

SOMBRES HEROS



le jeu du romantisme barbare par Mangelune

AVANT PROPOS

Ken le survivant, les chevaliers du zodiaque, dragonball Z... autant d'histoires qui nous ont bercées et ont ancré en nous le mythe de l'ultra-guerrier hypersensible au chemin pavé de douleur. Voilà un jeu simple et rapide pour revivre ces drames barbares où la méchanceté des brutes n'a d'égale que la raclée qu'ils finissent irrémédiablement par prendre.



Vous êtes un guerrier, un type bourré de testostérone que la mort n'effraie aucunement. En plus de ce corps d'athlète, vous maîtrisez les arts martiaux les plus secrets et les plus meurtriers que le monde ait connu. Heureusement pour les honnêtes gens, votre morale est aussi solide que vos os ; à vrai dire, vous êtes même d'une telle sensibilité que vous pleurez rien qu'au souvenir de votre maman disparue.

Votre but ? Rendre justice, protéger les innocents si possible, les venger si vous êtes arrivé trop tard. En face de vous, des brutes stupides et minables que vous balayez par centaine. Derrière eux, l'un des vôtres qui a franchi la limite et sert la cause du Mal. Vous allez le tuer, lui et ses hommes, et il est probable qu'il ne prenne conscience de son erreur que sur son lit de mort...

Le tout est d'arriver à vous motiver. Heureusement, votre joueur est là pour ça !

UNIVERS ET PERSONNAGES

Ceci est un jeu de rôle, avec un meneur de jeu et des joueurs. La vraie originalité est qu'ici les joueurs participent plus à l'histoire que dans les jeux de rôle traditionnels.

Avant la partie, le meneur détermine l'univers dans lequel il souhaite incarner l'histoire. Si les univers de *Sombres héros* sont pléthores, ils possèdent néanmoins tous quelques points communs :

- Ce sont des univers tragiques où des brutes règnent par la force et prennent plaisir à faire souffrir les faibles.
- Quelques personnes ont en elles assez de puissance pour détruire des armées, des immeubles, etc. Elles ont acquis cette force par la science, des origines extraterrestres ou par un art martial ultra secret. Ces êtres ne sont évidemment pas nombreux, mais ils finissent toujours par se rencontrer. Et certains sont du mauvais côté de la morale...

Les personnages des joueurs sont très rapidement créés : en accord avec le monde décrit par le MJ, ils doivent inventer un de ces êtres exceptionnels, détailler légèrement ses origines, les raisons de sa force, son aspect physique, les éventuelles personnes susceptibles de l'égaliser, etc. Tout ce que vous décrirez sera retenu contre vous par le MJ, mais pourra toujours vous servir également de support pour triompher (voir les règles plus loin).

Et c'est tout. Pas de caractéristiques, pas de feuille de personnage. Les personnages sont tous égaux, tous ultra puissants et capables de vaincre n'importe qui, à condition d'en avoir **vraiment** envie.



REGLES DE BASE

Dans *Sombres héros*, les personnages ont la capacité de venir à bout de n'importe quel obstacle. Pour cela, ils doivent être suffisamment motivés. Pour motiver son personnage, un joueur doit avec l'accord du MJ décrire une situation, un événement ou influencer l'histoire et donner ainsi des raisons à son alter-ego de libérer sa puissance. Suivant l'adversaire en face, il faudra plus ou moins d'événements décrits pour parvenir à la victoire. Il arrivera parfois qu'à court d'idées le joueur et son personnage échouent.

Pour gérer cela il existe trois données techniques. La force d'un ennemi est déterminée par son **Niveau d'Adversité**. Cette donnée est fixe et va ordinairement de 1 à 5. Les personnages des joueurs possèdent eux un **Niveau de Déchaînement**, allant de 0 à 5 et dont le score varie, ainsi qu'un compte de **Points de Souffrance**, variable lui aussi et allant de 0 à 60.

La base du système est simple :

- pour vaincre un ennemi, un personnage doit atteindre un Niveau de Déchaînement égal au Niveau d'Adversité en face.
- pour faire progresser son personnage dans ses Niveaux de Déchaînement, un joueur doit décrire des événements qui lui permettront d'obtenir des Points de Souffrance.

- lorsque le total des Points de Souffrance atteint un certain palier, le personnage obtient un Niveau de Déchaînement. Tant que le Niveau de Déchaînement n'est pas suffisant pour battre l'adversaire, on considère que le héros n'obtient au mieux que des victoires temporaires et illusives, au pire qu'il se prend raclées sur raclées.

ADVERSITE

Le Niveau d'Adversité est déterminé comme suit :

Niveau 1 : petite bande de punks. La petite frappe de base qui fait le fier et est incapable de comprendre à qui il a affaire.

Niveau 2 : armée de punks ou lieutenant isolé. Celui qui croit qu'une arme un peu bizarre et deux trois techniques de kung-fu feront la différence.

Niveau 3 : bande de lieutenants, guerrier hyper puissant qui ne veut pas vraiment se battre mais juste tester le héros, monstre de la nature, chef des armées. Une opposition solide en somme.

Niveau 4 : vrai méchant, de ceux qui seraient à égalité avec le héros s'ils avaient pour eux la justice, la bonté, la souffrance, etc.

Niveau 5 : LE méchant. Celui qui clôt une longue série de combats, plus fort que le héros et prêt à dominer le monde.

Adversité variable : c'est le fameux « puisque tu es plus fort que prévu je vais te montrer ma deuxième forme beaucoup plus puissante, mais félicitations personne ne m'y avait poussé avant ». Le héros croit avoir battu le méchant ? Surprise, en fait ce dernier gagne un Niveau d'Adversité ! A réserver aux vrais méchants de fin d'histoire.

Fin honorable : parfois des adversaires de niveau 4 ou 5 sont considérés comme possédant une sorte d'honneur distordu que le héros reconnaît en dépit des atrocités commises. Il est donc fréquent que ce type d'ennemi se repente de ses fautes au moment de mourir ; on apprend alors qu'en fait autrefois il était bon, mais que les événements l'ont forcé à s'endurcir, etc.



GAGNER DES POINTS DE SOUFFRANCE

Pour gagner des points de Souffrance, le joueur doit voler à moitié la place de son MJ. Il lui faut imaginer des événements faisant souffrir son personnage, afin que ce dernier sente combien le type en face est horrible et combien il lui faut le massacrer. Suivant le degré de souffrance de l'événement, le MJ accorde au joueur un certain nombre de dés à six face. Le joueur lance les dés, les additionne et ajoute leur résultat à ses points de Souffrance.

Exemples de souffrances

Petites humiliations : les méchants se moquent du héros, le traitent de lâche. Un dé.

Phrase qui tue : le héros lance une menace ou une réplique bien sentie au méchant. (Tu ne verras pas le soleil se lever, j'avale deux bérets verts à chaque petit déjeuner). Un dé.



Mort innocente : un innocent est maltraité, humilié ou tué par les méchants. Deux dés.

Bonne raclée : le joueur décide volontairement de faire subir une grosse humiliation à son héros qui traverse six piliers de temple sans mourir, crache du sang, se relève difficilement. Deux dés.

Flash-back paisible : le héros se souvient d'une leçon de son vieux maître, d'une rencontre similaire ou avec le même méchant qui déjà était pas bien net. Deux dés.

J'ai percé ton secret : le joueur explique comment le héros comprend peu à peu la technique de son adversaire à force de raclées. Deux dés.

Adrieeenne : l'aimée du joueur ou son meilleur ami lui lance des encouragements. Il peut même le faire de l'autre côté du globe à condition de prier avec ferveur. Deux dés.

Maltraitance d'un enfant ou de l'aimée du héros (notez que les enfants ne sont jamais tués par les méchants, mais bon vous pouvez aller jusque là si vous le voulez). Trois dés.

Flash-back dramatique : le héros se souvient de la mort de son vieux maître des mains du méchant, du sacrifice de ses amis pour le bien de l'humanité. Quatre dés.

Génocide villageois : les méchants ont tués tous les habitants. Le héros trouvent un enfant mort, son petit corps paisiblement endormi pour toujours. Quatre dés.

Sacrifice désespéré : le personnage met toute sa force dans son attaque. S'il échoue, il meurt mais son décès pourra servir d'exemple à ses camarades au cour d'un flash-back. S'il triomphe, il se détruit avec son adversaire. Le MJ pourra toujours le ressusciter s'il le désire, mais plus tard. Cinq dés.

Crise morale : à n'utiliser que s'il vous manque quelques points pour battre le méchant. Le héros provoque chez son adversaire un trouble, il sent que quelque chose ne va pas, regrette ce qu'il a fait, reprend ses esprits, etc. Les méchants n'ont de crise morale qu'au bord de la mort, ne l'oubliez pas.

PALIER DE DECHAINEMENT

Lorsque les Points de Souffrance atteignent un certain seuil, le personnage gagne un Niveau de Déchaînement. S'il possède autant de Niveaux de Déchaînement que l'Adversité, le joueur peut décrire comment il démolit consciencieusement son adversaire. S'il n'est pas encore prêt, il doit dévoiler la montée en puissance de son personnage, sa colère grondant, sa hargne. Il peut asséner un coup miraculeux à son ennemi, lancer une menace cinglante, transformer son attaque ordinaire en coup spécial (« mon dieu son météore devient une comète ! »), etc.

Points de Souffrance	Niveau de Déchaînement
5 points	Niveau 1
10 points	Niveau 2
20 points	Niveau 3
35 points	Niveau 4
60 points	Niveau 5

On considère qu'un personnage parvenu à un palier de la victoire est en fait à égalité avec son ennemi. Les deux protagonistes saignent de partout, enchaînent les bottes secrètes, etc.

Chute du Niveau de Déchaînement

Les personnages peuvent perdre des Niveaux de Déchaînement entre deux combats. Il est important de considérer comme un combat une scène entière : terrasser la garde royale d'un méchant avant de s'attaquer à ce dernier compte comme un seul combat.

Considérez que les personnages perdent tous leurs points lorsque du temps s'est écoulé entre les deux affrontements et qu'ils ont pu se reposer. Si le MJ est pressé, il peut considérer qu'au lieu de perdre tous leurs points, les héros sont redescendus à un certain niveau. Rien n'empêche non plus les joueurs d'utiliser les événements passés sous forme de flash-back, bien au contraire.

Enfin, il est possible qu'un joueur demande une étape intermédiaire rapide avant d'aller affronter un grand méchant, le MJ pouvant intercaler une rencontre avec des hommes de main ou une scène de souffrance avec un innocent crucifié. Tant que ça a un rapport avec le grand méchant en question. On peut aussi imaginer des personnages traversant un désert brûlant, animés par leur seule soif de justice, etc.

Ouais ce flash-back là tu me l'as déjà fait

Si un joueur use et abuse des mêmes effets, ou si lors d'un combat un joueur utilise exactement le même événement sans que cela se justifie, vous êtes libre de compter cette action comme une redondance scénaristique et de ne donner aucun point de Souffrance.

Je euh... je... je sais plus quoi faire

Si un joueur n'a plus d'idées ou qu'il considère qu'il en a assez fait pour ce combat et qu'il serait ridicule de continuer, il peut perdre volontairement. Le MJ ne doit pas le tuer à moins que le joueur ne le veuille. Le héros est alors capturé, laissé pour mort, etc.

Coopération entre joueurs

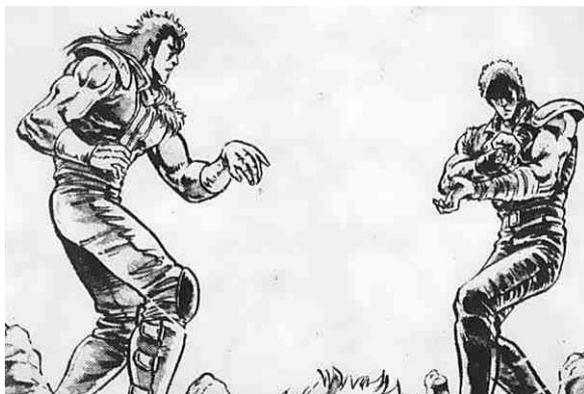
Sombre héros est prévu principalement pour des duels et non des combats à plusieurs contre un. Cela n'empêche pas la coopération bien évidemment.

Coopérations indirectes : le compagnon du héros ne participe pas au combat mais va intervenir. Deux coopérations indirectes sont assez évidentes : celle du *Adrieeenne* où un joueur encourage son ami (« le Marcus que j'ai connu n'abandonnerait jamais »), et celle du *flash-back dramatique* (« Non Su-Rei tu n'es pas mort en vain, je dois honorer ton sacrifice en sauvant le monde ! »).

Sacrifice soi-disant inutile : une autre possibilité est qu'un joueur sacrifie son personnage, non dans le but d'augmenter ses Points de Souffrance mais de les donner à un camarade (« Argh... il était trop fort pour moi Marcus, mais au moins j'aurai essayé. Embrasse maman pour moi... »). Dans ce cas le joueur voulant aider lance les dés obtenus pour le sacrifice et les ajoute au total de l'autre personnage. Des cas moins dramatiques sont évidemment envisageables.

Donnez moi votre force ! : si le personnage affronte l'ultime ennemi de l'histoire, le grand méchant, et que tous ses compagnons sont morts ou hors d'état, il peut faire appel à leur mémoire ou leur énergie pour vaincre. Chaque joueur mis de côté, plus le MJ, lance un dé et l'ajoute aux points du héros encore debout. En lançant une petite phrase morale pleine d'encouragement, ou en scandant juste le nom du héros.

Combat à plusieurs contre un : étrangement le cas le plus rare, à réserver aux vrais méchants de fin avec une Adversité de 5. Prenez le Niveau de Déchaînement le plus bas du groupe et oubliez les autres. Les personnages faisant front commun, ils posséderont un nombre de Points de Souffrance commun. Chacun leur tour les joueurs décriront un événement qui viendra ajouter des points à ce pot commun.



Combats entre joueurs

C'est très simple : il ne peut y avoir de combats entre joueurs où l'un des deux prenne le dessus. Joueurs et MJ fixent donc une Adversité globale, en général 3 ou 4 suivant l'envie de violence (3 pour une bataille amicale, 4 quand les deux sont forcés de se battre sinon des innocents meurent). On constitue également un pot commun de Points de Souffrance, comme lors d'un combat à plusieurs contre un, avec pour base le plus faible Niveau de Déchaînement des protagonistes.

A tour de rôle, chacun intervient ensuite dans le combat et ajoute des Points de Souffrance. Il faut bien faire attention ici à ne pas décrire les actions du personnage de l'autre joueur à moins d'avoir son accord.

S'il est besoin de le déterminer, à la fin d'un combat entre joueurs, le Déchaînement de chacun retombe au niveau d'avant le combat, augmenté de 2 dés (parce que forcer des amis à se battre ça les énerve). Si l'un d'eux s'est sacrifié (volontairement) pendant le combat, ajoutez non pas 2 mais 5 dés au survivant, comme pour n'importe quel sacrifice héroïque. Vengeance !

Option : « Ce n'est pas possible c'est mooooo le super guerrier ! »

Plutôt qu'un brave héros redresseur de torts, un joueur peut souhaiter incarner un méchant. Pour être précis, un méchant qui combat les autres méchants parce qu'il ne supporte pas que quelqu'un soit au dessus de lui et que ses pairs de vilainie ont voulu se débarrasser de lui. Alors il joue du côté de la justice tout en jurant qu'une fois le grand tyran de l'espace vaincu il retournera à ses occupations de vil mégalomane. On trouve aussi dans cette catégorie le pas-si-méchant qui en fait n'aime pas faire le mal mais a juste une philosophie égoïste et détachée.

Bien évidemment, ce faux méchant se moque comme d'une guigne que des innocents meurent. A la limite il ne supporte pas que ce soient les autres qui torturent sur son territoire, surtout quand il a décidé de ne plus le faire. Ce qui énerve vraiment le faux méchant, c'est qu'on l'humilie, qu'on le batte. Voici quelques idées d'événements typiques :

- **Hystérie** : le faux méchant hurle sa frustration de ne pas être le meilleur. Un dé.
- **Petites humiliations** : Le faux méchant déteste qu'on se moque de lui. Deux dés au lieu d'un seul.
- **Bonne raclée** : deux dés.
- **Flash-back irritant** : le faux méchant se souvient d'une leçon humiliante de son vieux maître, d'une rencontre similaire ou d'avec le même méchant qui déjà le rabaissait. Deux dés.
- **J'ai percé ton secret** : deux dés.
- **T'es pitoyable** : un héros très rusé se moque du faux méchant pour le forcer à se relever. Deux dés.
- **Flash-back humiliant** : il ne se souvient pas du sacrifice d'un ami, mais plutôt du fait que ledit ami n'a eu aucune difficulté à battre son adversaire alors que lui se traîne sur le sol. Quatre dés.
- **Sacrifice désespéré** : tout plutôt que d'être vaincu. Ça n'arrive en général que contre le vrai méchant de fin d'histoire. Cinq dés.



EXEMPLE DE PARTIE

Nous avons pour cela besoin d'un MJ, d'un joueur (J1) et de son personnage (Marcus, une sorte de centurion traversant à cheval les terres barbares d'un empire antique en ruines).

Marcus arrive en vue d'un petit village. Il n'a pour le moment aucun point de Souffrance. Le MJ annonce à son joueur qu'une bande de brutes nordiques a élu domicile dans cet ancien lieu civilisé et s'amuse à martyriser la population. J1 demande à arriver en pleine cérémonie dédiée à l'honneur du roi local. Le MJ décrit donc un petit rituel où les faibles sont forcés de ramper devant un roi obèse qui leur prend toute leur nourriture. J1 lance deux dés et obtient un résultat minable : 4 ! Marcus n'est même pas prêt de laminer les sous-fifres du roi.

J1 décide que Marcus arrive en pleine place du village, sur son cheval noir, impérial. J1 décrit qu'une bande de minables commence à l'encercler. Le MJ joue les brutes stupides qui commencent à se moquer de Marcus, à le frapper de leurs fouets. J1 obtient un dé et le lance... 6 ! Le voilà à 10 Points de Souffrance, ce qui équivaut au niveau 2 ! Assez pour tuer toutes les brutes. Marcus stoppe le fouet de l'un d'eux et l'envoie s'écraser plus loin. Puis il lance son cheval au travers de la foule et J1 décrit avec plaisir le massacre des malfrats. Le roi étant d'adversité 2, il sera mis hors d'état par notre héros. J1 sera peut-être juste assez bon pour le laisser causer un instant avant de le tuer.

Un peu plus tard, J2 a enfin vaincu les embouteillages et rejoint la partie. Il crée rapidement Azar, un étranger venu du sud, maître de la technique Zeol qui utilise deux couteaux tournoyant. Marcus et Azar apprennent que le frère de Marcus, Dominus, domine la région et a monté un empire où les faibles sont écrasés. Les deux héros parviennent après bien des aventures jusqu'au palais du tyran. Leurs Points de Souffrance sont respectivement de 20 et 15 points.

J2, généreux, pense que c'est à Marcus de vaincre Dominus. Il déclare donc qu'Azar joue les fanfarons et se moque de la puissance de Dominus. Marcus lui demande de ne pas prendre son frère à la légère, mais Azar n'écoutant rien lance sa tornade mortelle des vents de l'enfer contre Dominus, lequel pare l'attaque et tue Azar en le transperçant du poing. J2 lance 5 dés et ajoute 19 points au total de Marcus qui passe à 39 soit au niveau 4. Marcus se rue au chevet de son ami, lequel lance une tirade triste à en pleurer.

Habité par une colère destructrice, Marcus regarde Dominus. J1 demande alors au MJ si Dominus peut lancer une moquerie supplémentaire. Le MJ dit que Dominus déclare que les faibles n'ont pas leur place dans le nouvel empire. J1 lance un dé et ajoute 4 à ses points. Marcus se jette sur Dominus pour le tuer.

Dominus immobilise Marcus et lui propose de se joindre à lui dans la domination du monde (un dé). Marcus refuse. Après quelques passes, Dominus lui apprend qu'il a tué leur père parce qu'il était lui aussi trop faible. Marcus a alors un flash-back où il se souvient avoir pris son père mourant dans ses bras. J1 demande la permission au MJ de cumuler ce flash-back avec la mort d'Azar, et lance une grande tirade sur ceux qu'a tué Dominus (5 dés). Marcus a désormais 57 points de Souffrance, la fin est proche. J1 demande une crise morale, lance le dé et obtient un 3, pile ce qu'il lui fallait ! Marcus met à terre son adversaire et est sur le point de l'achever puis refuse de tuer son frère. Dominus est déstabilisé et après une discussion finit par conclure que Marcus était le fort et lui le faible car il fuyait les sentiments. Dominus dit adieu à son frère et saute par la fenêtre pour s'écraser sur les rochers.



FIN