



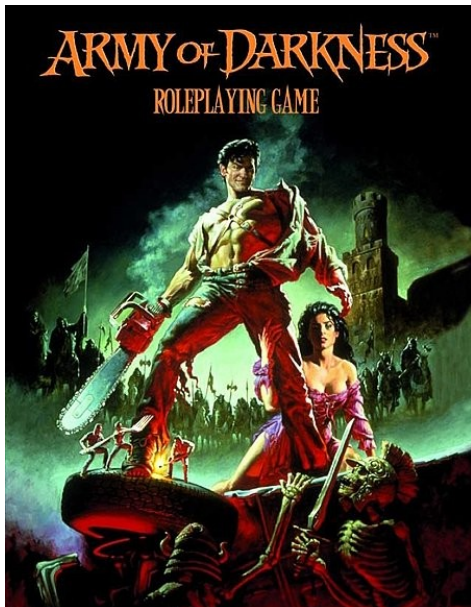
L'ENFER REFUSE DU MONDE

UN SCÉNARIO POUR
ARMY OF DARKNESS

JEEPEE

DICLAIMER

« L'Enfer refuse du monde » est un scénario pour le jeu de rôle « Army of Darkness », édité par [Eden Studios](#) en 2005 et qui tire son contexte du film éponyme. Après avoir regardé la série « Ash vs. Evil Dead », j'ai eu envie d'écrire un scénario dans cet univers. C'est ainsi qu'est née cette petite histoire.



Ce scénario se déroule dans la petite ville de Bunker, Missouri. Si vous regardez sur [google maps](#), cette ville existe vraiment mais contrairement aux événements de ce scénario, elle n'est pas infestée de monstres, de sectateurs fous et de démons. C'est une petite ville américaine du Midwest comptant un peu moins de 300 habitants, une petite ville agricole sans histoire comme il en existe tant aux États-Unis. Il me fallait juste un cadre de départ pour mon histoire.

Il est clair que les habitants de Bunker ne sont pas des fous furieux qui tentent d'invoquer des démons et que Bunker n'abrite pas en son sein un temple secret dédié aux Forces du Mal. Aucun des faits relatés dans ce scénario n'est vrai, enfin je l'espère.

SYNOPSIS

L'aventure débute alors que les PJ sont tous derrière les barreaux, arrêtés par le shérif de Bunker, une petite ville du Midwest. Leur voiture est à la fourrière et ils vont vraisemblablement passer la nuit en cellule.

Dans la cellule voisine, un gars à l'air très étrange, un vieux clochard qui semble cuver sa bière. Le shérif l'a arrêté un peu plus tôt dans la journée pour ivresse sur la voie publique.

Il transportait un curieux bouquin dans son vieux sac élimé.

En vérité, le clochard est un sorcier en cavale qui transporte le Codex Inferno, un antique grimoire très puissant, dont les formules peuvent ouvrir les portes des Enfers. Afin de résister à l'attrait maléfique du Code Inferno, il doit quotidiennement ingurgiter une certaine quantité d'alcool. Lors de sa dernière beuverie, il a vraiment trop bu, ce qui a abouti à son arrestation et son placement en cellule de dégrisement.

Il est venu à Bunker car c'est là que le Codex Inferno doit être détruit. Mais c'est aussi à Bunker que réside la secte des Hérauts d'Orcus, des sectateurs servant les Forces du Mal et cherchant à s'emparer du Codex pour invoquer le prince des démons dans notre monde.

Le reste, ça sera aux PJ de le découvrir et de le jouer.

SOUS LES VEROUS

Bunker, Missouri, été 2022, 18h15.

Les PJ sont derrière les barreaux, arrêtés par le shérif de la petite localité.

Pourquoi sont-ils là?

Aux joueurs de nous le dire.

C'est l'occasion pour les joueurs de présenter rapidement leurs personnes respectifs et de décider ensemble comment ils se sont rencontrés et ce qui les a amenés à se retrouver dans cette cellule, à Bunker, Missouri.

Si les joueurs n'ont aucune idée, voici quelques suggestions.

Ils ont été arrêtés par le shérif...

- pour excès de vitesse sur la route 72. Leur voiture est à la fourrière.
- pour ivresse sur la voie publique.
- juste parce que le shérif n'aime pas les étrangers.

Les joueurs sont libres de proposer quelque chose de leur cru, ce qui renforcera l'implication de leurs personnages dans l'histoire et soudera le groupe d'entrée de jeu.

Dans la cellule voisine, un vieux clochard hirsute semble cuver sa bière. On entend un léger ronflement à chacune de ses respirations.

Le shérif, un dénommé Roberts, la cinquantaine bedonnante, le cheveu rare et une barbe de trois jours, est assis derrière son bureau et sirote bruyamment son café.

Son adjoint, un benêt dégingandé nommé Gary, est en train d'examiner le contenu d'un vieux sac de toile élimé, vraisemblablement celui du clochard.

La radio diffuse de la musique country.

L'adjoint du shérif sort un gros livre du sac du clochard.

« Shérif, z'avez vu ce qu'il a dans son sac le clodo », lance-t-il en brandissant l'ouvrage. « Ça doit valoir quelque chose ce genre d'antiquité, non? »

Il s'agit d'un livre épais, une couverture de cuir patinée; la tranche du livre laisse deviner des pages jaunies par le temps, avec quelques tâches plus sombres là où le doigt mouillé du lecteur a tourné les pages.

On devine un livre ancien et précieux.

Au même moment, le clochard jusque là inerte dans sa cellule bondit sur ses jambes et agrippe les barreaux de ses deux mains noircies de crasse.

Son visage est mangé par une barbe mal entretenue. Ses yeux sont exorbités et roulent de droite à gauche d'un air affolé.

« Ne touchez pas à ça ! Remettez le dans le sac ! Vous n'avez pas le droit ! Il est à moi... à moi... », beugle-t-il d'une voix rauque.

« On dirait que le clodo se réveille », s'esclaffe le shérif, hilare.

Il s'approche des barreaux, un méchant sourire sur le visage.

« Tu l'aurais pas volé dans une bibliothèque ou chez un antiquaire, des fois? Gary a raison. Ça doit valoir pas mal de fric un livre ancien comme ça... »

Le shérif n'a pas le temps de finir sa phrase que la porte du bureau s'ouvre avec fracas.

Une silhouette se découpe dans l'entrée...

L'intrus porte une blouse comme en portent les patients des hôpitaux. Il est pieds nus et détail cocasse il y a une étiquette attachée au gros orteil de son pied droit. Son visage est livide, un teint pâle parcouru de veines foncées noirâtres ; ses yeux sont révoltés, laissant voir uniquement un blanc malsain.

Il se précipite dans le bureau et se jette sur l'adjoint du shérif en beuglant d'une voix crissante comme des ongles sur un tableau noir: « Ôte tes sales pattes de là... ce livre est à nous. » L'adjoint n'a pas le temps de porter la main à son arme que la créature est déjà sur lui, le mordant méchamment au cou. Très vite, le sang gicle à gros bouillons dans toutes les directions, maculant le sol, le bureau et la chaise. L'adjoint hurle comme un goret qu'on égorge.

Le shérif Roberts dégaine son arme de service et tente d'ajuster le monstre.

« Bon sang Gary, c'est quoi cette saloperie !? »

Le monstre se redresse, soulevant l'adjoint par le cou puis le projetant violemment contre les barreaux de la cellule où se trouvent les PJ.

Le corps de l'adjoint gît, sans réaction, contre les barreaux.

A son ceinturon un trousseau de clés, seulement à quelques centimètres de la grille.

La créature s'avance vers le shérif qui hésite encore à tirer et pleurniche: « Merde... mais c'est le vieux Sam. Bonté divine... Sam... qu'est-ce que tu fous ? T'es mort il y a trois jours. »

Les PJ peuvent tenter de saisir des clés et ouvrir votre cellule.

Un test de DEXTÉRITÉ X2 est requis (DEXTÉRITÉ X2 + 1D10).

Le nombre de succès indique le temps qu'il faut aux PJ pour décrocher le trousseau du ceinturon de l'adjoint et ouvrir la cellule.

Le clochard a vu votre manège des PJ et s'adresse à eux d'un ton incitant: « Eh... ouvrez-moi cette grille. Dépêchez-vous ! Il ne doit pas s'emparer du Codex. »

Aux PJ de décider s'ils aident ou non le clochard. Il semble savoir ce qui se passe. Ils n'ont guère le temps de tergiverser.

L'adjoint du shérif a toujours son arme dans la main. Ils peuvent s'en saisir pour faire feu sur le monstre, avec un test de DEXTÉRITÉ + ARMES DE TIR.

Pour un tir à la tête, il y a un malus de -4; les dommages sont multipliés par 4 en cas de réussite. L'arme de service de l'adjoint du shérif, est un Glock 22, fait 12 dégâts; le chargeur contient 15 balles.

Pendant que les PJ tentent de sortir de leur cellule (ou pas), le shérif s'est finalement décidé à faire feu sur le vieux Sam mais un peu tard. Le monstre, insensible au tir, se jette sur lui, lui faisant subir le même sort que le pauvre Gary. Le shérif Roberts termine sa carrière dans un gargouillis mouillé.

La suite de la scène dépend de la rapidité de réaction des PJ.

La créature se relève et se retourne vers eux; sa face déformée par une expression de haine abjecte, la bouche dégoulinante de sang, sa blouse poisseuse, elle semble chercher quelque chose, puis pose son regard vitreux sur le livre que l'adjoint a laissé tomber dans sa chute...

Le clochard hurle: « Suppôt des Enfers, tu n'auras pas le Codex ! »

La créature réplique: « Tu ne peux pas nous échapper, sorcier, nous connaissons ton nom », puis elle se jette en avant, les mains griffues tendues vers le livre.

Aux PJ de réagir. C'est le moment de poser la question fatidique : *Que faites-vous?*

Ne laissez pas le temps aux joueurs de trop tergiverser.

Le temps presse. Ils doivent réagir très vite.

Si les PJ ont réussi à déverrouiller leur cellule et ont pris l'arme du shérif, celui ou celle qui a l'arme peut tenter un tir sur la créature avec un DEXTÉRITÉ + ARMES DE TIR.

Il est aussi possible de s'emparer d'une hache d'incendie accrochée au mur opposé et de frapper le monstre avec un FORCE + ARMES BLANCHES.

Une hache d'incendie fait FORCE X5 dégâts, +5 si brandie à deux mains.

Le râtelier d'armes se trouve de l'autre côté de la pièce, derrière le bureau du shérif. Ils peuvent tenter d'y prendre un des deux shotguns qui y sont rangés.

Le combat contre le Vieux Sam (cadavéreux) doit être violent, rapide et surtout très salissant. A l'issue du combat, le Vieux Sam devrait être éparpillé un peu partout dans la pièce, du sang sur les murs et des tripes répandues sur le sol.

N'hésitez pas à en faire des tonnes.

LE VIEUX SAM

MOTIVATION: REPRENDRE LE CODEX INFERNO

TYPE: CADAVÉREUX

ATTRIBUTS: FOR 6, DEX 5, CON 5, INT 3, PER 3, WILL 4

HABILITÉS: MUSCLE 18, COMBAT 16, CERVELLE 12

POINTS DE VIE: 70

MANOEUVRES:

MORSURE 16, DÉGÂTS 22, DOIT AGRIPPER D'ABORD

GRIFFES 16, DÉGÂTS 16

AGRIPPER 18, PEUT ÊTRE ESQUIVÉ

Le shérif et son adjoint sont morts. Si les PJ se débarrassent trop facilement du Vieux Sam, vous pouvez corser le tout en ramenant à la vie le shérif ou son adjoint, voire les deux.

Heureusement pour les PJ, ce sont des cadavéreux tout frais; ils sont donc moins féroces. Voici leurs caractéristiques.

LE SHÉRIF ROBERTS, VERSION CADAVÉREUX

MOTIVATION: TUER LES PJ ET S'EMPARER DU CODEX

TYPE: CADAVÉREUX

HABILITÉS: MUSCLE 15, COMBAT 12, CERVELLE 9

POINTS DE VIE: 30

MANOEUVRES:

MORSURE, GRIFFES 12, DÉGÂTS 10

AGRIPPER 15, PEUT ÊTRE ESQUIVÉ

L'ADJOINT GARY, VERSION CADAVÉREUX

MOTIVATION: TUER LES PJ ET S'EMPARER DU CODEX

TYPE: CADAVÉREUX

HABILITÉS: MUSCLE 12, COMBAT 10, CERVELLE 6

POINTS DE VIE: 25

MANOEUVRES:

MORSURE, GRIFFES 10, DÉGÂTS 10

AGRIPPER 12, PEUT ÊTRE ESQUIVÉ

Une fois les cadavéreux mis hors d'état de nuire, le clochard vous remercie et se présente: « Je me nomme Cornélius Curven; je suis un sorcier. Ces choses que vous venez de combattre, on les appelle des cadavéreux. Elles sont attirées par ceci », explique-t-il en brandissant le livre. « Il s'agit d'un grimoire très ancien... le Codex Inferno. Ils me traquent pour me voler le grimoire et l'apporter à leur Maître. »

« Je suis ici pour détruire le Maître mais je ne pourrais le faire que grâce à ce maudit livre, cette nuit, à la pleine lune... mais je dois trouver l'emplacement du Cercle Noir, un lieu caché... il est indispensable que le sortilège de renvoi soit prononcé dans cet endroit... je sais qu'il est quelque part ici à Bunker... voulez-vous m'aider à le trouver? »

Puis Cornélius se fait plus insistant: « Le temps presse. »
« Le Maître a sans doute pressenti la présence du Codex. Il sera bientôt là.. et c'est sans compter sur les cadavéreux qui semblent apparaître dans le sillage de ce maudit grimoire. »

Même s'il ne fait aucun doute que les PJ aideront Cornélius dans sa quête, vous pouvez quand même leur poser la question.

En cas de refus, les PJ sont malgré tout bloqués à Bunker; s'ils veulent quitter la ville, ils devront se rendre à la fourrière qui se trouve un peu en dehors de la ville, sur Cemetery Road, en fait dans la décharge de voitures des frères O'Brian, qui fait aussi office de fourrière pour la petite ville.

S'ils acceptent d'aider Cornélius, ce dernier comptait se rendre à l'hôtel de ville pour consulter les archives, en espérant trouver d'anciennes cartes ou une indication permettant de localiser le Cercle Noir.

Vu son accoutrement, il pensait s'y introduire de nuit.

A PARTIR D'ICI, LE SCÉNARIO DEVIENT UN BAC À SABLE QUE LES PJ VONT PARCOURIR POUR COMBATTRE LES CADAVÉREUX, RASSEMBLER DES MORCEAUX DU PUZZLE DE L'INTRIGUE ET DÉJOUER LES PLANS DES FORCES DU MAL, OU PAS. LE DÉROULÉ DU SCÉNARIO NE DÉPEND PLUS QUE D'UNE CHOSE : LEURS CHOIX.

QUELQUES MOTS SUR BUNKER

Bunker est une petite ville située entre les comtés de Dent et Reynolds, dans le Missouri, États-Unis. Elle fut fondée en 1907 par Sylvanus J. Bunker, un pasteur mormon et membre d'une société secrète, les Hérauts d'Orcus, adorateurs du démon du même nom. Derrière la façade de l'église mormone se cache un temple à la gloire du démon Orcus: le Cercle Noir.

Lieu magique et maudit, le Cercle Noir est autant un portail entre notre monde et le Monde d'En-bas qu'un lieu d'invocation puissant permettant de bannir les démons.

C'est dans ce dernier but que le sorcier Cornélius Curven le recherche ardemment. Le Codex Inferno, mythique grimoire, renferme dans ses pages LA formule de bannissement ultime qui renverra Orcus en Enfer et détruira le sorcier Sylvanus.

Il est possible en fouillant les archives de la bibliothèque municipale d'identifier certains lieux anciens de la ville comme l'église mormone fondée par Sylvanus, le premier cimetière de la ville, le gibet, autant d'endroits porteurs d'une haute teneur maléfique ou magique.

SECRETS

Sylvanus n'est pas mort. Grâce aux pouvoirs démoniaques, il a survécu jusqu'à aujourd'hui mais sous la forme dégradée d'un vieillard impotent, en chaise roulante.

Il vit à la résidence Holt. L'infirmière-chef de l'établissement, une certaine Greta Braun, est sa plus fervente disciple.

Elle assassine les autres résidents du lieu, volant leur énergie vitale pour son maître.

Sylvanus veut s'emparer du Codex Inferno pour ouvrir un portail vers les Enfers et invoquer Orcus.

Parmi les autres disciples d'Orcus, des habitants de Bunker, membres de l'Assemblée de Dieu: ils se rassemblent dans la cave de l'église pour y invoquer Orcus, sous la conduite de Sylvanus.

VISITE GUIDÉE DE BUNKER

Chaque endroit numéroté sur la carte peut être visité par les PJ. Dans chacun de ces endroits, des péripéties possibles et des éléments qui leur permettront d'avancer dans l'intrigue.

0. HÔTEL DE VILLE

Bunker est une très petite ville; son hôtel de ville, bâtiment modeste et fonctionnel, abrite quelques bureaux: celui du maire, un guichet pour recevoir la population et des archives. Il y a un petit parking et une enseigne "CITY HALL".

Si les PJ consultent les archives, ils trouveront des renseignements sur la ville, sa fondation et une ancienne carte de la ville en 1910. On y voit ce qui semble bien être une église un peu au nord (à l'emplacement de l'actuelle église de l'Assemblée de Dieu) et quelques maisons autour d'un point d'eau au sud-est. Pour fouiller un lieu: PERCEPTION + REMARQUER ou PERCEPTION X2

1. BUREAU DU SHÉRIF ROBERTS

C'est là qu'a débuté l'aventure des PJ.

2. MORGUE

La morgue municipale est juste à côté du bureau du shérif. Les dépouilles des personnes décédées récemment y reposent avant d'être confiées aux Pompes Funèbres McSpadden, sur la Troisième Rue. Le Vieux Sam devenu un cadavéreux vient vraisemblablement de la morgue voisine.

Si les PJ visitent la morgue, ils seront attaqués par trois autres cadavéreux:

- un jeune gars à qui il manque une partie de la mâchoire (un motard, accidenté de la route ; il ne portait pas son casque)
- une dame d'un certain âge (elle aussi victime de la route; elle conduisait la voiture qui a percuté le motard)
- un homme d'une trentaine d'années, en blouse d'infirmier, un badge attaché à la poche-cravate, en réalité le médecin légiste itinérant venu à Bunker pour examiner deux victimes d'un récent accident de la route. Il a la gorge ouverte et il lui manque une oreille; il a été attaqué par les deux cadavéreux et est devenu lui-même un cadavéreux.

Les deux « morts » portent le même genre de blouse d'hôpital que le Vieux Sam, très fine, ouverte dans le dos, maintenue par deux liens, étiquette attachée à un orteil, les yeux vitreux, le teint jaunâtre. Ce sont clairement des cadavéreux.

La morgue regorge d'outils de découpe, des pinces, des scalpels, des scies, de quoi charcuter les corps bien comme il faut. Autant d'armes pour les PJ.

Les tables sur lesquelles reposent les corps sont mobiles, montées sur roulettes. On peut s'en servir pour se protéger, faire obstacle aux cadavéreux ou les coincer contre un mur; il y a aussi un espace frigo pour la conservation des corps, possible d'enfermer un cadavéreux ou de s'y enfermer (mais il y fait un peu frais).

3. ÉGLISE BAPTISTE

Comme la plupart des églises américaines du Midwest, l'église baptiste de Bunker est une construction en bois rectangulaire avec un petit clocher et une large double porte. Un petit hall puis une pièce allongée avec une allée centrale, deux rangées de bancs et un autel surmonté d'une croix. Des fenêtres hautes et étroites; un petit porte dans le fond qui donne sur un local de rangement.

Le bâtiment date de la fin des années 1940 lorsqu'une petite communauté de baptistes s'est installée à Bunker.

4. ÉGLISE DE L'ASSEMBLÉE DE DIEU

Comme la plupart des églises américaines du Midwest, l'église baptiste de Bunker est une construction en bois rectangulaire avec un petit clocher et une large double porte.

Le bâtiment date de la fin des années 1970, reconstruit sur les restes de l'église d'origine de 1907, bâtie par Sylvanus, le fondateur de Bunker et pasteur de la première communauté de croyants de Bunker.

Sous l'église, une petite cave donne sur un réseau d'anciens tunnels de mines. C'est là que les Hérauts d'Orcus ont installé leur QG secret. Les tunnels de mines sont également accessibles à partir d'un caveau dans l'ancien cimetière Clark, le plus vieux cimetière de la ville.

Le cimetière municipal à l'est de la ville est nettement plus récent.

5. ÉCOLE & BIBLIOTHÈQUE

L'école de Bunker est un ensemble de trois bâtiments à toit plat, disposés en U.

La bibliothèque se trouve dans l'aile ouest.

Il y a un petit terrain de base-ball à l'arrière de l'école et un parking à l'avant. La population de Bunker étant assez réduite, moins de 300 habitants, l'école accueille aussi des élèves venus de tout le comté de Reynolds.

Dans la bibliothèque, les PJ pourront trouver des informations sur l'histoire de la ville; dans le hall de l'école, à côté de la traditionnelle armoire à trophées, il y a un portrait d'un homme aux traits austères, le crâne dégarni, portant un costume sombre. En dessous, sur une petite plaquette de métal fixée sur le cadre du portrait, un nom: Sylvanus J. Bunker.

6. POMPES FUNÈRES MCSADDEN

McSpadden et son corbillard officient dans tout le comté de Reynolds, et cela depuis un peu plus de 150 ans.

En fait McSpadden est un démon immortel qui survit en se nourrissant des âmes perdues des décédés. Il est venu s'installer à Bunker dans les années 1910 et a signé un pacte avec Sylvanus et sa secte.

Pour le reste de la population, McSpadden est un vieux croque-mort sans histoire, discret et efficace.

Il a un employé, un certain Vandémaar, un grand gars au teint très pâle (en fait un zombie), toujours tiré à quatre épingles, lui aussi très discret, les cheveux noirs coiffés impeccablement, les mains terriblement froides, le regard fixe. Inquiétant. Une force peu commune.

McSpadden aidera les PJ dans la mesure où ceux-ci lui garantissent qu'il pourra continuer son petit commerce d'âmes.

McSpadden est dépositaire d'une arme: une dague de Kandar, la seule arme pouvant terrasser le mal et détruire le Codex Inferno.

S'il se sent en danger, il appellera Vandémaar à la rescousse.

VANDEMAAR

MOTIVATION: DÉFENDRE SON MAÎTRE

TYPE: ZOMBIE

HABILITÉS: MUSCLE 25, COMBAT 15, CERVELLE 10

POINTS DE VIE: 85

MANOEUVRES:

AGRIPPER 18, PEUT ÊTRE ESQUIVÉ

ÉCRASER, 25 DÉGÂTS, DOIT AGRIPPER

Dans le pire des cas, McSpadden dévoile son vrai visage: une face aux traits creusés, les yeux injectés de sang, une dentition pointue, une langue bifide. Un spectacle terrifiant, à en perdre la raison.

7. STATION D'ESSENCE ET DINNER ROWDY

Ernest Rowdy est le patron et propriétaire de la station service du même nom et du Dinner attenant.

On peut y faire le plein d'essence mais aussi de bière.

Les œufs au plat sont la spécialité de l'endroit.

Le Dinner de Rowdy est un Dinner typique du Midwest, un long bâtiment avec un restaurant, un bar sur presque toute la longueur de la salle, des cuisines ouvertes à l'arrière, de larges vitres donnant sur le parking le long de la route.

Il n'est pas de toute première fraîcheur et aurait bien besoin d'un coup de peinture. La porte grince chaque fois qu'un client entre ou sort. Devant le Dinner, deux pompes à essence.

Ernest Rowdy ne peut pas sentir le vieux McSpadden et son employé Vandémaar.

Il connaissait bien le Vieux Sam, et le shérif et son adjoint avaient l'habitude de prendre leur petit déjeuner dans l'établissement.

Le Dinner est ouvert fort tard dans la nuit, avec quelques péquenauds, des habitués qui discutent autour d'une bière tiède.

Ernest Rowdy a un shotgun derrière son comptoir.

La serveuse, Randy, est une petite blonde pulpeuse; une fille de la région qui rêve de quitter ce trou à rats pour aller à Hollywood y faire carrière.

En attendant, elle arrondit ses fins de mois en bossant pour Rowdy et tient un compte Instagram avec des photos... pour adultes.

8. MANUFACTURE DU COMTÉ

Entre le bureau du shérif et la station d'essence/Dinner, la manufacture du comté abrite une série d'ateliers rassemblés en coopérative et produisant des articles locaux: couvertures, meubles, etc. On peut y trouver de l'équipement et de l'outillage. Il y a aussi un petit garage offrant des réparations sur les véhicules.

9. CIMETIÈRE DE BUNKER

Aménagé à la fin des années 60 lorsque le cimetière Clark est devenu trop petit, le cimetière est un grand espace avec quelques arbres, des allées de gravier et des alignements de pierres ou de stèles tombales et de croix.

L'endroit rassemble les défunts de Bunker mais aussi de tout le comté de Reynolds.

Le soir, quelques jeunes de Bunker se rassemblent dans le cimetière pour causer et boire quelques bières.

Il n'y a pas grand chose à faire dans le coin.

La présence du Codex Inferno a réveillé des morts qui parcourent les allées du cimetière sous la forme de zombies ou de squelettes dans des états de décomposition plus ou moins avancée. Ils ne sont pas très dangereux isolément, mais pourraient représenter un problème lorsqu'ils sont en horde.

ZOMBIES ET SQUELETTES

MOTIVATION: BOUFFER LES VIVANTS

TYPE: MORT-VIVANT

HABILITÉS: MUSCLE 12, COMBAT 12, CERVELLE 8

POINTS DE VIE: 150

MANOEUVRES:

MORSURE 12, DÉGÂTS 10, DOIT AGRIPPER D'ABORD

DÉCHIQUETER 12, DÉGÂTS 10

AGRIPPER 12, PEUT ÊTRE ESQUIVÉ

10. MOTEL

Le long de la route 72, le Motel de Big Mama propose une dizaine de chambres avec salle de bain. On est sur un motel classique avec une enseigne lumineuse le long de la route (certaines ampoules ne fonctionnent plus), un parking et un bâtiment tout en longueur et une série de portes face au parking.

A une des extrémités du motel, le local du concierge et le comptoir du gérant avec le tableau des clés.

Sans être le grand luxe, c'est plutôt confortable.

11. FOURRIÈRE

Si les PJ veulent récupérer leur voiture, ils devront se rendre à la fourrière de Bunker, sur Cemetery Road. Un amoncellement de carcasses de voitures et d'engins agricoles déclassés. Un espace clôturé, barbelés et grillages de deux mètres de haut, électrifié. Un petit parking avec quelques voitures dont celle des PJ. Une vieille bicoque, deux chiens.

Les propriétaires de l'endroit, les frères O'Brian, sont des jumeaux ivrognes et braillards. Avec un peu de chance, ils sont déjà ivres morts MAIS leurs deux molosses veillent au grain.

CHIENS

MOTIVATION: BOUFFER LES INTRUS

TYPE: ANIMAL

HABILITÉS: MUSCLE 15, COMBAT 20, CERVELLE 5

POINTS DE VIE: 35

MANOEUVRES:

MORDRE 20, 10 DÉGÂTS

LES FRÈRES O'BRIAN

MOTIVATION: CASSER LA GUEULE DES INTRUS

TYPE: PÉQUENAUDS

HABILITÉS: MUSCLE 18, COMBAT 18, CERVELLE 12

POINTS DE VIE: 65

MANOEUVRES:

AGRIPPER 18, PEUT ÊTRE ESQUIVÉ

COUP DE POING 18, 15 DÉGÂTS

12. FOURNITURE CONWAY

Un magasin où les PJ pourront trouver du matériel ET des armes. On est en Amérique que diable. Au rayon du second aménagement, on trouve quelques fusils de chasse, des pistolets mais surtout quelques armes automatiques dont le très apprécié AR-15, avec des munitions.

Le vendeur, Mr Fergusson, se fera un plaisir de renseigner les clients.

13. CIMETIÈRE CLARK

Un pré couvert de très vieilles pierres tombales et de croix penchées, clôturé par une vieille grille rouillée et tordue; le plus vieux cimetière de Bunker, celui des origines de la ville.

Sous le cimetière, un réseau de tunnels; les tunnels d'une vieille mine. On y accède par un caveau surmonté d'un angelot en pierre dont les traits sont usés.

Sur la pierre, on devine encore le nom du défunt: Sylvanus J. Bunker, le fondateur de la ville.

Si on fait glisser la pierre qui couvre le caveau, on accède à une petite crypte dont une des parois est percée et donne sur un tunnel sombre.

Pour faire bouger la dalle, un petit test de FORCE x2 est requis.

Les tunnels sont étançonnés à la manière des mines d'or.

Par endroits, l'humidité a rongé les poutres. L'endroit est sombre, humide et dangereux. Ces vieilles galeries peuvent s'effondrer à tout moment.

Pour défendre le caveau, Sylvanus a ensorcelé un vieil arbre.

ARBRE ENSORCELÉ

MOTIVATION: DÉFENDRE LE CAVEAU DE SYLVANUS

TYPE: DÉMON VÉGÉTAL

HABILITÉS: MUSCLE 26, COMBAT 20, CERVELLE 15

POINTS DE VIE: 150

MANOEUVRES:

MORSURE (RACINES) 26, DÉGÂTS 17, DOIT AGRIPPER D'ABORD

BRANCHES 20, DÉGÂTS 10

AGRIPPER 22, PEUT ÊTRE ESQUIVÉ

ÉCRASER 18, DÉGÂTS 45, PEUT ÊTRE ESQUIVÉ

PROJETER 22, DÉGÂTS 16, DOIT AGRIPPER D'ABORD

14. MAISON DE REPOS HOLT

Quelques chambres, une cuisine et un réfectoire, une infirmerie. Un endroit paisible pour finir ses jours, ou pas.

L'infirmière en chef de l'établissement fait partie des Hérauts d'Orcus. Discrètement, elle assassine des résidents (ils sont vieux après tout) et fait main basse sur leurs biens pour financer la secte, en plus de nourrir son maître.

Plus d'informations dans le paragraphe **SECRETS**, page 3.

15. POINT DE LIVRAISON DE FEDEX

Un entrepôt, un bureau, un camion de livraison.

Le point de contact entre Bunker et le monde extérieur.

Buddy, un jeune de Bunker, a réussi à se faire engager et y coule des jours paisibles avec son pote Mike. Il faut dire que les livraisons à faire dans le coin sont assez anecdotiques. Ils tuent le temps en jouant sur la console ou en matant des sites porno. Buddy et Mike se rendent presque tous les soirs au cimetière, à l'est de la ville, pour boire des bières, causer avec les quelques autres jeunes que compte la ville et fumer un peu d'herbe.

DÉROULEMENT DE L'AVENTURE

Comme indiqué plus haut, à partir de la séquence d'ouverture dans le bureau du shérif, les PJ pourront explorer la ville de Bunker en mode bac à sable et aider Cornélius Curven a trouvé l'emplacement du Cercle Noir.

Une partie de la population de Bunker fait partie de la secte des Hérauts d'Orcus et va tenter d'empêcher les PJ d'arriver à leurs fins. Les adeptes de la secte essaieront aussi de s'emparer du livre pour le remettre à leur maître.

En tant que MJ, n'hésitez pas à mettre en scène ces sectateurs haineux, une course poursuite dans la ville, une escarmouche lorsque les PJ visitent les différents lieux dans la ville.

ORDRE CHRONOLOGIQUE DES ÉVÉNEMENTS

Afin de vous aider dans le déroulé de l'aventure, voici une chronologie de faits et d'événements que vous pouvez mettre en scène, ou qui auront lieu même si les PJ ne font rien ou ne sont pas à l'endroit indiqué. L'histoire continue, même si les PJ n'interviennent pas. Cette chronologie vous permettra de mettre un peu la pression sur les PJ et de faire avancer l'histoire jusqu'à son issue tragique ou pas.

1. SCÈNE D'OUVERTURE AU BUREAU DU SHÉRIF

Les PJ affrontent leurs premiers cadavéreux, dont le shérif Roberts et son adjoint Gary. Cornélius récupère le Codex Inferno et demande aux PJ de l'aider.

Il leur raconte succinctement l'histoire du livre, le plan des Hérauts d'Orcus et comment il compte contrecarrer ce plan.

Il doit d'abord et avant tout localiser le Cercle Noir.

2. LES CADAVÉREUX

Des cadavéreux commencent à apparaître un peu partout dans la ville, ramenés à une semi-vie par le pouvoir du grimoire.

On peut en trouver à la morgue, dans le vieux cimetière Clark, dans le cimetière à l'est de la ville, dans la maison de repos Holt (ceux-là sont moins mobiles, certains en chaise roulante).

3. ESCARMOUCHE

Trois Hérauts d'Orcus vont prendre les PJ en chasse et tenter de leur voler le grimoire. Ils vont les suivre de loin à bord d'un vieux camion. Selon l'endroit où vont se rendre les PJ, ils improviseront une embuscade.

4. VANDÉMAAR

Vandémaar, l'acolyte de McSpadden, va intercepter les PJ et leur proposer son aide, et celle de son maître. Si les PJ sont en difficulté, ça sera le bon moment pour le faire intervenir et connecter cette partie de l'histoire.

5. SYLVANUS

Sylvanus, escorté par un groupe d'adeptes, quitte l'hospice avec Greta B. pour se rendre à son QG, à l'Église de l'Assemblée de Dieu. La troupe circule avec une ambulance et un pick-up.

6. CIMETIÈRE CLARK

Sylvanus va vite comprendre que Cornélius, en possession du grimoire, essaye de localiser le Cercle Noir pour y détruire le livre. Ils envoient cinq de ses sbires pour monter la garde autour du cimetière Clark; l'entrée vers les tunnels et le Cercle Noir se trouvent sous son caveau.

8. LA NUIT ÉTERNELLE

Sylvanus invoque la nuit éternelle sur la ville. La lune devient rouge sang et la nuit sans fin.

9. LA TRAQUE

Sylvanus va rassembler ses sectateurs à l'église et organiser une traque pour retrouver les PJ.

Chaque maison de Bunker sera fouillée, mise à sac et incendiée jusqu'à ce que le Codex Inferno soit retrouvé.

Sylvanus va haranguer ses troupes devant l'église.

Des croix inversées seront dressées et les habitants de la ville qui ne se rangent pas derrière Sylvanus seront crucifiés.

10. ORCUS ET LES FORCES DU MAL

Si Sylvanus n'a pas encore mis la main sur le grimoire, il fait appel aux pouvoirs des Forces du Mal et à Orcus pour l'épauler. Il devient un démon incarné; il sait que ce rituel risque de lui coûter la vie car le pacte passé avec les Forces du Mal mentionne que sous cette forme, Sylvanus ne pourra survivre que jusqu'au lever du soleil. Par chance, tant que le sortilège de nuit éternelle est maintenu, Sylvanus est serein.

Cornelius, en tant que sorcier, connaît le pacte et pourrait indiquer aux PJ comment rompre le sortilège de nuit éternelle: il faut en payer le prix, une âme mortelle, en d'autres termes quelqu'un doit mourir, en plus du rituel dégueu mentionné dans le Codex Inferno. Et pour un tel rituel, il faut une arme mystique comme la dague de Kandar.

PNJ & OPPOSANTS

A un moment de l'histoire, les PJ seront confrontés aux serviteurs de Sylvanus, membres de sa secte, à Sylvanus lui-même ou à des serviteurs démoniaques d'Orcus.

HÉRAUTS D'ORCUS

(POUR LA PLUPART DES FERMIERS DE BUNKER)

MOTIVATION: SERVIR LE MAÎTRE

TYPE: SECTATEUR

HABILITÉS: MUSCLE 10, COMBAT 10, CERVEILLE 8

POINTS DE VIE: 50

MANOEUVRES:

COUP DE POING/PIED 10, DÉGÂTS 8

TIRER 10, DÉGÂTS 20/BALLE

ESQUIVER 10

AGRIPPER 10

SYLVANUS J. BUNKER, VERSION VIEIL HOMME

MOTIVATION: SERVIR ORCUS, OBTENIR L'IMMORTALITÉ

TYPE: GOUROU DES SECTATEUR, SORCIER

HABILITÉS: MUSCLE 8, COMBAT 8, CERVEILLE 30

POINTS DE VIE: 35

SYLVANUS J. BUNKER, VERSION DÉMONIAQUE

MOTIVATION: SERVIR ORCUS, OBTENIR L'IMMORTALITÉ

TYPE: GOUROU DES SECTATEUR, SORCIER

HABILITÉS: MUSCLE 20, COMBAT 17, CERVEILLE 30

POINTS DE VIE: 84

MANOEUVRES:

COUP DE POING/PIED 20, DÉGÂTS 20

ESQUIVER 17

AGRIPPER 17

ÉMISSAIRES D'ORCUS

MOTIVATION : SERVIR LEUR MAÎTRE, MOISSONNER LES ÂMES

TYPE : DÉMON

HABILITÉS : MUSCLE 18, COMBAT 16, CERVEILLE 10

POINTS DE VIE : 60

GRIFFES 16, DÉGÂTS 16

COUP DE PIED 16, DÉGÂTS 18

ESQUIVER 16

ÉPILOGUE

De par son format bac à sable, ce scénario peut se terminer de différentes façons, tragiques ou pas. Il est probable que les PJ échouent et que Sylvanus réussisse à invoquer Orcus et ses démons dans notre monde.

La fin n'est pas écrite d'avance.

Si les PJ échouent, ils devront faire face à des hordes de démons qui déferleront dans les rues de Bunker et dans le monde. Peut-être trouveront-ils une possibilité d'enrayer la fin du monde dans les pages du Codex Inferno, peut-être pas.

C'est tout le sel du jeu de rôle. Rien n'est écrit à l'avance et les PJ sont les héros de leur propre histoire.

JOUER À SE FAIRE PEUR

Concernant les règles, j'ai indiqué en préambule du scénario que j'avais utilisé le jeu Army of Darkness. Il est clair qu'en tant que MJ, si vos joueurs et vous avez plus l'habitude d'un autre système de jeu, ce scénario peut être adapté. Ce sont « juste » des règles ; l'important, c'est l'histoire et surtout le ton qui sera donné en cours de partie. On est sur du Evil Dead, donc on doit avoir du gore, du politiquement incorrect, pas mal de scènes d'action et surtout de l'humour trash de préférence.

N'hésitez pas à regarder quelques épisodes de la série pour vous mettre dans l'ambiance.

On est ici pour jouer à se faire peur.

MONTE LE SON PABLO !

Si vous cherchez à sonoriser vos parties, pas la peine d'aller bien loin. La BO de la série [Ash vs. Evil Dead](#) est parfaite.



Vous pouvez aussi taper dans des musiques d'ambiance plus horribles et lovecraftiennes comme [The Dunwich Horror](#).



TRADUCTIONS

Afin de faciliter ma prise en main du jeu Army of Darkness, je me suis fait une petite traduction maison des termes de jeu : caractéristiques, compétences, qualités, défauts, manœuvres de combat ; en fait la plupart des termes repris sur la fiche de personnage ou qui risquent de s'y trouver à un moment donné.

CARACTÉRISTIQUES

Strength = Force

Dexterity = Dextérité

Constitution = Constitution

Intelligence = Intelligence

Perception = Perception

Willpower = Volonté

COMPÉTENCES

Acrobatics = Acrobatie

Influence = Persuasion

Art = Art

Knowledge = Savoir

Computers = Informatique

Kung Fu = Kung Fu

Crime = Crime

Languages = Langues

Doctor = Soins

Mr Fix-It = Bricolage

Driving/riding = Conduire/monter

Notice = Remarquer

Getting Medieval = Armes médiévales

Occultism = Occultisme

Gun Fu = Armes de tir

Science = Sciences

QUALITÉS ET DÉFAUTS

Acute/Impaired Sens = Sens aiguisés/affaiblis

Adversary = Adversaire

Artist = Artiste

Attractiveness = Séduisant

Big Chin/Really Big Chin = Menton proéminent

Buff Guy = Athlétique

Clown = Clown (sens de l'humour très développé)

Contacts = Contacts

Cop/Ex-Cop = Policier ou ex-policier

Covetous = Cupide

Criminal = Criminel

Dependent = Une personne qui dépend du PJ

Dullard = Crétin sans imagination

Emotional Problems = Problèmes émotionnels

Fast Reaction Time = Réaction rapide

Good/Bad Luck = Chanceux/Malchanceux

Hard to Kill = Dur à cuire

Honorable = Honorable (qui suit un code)

Humorless = Triste sire

Love/Tragic Love = Amour/Amour tragique

Mental Problems = Problèmes mentaux

Natural Resistance = Résistance naturelle

Nerd = Nerd

Nerves of Steel = Nerfs d'acier

Nosy Reporter = Fouille merde

Obligation = Obligation

Occult Investigator = Investigateur de l'Occulte

Outcast = Paria

Photographic Memory = Mémoire Photographique
Physical Disability = Handicap physique
Promised One = L'Elu
Psychic Visions = Visions
Recurring Nightmares = Cauchemars chroniques
Resistance = Résistant
Resources = Ressources
Schmuck = Con
Secret = Secret
Situational Awareness = L'Oeil du Tigre (Observateur)
Status = Statut
Teenager = Adolescent
Tool Man = Un bon outil (comme Ash avec sa tronçonneuse)

AUTRES

Life points = Points de Vie
Drama points = Points de Drama
Experience Points = XP
Qualities = Qualités
Drawbacks = Défauts

MANOEUVRES DE COMBAT

Chaque manœuvre met en jeu une caractéristique et une compétence, avec des dommages spécifiques. Certaines manœuvres sont possibles dans certaines conditions, comme par exemple le fait d'agripper son adversaire.

Aiming = Recharger
PERCEPTION + COMPÉTENCE DE COMBAT APPROPRIÉE
LE TIR SUIVANT BÉNÉFICIER DU NOMBRE DE SUCCÈS EN BONUS.

Bow shot = Tir à l'arc
DEXTÉRITÉ + ARMES MÉDIÉVALES -2
DOMMAGES= 4X FORCE, MAX 20, + SUCCÈS

Brain shot = Tir en pleine tête
MALUS -4, DÉGÂTS TRANCHANTS X3, PAR ARME À FEU X4

Break neck = Briser la nuque
DOIT D'ABORD RÉUSSIR À AGRIPPER L'ADVERSAIRE
FORCE + KUNG FU VS. FORCE + CONSTITUTION (ADVERSAIRE)
DOMMAGES 4X FORCE
SI L'ADVERSAIRE TOMBE À -10 POINTS DE VIE, UN TEST DE SURVIE (=VOLONTÉ + CONSTITUTION) EST REQUIS.
SI ÉCHEC, L'ADVERSAIRE EST MORT.

Chainsaw ballet = Danse de la tronçonneuse
DEXTÉRITÉ + ARMES MÉDIÉVALES -4
CHAQUE SUCCÈS PERMET D'ATTAQUER UN ADVERSAIRE SUPPLÉMENTAIRE. LES DOMMAGES SONT RÉDUITS DE MOITIÉ.
MANOEUVRE TRÈS FATIGANTE; MALUS DE -2 À CHAQUE TOUR SUPPLÉMENTAIRE À EFFECTUER CETTE MANOEUVRE. ON PEUT AUSSI EFFECTUER LE BALLET AVEC UNE ÉPÉE; DANS CE CAS, LES DOMMAGES NE SONT PAS DIVISÉS PAR DEUX.

Choke = Étrangler
DOIT D'ABORD RÉUSSIR À AGRIPPER L'ADVERSAIRE
FORCE + KUNG FU VS. FORCE + CONSTITUTION
DOMMAGES= FORCE-1; L'ADVERSAIRE NE SAIT PLUS RESPIRER : TEST DE SUFFOCATION (VOLONTÉ + CONSTITUTION) AVEC MALUS CUMULATIF DE -1; SI ÉCHEC PERTE DE CONNAISSANCE.

Crossbow shot = Tir à l'arbalète
DEXTÉRITÉ + ARMES MÉDIÉVALES; DOMMAGES 16 POINTS.

Decapitation = Décapiter
DEXTÉRITÉ + ARMES MÉDIÉVALES -5
SI L'ADVERSAIRE TOMBE À -10 POINTS DE VIE, UN TEST DE SURVIE (=VOLONTÉ + CONSTITUTION) EST REQUIS; SI ÉCHEC, L'ADVERSAIRE EST DÉCAPITÉ.

Disarm = Désarmer
DEXTÉRITÉ + ARMES MÉDIÉVALES -2 /KUNG FU -3

Dodge = Esquiver
DEXTÉRITÉ + COMPÉTENCE APPROPRIÉE
MALUS -2 SI ON TENTE D'ESQUIVER UN PROJECTILE, -4 PAS DE POSSIBILITÉ DE SE METTRE À COUVERT.

Feint = Feinte
INTELLIGENCE + ARMES MÉDIÉVALES/KUNG FU ; SI RÉUSSITE, NOMBRE DE SUCCÈS EN BONUS DE LA PROCHAINE ATTAQUE

Grapple = Agripper
DEXTÉRITÉ + KUNG FU +2
LA CIBLE PEUT TENTER D'ESQUIVER. LA VICTIME PEUT TENTER DE CASSER LA PRISE PAR UN FORCE X2

Groin shot = Coup pied dans les b*
MANOEUVRE DE COMBAT -3
SI RÉUSSITE, L'ADVERSAIRE EST KO.

Gunshot = Tirer à l'arme à feu
DEXTÉRITÉ + ARMES DE TIR

Head Butt = Coup de boule
DEXTÉRITÉ + KUNG FU -2 ; DOMMAGES: 2X FORCE

Jump kick = Saut chassé
1) DEXTÉRITÉ + ACROBATIE 2) DEXTÉRITÉ + KUNG FU
DOMMAGES: 3X (FORCE+1)

Kick = Coup de pied
DEXTÉRITÉ + KUNG FU ; DOMMAGES: 2X (FORCE+1)

Knockout = Mettre KO
DEXTÉRITÉ + KUNG FU/ARMES MÉDIÉVALES -2
DOMMAGES DIVISÉS PAR DEUX MAIS L'ADVERSAIRE DOIT RÉUSSIR UN TEST DE CONSTITUTION X2 SINON KO.

Melee Weapon Strike = Frapper avec une arme de mêlée
Dextérité + Armes Médiévales

Parry = Parade
DEXTÉRITÉ + KUNG FU/ARMES MÉDIÉVALES

Punch = coup de poing
DEXTÉRITÉ + KUNG FU ; DOMMAGES: 2X FORCE

Slam-Tackle = placage
FORCE + SPORT ; DOMMAGES: 2X FORCE

Spin kick = coup de pied circulaire
DEXTÉRITÉ + KUNG FU -2 ; DOMMAGES: 2X (FORCE+2)

Sweep kick = coup de pied balayé
DEXTÉRITÉ + KUNG FU -1 ; DOMMAGES: FORCE

Punch = coup de poing
DEXTÉRITÉ + KUNG FU ; DOMMAGES: 2X FORCE

Slam-Tackle = placage
FORCE + SPORT ; DOMMAGES: 2X FORCE

Spin kick = coup de pied circulaire
DEXTÉRITÉ + KUNG FU -2 ; DOMMAGES: 2X (FORCE+2)

Sweep kick = coup de pied balayé
DEXTÉRITÉ + KUNG FU -1 ; DOMMAGES: FORCE

Takedown = mettre au sol
FORCE + KUNG FU ; DOMMAGES: FORCE

Target Limb = viser un bras/une jambe
MANOEUVRE DE COMBAT -2 ; DOMMAGES DIVISÉS PAR DEUX

Through the Heart = en plein coeur
MANOEUVRE DE COMBAT -3 ; DOMMAGES X4

Throw Weapon = lancer une arme
DEXTÉRITÉ + ARMES MÉDIÉVALES -1

Toss = projeter
DOIT D'ABORD RÉUSSIR À AGRIPPER L'ADVERSAIRE
SCORE DE FORCE À 4 MINIMUM ; FORCE X2 -4
L'ADVERSAIRE PEUT RÉSISTER AVEC FORCE (X1)

Wall Smash = balancer contre un mur
DOIT D'ABORD RÉUSSIR À AGRIPPER L'ADVERSAIRE
FORCE + ACROBATIE ; DOMMAGES: 3X FORCE
L'ADVERSAIRE PEUT TENTER DE RÉSISTER.

Wrestling Hold = prise de catch
DOIT D'ABORD RÉUSSIR À AGRIPPER L'ADVERSAIRE
FORCE + KUNG FU -2
L'ADVERSAIRE PEUT TENTER DE RÉSISTER.
SI RÉUSSE, L'ADVERSAIRE SOUFFRE D'UN -1 PENDANT
AUTANT D'ACTIONS QUE LE NOMBRE DE SUCCÈS OBTENUS LORS
DE LA MANOEUVRE.

Bien entendu, vous n'êtes pas obligé d'appliquer toutes ces manœuvres en cours de jeu mais elles peuvent apporter une touche très Evil Dead à vos parties et offrent une belle variété d'actions en combat, autre que le très ennuyant « je frappe » qu'on voit généralement dans les jeux lors des phases de combat.

Un espace spécifique sur la fiche de personnage permet de noter les manœuvres les plus fréquentes du personnage afin de gagner du temps en partie. Donc faites-vous plaisir.

LE MOT DE LA FIN

Un petit mot de la fin avant de vous lancer dans l'aventure. Lorsque j'ai imaginé l'histoire de « L'Enfer refuse du monde », j'avais comme optique un one-shot dans l'univers de Evil Dead, jouable avec les règles de Army of Darkness ou pas.

En cours d'écriture, je me suis rendu compte rapidement que l'intrigue offrait nettement plus de possibilités.

Le fait que l'ensemble se présente sous la forme d'un bac à sable, et donc avec une forte improbabilité des actions des PJ, de l'ordre des scènes et de leurs conséquences, tout cela fait de ce scénario le début d'une potentielle campagne où les PJ seraient amenés à affronter Orcus et ses émissaires.

Si vous souhaitez donner des suites à cette aventure, vous en avez parfaitement le droit et je vous y encourage 😊

Ça m'intéresse beaucoup de voir quelle direction peut prendre cette aventure si on va au-delà du simple coup d'un soir.

N'hésitez pas à m'envoyer vos commentaires, questions et compte-rendus de partie à jeepeeonline@gmail.com

En espérant que cette aventure vous plaira.
Bon jeu !



