



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderologie > Trucs de MJ > **Les Monstres sont nos ennemis, il faut les jouer aussi**

Les Monstres sont nos ennemis, il faut les jouer aussi

vendredi 8 novembre 2002, par [Wenlock](#)

Imaginez un ancien temple dédié aux divinités chaotiques et chthoniennes, à moitié immergé dans des marécages putrides, abritant au plus profond de ses souterrains une horreur indicible qui par sa seule présence perturbe les rêves des dormeurs alentours, fait rouiller les métaux et fuir la faune ordinaire. Vous avez franchi mille dangers pour aller la débusquer jusque dans son repère, enfin vous allez vous confronter au mythe, découvrir quelle créature a tellement effrayé le Grand Veneur que ses cheveux en sont devenus blancs en une nuit et causé la perte de caravanes entières, vous allez affronter le cauchemar, encore une seule porte à pousser et la voilà... qui titre 440 points de vie, dommages aggravés morsures/tentacules deux fois par round, déflexions des projectiles, jets d'acides 54%, immunité aux armes métalliques et attaque psychique 72%.

C'est nul à pleurer.

C'est tout de même incroyable, avec la réputation de pervers satanistes profanateurs de sépultures que se triment les rôlistes, que de multiples bestiaires de JdR débordent de monstres moches, ridicules, minables et chiffrés.

Si vous pensez comme moi que la qualité d'un monstre vient de sa mise en scène, de l'histoire qui s'y rattache et de son comportement plutôt que des caractéristiques et pouvoirs de grosbills qu'on lui a collé pour qu'il

tienne ses 5 rounds contre les PJ, jetez immédiatement votre "Bestiaire Monstrueux" au vide-ordures et apprenons ensemble à créer des monstres qui foutent vraiment les foies.

Avertissement : cet article a pour but de vous aider à injecter une bonne dose d'horreur dans vos parties et de secouer vos joueurs, mais assurez-vous au préalable qu'ils en ont envie et

qu'ils sont capables de s'en sortir ! Les "Vrais Monstres" sont à réserver à des joueurs et des persos expérimentés, sous peine de voir la partie se transformer en exécution sommaire.

Définir le monstre

J'entends par "monstre" les êtres particulièrement horribles et dangereux qui habitent les univers de JdR : il peuvent parfaitement être humains ou apparentés à un peuple quelconque pour peu qu'ils s'en distinguent nettement. Un orc de D&D n'est donc pas un monstre selon cette définition, alors que John Doe dans "Se7en", sans verser à aucun moment dans le fantastique, est monstrueux par ses actes et ses motivations.

Plutôt qu'un boss de fin de niveau plus ou moins difficile à débiter en XP, le monstre doit être une valeur négative extrême, démesurée et exceptionnelle. Il ne peut pas se contenter d'être moche, méchant et costaud, il lui faut être immonde, infiniment cruel et terriblement dangereux, digne contre-poids et révélateur des qualités hors normes des héros. Car, comme l'indique son étymologie*, le "monstre" existe pour "montrer", pour fustiger les péchés de la plupart et, par contraste, révéler l'excellence des élites (les héros, quoi), mais il est aussi la matérialisation d'un danger qui peut-être autant moral que physique.

On devrait donc pouvoir lier les monstres à des concepts comme la cupidité, la perversion, la bestialité (la vieille peur atavique de l'humain devant la Nature), la violence, l'autoritarisme ou la hiérarchie, la science, le péché sous toutes ses formes, la drogue, la mer, le feu... tout ce qui peut faire peur peut, poussé à l'extrême, faire un beau



monstre.

De même, le monstre est évidemment exceptionnel, s'il en existe des troupes, il perd de sa force évocatrice et donc de sa capacité à faire peur à vos joueurs. En tant qu'exception, le monstre doit également échapper aux règles et aux cadres habituels :

son comportement doit être déroutant, ses caractéristiques doivent troubler les spécialistes, il doit dépasser les catégories connues pour entraîner ses adversaires vers le terrain le plus propice à la peur : l'inconnu.

A noter qu'il est plus nuisible qu'utile de tout expliquer en fin de scénario, car le monstrueux doit rester inexplicable et inexplicable. On se fout de savoir pourquoi le requin des "Dents de la Mer" est aussi méchant ("Parce queuuuuuh !") ou de quelle planète vient le "Predator", c'est justement cette part d'irrationnel qui fait naître le mythe et lui permet d'échapper à une définition si rassurante pour les joueurs, et si emmerdante pour le MJ qui souhaite leur faire peur.

Car, n'en doutons pas, la peur est l'arme principale du monstre, c'est par elle qu'il amène ses adversaires à la faute, qu'il s'entoure d'un mystère protecteur qui, en mêlant fiction et faits, empêche quiconque de l'appréhender vraiment.

Donc, je résume, un beau monstre est déroutant, exceptionnel, extrême, générateur de mythe, il matérialise un concept et fout la trouille aux joueurs. Reste plus qu'à en concevoir un.

**voir l'article "Le Destin Obscur des Personnage Non Joueurs".*

Concevoir le monstre

Votre monstre va être l'opposant principal d'un scénario, sinon d'une campagne. Il sera peut-être le thème d'une légende, il apparaîtra dans un certain cadre (défini par le lieu et l'époque), il aura sa manière propre (brutale ou pernicieuse), ses motivations, ses cibles et ses faiblesses. Toutes caractéristiques qui, pour secouer l'imaginaire de vos joueurs, doivent être exceptionnelles. Une bestiole tentaculaire dans les égouts, c'est pas mal,

mais la même dans un marécage bien sinistre que vos PJ vont mettre plusieurs jours (et nuits !) à traverser, c'est déjà plus inquiétant.

Ajoutez encore une cause de stress secondaire (genre un PJ blessé, blessure infectée, nécessité de soins et pas de toubib à moins de 10 lieux), des détails bien malsains (Qu'est-ce que les gens du cru on bien pu inventer pour se concilier la bête ? A quelles extrémités la peur peut-elle pousser certains PNJ ?) et une convergence de malchance et vos PJ vont vite commencer à flipper, à s'énerver et à faire des erreurs.

Ses actes doivent bien-sûr être "monstrueux", mais pas tant que ses motivations. Une motivation basique (faim, colère, vengeance...) peut très bien convenir si vous la poussez assez loin : un appétit dévorant (au sens strict), une haine totale et irraisonnée pour toute une communauté (pas nécessairement innocente), une puissante pulsion destructrice... Autant que possible, les objectifs de votre créature doivent être inhumains et aussi démesurés que possible, sinon des joueurs tordus seraient bien capables d'essayer de négocier ou de lui faire la morale (j'en ai vu), ce qui bousille évidemment l'ambiance.

Et bien sûr, plus elle échappera à la compréhension et plus elle paraîtra folle (massacrer des dizaines de personne pour en punir une seule, torturer par esprit ludique, pervertir par plaisir,...), plus elle générera d'angoisse. L'autre avantage des motivations basiques ou puérides, c'est qu'elles ont l'avantage d'amener à un extrême (la simplicité) beaucoup plus accessible que l'extrême complexité.

Au point de vue look, tout est permis, bien sûr, mais il faut garder à l'esprit la fine frontière entre l'horrible et le grotesque. Le mieux est encore de montrer votre bête le moins possible, toujours en vertu du principe "moins j'en sais plus j'ai peur". Evoquez-la par des rumeurs, des traces, l'état de ses victimes, des "manifestations périphériques", mais jouez sur l'ombre, le brouillard, la profondeur de l'eau ou la lumière des flammes dansantes pour que deux PJ ne puissent en donner une description concordante. Si toutefois vous êtes amené à créer son apparence, soyez évasif, ne vous approcher vraiment de rien de connu ou, sur une base



évidente, modifiez assez d'éléments pour paumer vos joueurs.

Si vous êtes du genre retors, jouer au contraire le contraste en dotant votre horreur d'un physique inoffensif (quelconque ou carrément mignon), l'effet n'en sera que plus saisissant : un petit gamin bien affectueux abritant un ignoble démon ou un fonctionnaire

quasi-anonyme lâchant des hordes d'insectes sur ses collègues de travail, c'est quand-même plus rigolo que lorsque votre méchant a son alignement tatoué sur le front.

Enfin, en ce qui concerne ses capacités, oublier les règles, puisque le monstre est exceptionnel : plus vos joueurs auront l'expérience du jeu et des idées préconçues ("Naaaaan, il nous mettrait pas un Kraken à

notre niveau, vous inquiétez pas !"), plus le choc sera

important lorsque la bête va sortir des sentiers battus.

Créez de nouveaux pouvoirs si le coeur vous en dit, modifiez les capacités existantes, trichez avec les règles, mais n'ayez aucune hésitation à surprendre et à vous montrer salaud : choisissez les armes auxquelles vos PJ (ou vos joueurs !) sont vulnérables, les pièges dont ils ne se douteront pas, les circonstances qui les défavorisent...

Et, surtout, que votre monstre soit intelligent, ou du moins très rusé, car rien n'est plus inquiétant qu'un adversaire qui, tout en échappant à votre compréhension, semble parfaitement anticiper vos mouvements.

Mettre le monstre en Scène

Soyons clairs : un scénario basé sur un tel monstre doit être lui-même exceptionnel, car on s'habitue à tout et si vous en faites un usage immodéré, la monstruosité peu devenir banale ou simplement dégoûter sans créer de challenge. L'une des principales difficultés des scénarii estampillés "Vous allez en roter du sang !", c'est de réussir, malgré les coups durs, à motiver vos joueurs. Pour cela, l'enjeu doit en valoir la chandelle et vous devez maintenir et relancer l'espoir de s'en sortir, au risque de voir

vos joueurs abandonner purement et simplement.

Parce que, vraiment, ils doivent avoir mal : prenez les au dépourvu, jouez sur leurs erreurs, bousculez leurs habitudes de jeu et de tactique, affaiblissez leurs persos (point de SAN, blessures, infection, maladie, malus de moral...), dispersez leur matériel et n'hésitez même pas à tuer un PJ (ou un PNJ auquel ils sont attachés) à la première erreur. Personnellement, il m'est arrivé de prévoir avec un joueur la mort d'un perso qui commençait à le lasser, sans en avertir les autres joueurs, bien sûr, et même en surprenant le joueur complice lui-même en tuant son personnage un scénario plus tard que prévu, histoire de gagner en impact. Prévoyez lui un perso de rechange, aussi, si vous pouvez.

De même, disposez sur leur chemin quelques indices de danger... puis supprimez les et déclenchez l'attaque lorsqu'ils commencent à se dire que tout ça n'est pas si terrible.

J'ai un certain faible pour les menaces diffuses et abstraites qui soudain prennent corps. D'ailleurs, une créature qu'on ne perçoit que par des manifestations indirectes peut à force d'abstraction perdre son caractère menaçant, c'est pourquoi la description de ces "traces" doit-elle être aussi précise et matérielle que possible : décrivez les sensations de vos joueurs (et faites intervenir les sens plus intimes et souvent inutilisés que sont l'odorat, le toucher et le goût), ajoutez des détails techniques ou sordides, soignez le roleplay des "civils" qui paniquent, bref ancrez fermement ces indices dans la réalité.

Un exemple : toujours dans le même marécage, les PJ atteignent enfin une petite communauté isolée ; ses membres ont bien conscience du danger (sans en connaître vraiment la nature, ce qui les amènent à créer toutes sortes de fausses croyances sensées les rassurer) et ne font aucune confiance aux PJ pour en venir à bout, ils seraient même assez tentés de livrer les aventuriers à la créature pour calmer sa colère. Ils reprochent chaque échec aux PJ, cèdent à l'angoisse et à la panique (crise de larmes, témérité fatale, exacerbation des rancœurs et des différences sociales), ne respectent pas les

consignes de sécurité, dépriment, etc.

Si vous le pouvez, montez les joueurs les uns contre les autres lors de cas de conscience du type "fuir ou risquer d'y rester", "abandonner les plus faibles", "sacrifier un bouc-émissaire", "réprimer la panique par la violence" : ça crée un excellent roleplay et, une fois la victoire acquise, les liens entre eux n'en sont que plus forts, en général (tout en les affectant pour un bon moment).

La monstruosité va aussi venir de l'atmosphère d'horreur que vous allez créer autour des ses manifestations, qui devront être peu nombreuses mais traumatisantes.

Classiquement, le monstre peut apparaître en trois temps : d'abord c'est une menace diffuse et non-identifiée (légende, mauvais pressentiment, modifications subtiles de l'environnement, nervosité des animaux,...), puis cette menace se précise tout en restant indirecte (cadavres, victimes devenues folles, traces de la bête elle-même, cauchemars, psychose collective...) et, enfin, le monstre s'en prend directement aux PJ.

Comme nous l'avons dit plus haut, un monstre doit être un prédateur rusé, voir d'une intelligence supérieure aux joueurs, n'hésitez donc pas à user de diversion, de provocation, d'embuscade ou de fausse piste, à attaquer quand le groupe est déjà affaibli (blessé, séparé, encombré, épuisé, effrayé...) et à provoquer cet affaiblissement, par exemple en lançant des attaques "psychiques" parfaitement perfides (posséder un perso pour le lancer contre les autres, exciter leur violence dans une situation de tension, troubler leurs repères de temps et d'espace, déclencher des hallucinations, etc...).

Pour le vaincre, les PJ devront d'abord percer à jour ses ruses puis surmonter leur peur et, seulement une fois acculés, aller affronter l'Horreur. Même durant le combat final votre mise en scène (atmosphère, descriptions, progression des événements) doit exprimer un crescendo et ne faire intervenir le contact que le plus tard possible. Si vous avez bien mené votre campagne d'intimidation, les PJ doivent redouter plus que tout cette confrontation finale et leur comportement doit s'en ressentir.

Même dans le cas où les aventuriers auraient monté un plan véritablement génial, faites-leur croire que ça ne marchera pas et, de toutes façons, il ne pourra fonctionner qu'en partie (pour maintenir vos joueurs dans la crainte et l'incertitude, tout en leur laissant une chance).

S'il y a combat, blessez-les sans vergogne, empoisonnez-les, ne lésinez pas sur les conséquences à long terme (amputation, maladie, troubles mentaux...) car il faut qu'ils s'en souviennent longtemps et que, si possible, ils continuent de craindre par la suite un éventuel retour de la bête.

Vous pouvez même décider carrément que votre monstre est "intuable" et que lui échapper est la seule victoire accessible à vos joueurs, que ce soit pour

développer une campagne par la suite ("Quelques mois plus tard, la rumeur de nouvelles victimes vous rejoint. Personne d'autre que vous ne semble avoir une chance de pourvoir l'arrêter...") ou pour maintenir la dangerosité de votre univers ("Note sur la carte que les marais ne sont PAS un raccourci !"), même les héros ne pouvant être victorieux à chaque fois.

Trouver des monstres

Il existe quand même des suppléments de JdR décrivant des monstres intéressants pour peu qu'on y fasse un peu de tri. En voici une liste non-exhaustive : "Horreurs" pour Earthdawn, "Le Livre des Monstres" pour l'Appel de Cthulhu, "Les Carnets de l'Obscur" pour Dark Earth, "L'Encyclopédie Océanographique" pour Polaris, "Le Bestiaire" de Maléfices (classique, mais efficace), "Cryptozoology" pour Conspiracy X, "Les Esprits Insectes" pour Shadowrun, "Vampires" et "Lycanthropes" pour Chill...

Bien sûr, le cross-over est permis et même conseillé.

Deux synopsis "monstrueux"

La Meute (med-fan) :

Les PJ se sont joints à une caravane qui descend vers le Sud en longeant les montagnes pour fuir un

hiver particulièrement rigoureux. Les vivres gèlent en partie, tous souffrent d'engelures, de maladie ou du simple épuisement d'une longue marche dans la neige et le vent. Le matériel se dégrade et les réserves s'épuisent. Chasser est inutile car la faune semble avoir déserté la région : des journées entières passent sans qu'ils entendent le cri d'un oiseau ou croise la piste d'un petit animal. Tout n'est que silence, neige et froid.

Enfin, alors qu'ils n'y croyaient plus, ils atteignent un petit village fortifié. Mais celui-ci est vide, les portes sont grandes ouvertes, l'intérieur des habitations porte les traces de multiples dents et griffes jusqu'à 1m50 de haut et, si on peut trouver du sang par endroit, il ne reste aucun cadavre. Si des pisteurs se penchent sur les traces, ils plongent dans un abîme de perplexité : trop profondes pour être l'oeuvre de loup, trop étroite pour être celle d'un ours, des morsures partielles dans les boiseries ou les portes indiquent de puissantes mâchoires et une frénésie démentielle, mais aucun loup ne se comporterait ainsi.

Bien sûr, la neige a recouvert les traces éventuelles à

l'extérieur et à l'intérieur les parquets de bois ne révèlent rien sur la nature de l'attaque. En fouillant méthodiquement les celliers et les caves, ils devraient pouvoir trouver quelques vivres et remplacer partiellement le matériel perdu (pour autant, ils ne doivent pas retrouver la pleine possession de leurs moyens).

Leurs propres bêtes sont très nerveuses, les personnages les plus intuitifs font d'horribles cauchemars où ils se voient dévorés vivants par d'innombrables mâchoires, plusieurs PNJs cèdent à la faim et à l'inquiétude, l'ambiance se détériore au sein de la caravane. Quelques temps après qu'ils se soient remis en route, ils commencent à percevoir des bruissements autour d'eux, leurs animaux donnent des signes de panique. Il ne cesse pas de neiger, mais un pisteur habile pourra trouver les empreintes de quadrupèdes griffus, plus grands que des loups (et, s'il est particulièrement doué, il comprendra que leur nombre est impossible à évaluer précisément car ils marchent les uns dans les traces des autres !).

La nuit, ils peuvent entendre une sorte de cri plaintif non-identifié qui leur glace le sang. A la première corvée de bois/escapade amoureuse/recherche de plantes médicinales un peu tardive, un PNJ disparaît, ne laissant que quelques lambeaux de vêtements et des traces de sang.

Si la caravane est nombreuse, jouez sur le retard chronique du chariot de queue pour étirer leur cordon de

sécurité ou les immobiliser, sur la panique des chevaux qui se libèrent et tentent de fuir et sur l'incapacité à contrôler tout le monde (et l'inconscience de quelques abrutis) pour faire encore quelques victimes et pressez les vers la ville la plus proche en accumulant les indices d'un rassemblement de plus en plus nombreux de bêtes à leur poursuite.

Allez-y de bon coeur sur les dissensions au sein de la caravane, les vols de nourriture punis avec une extrême sévérité (exécution sommaire, bannissement, captivité, corvées dangereuses) pour pourrir l'ambiance et diviser la caravane (par exemple, si les joueurs font partie des guides ou de l'escorte, on leur reproche leur incompétence, on les accuse de laisser mourir leurs antagonistes, etc...), occupez les journées par ces dissensions comme vous animez les nuits par des attaques et des menaces de la meute ; quand l'engueulade est à son comble lors de la halte du soir, faites retentir le cri nocturne de leurs poursuivants.

Enfin, lorsqu'il ne leur reste plus qu'un passage à franchir pour bientôt apercevoir les murailles rassurantes de la cité, les PJ découvrent que la route est coupée (col bloqué par la neige, pont détruit,...) et qu'autour d'eux les traces sont de plus en plus nombreuses : les bêtes ne les ont pas poursuivis, elles les ont rabattus vers une nasse et la curée est pour bientôt !

Au moment de l'attaque (de préférence de nuit, éclairée par les torches des caravaniers), un cavalier se profile sur une hauteur et pousse le cri tant redouté : une meute d'énormes chiens de guerre se rue alors sur eux pour les tailler en pièces. Les premiers combats sont sanglants et rapides, mais dès que les voyageurs font front les bêtes se retirent et tentent de les entraîner à leur suite.



Il ne leur reste qu'une seule chance : atteindre la vieille tour en ruines qui gardait jadis le pont/col/défilé, et donc franchir de nuit, dans le blizzard et la neige une rivière partiellement gelée/un éboulis instable/un à pic de plusieurs mètres, en abandonnant évidemment l'essentiel de leur matériel et marchandises, puis tenir le siège jusqu'au matin.

S'ils en réchappent, ils pourront alors monter un groupe de traque qui ira défier le chasseur et sa meute sur leur propre territoire.

Le Goût du Sang :

Alors que les PJ et quelques compagnons traversent une région sauvage mais normalement sans grand danger (expédition scientifique, randonnée, opération militaire...), l'un d'eux est attaqué par une petite bestiole très agressive (vison, belette, chien errant, reptile non-venimeux...) qui le mord jusqu'au sang. Malgré les soins, la plaie enfle et fait souffrir milles tourments au pauvre quidam pendant 24h, avant de se résorber sans laisser d'autre séquelle qu'une vive démangeaison.

Mais le comportement de la victime se modifie bientôt : elle est irritable, méprisante, fait des remarques blessantes et cherche manifestement la bagarre (c'est encore plus efficace si vous vous êtes mis d'accord avec un des PJ). Lorsqu'une altercation se déclenche, l'emmerdeur mord son adversaire (qui subira la même transformation) et griffe ceux qui tentent de les séparer (si possible le guide du groupe, qui cachera d'instinct ses blessures aux autres).

Rapidement, les anciens compagnons deviennent des forcenés qui, après une phase de haine mutuelle, semble se mettre d'accord pour nuire au reste du groupe par de petites vacheries mesquines autant que par des agressions d'une rare violence. Si votre groupe est composé de combattants armés, ils sont évidemment les premiers à péter les plombs. Accordez quelques jets de volonté aux personnages que leur compagnons tentent de raisonner (s'ils font jouer la corde sensible, la sagesse ou la compassion), mais les "mordus" ne pourront au mieux que réfréner quelques heures leurs pulsions agressives. S'il y a des relations sexuelles au sein du groupe, elles seront perverses et violentes.

Laissez planer le doute quand à la transmission d'un tel comportement par morsure, et par griffure. Notez que la vue du sang énervera tout le monde plus que de coutume et, s'il y a des animaux dans le groupe capables d'absorber le sang versé, ils se retournent contre leurs maîtres, s'échappent puis reviennent voler de la nourriture ou causer divers tracasseries avant de disparaître (vers la zone décrite plus bas).

Chacun doit se méfier de tous, les "griffés" sentent aussi monter en eux la haine de leur compagnons de route, mais elle se traduit de manière plus insidieuse, jusqu'à ce que ceux qui gardent encore la tête froide se rendent compte que cette agitation les a faits dévier de leur route.

Les "forcenés", identifiés ou non comme tels, sont tous d'avis de poursuivre vers une zone hostile assez proche (montagne, forêt, lit d'un fleuve, gorges abruptes... n'importe quoi du moment qu'on peut y ranger un précipice). Si les autres refusent, les "mordus" s'échappent pour rejoindre la zone (sans trop savoir pourquoi, d'ailleurs, ça leur paraît juste une idée géniale) et les "griffés" devraient, si nécessaire, proposer de les poursuivre. Plus ils approchent de la zone (que ce soit sur les instructions d'un guide ou d'un chef "griffé" ou à la recherche des évadés), plus la violence s'exacerbe. Leur route ou la piste des fuyards, parsemée de cadavres de petits animaux, les mènent de toutes façons vers le précipice. La descente doit être l'objet de débats houleux (comment faire la part de la nervosité normale et du comportement des "griffés" ?) et une opération difficile offrant de multiples occasions de sabotage par les "griffés" ou d'attaques des "mordus".

Au fond s'ouvre une caverne, donnant elle-même sur un réseau de souterrains encombrés de pièges vicieux mais rudimentaires abritant une sorte de totem ricanant couvert de sang frais (description en fonction des références de votre univers). La progression vers l'idole doit être difficile, car les "griffés" comme les "mordus" n'ont désormais plus qu'une idée en tête : verser le sang de leurs ex-compagnons sur cet autel de haine, source immobile de leur malédiction (tatiin !).



Pour la vaincre, il faudra bien sûr le détruire sans y verser de sang, malgré l'opposition farouche des "contaminés", et l'agressivité décuplée des aventuriers qui se croient encore "sains". Dans le combat final, augmentez les capacités d'attaque de tout le monde et gérez les "mordus/griffés" comme des berseks. Favorisez l'usage d'armes non-mortelles, du combat à mains nues, du charisme, de la résistance morale de chacun et des éventuels pouvoirs psychiques pour éviter de voir votre groupe s'entretuer irrémédiablement.

Le retour à la civilisation devra aussi les mettre face aux conséquences de leurs actes, puisqu'ils auront été eux-mêmes des monstres durant cette aventure. Note : si ce synopsis peut s'appliquer à presque tous les univers, il peut se révéler particulièrement intéressant dans un monde "occulte-contemporain", type "Conspiracy X", "Chill", "Cthulhu 90/Delta Green" ou "Loup-Garou".

Considérez alors que les forcenés préféreront toujours le combat au contact à l'utilisation d'armes à feu.