



L'hygiène du bazooka

jeudi 15 août 2002, par [Beph'](#)

Alors les filles, on s'amuse bien ? On mange des chips, peinards, en jouant des petites intrigues bien pépères, pendant que le MJ part dans des envolées lyriques sur les petits zoziaux qui volent dans le ciel avec un ton monocorde ? Eh bien, ça va changer.

Voyez vous, j'ai depuis quelque temps remarqué un excès de gentillesse, de propreté, dans les parties de JDR, dans les suppléments. Ou sont passé les sadiques, les salauds ? Ou est passé ma violence chérie ? Que sont devenu le vomi, le souffre, la vinasse ? Mais où sont les serial-killer d'antan ?

Il faut l'admettre : le JdR ressemble de plus en plus à Oui-Oui contre Gargamel. Je vais vous apprendre, en 6 leçons, comment revenir à un JdR glauque, noir, violent, cynique, un vrai truc qui vous arrache la tête comme un bon vieux cerceuil éthanol/whisky/vodka. Et videz moi ce verre de grenadine TOUT DE SUITE ! Et virez moi ce CD de Chantal Goya, place au hardcore !

Vous n'aurez qu'une lettre à retenir, six fois, ça ne devrait pas être trop dur (oui, même pour toi, au fond, qui regarde par la fenêtre) : S

pas dès que vous dites "c'est pas moi". Votre patron ne vous filera pas 500 euros de plus parce que vous voulez acheter un canapé. Votre mère n'a pas tenté un second accouchement parce qu'à la première tentative vous aviez les oreilles décollées.

Ne relancez plus les dés, et tenez compte du résultat. Vérifiez les résultats (tout les joueurs mentent, un jour ou l'autre). N'oubliez pas certaines règles élémentaires de la vraie vie : quand on provoque quelqu'un, il vous en veut. Quand on déclenche une fusillade en pleine rue, les flics rappliquent. On ne va pas de l'avant quand l'ennemi effectue un tir de barrage. Quand un gars prend une demi-heure pour décider de sur qui il va tirer, et bien cela implique qu'il se fasse tirer dessus par ses ennemis, qui, pendant ce temps, ne s'interrogeront pas sur celui qui a le moins le points de vie. Mettez la pression à vos joueurs. Faites leur comprendre que le moindre faux pas peut être le dernier, que l'hésitation peut être fatale, et que chacun de leurs actes est pris en compte.


Ainsi, vous garderez vos joueurs en éveil.

SOUFRE

SÉVÉRITÉ



Tous les MJ, à un moment ou un autre, font preuve de gentillesse. Il vous donne quelques Nuyens de plus pour que vous vous achetiez des réflexes cablés à 2, ils ferment les yeux sur un jet de dé pourri, ils réduisent le nombre d'adversaires, rendent les PNJ plus conciliants... C'est fini tout ça ! Fini de contourner les règles. En fait non, pas les règles : la dure réalité. Hé oui. Il faut que vos joueurs apprennent que quand il y a un meurtre, les flics deviennent chiants, et qu'ils ne vous relâchent

 Gardez cela en tête : le bien et le mal n'existent pas. Quoique pour le second, des fois, on y croirait presque. Les PNJ sont, la plupart du temps de deux sortes : les gentils et les méchant. Or, cela entre en totale contradiction avec ce que j'ai énoncé plus haut. Alors rendez ces PNJ plus sulfureux. Rajoutez sur eux quelques détails sordides.

Il est gentil papy Mougeot, hein ? Dommage que si l'on fouille un peu dans sa vie on se rende compte qu'il a fait partie de la division Charlemagne.

Il est accueillant le seigneur local, vous ne trouvez pas ? Ouaip, mais il exploite ses paysans, bat sa femme et ferme les yeux sur les activités des



brigands contre un peu de monnaie.
Elle est jolie Sylviane, t'es pas d'accord ?
Malheureusement, elle relaie un peu de dope aux
mômes de son établissement.
Il est sympa Jean, non ? Mais ce jeune homme marié
avec deux gosses à un petit baise-en-ville, et il va
bientôt lâcher sa famille.

En plus de cela, nous parlions plus haut des
conséquences des actes des PJ. Et bien mettez les
en scène. Il doit bien y avoir, quelque part, une
famille, un village auquel ils ont fait du tort... Quel PJ
n'a jamais tué ?

Montrez à vos joueurs que tout n'est pas noir ou
blanc. Faites leur sentir que personne n'est parfait,
que tout le monde possède une face cachée pas
toujours reluisante.

Quand aux "méchants", faites l'inverse. Montrez
qu'eux aussi ont une vie, des buts, des remords, et
que parfois, leurs ambitions sont plus nobles que
celles des PJ.

Ainsi, les joueurs se rendront compte de leurs
propres défauts, de leurs crimes. Car AUCUN PJ n'a
jamais commis d'acte dont il ne pourrait pas se
sentir coupable.

Ainsi, vos joueurs ne feront plus confiance aux
apparences.

SUEUR

✘ Les combats sont souvent des promenades pour
les PJ. Car, sans mentir, si vous faites le rapport
nombre de PNJ tués/nombre de PJ tués, vous
constaterez que quelque chose cloche. Alors,
pourquoi les ennemis ne seraient pas plus hargneux
? Après tout, eux aussi ont des choses à accomplir,
eux aussi ont envie de survivre. Faites en des
vicieux. Armez les. Dotez les de tactique.

Pourquoi laisseraient-ils les PJ s'enfuir ? S'ils en sont
venus aux mains, généralement, c'est pour régler
un conflit, pas pour le prolonger par la survie d'une
personne qui y est liée. Un PNJ, comme tout PJ, a le
droit d'avoir la meilleur arme, de porter du
cyberware, d'attaquer en traître, en surnombre, de
connaître des manoeuvres de combat, des bottes

secrètes, d'acheter des munitions explosives, de
lancer un sort, de se planquer pour cartonner tout
ce qui bouge. Dès qu'il y a conflit physique, il faut
que les PJ comprennent qu'ils ne vont devoir leur
survie qu'à leur hargne, leur ruse, leur puissance
physique, leur volonté de survivre. Qu'il va falloir
qu'ils se donnent à fond, et que ce ne sera pas
facile. Généralement, un type près à tuer n'est pas
un rigolo. Lors d'un combat, il ne faut pas que les PJ
se disent "quelle classe, quelle belle manoeuvre !" mais
"bordel, j'ai bien failli crever".

Un bon truc pour entretenir la paranoïa des joueurs
par rapport au combat : Gérez vous même les
points de vie. Donnez des indications sur son état
au joueur (et n'hésitez pas à être alarmiste), mais
sans jamais lui révéler combien il lui reste de points
de vie/de force/d'endurance/de santé... Dites lui
qu'il est fatigué, qu'il ressent une douleur atroce
dans son ventre, qu'il faut qu'il s'arrête, mais pas
qu'il est à 2 pv dans la case abdomen.

Ainsi, vous rendrez vos joueurs plus prudents et
plus humbles.

SOMBRE

✘ Si vous voulez vraiment de la violence, du trash,
du hardcore, il faut sublimer les aspects les plus
noirs, les moins reluisants de votre univers. Faire
quelque chose de plus "chair et sang" que "fraise
tagada" (©®™ Angegardien). Si vous jouez dans un
univers futuriste, insistez sur le fait que l'empire soit
une dictature, que les vaisseaux sont victimes
d'avaries, que les pirates installent partout la
barbarie, la désolation et le chaos, que la
xénophobie envers les extraterrestres/métahumains
est hyper-violente, que tout est sale, délabré,
corrompu, pollué, brisé, perdu, que la vie n'a plus
aucune valeur, qu'il n'y a plus aucune certitude
quand à l'avenir... "aujourd'hui est pire qu'hier et
meilleur que demain". N'oubliez pas qu'avec l'idée
de futur, se profile à l'horizon l'idée de fin.

Vous préférez un contexte plus médiéval ? Alors les
nobles sont des salauds, les prêtres font vivre les
masses dans l'obscurantisme et abusent de leur



privilège, la nature est une vraie salope qui ne laisse que de maigres récoltes pour un labeur énorme, la médecine n'existe pas et tomber malade, c'est mourrir (d'ailleurs, profitez en pour refiler une maladie à vos joueurs. Cela ne leur arrive jamais) les guerres sont fréquentes, les bandes de pillards sillonnent le pays, et la principale activité est donc de reconstruire ce qui a été détruit. Personne n'a le droit de s'exprimer, sinon c'est le fouet, les écarts sociaux sont plus flagrants que jamais. Les villageois ne sont jamais sorti de leur bled et se méfient de tout ceux qui semblent étranges, donc toute troupe de PJ moyenne, qui sera le bouc émissaire à la moindre emmerde. La crasse est partout, chez les nobles comme ailleurs : l'hygiène, tout le monde s'en fout. La mort est banalisée, car elle est partout, présente, palpable, avec la maladie, les guerres et l'inconfort.

Et si vous jouez dans un monde contemporain, je n'ai pas besoin d'en dire plus : il suffit d'allumer sa télé pour se rendre compte du désastre général qu'est l'activité humaine. Bien sur, il y a les trucs les plus crades, comme la drogue, la pédophilie, les guerres qui déciment des milliers de personnes, les magouilles politico-médiatique visant à faire croire qu'il n'est plus possible de sortir de chez soi chercher le pain sans se faire violer par une bande de sauvageons armés de pitbull et de bazookas, mais aussi d'autres trucs plus discrets, comme le culte de la personnalité, la zombification de la pensée, la musique de merde...

Enfin, dès que vous incluez de la magie, du fantastique (comme dans 99,9% des jeux), jouez sur les fantômes, les âmes en peine, les aspects les plus noirs de la magie, les malédictions diverses et variés, le tragique de sa condition d'éveillé/inspiré/déchu/élu/maudit/révéle, sur les adversaires mystiques, ésotériques dont le seul but est de détruire tout ce pourquoi les PJ se battent...

En un mot comme en cent : sublimentez le sordide. Ainsi, vos joueurs seront constamment opprimés par une atmosphère de noirceur.

SENS

✘ Les cinq sens eux mêmes doivent être dénaturés. Le regard de vos joueurs sur l'univers de jeu ne doit pas être extérieur. Voici quelques indications :

- Vue : le plus évident. Rajoutez des ombres, de la rouille, parlez des regards, mettez de l'usure, de la saleté, des déchets partout. Pour les couleurs, privilégiez le vert glauque, l'orange rouille, le bleu froid, le rouge sang, et plongez tout cela dans un bain d'ombre. La seule lumière doit être le reflet du néon crépitant sur la lame sanglante du type en retrait dans l'ombre d'une cage d'escalier rouillée... Z'avez compris le principe ?

- Toucher : un sens souvent négligé. Là, vous avez les frissons, les courants d'air, la douleur sourde dans l'épaule, la morsure de l'acier, le mal de tête après deux jours sans dormir, la langue pâteuse... Passez rapidement sur toute sensation agréable : repos, fraîcheur, confort, douceur, ne doivent pas avoir droit de cité dans votre univers. Au contraire, rajoutez des sensations d'étouffement, de sans-issue...

- Ouïe : Ne faites pas dans la demi mesure : suraigu ou grave, assourdissant ou réduit à un murmure... les voix sont cassés, folles, ricanantes, pleine de détresses, entrecoupés des toussotements du cancer...

Deux conseils :

- Si, comme moi, vous n'êtes pas bon imitateur, ne faites PAS les bruitages. Plutôt que de faire "iiiiiiiiii", dites "la BM noire fait un dérapage strident, laissant de la gomme sur 5 mètres". Soyez convaincants dans votre interprétation des PNJ, et ne sombrez pas dans le ridicule en prenant un ton trop grandiloquant.

- Pour la musique même, deux solutions : soit vous privilégiez le trash sous son aspect le plus physique, le plus direct, et dans ce cas là, mettez du metal, du hardcore, et toutes musiques joyeuses de ce type, soit vous préférez le trash glauque, suintant, triste, et dans ce cas je vous conseillerais des trucs plus



orientés trip-hop ou électro (massive attack, portishead, björk, voir même radiohead) (petite adresse dénichée il y a peu : <http://www.coldmeat.se>)


- Goût : le sens le plus simple à gérer. Soit les goûts sont saturés (hyper sucré, trop amer), soit ils sont étranges, soit tout les aliments sont fades. Parlez de l'arrière-goût, de la sensation que laisse tout aliment dans la bouche.

- Odorat : les odeurs toujours saturées, privilégiez la vulgarité (la pouf détectable à 5 metres, laissant derrière elle un sillon de parfum bon marché), les odeurs corporelles (sueur, musc, excréments). La pourriture envahit les narines de vos joueurs. Les livres sont poussiéreux et moisis, et leur seule ouverture fait éternuer les PJ.

- 6eme sens : avec six S, je suis obligé de parler du sixième sens, de l'intuition. Ce n'est pas le plus facile à expliquer, mais, paradoxalement, il n'est pas trop dur à mettre en scène : si vous assurez sur les descriptions, il vient tout seul. Les pressentiments doivent être mauvais, il doit y avoir une crainte d'aller de l'avant. Comme le dirait jenklod, célèbre karateka belge : il faut un bad feeling de l'awareness, tu vois ce que je mean ?

Ainsi, vos joueurs seront immergés.

SANG

 Peut-être le plus important des six S, car on le retrouve dans tout les autres thème. Le sang, c'est la mort, ce sont les cadavres. Laissez planer une ambiance morbide, décrivez chaque décès, chaque cadavre. D'ailleurs, les cadavres, mettez en partout. De préférence un peu pourris, dans une mare de sang, quand les joueurs ne s'y attendent pas trop : en forêt, dans leur maison, dans celle d'un ami proche qui vous a invité... Jouez sur la souffrance. Décrivez à vos joueurs chacune de leur blessures, insistez bien sur leur gravité, sur le fait que chaque goutte de sang qui part entraîne avec elle un peu de vie... Mais jouez aussi sur la rage, sur l'envie du sang, de le voir couler, le désir de donner la mort

qui est en chaque être humain, difficile à réprimer dans les moments de colère, près à vous sauter dessus lorsque tout est calme...

Mais, le plus important, avec la mort, c'est la peur qui va avec. Vos joueurs doivent comprendre que tout ce qui les sépare de leur meilleur ami, actuellement en morceau, déchiqueté par une créature étrange, c'est une poignée de points de vie.

Paradoxalement, essayez de transformer vos joueurs en monstre sanguinaire. Poussez les au crime, mettez les dans des situations où ils seront obligés de faire couler le sang, voir même de s'en délecter. Il faut que les joueurs donnent la mort plutôt que de la recevoir, qu'ils soient les criminels plutôt que les victimes.

Ainsi, vos joueurs connaîtront la peur, et auront une véritable idée de ce qu'est le danger.

Voilà la fin de ce cour sur la manière de rendre plus trash vos parties. J'espère que vous pourrez en faire quelque chose. Cependant, attention ! Voici quelques travers dans lesquels il ne faut tomber, sous peine de retomber dans l'univers des bisounours :

- L'abus. Les exemples ci-dessus sont extrêmes, et s'il est intéressant de faire des parties pur gore, il ne faut pas non plus focaliser la dessus. Ces conseils ne vous serviront que si vous voulez mettre en scène des aspects violents de vos univers de jeu. La surcharge amène l'ennui, l'habitude.

- Le "bien-pensage". Ne faites jamais, au grand jamais, de morale. Ou du moins, ne l'énoncez jamais crument : laissez les joueurs faire leurs propres conclusions, ils sont assez intelligent pour ça. Plutôt que de faire "les SS sont des gens affreux, les nazis c'est pas cool", confrontez les à la barbarie de cette idéologie. Mettez en jeu la gestapo. Faites comprendre que les trains n'envoient pas ces gens marqués d'une étoile jaune en vacance. Décrivez les larmes, les regards impersonnels des soldats, la boue, la misère... mettez les en face de la réalité plutôt que de cacher cette dernière derrière un mur "on dit".



- "Nous, on est des gentils". Vos PJ ne sont pas des saints. Loin de là. Ne faites jamais croire ça à vos joueurs : eux aussi ont leurs défauts, leurs secrets honteux, leur part de responsabilité dans l'horreur généralisée qu'est notre univers. Si vous voulez jouer trash, il ne faut pas faire des PJ des héros, mais des gens comme les autres.

QUELS JEUX ?

Certains jeux sont plus adaptés que d'autres à ce style. Pour les autres, il faudra en remanier légèrement votre vision... Quelques exemples (pour les jeux que je connais un tant soit peu)

- Le monde des ténèbres : le MdT est assez proche de cette vision du JdR, toutefois, il faudra en gommer légèrement les aspects les plus mystiques et intellectualisants.

- INS/MV : INS aussi bien que MV se prêtent tout à fait à cet exercice. Mettez en sourdine les délires, et rendez un peu plus flagrante l'influence démoniaque.

- Agone : Le jeu de l'Inspiration, de la flamme, où les héros sont des gentils béni-oui-oui, peut très facilement se muter en jeu d'horreur. Procurez vous "les automnins" et "l'art de la conjuration". Infectez les persos par la ténèbre et la perfidie, à vitesse grand V. Rajoutez une dose de pixies, de drakonniers, de farfadets, et louchez du côté du chapitre "le masque" de votre livre de base. Dans les codex, relisez les chapitres "la menace". Louchez du côté des créatures d'ombre dans le bestiaire (le tisseur de cauchemar est fabuleux !). N'oubliez pas que vous jouez dans les royaumes CRÉPUSCULAIRES, et que les seuls immortels qui soient réellement en activité sont le Masque et Janus.

- Shadowrun : Rajoutez un peu d'ombre dans la magie. Car elle fait un peu trop "champ de forces

roses" (©®™ Crypt Lurker). Faites intervenir le polyclub humanis. Visitez l'underground orque. Insistez sur la pollution.

- Cthulhu : votre seul boulot sera de rendre le monde "commun" plus glauque. Pour les horreurs du fin fond de mon genou, vous savez quoi faire...

- Guildes : bonne chance avec ce jeu. A moins de faire une campagne uniquement axée sur les ashragors, les écrans de loom noir et la nécromancie, votre travail ne sera pas facile.

- Nephilim : le background de Nephilim contient plein de trucs adaptés, comme le Khaïba, les Selenim, la narcose, les homoncules, l'arcane du diable (relisez le codex de cet arcane : c'est bourré d'idées !) mais malheureusement l'occultisme et une ambiance en demi-teintes sont les marques distinctives de ce jeu, et si vous rajoutez du trash, du vrai, cela entrera à terme en conflit avec les marques même de Nephilim.

- Zombie : Comme INS/MV, mais remplacez "démoniaque" par "des occultistes".

- Obsidian : rien à rajouter. C'est magnifique. J'adore ce jeu .^_^

Sur ce, je vous laisse, j'ai un programme hyper-chargé : des guerres à déclencher, des corps à déterrer, des vies à gâcher... bonne soirée !



Beph', l'ange à la batte de base-ball dégoulinant de sang.

P.-S.

Dans les coins les plus sombres de Métropolis, on murmure qu'il existe un 7ème S : celui du sexe... néanmoins, cet article étant visible par le grand public, je m'abstiendrai d'en rajouter...