



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Chill > Scénarios > **Rétrospective : les scénari parus dans la presse**

Rétrospective : les scénari parus dans la presse

vendredi 22 septembre 2006, par [MORTin](#)

Cette chronique s'adresse aux maîtres de l'horreur en panne d'imagination. Il n'y a pas de honte à voir son cerveau subitement se transformer en matière flasque et infertile, cela nous arrive à tous quelques fois dans notre carrière de MH. Je m'adresse ici également à tous les archivistes qui veulent se monter une véritable collection d'aventures de Chill. Donc, j'ai préparé à votre intention un survol rapide de certaines aventures publiées dans l'excellent magazine Casus Belli (1ère édition). Pour chaque description, vous trouverez le numéro du Casus Belli en question (voyez cet article comme étant interactif... Vous le lisez et ensuite vous cherchez comment trouver ces anciens numéros !), un court résumé du scénario suivi d'une critique personnelle. Évidemment, vous comprendrez que dans mes résumés, je ne mentionne pas la nature des créatures et ceci afin d'éviter que des joueurs trop curieux brisent le suspense en sachant d'avance à quoi ils auront à faire.

Casus Belli #28 : La Maison Ashdale

Malheureusement je n'ai jamais eu la chance de mettre la main sur ce vieux numéro, mais je sais pertinemment qu'il y a bien cette aventure dans ce Casus. Si quelqu'un d'entre vous l'avait, donnez-moi des nouvelles de grâce !

Casus Belli #39 : Portrait de Famille

(merci à Daniel Boissinot qui m'a prêté ce magazine)

Ce scénario n'est pas très compliqué, il se déroule en 1880, mais il est assez aisé de le transposer en 1990. C'est la petite histoire d'un ancien membre

de la S.A.V.E. qui a mal tourné. Celui-ci a décidé qu'il était plus intéressant de faire partie de l'Inconnu plutôt que de le combattre. Donc, il faut l'arrêter... Avant qu'il ne devienne trop puissant. Comme je l'ai déjà mentionné, ce scénario est relativement simple. Il serait préférable de le faire jouer à un groupe débutant ou pas trop expérimenté. L'enquête est intéressante et peut s'avérer énigmatique si les joueurs n'ont vraiment pas l'habitude des investigations. La ou les créatures ne sont pas vraiment dangereuses, quoique l'ex-membre ne soit pas des plus sympathique. Un peu de travail du maître et nous avons une aventure qui devrait faire passer une belle soirée à un groupe.

Casus Belli #45 : Le Chant de la Baleine Morte

C'est une aventure relativement courte et définitivement basée sur l'oeuvre du visionnaire Jules Verne. Le contexte se situe en 1899, les joueurs ont pour mission de libérer un éminent membre de la S.A.V.E. prisonnier au Nuevo Rico (décidément l'organisation à des problème avec ses membres !). Le dictateur de ce petit pays d'Amérique Centrale serait un utilisateur de la magie noire Vaudou... Une enquête de longue haleine.

Ce scénario a été écrit, tout comme les deux précédents, en fonction d'être joué avec la première édition de Chill, mais il est vraiment aisé de l'adapter à la version d'Oriflam (même chose pour les deux autres). Cette aventure exigera passablement de travail préparatoire de la part du maître de jeu. En effet, le nombre de péripéties est limitée compte tenu de la longueur du scénario,

celui-ci se déroule sur une période de deux mois. Certains passages méritent un approfondissement, il faut dire que le texte ne fait que trois pages. Pour ce qui est de l'époque, il me semble possible de modifier le scénario afin de le jouer en 1990 mais il perdrait certainement beaucoup de son intérêt et de son réalisme. Bref, une aventure intéressante pour les MH dont les joueurs évoluent approximativement à cette période et qui aiment ajouter une ou plusieurs touches personnelles aux aventures prête à être jouées.

Casus Belli #59 : Sylvie, de Charybde en Scylla

Ce scénario est d'un niveau de complexité assez élevé. Il dépeint les sordides activités d'un couple de vieux sorciers. L'action se déroule dans la France de 1990. Il y est notamment question d'une secte isolationniste, mais surtout des tentatives d'un « déprogrammeur » à soustraire une jeune femme des mains de cette satané secte. Les parents de cette pauvre fille sont-ils aussi innocents qu'ils le prétendent... Un enquête compliquée mais des heures et des heures de plaisir.

À la première lecture de ce scénario, je me suis rendu compte qu'il était plutôt tordu. En fait, j'ai eu de nombreuses hésitations avant de le faire de jouer à mon groupe cobaye. Je trouvais qu'il s'insérerait difficilement dans le monde de Chill. Finalement, mes joueurs ont adorés cette aventure, d'ailleurs ils m'en parlent encore. Une fois de plus les caractéristiques des PNJ ont été réalisées pour la première édition, mais quoi de plus simple que de les modifier. Bref, c'est un scénario de tête, les armes resteront fort probablement dans leurs étuis. A conseiller aux MH qui aiment voir les joueurs se fracasser le crâne contre les murs en tentant en vain de solutionner le mystère.

Casus Belli #60 : Sluargh-Ghairm

Scénario apocalyptique rien de moins ! L'action a lieu entièrement à Paris : la ville lumière qui

sombrera peut-être dans la noirceur... Pierre Lejoyeux (pourtant il n'y a rien de joyeux dans cette histoire) a écrit ce scénario en prenant ses délires pour la réalité. En résumé, c'est l'histoire de la secte du Grand Retour qui prépare la venue de la fin du monde... Possiblement la dernière aventure de votre groupe.

Enfin une aventure écrite pour la deuxième édition. Le texte est court (3 pages) mais il est excessivement intense. Le maître de jeu devra travailler à l'élaboration de l'action pour la scène finale. Ceci est véritablement abusif, il est probable que ce soit la fin de votre campagne si vos joueurs ne parviennent pas à arrêter cette secte démoniaque. Donc, soyez prudent et de préférence faite jouer ce scénario à un groupe expérimenté et intelligent (comme le mien...ils vont m'adorer !). Il est intéressant de noter que les créatures de ce scénario sont nouvelles et inventées pour l'occasion.

Casus Belli #82 : Le Mystificateur

Ce scénario se passe en France et il est tout à fait possible de le jouer en 1990. En gros, c'est l'histoire d'un médium charlatan qui extirpe éhontément l'argent des crédules. Un soir, le faux sorcier met accidentellement le feu à son appartement, les voisins refusent de l'aider sous prétexte qu'il flirte avec les démons. Or, la mort de ce type étrange engendrera un série d'événements occultes.

Les maîtres qui apprécient interpréter une pléiade de PNJ trouveront leurs comptes dans cette aventure. L'enquête est un peu complexe étant donné le style de vie qu'avait la victime de l'incendie, mais des joueurs moins expérimentés devraient s'en tirer plus ou moins facilement. Avertissement : si vous en avez assez des aventures mettant en vedette des créatures immatérielles du genre fantômes ou spectres, abstenez-vous ! Le Mystificateur étant un scénario relativement récent, il a été conçu pour Chill deuxième édition. L'aventure porte bien son nom car elle risque de mystifier réellement des joueurs novices, bien que Casus Belli la conseille pour des personnages débutants.



Casus Belli #83 : La Maison Reste

Ouverte Pendant les Travaux

Voici ce que Casus appelle un scénario Grand Écran et ce que moi j'appelle une méga-aventure de la mort. Les règles utilisées sont celles de la seconde édition. Il est de loin préférable que les joueurs soient expérimentés et que leurs personnages soient compétents. L'action de ce scénario se déroule pendant l'occupation allemande à Paris, en juillet 1940 et il est absolument impossible de transposer ce scénario aujourd'hui : le contexte de la deuxième Guerre Mondiale est beaucoup trop important. Ce serait passablement complexe de résumer ce long scénario de 15 pages, donc je ne le ferai pas. Par contre, je peux vous affirmer que la trame ne manque pas de rebondissements (la S.A.V.E. a été infiltrée par les nazis !), de sueurs

froides (ils ont la liste complète des membres !!) et d'action (se battre contre les nazis et contre de nombreuses créatures !!!). Vos joueurs vont en baver et probablement en redemander encore et encore.

Le seul problème vient du fait que très peu de maîtres ont une campagne dont les péripéties se déroulent à cette époque exacte. L'auteur tente de trouver une solution à ce problème mais n'y parvient pas d'une façon convaincante. La véritable solution, à mon avis, est de faire jouer l'aventure à son groupe avec des personnages préparés d'avance par le MH et de spécifier que les événements sont hors-campagne (que mes joueurs ne désespèrent pas, ils joueront ce scénario peut-être un jour ou une nuit...).

MORTin.