreuves faisant appel à leurs talents : « vous savez bien crocheter les portes, M. Bond »
- en révélant leurs crimes

Option : le Traître

Attention, la confiance entre joueurs est un des plaisirs du jeu de rôle, et la trahir peut rendre la partie très déplaisante.

Le Traître est au service du MdL, ou est le Maître du Labyrinthe lui-même (pourquoi ne pourrait-il pas profiter de son propre jouet ?). Il ou elle fait semblant d'être une Victime, et favorise les objectifs du MdL. Assuré (peut-être à tort) de sa propre survie, il profitera de l'occasion pour coucher avec une Vic qui a besoin de réconfort…

Variante : tous les Vic servent à divers titres le Grand MdL ; elles ne se connaissent pas, mais croient être le seul traître du groupe.

La genre lui-même est source de paranoïa, et faites croire en l'existence d'un complice du MdL *même si ce n'est pas le cas*. Ainsi, ce personnage qui échappe à tous les pièges, n'est-ce pas une drôle de coïncidence ?

Meneur de Jeu, vous pouvez créer un personnage-joueur prétiré « Traître », avec des instructions sur sa Feuille de Victime.

3.1 Création des personnages de Victimes

Une Victime est définie selon la *méthode Ken Rolston ®*

- **3 à 5 choses que tout le monde sait sur elle** – ce sont les seules informations que les joueurs peuvent partager.
- **3 à 5 choses qu'elle fait mieux** que la plupart des gens (points forts)
- **4 choses qu'elle fait moins bien** que la moyenne (points faibles)
- Ses **3 plus grandes peurs** – elles ont un jour blessé ou marqué la Victime, ou pourraient le faire : la peur de la trahison, de la défiance, de l'abandon…
- **3 idéaux** auquel elle croit vraiment : le sacrifice pour le bien commun, la survie, commander, ou… être l'ami.e de tous
- **3 secrets** personnels - ils sont graves, inavouables et très culpabilisants - pas « j'aime secrètement le chocolat » ! La Victime essaiera d'éviter de s'y confronter et fuira toute situation les lui rappelant.
- Chaque Victime commence avec

  3 Points de Vie (PV),

  4 Points d'Adrénaline (PA)

  et un **1 point de Stress (PS)**.

Si vous avez fait le choix de prétirés qui se connaissent, ajoutez :

- **ce que vous pensez de** [nom de chaque autre Victime]

Exemple : Samira Ouachiche est un perso créé pour le scénario à la fin. Elle a 18 ans.

Ce que les gens savent : 1) Samira est d'origine tunisienne 2) elle a raté son CAP couture 3) elle aime faire la fête 4) elle a 3 frères et 1 sœur

Points forts : 1) baratin 2) danse 3) conduire 2-roues 4) mécanique 5) vente

Points faibles : 1) discipline 2) travaux ménagers 3) se contenter de peu 4) garder des secrets

Peurs : 1) Être trompée 2) être rejetée par sa famille 3) l'invalidité

Idéaux : Samira rêve 1) d'être riche et de pouvoir aider les pauvres 2) fonder une famille 3) l'égalité homme-femme

Secrets : 1) Samira vole aux pauvres de son entourage pour se nourrir. 2) Elle a trompé son copain, et 3) Enceinte de son amant, elle a programmé un avortement

4. Création du labyrinthe

Ambiance

Structure et décoration du labyrinthe reflètent la personnalité du MdL et ses objectifs. Ainsi, si le MdL est sataniste et veut sacrifier les Victimes, alors le labyrinthe est tarabiscoté, peint en noir, il y a des traces de sang et on entend du Death Metal. Si le MdL est un fondamentaliste chrétien, les murs sont couverts de fresques et de citations de *l'Apocalypse de St-Jean*, les couloirs bien droits sont sonorisés par des psaumes, etc.

La partie doit faire ressentir aux joueurs des émotions comme :

- La perte de la liberté ; des sentiments d'oppression, d'impuissance
- La peur de l'inconnu/ la découverte
- L'incompréhension / le besoin de comprendre la logique du labyrinthe et de son concepteur
- Des dilemmes et des choix moraux ;
- L'embarras de la révélation des secrets et des peurs (ex : Samira est confrontée à des fœtus avortés)

Structure

Le début du labyrinthe : où les Victimes se retrouvent, ou font connaissance. Il est tout au fond du complexe.

Cliché angoissant : les Vic n'ont aucune idée de pourquoi ni comment elles sont arrivées là.

S'ensuit une phase de **découverte**, de l'endroit et des autres. Posez l'ambiance, perturbez les joueurs, intriguez-les. Créez des épreuves autour des **Peurs et des différents traits de caractère** des Victimes.

Vous avez raison, mademoiselle.
À présent, je suis certain que nous avons été invités ici par un dément…
probablement un fou…
un maniaque du crime.

Dix petits Nègres

La tension dramatique doit augmenter. Plus le groupe s'enfonce dans le labyrinthe, plus les ordalies deviennent dangereuses. C'est pourquoi vous ne devez pas utiliser de répartition aléatoire des salles, qui pourrait placer les épreuves mortelles en premier…

- Les joueurs perdent le contrôle de leur personnage, poussé par le Stress.
- Les Victimes doivent faire des sacrifices d'importance croissante. Sacrifices et

pertes sont douloureux et/ou traumatisants.

- Les choix moraux deviennent cruciaux. Au début, il s'agit d'avouer un de ses secrets pour progresser ; au milieu, il faut trahir un de ses idéaux ; à la fin, les dilemmes sont du type vie/mort « l'un de nous doit mourir pour que les autres vivent »

- Les épreuves attisent la compétition entre Victimes, et les perdants sont punis de plus en plus sévèrement.

- Après une épreuve incitant les Vic à se trahir, placez une épreuve où elles devront coopérer, malgré les rancœurs.

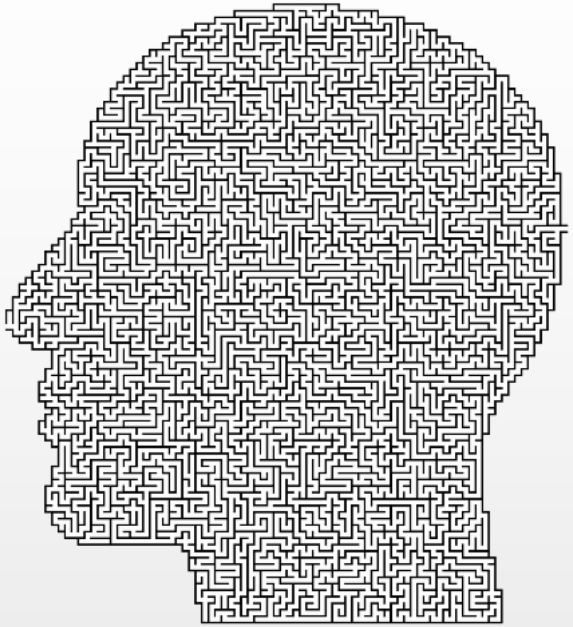
- Ajoutez des temps limites, pour augmenter la tension.

Les dernières salles

Une des figures de style du genre, c'est que les Victimes meurent une par une. Ce n'est pas adapté en JdR, parce que si son perso meurt, le joueur s'ennuie pendant le reste de la partie. On pourrait lui filer une autre Vic (« au fait, elle était avec nous depuis le début ») mais c'est ridicule et diminue la gravité de la mort de son personnage.

Une solution (qui vaut aussi pour un joueur qui arrive en retard à la partie !) est que les Victimes rencontrent une autre Victime dans la prochaine salle. Mais n'utilisez ce cliché qu'une fois…

Si vos joueurs et joueuses le supportent, **ne faites mourir les personnages les uns après les autres que dans les dernières salles** du complexe. Placez là les pièges mortels…



Système de jeu

Points de vie

On se souvient que les Victimes débutent avec **3 PV.**
Quand elles se retrouvent à **2 PV**, elles sont **légèrement blessées**.
Lorsqu'elles n'ont plus qu' **1 PV**, elles sont **grièvement blessées** – soyez gore dans vos descriptions : membre arraché, écrasé, os qui crève la peau, jet de sang…
À 0 PV la Victime meurt. Soyez encore plus gore !

Résolution d'actions

Lorsqu'une Victime tente une **action dont l'issue est incertaine**, son joueur ou sa joueuse jette 4d6 et en fait le total. Cette somme est comparée à la Difficulté fixée par le Meneur de Jeu :

Difficulté	**Réussite si la somme est supérieure ou égale à**
Triviale	pas de jet de dés
Facile	7 +
Moyenne	10+
Difficile	14+
Très Difficile	18+

- Si l'action fait appel à un **point fort** de la Victime, lancez un d6 de plus
- Si l'action est entravée par un de ses **points faibles**, lancez un d6 de moins
- Si la Victime n'a que 2 PV, malus de -1d6 ; s'il ne lui reste qu'1 PV, malus de -2d6

Un échec à une action est **relatif** quand la somme des dés est suffisante pour réussir une épreuve de difficulté un cran plus faible. Dans ce cas, l'action est **réussie**, mais à un coût, et le Meneur de Jeu décidera si Victime perd 1 PV ou gagne 1 ou 2 PS.

Exemple : Un piège fait tomber une dalle de béton sur Aimé, et lui broie la jambe. Samira essaye de soulever la dalle.

Difficulté Difficile ; il faut faire 14 ou plus aux dés. Samira s'est déjà légèrement blessée la main plus tôt, elle n'a que 2 PV. Elle ne lance donc que 3d6.

Les dés donnent 5, 3 et 4, soit un total de 12. C'est moins que le seuil de réussite, mais assez pour réussir une épreuve de difficulté Moyenne (Seuil 10, un cran en-dessous de Difficile). Samira réussirait, mais avec un coût, par exemple une nouvelle blessure due à l'effort nécessaire…

Confrontation

Chaque adversaire lance ses dés ; le plus grand total l'emporte. En cas de combat physique, le perdant perd 1 PV.

Soins

Un MdL sadique (un MdL, quoi) placera de quoi soigner… une seule Victime.

Excepté si le labyrinthe contient un bloc opératoire, seuls des premiers soins sont possibles avec un minimum de matériel (tissus déchirés pour faire des bandages…)

Test d'action difficulté 10 ; une réussite ou un échec marginal fait **regagner 1 PV** une seule fois dans la partie.

Action groupée

Les dés de tous les participants sont additionnés – jusqu'à un maximum de 6 dés.

Soutien

Un personnage qui reçoit de l'aide pour son action lance 1d6 de plus par personne qui l'assiste – sans lancer plus de 6 dés au total.

Adrénaline

C'est la capacité de la Victime à se surpasser : instant d'effort surhumain, réflexion éclair, ou mise de côté de la douleur.

- **Dépense** : Quand un joueur dépense un Point d'Adrénaline (à la fois), il peut relancer autant de dés de son action qu'il le souhaite – mais doit respecter le nouveau résultat.
- **Gain** : si une action correspond à l'idéal d'une Victime, elle gagne un PA (qu'elle peut utiliser pour cette action, ou pas).

Le total des PA ne peut dépasser 4.

Exemple (suite) Ne voulant pas risquer de perdre 1 PV, Samira utilise un Point d'Adrénaline, garde le dé à 5 et relance les deux dés les plus faibles. Elle obtient ainsi 3 et 6, total 14. C'est tout juste assez pour réussir à déplacer la plaque sans complications ; le risque a payé.

Si elle ajoute une phrase bien sentie du type « eh, est-ce qu'un mec aurait réussi ça ?! » elle démontre un de ses idéaux et regagne son PA

Stress

Elle, en tous cas, elle ne voulait pas mourir.
Elle n'imaginait pas qu'elle puisse jamais avoir envie de mourir…
La mort, c'était… pour les autres.

Dix petits Nègres

Le Stress est le poids émotionnel qui s'accumule sur une Victime, la poussant à l'abandon de toute forme de rationalité, à la panique, à la folie, l'échec et au suicide.

Le Stress commence à 1. Comme il monte et descend, on vous conseille de l'indiquer avec un d20 plutôt que de meurtrir la Feuille de Victime.

Gain de PS

Par PV perdu : +1 PS.

Par scène qui évoque une Peur : +1 PS

Par Idéal piétiné : +1 PS

Par Secret révélé ou rappelé : +1 PS

Par autre Victime

- que l'on blesse : +1 PS ;
- qui meurt : +2 PS
- qui meurt indirectement par sa faute : +3 PS
- que l'on tue directement : + 4 PS

Diminution de PS

Par secret révélé et pardonné : -1PS

Effet des Points de Stress

nombre de PS atteints	Effets
6	La Victime « fait une scène » à une autre Vic ; cette agression verbale fait gagner un PS à celle-ci
11	La Victime panique et agresse physiquement une autre Vic, qui gagne 2 PS
16	La Victime fait une grosse bêtise équivalent à une automutilation : ne se déplace plus, se jette dans un piège…
20	la Victime se suicide à la première occasion (+2 PS pour les autres)

Note de conception : le nombre de PS atteint diminue entre deux seuils. C'est exprès. A la fin, les joueurs doivent stresser se retrouver à 19 points et avoir peur de chaque gain de PS !

Scénario – *Touche pas à mon psychopathe*

Maître du Labyrinthe

Janvier 1986. Michel Trimaure est ingénieur à la retraite. Il a fait toute la guerre d'Algérie, depuis les massacres de Sétif en 1945, 20 ans dans le Génie (où il fabriquait pièges et explosifs), puis les rangs de l'OAS. Il est psychopathe !

Haïssant les jeunes beurs qui traînent dans la « cité » voisine, il transforme les carrières sous son pavillon en labyrinthe mortel. Puis il répand la rumeur qu'il cache beaucoup d'argent liquide chez lui, afin d'y attirer un groupe de petites frappes. On va voir qui va gagner cette nouvelle manche de la guerre d'Algérie !

Victimes

Créez, ou demandez aux joueurs de créer, des jeunes délinquant.e.s issus d'une cité-ghetto multiethnique de barres de HLM. Au moins 50% des Victimes doivent être d'origine maghrébine. Elles prévoyaient un cambriolage facile et profitable.

Exemple

Samira ;

+ son copain François, un débile léger qui veut lui payer une alliance ;

+ son amant Aimé, Guadeloupéen qui recèle le butin dans son stand au puces ;

+ deux frères d'origine marocaine : l'intègr(ist)e Ali - à la recherche de financement pour la construction de la mosquée - et Abderrahmane, le flegmatique dealer de haschisch.

Leur dernier souvenir est d'être rentré par la porte du garage opportunément ouverte ; la porte s'est refermée, et un gaz somnifère les a rendus inconscients.

Options

Deux styles sont possibles pour ce scénario :

- grand-guignol, pour une partie moins tendue : Trimaure tient des discours délirants retransmis par des hauts-parleurs dans chaque pièce (si les joueurs stressent, prenez l'accent pied-noir !). Inspirez-vous des rubriques « explication »
- silencieux : les joueurs n'ont aucun indice sur les motivations de leur bourreau, ce qui renforce l'arbitraire des supplices.

Labyrinthe

Le sous-sol a été aménagé en suite de petites pièces en spirale. Chacune a deux portes blindées télécommandées : une vers la salle suivante, l'autre vers la précédente. Quand les Victimes entrent dans une pièce, la porte se ferme hermétiquement derrière eux.

La porte de sortie ne s'ouvre pas tant que l'autre porte n'est pas fermée, et tant que « l'épreuve » n'est pas finie.

Le MdL a placé partout des micros, et deux caméras : une bien cachée (diff. 14), une très bien cachée (diff. 18)

Pièce de Réveil

Proche de la chaudière poussée à fond, il y fait 40°C. Dans un mur, derrière des barreaux, des lampes à ultraviolets inondent la pièce. Trimaure laisse rôtir les Victimes plusieurs heures (+1 PS) avant d'ouvrir l'unique porte. Si les Victimes cassent les lampes UV, Trimaure balance une grenade offensive, qui explose avec flash et fracas (+1 PS).

Explication : « en Algérie, j'en ai souffert du cagnard, et des coups de soleil. On va voir si vous résistez mieux, les bronzés ! »

Pièce de la torture

Un haut-parleur se met à cracher la chanson *l'Aziza* à toute blinde, déformée par les larsens !

Explication : Trimaure en a marre de cette chanson que matraquent les radios (et il n'était pas le seul) après la mort du chanteur. Elle célèbre les amours mixtes, ce qu'il déteste.

Une bombe trône au milieu de la pièce. Son compte à rebours se lance et son horloge indique 5 minutes. La bombe est reliée à une dynamo électrique manuelle, tristement célèbre sous le nom de « Gégène »

Un texte au pochoir recouvre les murs

« **EN TORTURANT UN TERRORISTE, VOUS POUVEZ SAUVER CINQUANTE INNOCENTS S'IL AVOUE L'EMPLACEMENT DES BOMBES DONT IL DISPOSE** »

Si quelqu'un touche la bombe, elle explose et inflige 2 PV au démineur amateur, 1 PV à ceux qui sont à côté « (ricanements) Les poseurs des bombes qui sautent avec leur propre bombe ça arrive ! »)

Une des Victimes doit se laisser électrocuter. À bas ampérage, le délai avant explosion réaugmente, mais il faut que la Vic soit terriblement brulée (perte de 1 PV) et souffre (+2 PS, + 1 PS pour ses bourreaux improvisés) pour que la porte de sortie s'ouvre et que le compte à rebours s'arrête, si la bombe est toujours là.

Conseil pour tout le complexe

Le MdL est intelligent, il a préparé son coup depuis longtemps, et même testé lui-même les pièges. Ce n'est pas parce que vous le Meneur, êtes surpris par les ruses des joueurs, que Trimaure n'a pas concocté une parade. Contrariez toute idée basique du style « on branche les électrodes sur un objet conducteur, pas sur quelqu'un », mais acceptez les idées retorses, inattendues ou géniales, des joueurs.

Couloir

Un écran de télé diffuse en boucle un extrait d'interview d'un ancien de l'OAS « *On nous disait : vous êtes minoritaires, il y a dix Musulmans pour chaque Européen. Alors la solution était simple : on en tue chacun dix, et on redevient majoritaires* » (Note de l'Auteur : authentique, mais je n'ai pas retrouvé la citation exacte)

Pièce du duel fratricide

Deux cabines individuelles se font face, l'une avec les lettres F.L.N., l'autre siglée M.N.A. Dans chacune il y a une chaise, un écran, une console et un joystick (les câbles sont trop courts pour sortir le matériel, voyons !)

Deux Victimes doivent s'affronter dans un jeu vidéo artisanal où il s'agit de tuer les « sprites » adverses (fellaghas, femmes, enfants) au fusil, au couteau, à la pioche.

La Victime de la cabine MNA lance un d6 de moins que le joueur de la cabine FLN, son matériel étant saboté.

Dès que la défaite d'une Vic s'affiche sur sa console, une dalle de béton dissimulée dans le plafond tombe sur sa cabine. Une Vic écrasée perd 2 PV.

Le perdant du jeu vidéo peut se douter d'un piège et prévoir de bondir hors de sa cabine (diff. 10) juste avant de perdre.

Si vos joueurs sont dissipés…

… ou s'ils sont nombreux, et que leurs Victimes sont trop « intactes », alors trois secondes après le lâcher de dalle, la cabine du vainqueur chute dans un puits plein d'eau, et la Vic dedans doit s'en extraire (diff. 14) ou se noyer.

« une fois au pouvoir, le parti vainqueur s'enfonce dans la corruption »

Pièce de l'ultime repos

Elle n'est éclairée que par une petite lampe de chevet. Elle est meublée de cinq lits, une cabine de WC, et deux tables débordant de victuailles : une table « halal » avec du couscous et des jus du fruit, l'autre avec des cochonnailles et du vin. Les Victimes réalisent qu'elles sont épuisées, assoiffées, affamées, et qu'elles doivent faire leurs besoins !

Résister à la faim : diff 10 ; à la soif : diff 14 ; à des besoins naturels : diff 18.

Manger : -1 PS. Boire : -2 PS. Faire ses besoins dans des conditions normales : -1 PS

Nourriture, boisson, et même l'eau du réservoir des WC, sont farcies de puissants somnifères.

Trimaure donne une heure aux Victimes pour manger et s'endormir, puis arrive par un passage secret dans les toilettes. Il est déguisé comme un gros ninja de 64 ans et armé d'un poignard. Son but est de faire un « sourire kabyle » (égorger) aux Victimes.

Les Vic pourraient avoir pensé à établir des tours de garde…

Une Vic non droguée se réveille contre une difficulté de 10, une Vic droguée sur 18+ (la difficulté diminue d'un cran par Vic égorgée).

Trimaure – chargé aux amphétamines - se bat avec 4d6 tant qu'il a le poignard, sinon 2d6. Il combat à mort : il se sait condamné par une tumeur au cerveau et veut « mourir pour l'Algérie française ».

Par le passage secret (l'autre porte est factice), les Victimes arrivent dans la…

Pièce de la valise ou du cercueil

Cinq cercueils capitonnés et ouverts sont posés sur le sol. À côté de chaque cercueil, cinq valises fermées sont prêtes à être empoignées.

Une des valises explose (mort de la Victime, ceux à côté perdent 1 PV) quand on la soulève, qu'on l'ouvre ou qu'on la couche. Si Trimaure a été pris vivant, il se suicide ainsi. Les autres valises sont pleines de vêtements vintage et de souvenirs de la famille Trimaure des années 1950.

Un des cercueils se referme sur quiconque s'y couche ; des pointes d'acier sortent du sol et transpercent à mort la malheureuse Victime, façon « vierge de fer ». Des Vic prudentes auront déchiré le capitonnage du cercueil et découvert les trous dans le fond.

Bouger la valise placée à côté du cercueil piégé déclenche l'ouverture de la porte de sortie.

Sortie

La porte donne sur un escalier qui remonte dans le pavillon… où attendent des skinheads en nombre égal à celui des Vic survivantes. Trimaure leur a ordonné de tuer les Vic restantes.

Les skins sont armés de battes de base-ball et de chaînes de vélo. Ils lancent 5d6 pour combattre. Mais ils sont du quartier, et connaissent les Victimes. Ils ne sont pas des tueurs professionnels. Désobéissant aux consignes, ils veulent humilier, terroriser, blesser, violer, et exposer leurs thèses néo-nazies. Ils jetteront les cadavres (ou les Vic qui font semblant) dans la rivière.

Les Victimes peuvent arriver à les bluffer ou autre (les attendrir… non) - et s'échapper de ce pavillon infernal !

Inspirations

Films : *Panic Room*, *Saw*, *Cube*, *Scream*, *les chasses du comte Zaroff*, *Charlie et la chocolaterie*,

Livres : *le Labyrinthe de la Mort* ; *Dix petits Nègres*.

Mentions de copyright

Le jeu est sous licence CC (BY-NC-SA)

Images :

Wikipedia : p.3 (fair use); p.4 (domaine public); p.11 PRA (CC BY-SA 3.0)

CC0 Pixabay : couv. Kobitriki ; p.5 Jills ; p.7

Caricature personnelle (original Didier François) p.13

DARK DUNGEON

Feuille de Victime

Ce que tout le monde sait sur moi • • • • •	Ce que je fais mieux (5d6) • • • • •
Ce que je fais moins bien (3d6) • • • • •	Mes peurs • • •
Mes idéaux • • •	Mes secrets • • •
Points de Vie ○○○ Adrénaline ○○○○	Stress ●○○○○○/○○○○○○/○○○○○/○○○X
Ce que je pense de • • • •	