

Nuit éternelle

Un cadre de démonstration pour *De Bile et d'Acier*.

Nous nous adressons ici directement à l'Aversaire (appelé maître ou meneur de jeu, ou bien encore MC, dans d'autres jeux de rôle).

L'Arctique, 50 ans dans le futur

Des créatures ont commencé à envahir notre monde, accompagnées d'une pluie noire impossible à expliquer. Ces monstres semblent surgir à l'improviste, de failles susceptibles d'apparaître n'importe où. Au fil du temps, l'ennemi a « envoyé » des forces de plus en plus grandes, au point que des **géants** ravagent désormais les campagnes et les villes.

Après bien des atermoiements, les gouvernements ont fini par trouver une solution : sous l'égide de l'ONU, ils ont fondé le **Corps de Défense**, lequel n'a rien trouvé de mieux, pour affronter les géants, que de concevoir de gigantesques robots de combat – les **Aqualungs**. Ces machines sont alimentées par une huile sombre, que les pilotes appellent la **soupe** et qui suinte des parois au moindre choc.

Pour des raisons mystérieuses, les seuls êtres capables de piloter les Aqualungs sont des **enfants** : les personnages des joueurs.

Les pilotes de ce cadre de démonstration ont été formés dans des circonstances très diverses puis rassemblés au nom d'une soi-disant opération de coopération internationale – l'événement, censé symboliser l'avenir radieux que le Corps promet à l'humanité, permettra surtout aux **entreprises De Mons**, sponsor de l'aventure, d'augmenter leur prestige et leur influence industrielle.

Destination l'Arctique, à l'écart des habitations humaines les plus clairsemées. **L'avant-poste 32** ne répond plus et des éclaireurs ont signalé la présence d'une poignée de géants dans les parages. L'endroit semble parfait pour tester les Aqualungs en situation réelle et s'assurer qu'aucune victime civile ne soit à déplorer. Contre l'avis des officiers en charge des opérations, le riche entrepreneur Charles de Mons souhaite également faire de l'expédition un grand panégyrique en faveur de sa société.

Le système

Les actions disponibles sont appelées « **enfantillages** ». Pour faire une action, un joueur ou une joueuse lance 2D6 :

- 7- l'enfantillage est un *échec* et vous choisissez une conséquence dans votre liste d'enfantillages d'Aversaire.
- 8-10 l'enfantillage *réussit parfaitement*.
- 11+ l'enfantillage est une *réussite excessive* ; le ou la pilote obtient ce qu'il ou elle voulait mais dérape, va trop loin, met trop d'énergie dans l'action, se fait du mal ou blesse ses proches, ou bien montre un visage qu'il ou elle aurait préféré cacher. Vous choisissez une option dans la liste correspondant à l'enfantillage utilisé.

Les enfantillages « ordinaires » sont : AGRESSER QUELQU'UN, FUIR, JOUER LES CASSE-COUS, FAIRE GAFFE, CONVAINCRE, SE CONFIER et CRAQUER (un enfantillage spécial, voir plus loin).

Chaque archétype possède un enfantillage spécifique qu'il est seul à posséder.

En tant qu'Aversaire, vous êtes en quelque sorte le meneur de jeu, animateur des personnages non-joueurs et garant des règles. Vous ne lancez jamais les dés.

La bile noire

Pour augmenter les résultats des dés, pas de caractéristique mais une réserve appelée **bile noire** :

Un joueur ou une joueuse **prend de la bile noire (1-3 jetons)** chaque fois que son personnage souffre, se sent seul, est humilié, terrifié, etc. Les archétypes contiennent des suggestions mais le joueur ou la joueuse concerné.e a le dernier mot – vous ne pouvez que suggérer, jamais imposer.

Avant de lancer les dés, il ou elle peut **miser 1-3 jetons** qui viendront s'ajouter à son résultat final (augmentant les chances de réussite excessive au passage). Si le jet est un échec (7-), la bile est conservée ; sinon, elle est défaussée.

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons pouvant être possédés. À partir de **5 jetons** cependant, vous êtes en droit de proposer un test de CRAQUER, avec mise obligatoire de 3 jetons de bile noire – en situation de stress, le personnage risque de faire une grosse bêtise.

La bile noire qui ne trouve pas d'exutoire dans l'action finit par fusionner avec le corps de l'adolescent.e et former de la pourriture. Parvenu à 5 niveaux de pourriture, le ou la pilote se change en monstre (pour plus d'informations sur la pourriture, nous vous invitons à consulter le livre complet de *De Bile et d'Acier*).

Avantages et désavantages

Lors d'un test d'enfantillage, en fonction des « pouvoirs » d'archétype mais aussi des **circonstances** (un équipement supérieur, une stratégie gagnante, un déséquilibre de puissance, un pouvoir spécial, etc.), des avantages et des désavantages peuvent être imposés au jet de dés.

Avantages et désavantages s'annulent mutuellement (par exemple, 3 avantages et 2 désavantages donnent en réalité 1 unique avantage).

Situation de force : un.e pilote qui a un avantage peut ajouter 1 point au résultat après le lancer des dés.

Optionnel : un.e pilote qui a deux avantages ou plus lance trois dés et en choisit deux à additionner (ne se cumule pas avec le +1 indiqué ci-dessus).

Situation de faiblesse : vous pouvez soustraire 1 point après le lancer de dés d'un.e pilote qui a un désavantage (votre choix).

Optionnel : un.e pilote qui a au moins deux désavantages lance 3 dés et vous laisse en choisir deux à additionner (ne se cumule pas avec le -1 indiqué ci-dessus).



La Monstruosité : James Piqtoukun

On m'a appelé James, un nom sans racines pour un corps sans attaches. Je ne vous raconterai pas la vie dans le Nunavik – je me fous bien de votre opinion sur ma jeunesse ou mon peuple.

Tout ce que je peux dire, c'est que lorsque les géants ont débarqué, le Canada n'a pas mis longtemps à nous envahir à nouveau. « Pour notre protection », quand nos hommes lui servaient de chair à canon et nos enfants perdus de cobayes.

J'ai survécu. Mieux encore : j'ai montré mon utilité. Je suis devenu pilote d'Aqualung. Quand l'avant-poste 32 a cessé de répondre, m'envoyer dans les glaces du nord leur a semblé une évidence, peu importe que je n'y aie jamais posé les pieds.

Enfant des rues ombrageux et solitaire, je ressens pourtant l'appel des voix du nord depuis que ces fous ont trafiqué mon âme. Peut-être trouverai-je dans l'immensité blanche une réponse aux questions qui m'animent ?

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je provoque le dégoût ou la peur.
- Je ne comprends pas le comportement humain.
- Je ressens brutalement des émotions humaines.

Comment on me voit

Quinze ans, longs cheveux aile de corbeau, yeux noirs aux reflets d'argent, regard pénétrant, antipathique, cassant, dangereux.

Mon Aqualung

Nanook, un éclairer léger aux teintes de neige et de terre. Sa tête semble coiffée d'un masque chamannique blanc et rouge. Il manie une lance dont le fer fut tiré d'une météorite trouvée dans la baie d'Hudson.

Ce que j'ai appris

● **Humain malgré tout** : je peux défausser 1-3 bile noire lorsque l'on me témoigne de l'affection.

● **Nuer** : lorsque j'essaie de métamorphoser mon corps ou mon Aqualung, je coche une case de pourriture et teste :

Sur 8-10, je choisis une option dans la liste ci-dessous pour le reste de la scène :

- **J'obtiens un pouvoir « surnaturel »** (voler, hypnotiser, etc.).
- **Je gagne 2 cases de blessure** vierges ou j'efface 2 blessures.
- **J'inflige 1 dégât supplémentaire** à mains nues.
- **Je reçois un avantage** à un enfantillage spécifique.

Sur 11+, je choisis une option dans la liste précédente mais l'Aversaire choisit également une option dans la liste suivante :

- **Je coche 3 cases de pourriture** au lieu d'une.
- **Je me blesse ou abîme mon Aqualung.**
- **Je ne contrôle pas mon pouvoir** ni sa durée.
- **En situation de force**, je dois obligatoirement appliquer le +1 ou choisir les deux des plus hauts.

● **Marque de pourriture** : je commence la session avec 3 bile noire. J'entends depuis un certain temps des voix qui m'attirent dans le grand désert arctique, et me détache peu à peu des humains.

Comment je vois les choses

– Anahita Karimi est pleine de colère et de fougue. Même si elle peut nous entraîner avec elle au fond des eaux, je comprends cette rage, je la ressens. Ce que j'ignore, c'est ce qu'elle veut en faire.

– Jean-Daniel de Mons n'est pas ce qu'il montre. Cet homme qui l'accompagne, ce Leca... je sais reconnaître un maître et son esclave. Quelqu'un devrait briser ses chaînes et libérer ce garçon.

– Jessica Bright est une imbécile. Son pays lui a appris à écraser ceux qu'elle veut protéger. Sa naïveté est plus dangereuse qu'autre chose... pourtant, toute cette innocence, cette énergie... si différente de moi, si attirante.

Pourriture

Niveau 3

□ □ □ □ □ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

□ □ □ □ □ (5 coches = 1 apprentissage)

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

- □ quelques éraflures hors de prix.
- □ tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).
- qu'est-ce qu'ils t'on fait... (2 désavantages).
- repose en paix, mon ami.

Et moi

- j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
- j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).
- j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos (2 désavantages).
- je n'aurai plus jamais à piloter.

Rappel des enfantillages ordinaires

Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois AGRESSER QUELQU'UN.

Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois FUIR.

Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois JOUER LES CASSE-COUS.

Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le CONVAINCRE.

Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois me confier.

Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois FAIRE GAFFE.

Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

Prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de craquer.



L'Arrogance : Anahita Karimi

Je m'appelle Anahita Karimi. Je suis pilote d'Aqualung.

La guerre, je connais. Quand mon pays a été attaqué par les géants, ils n'ont pas été rapides à nous envoyer leur aide internationale. Ils avaient leurs propres problèmes. Mon père ? Mort. Mon petit frère de cinq ans ? Mort.

Quand j'ai pu, j'ai laissé ma mère et le reste de la famille crever dans leur trou. J'ai rejoint l'Ennemi – le Corps de Défense et sa soi-disant universalité. Comme on dit, le diable que tu connais vaut mieux que celui qui te bouffe dans le noir.

Je suis pas une survivante : je suis une gagnante. Je veux bouffer du monstre dans une armure d'acier. Je veux la victoire, la gloire et la richesse qui va avec. Cette mascarade internationale ? Simple opération de communication du Corps de Défense pour faire croire que nous sommes unis, que nous faisons front.

Et on nous envoie en plein pays esquimau – au cas où on échouerait ?

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je suis vaincue ou dépassée par les événements.
- Un autre enfant est le centre de l'attention.
- Tout le monde me rejette à cause de mon comportement.

Comment on me voit

Longs cheveux bruns bouclés, taille moyenne, peau mat, vêtements décontractés, foulards de couleurs vives, musulmane modérée, directe, colérique.

Mon Aqualung

Rakhch, mon fidèle destrier, un modèle unique qui fait la fierté des usines iraniennes. Massif, blindage renforcé, tunné à mort, énormes poings blindés, réacteurs de poussée « nitro ». Un vrai tank à pattes.

Ce que j'ai appris

● **Icône guerrière** : je peux défausser 1-3 bile noire quand je leur montre que je suis la meilleure.

● **S'acharner** : lorsque j'échoue à une action cruciale, je peux tenter de rattraper le coup en refusant obstinément de baisser les bras, au risque d'aggraver davantage la situation.

Sur 7 ou moins, les conséquences sont encore plus terribles que si j'avais accepté mon destin (au choix de l'Aversaire).

Sur 8-10, je rattrape *in extremis* la situation. L'Aversaire peut éventuellement m'infliger des dégâts légers au passage.

Sur 11+, je rattrape la situation mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

- **J'obtiens ce que je veux, mais dans quel état ?**
- **Les risques que j'ai pris m'attirent l'ire de quelqu'un.**
- **Je subis des dégâts sérieux au passage.**
- **Je n'ai pas empêché un drame important d'advenir.**

● **Marque de pourriture** : je commence la séance avec 1 bile noire.

Comment je vois les choses

– James Piqtoukun est bizarre, mais lui et moi on a certainement des trucs en commun. Il y a quelque chose d'indompté chez ce garçon, de sauvage, qui ne demande qu'à se déchaîner. Et je veux voir ça.

– Jean-Daniel de Mons est un petit bourgeois fragile. Un putain de français. Ce que j'ai entendu sur son coach par contre... Leca est un boucher, un criminel de guerre. L'avoir pour coach... pauvre gamin.

– Jessica Bright est la garce américaine par excellence. Née dans le confort, élevée dans du coton, elle se permet maintenant de nous regarder de haut comme si le fait d'avoir jamais eu à souffrir la rendait plus pure que nous autres. Je lui montrerai le véritable talent.

Pourriture

Niveau 1

(5 coches = +1 niveau)

Expérience

(5 coches = 1 apprentissage)

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

- quelques éraflures hors de prix.
- tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).
- qu'est-ce qu'ils t'on fait... (2 désavantages).
- repose en paix, mon ami.

Et moi

- j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
- j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).
- j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos (2 désavantages).
- je n'aurai plus jamais à piloter.

Rappel des enfantillages ordinaires

Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois AGRESSER QUELQU'UN.

Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois FUIR.

Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois JOUER LES CASSE-COUS.

Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le CONVAINCRE.

Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois me confier.

Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois FAIRE GAFFE.

Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

Prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de craquer.



La Destinée : Jean-Daniel de Mons

Les fées penchées sur mon berceau. La fortune industrielle des de Mons. Mes dérivés, immédiatement corrigés par des enseignements de plus en plus durs, de plus en plus enfermants – Sainte Marie-

Marguerite, Saint-Cyr ; les instructeurs...

Et puis les géants sont arrivés, et avec eux les commandes toujours plus nombreuses ; les premiers Aqualungs estampillés du sceau familial, une chance d'établir un empire pour les siècles à venir... mais on avait quand même besoin d'un symbole, d'un moyen de faire taire les jaloux et les médiocres. D'une mascotte. Alors me voilà propulsé pilote.

Le don ? Je suis un de Mons, je l'ai forcément. Il suffit de travailler encore plus. La France, non, le monde compte sur moi. Cette mission internationale est un gigantesque coup, qui révélera à l'humanité que de Mons est le nom sur lequel elle devra compter.

Je gagne souvent de la bile lorsque

- L'énormité de mon destin m'écrase.
- Ma mission m'empêche de connaître le bonheur.
- Je ne suis plus qu'un être ordinaire.

Comment on me voit

Moi : tenues civiles discrètement hors de prix, uniforme de cérémonie blanc frappé de l'écusson d'or familial, épée d'apparat, regard un peu trop fixé sur l'horizon, concentré, supérieur et distant, en contrôle permanent.

Mon Aqualung

Le DeMons mark IV : châssis standard « DeMons » amélioré, blanc pur rehaussé d'or, épée courte à vibrations « Gladius », pistolet automatique de secours ENFR-1, chevalier d'acier.

Ce que j'ai appris

• **En quête de reconnaissance** : lorsqu'ils me félicitent, je peux défausser 1-3 bile noire.

• **Détruire** : une fois par combat, lorsque je veux détruire mon ennemi à tout prix, je teste.

Sur 8-10, j'inflige à ma cible des dégâts aggravés (généralement ceux de l'arme utilisée +1).

Sur 11+, comme ci-dessus mais l'Aversaire choisit une option dans la liste suivante :

- **Je me retrouve dans un état désastreux.**
- **J'ai dû recourir à une substance précieuse ou dangereuse.**
- **Je cause des dégâts considérables autour de moi.**
- **Je blesse terriblement quelqu'un, physiquement ou moralement.**

• **Marques de pourritures** : je commence chaque session avec 2 bile noire. Je fais des cauchemars réguliers, qui me laissent hagard pour le reste de la journée.

Comment je vois les choses

– Vasile Leca est mon entraîneur, un vrai héros de guerre. Il fait partie des premiers à avoir affronté les monstres géants dans une Constanta en ruines. Il est l'homme que je dois devenir et que je ne serai jamais. Sa déception, il me la rappelle chaque jour à grands coup d'injures et de gifles.

– James Pigtoutkun est très différent de tous les garçons que j'ai pu rencontrer. C'est un survivant, un vrai dur né dans un authentique bidonville. Toutes ces études, ces écoles prestigieuses, un instructeur privé... pour quoi ? Il a l'air de mieux savoir quoi faire que moi.

– Anahita Karimi semble tout le temps en colère, j'ignore pourquoi. J'ai l'impression que cette fille en a bavé et que je ne peux pas comprendre ce qu'elle ressent. Dur de savoir comment réagir face à elle.

– Jessica Bright est incroyable. Belle, forte, sûre d'elle. Qu'est-ce que j'aimerais être comme ça. Je suis sûr qu'elle peut m'aider à devenir un véritable pilote. À devenir un homme.

Pourriture

Niveau 2

(5 coches = +1 niveau)

Expérience

(5 coches = 1 apprentissage)

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

- quelques éraflures hors de prix.
- tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).
- qu'est-ce qu'ils t'on fait... (2 désavantages).
- repose en paix, mon ami.

Et moi

- j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
- j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).
- j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos (2 désavantages).
- je n'aurai plus jamais à piloter.

Rappel des enfantillages ordinaires

Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois AGRESSER QUELQU'UN.

Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois FUIR.

Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois JOUER LES CASSE-COUS.

Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le CONVAINCRE.

Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois me confier.

Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois FAIRE GAFFE.

Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

Prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de craquer.



que je n'aurais mérité.

J'ai travaillé dur pour devenir la pilote que vous voyez. J'ai quitté la demeure familiale pour l'armée quand j'ai compris que la pluie ne s'arrêterait pas si notre nation ne l'y forçait. J'ai traversé bien des épreuves, bravé bien des préjugés. Mes résultats m'ont permis de rejoindre le Corps de Défense et d'intégrer le programme Aqualung pour représenter mon pays à l'internationale. On m'a fait l'honneur de devenir le symbole vivant de nos valeurs : la liberté, le courage et le refus de laisser son prochain dans la souffrance.

Me voilà envoyée en plein théâtre arctique. Si je me laissais aller à juger les choix de mes supérieurs, je trouverais étrange de gaspiller les atouts que nous sommes dans un endroit aussi éloigné de toute vie civile, quand l'ennemi frappe au cœur de nos vies. Mais je suis le glaive, pas la couronne, et me dois d'accomplir au mieux ma mission.

Attends-moi encore un peu, humanité. J'arrive.

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je me fais humilier publiquement.
- Quelque chose me résiste véritablement.
- Je sens un ennui profond m'envahir.

Comment on me voit

Moi : blonde américaine, déesse au milieu des hommes, au port droit, décidée, inébranlable. Une vulnérabilité quelconque *doit* se cacher là-dessous, obligé.

Mon Aqualung

Gloria : châssis A-8 flambant neuf, d'or et d'argent, épée « Gladius » et bouclier « Paladin », motifs évoquant le drapeau américain sur la poitrine gauche, chevalier d'acier.

La Perfection : Jessica Bright

Je suis une fille qui a toujours eu de la chance. Je suis née en Amérique, dans une famille aimante. D'un père médecin, j'ai appris que nous pouvions changer le monde ; de ma mère qui s'est occupée de moi et de mes cinq frères et sœurs, que rien ne me serait donné

Ce que j'ai appris

• **Détachée** : je peux défausser 1-3 bile noire quand les choses fonctionnent exactement comme je l'avais prévu.

• **Chevalier moderne** : pendant un combat, si je veux me comporter en chevalier moderne, je teste.

Sur 8-10, je peux choisir à tout moment une des options suivantes :

- **Je force un ennemi à me prendre pour cible prioritaire.**
- **Je détourne une attaque visant un-e allié-e.**
- **J'interromps l'action « stupide » d'un-e allié-e.**

Sur 11+, je peux recourir deux fois aux options ci-dessus avant la fin du combat mais l'Aversaire peut à tout moment choisir un unique contrecoup dû à mon excès de zèle :

- **Je blesse physiquement ou moralement un-e allié-e.**
- **Je m'expose et suis blessé-e.**
- **Ceux que je ne protège pas paient le prix fort.**
- **Je détruis ou perds quelque chose d'important.**

• **En contrôle** : lorsque je n'ai pas de bile noire, je bénéficie d'un avantage supplémentaire à tous mes enfantillages.

Comment je vois les choses

- **James Pigtokun** est un garçon mystérieux. Je devine en lui un passé déjà lourd, qui me rappelle combien j'ai eu de la chance. Allié ou ennemi ? Je me sentirai plus en sécurité lorsque je m'en serai assuré.

- **Anahita Karimi** est si emplie de rage. Je comprends... l'Amérique ne s'est pas toujours montrée à la hauteur. Je dois m'efforcer de garder mon calme et penser les plaies laissées vives par nos aïeux, sans laisser cette hargne mettre en danger notre mission.

- **Jean-Daniel de Mons** est l'image même du héros. Riche, beau, doué ; tout ce que j'ai travaillé à obtenir, Dieu le lui a donné sans condition, et cette jalousie que je devine en moi n'est que le signe de mon imperfection. Une seule solution : me montrer à la hauteur.

Pourriture

Niveau 0

□ □ □ □ □ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

□ □ □ □ □ (5 coches = 1 apprentissage)

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

- □ quelques éraflures hors de prix.
- □ tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).
- qu'est-ce qu'ils t'on fait... (2 désavantages).
- repose en paix, mon ami.

Et moi

- j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
- j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).
- j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos (2 désavantages).
- je n'aurai plus jamais à piloter.

Rappel des enfantillages ordinaires

Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois AGRESSER QUELQU'UN.

Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois FUIR.

Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois JOUER LES CASSE-COUS.

Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le CONVAINCRE.

Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois me confier.

Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois FAIRE GAFFE.

Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

Prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de craquer.

Scénario

Premiers flocons : assaut

Après avoir été hélicoptérés dans d'énormes engins volants jusqu'à la base temporaire de Kapisillit, les pilotes et leurs Aqualungs sont envoyés en éclaireurs dans le but de pacifier la zone entourant l'avant-poste 32.

Le briefing est clair : leur rôle est uniquement de s'assurer qu'aucun géant ne subsiste sur un rayon de cinq kilomètres. Un groupe d'intervention au sol, baptisé « Polar Two », prendra alors la relève et ira vérifier que les intérieurs de la base sont sûrs. En fonction des circonstances, les pilotes pourront par la suite entrer dans l'avant-poste – à condition de s'assurer qu'au moins un Aqualung soit de garde en permanence.

Quelques problèmes se posent, néanmoins : en raison de la nature « médiatique » de l'événement, les industries De Mons ont exigé que Jean-Daniel prenne la tête de l'expédition ; les Aqualungs ont de plus été équipés de caméras dont les enregistrements serviront à des fins promotionnelles. Enfin, le blizzard qui règne continuellement depuis l'arrivée des monstres a pour effet de brouiller les détecteurs et d'empêcher les tirs longue distance ; le risque d'être pris par surprise par des géants habitués aux conditions climatiques est donc élevé.

L'avant-poste en lui-même est une espèce d'énorme bloc de béton renforcé. Les murs portent des traces de griffes mais semblent avoir tenu bon ; la grande porte du garage a en revanche été en partie enfoncée (l'endroit pourrait être assez grand pour accueillir deux Aqualungs qui ramperaient à l'intérieur, mais il faudra d'abord enlever la porte de métal pliée).

Plusieurs géants de bile montent la garde aux alentours (à peu près autant que d'Aqualungs). Leur apparence est celle de chiens capables d'adopter la posture bipède quand le besoin s'en fait sentir – ils préfèrent cependant chasser et courir à quatre pattes. Leur peau et leur visage semblent couler continuellement et gicler sous les coups de poing des robots, mais leurs mâchoires sombres garnies de crocs rouges demeurent solides.

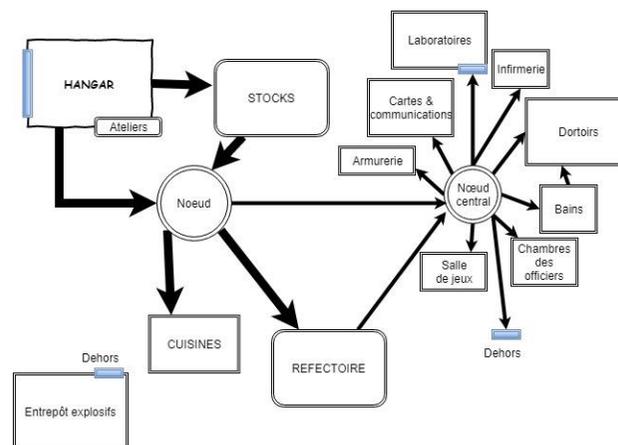
Une fois le sort des monstres réglés, les pilotes n'ont plus qu'à attendre dans le blizzard l'arrivée, environ une heure plus tard, du groupe Polar Two. Une heure dans le silence glacé, sans savoir s'il reste des survivants à l'intérieur. Avec Piqtoukun qui entend les voix portées par le vent jouer sur une fréquence que l'ouïe humaine ne pourrait prétendre entendre... Et puis il y a cette silhouette aperçue dans le hangar – ou qui vient leur faire signe s'ils ne sont pas assez curieux.

GOULE DE BILE

- **Cases de blessures 2**
- **Avantages/Désavantages** : une forme dans le brouillard (FAIRE GAFFE), quadrupède (FUIR), attaquer à plusieurs (AGRESSER).
- **Enfantillages de PNJ** : tourner autour d'une proie, couler sur un adversaire à terre, exploser en gerbes visqueuses.

Blizzard : exploration

L'intérieur de l'avant-poste a été proprement nettoyé. Des sirènes se sont détachées des géants et ont tué puis dévoré le personnel militaire et scientifique. Les corps ont été entreposés dans l'armurerie.



Hangar et ateliers : transports chenillés en piteux état à cause de la porte. Matériel de réparation de base.

Stocks : beaucoup de nourriture, des fournitures diverses, du matériel pour les réparations, de quoi survivre au froid polaire.

Cuisines : sorte de cantine pour une vingtaine de personnes, avec chambre froide (équipée d'un système de sécurité au cas où quelqu'un serait enfermé à l'intérieur).

Refectoire : là encore, des tables pour une vingtaine de personnes, un micro-ondes, ce genre de choses. Des assiettes sont encore sur les tables, comme si le repas avait été interrompu. Des toilettes attenantes.

Nœud et nœud central : représentation abstraite de couloirs se croisant. Le nœud central communique avec l'extérieur – un petit couloir va tout droit vers la porte principale de l'avant-poste, fermée de l'intérieur.

Cartes & communications : une partie sert de salle de briefing et une petite pièce contient ce qu'il faut pour contacter l'extérieur. Du sang macule la table et les appareils ont été détruits.

Armurerie : fermée, elle nécessite un pass magnétique. En regardant bien, on peut voir des traces de sang mal nettoyées sous la porte (les cadavres à moitié dévorés d'une quinzaine d'individus ont été traînés à l'intérieur).

Salle de jeux : billard, canapés confortables, distributeur de barres chocolatées.

Infirmierie : matériel de premiers secours et plus encore. Seringues.

Chambres des officiers et dortoirs : série de cinq chambres individuelles plus un dortoir pour quinze personnes. Plutôt spartiate.

Bains : douches collégiales à sol carrelé. Vestiaires à l'entrée.

Laboratoire : l'endroit est fermé à l'aide d'un verrou magnétique. L'intérieur comporte toutes sortes de cadavres de sirènes dépecés, une cuve pleine d'un liquide huileux évoquant la soupe. Tout a été ravagé par les sirènes, furieuses de ce qu'elles y ont découvert.

Les faux-plafonds et le système de ventilation : l'abri cache tout un réseau de passages secrets, suffisamment étroits pour laisser passer un adulte en le gênant très fortement.

Les entrepôts d'explosifs : l'endroit est sécurisé, de petite taille et contient les explosifs et une partie des réserves d'essence, stockés ici pour plus de sécurité.

Les survivants de l'avant-poste

Le docteur Selma Gill : le docteur Gill faisait partie du contingent scientifique quand elle a été dévorée et remplacée par une sirène. C'est elle qui va gérer la venue des pilotes en essayant d'en isoler un.e et de prendre sa place. Elle raconte que quand les monstres sont venus massacrer l'équipe, elle s'est cachée dans le laboratoire (dont elle possède le pass). Elle affirme que l'avant-poste est maintenant désert.

L'officier Wilson : la sirène qui a pris la place de l'officier de sécurité a mal supporté d'être coupée de la pluie noire qui l'a vue naître. Son visage fond en permanence, un peu comme les géants au dehors. Elle tend à se comporter comme une créature folle et meurtrière. C'est elle qui a le pass des entrepôts d'explosifs – elle n'aura pas l'intelligence de s'y rendre.

Tika : résidu des expériences de la base, Tika est une gamine de six ans dont l'œil est énorme et rouge, la moitié de sa bouche s'ouvrant sur des crocs saillants. Elle est pourtant « humaine » et essaie d'échapper aux monstres. Elle se souvient du docteur Gill, qui était gentille avec elle. Elle sait que les sirènes veulent l'attraper – que la Mère la veut, veut ne faire qu'un avec elle, mais elle refuse. Elle veut vivre.

Que vont faire les pilotes ?

- Ils peuvent attendre l'arrivée de Polar Two. Ces derniers nettoient la base, abattent Wilson et trouvent Gill qu'ils prennent pour une humaine. Ils ne repèrent pas Tika qui se cache dans les faux-plafonds.

Avec le groupe d'intervention arrive Vasile Leca, venu s'assurer que Jean-Daniel fait bien honneur à la famille De Mons.

- Ils peuvent aussi désobéir aux ordres et aller voir si des humains peuvent être sauvés, ou suivre le docteur Gill. Ils risquent fort d'être attaqués par Wilson, mais Gill préférera les laisser s'occuper de lui plutôt que de casser sa couverture. Grillée, elle essaiera de frapper par surprise mais n'hésitera pas à fuir en cas d'échec.

Une fois le groupe Polar Two arrivé, le débriefing risque d'être assez brutal, et Vasile n'appréciera guère que Jean-Daniel se soit mis en danger.

Tempête de neige : tenir bon

Quid de la suite des opérations ?

Les sirènes ont été attirées là par les expériences des scientifiques de l'avant-poste 32. Leur but était largement inconscient mais pourrait s'apparenter à une forme de sauvetage des créatures torturées dans le laboratoire – la bile appelle la bile, pourrait-on dire. Certaines se sont depuis dissoutes, et une autre (Gill) a acquis un semblant de conscience en dévorant une scientifique – elle sait ce qui s'est passé, cherche la petite Tika qu'elle considère de la plus haute importance, et hésite entre retourner à la Mère (la faille polaire) et reprendre sa liberté (par exemple en volant l'identité d'un.e pilote ou d'un.e soldat.

Plusieurs choses peuvent se passer :

- Gill est démasquée et probablement tuée, à moins qu'elle ne s'enfuie. Elle pourrait également commencer à jouer au chat et à la souris en prenant possession des membres de l'équipe, les uns après les autres ; ou récupérer le pass des réserves d'explosifs et tuer tout le monde.

- Tika est retrouvée. Compte tenu de son visage atroce et de la monstruosité de Wilson et de Gill, elle sera au minimum mise sous bonne protection et envoyée au Corps de Défense, voire abattue sur place. Les pilotes seront-ils d'accord ?

- Une fois l'avant-poste nettoyé, le groupe se replie sur Kapisillit. Il est possible, cependant, que le Corps de Défense décide de réinvestir les lieux en raison de leur proximité avec la faille polaire (pour un avenir possible, voir la rapide description de l'avant-poste 32 dans le livre de *De Bile et d'Acier*).

Lors d'une suite à la partie test pour la chaîne Youtube *2D6+Cool*, nous avons considéré que Jean-Daniel de Mons revenait après une mascarade médiatique de quelques mois, bien décidé à montrer au monde qu'il

n'était pas un vendu – entre temps, l'endroit avait été réinvesti par le Corps, repris en main par le général Kano et une certaine docteur Stone, passionnée de plantes et autres expériences utilisant la bile noire trouvée près de la faille.

- La Mère, dont l'appel souffle sur le pôle arctique, va-t-elle réagir à la venue de trois ou quatre Aqualungs, juste sous son nez ? Et si l'avant-poste est réinvesti, et la faille étudiée régulièrement ? Un géant de bile d'une taille sans précédent, manifestation physique de la grande volonté unificatrice extraterrestre, pourrait être envoyé dans le but d'assimiler la totalité de l'avant-poste une bonne fois pour toute.

Les militaires

La base de Kapisillit

Commandant Walker : homme, caricature de militaire, cheveux blancs ras, cigare au bec, désagréable.

Officier de Liaison Barrack (Mohamed) : homme, optimiste, plutôt sympathique avec les pilotes, encourageant. Toujours là pour demander ce qui se passe dans le communicateur.

Vasile Leca : homme, une cicatrice au visage a pris une partie de ses cheveux. Peu causant en public ; aime traiter les affaires en tête à tête. N'hésite pas à faire mal pour appuyer ses arguments et à jouer de son influence au sein du Corps de Défense pour faire plier les gradés.

La force d'intervention Polar Two

Caporal Dominguez (Rachael) : femme, musclée, cheveux courts, professionnelle. A les mains liées par les jeux de pouvoir mais n'aime pas ça.

Sergent Lyttle (Jeff) : homme, une sacrée baraque. S'occupe de l'arme lourde. Rigolard et prétentieux.

Soldat Chase (Johnny) : homme, crâne rasé et bandana. Joue avec son couteau.

Soldat Kantz (Hector) : homme, maquillage camouflage sur le visage. Roule ses clopes et se les met de côté.

Soldat Santiago (Kenneth) : père de famille. Paternaliste gentil. Veut comprendre les choses.

Enfantillages des pilotes

Agresser quelqu'un

Si j'agresse physiquement quelqu'un qui ne se laisse pas faire, je teste.

sur 8-10 je choisis une option dans la liste :

Je fais du mal à l'autre.

J'immobilise l'autre.

Je mets l'autre en déroute.

Je prends à l'autre quelque chose d'important.

sur 11+ je choisis une option du dessus puis l'Aversaire en choisit une en-dessous :

Je ne m'en sors pas indemne.

Je détruis ou je perds quelque chose d'important.

Je fais du mal à quelqu'un, physiquement ou moralement.

Je suis traumatisé.e par ce que je viens de faire.

armes

Dégâts des géants Poings ou chute 1 coche de blessure. Arme à une main 2. Arme à deux mains 3.

Dégâts à échelle humaine Mains 1 coche de blessure. Lame ou arme à feu 2. Arme lourde 3.

Être le mieux armé : 1 avantage ou deux. Il est possible que le PJ doive obligatoirement prendre le +1 de position de force ou choisir les deux dés les plus hauts (si l'Aversaire le décide).

Fuir

Lorsque je cherche à fuir un conflit, éviter un coup ou une situation délicate, je teste.

sur 8-10 je me tire d'affaire sans trop de dégâts.

sur 11+ je réussis mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Je ne m'en sors pas indemne.

Je détruis ou je perds quelque chose d'important.

Je me retrouve isolé.e avec un autre problème sur les bras.

Je refile mon problème aux autres.

Le problème gagne en puissance.

Jouer les casse-cous

Lorsque je veux tenter une prouesse physique (saut, escalade, synchronisation des mouvements, acte insensé, etc.), je teste.

sur 8-10 je réussis sans trop de dégâts.

sur 11+ je réussis mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Je ne m'en sors pas indemne.

Je détruis ou je perds quelque chose d'important.

Je me retrouve isolé.e avec un autre problème sur les bras.

Je blesse quelqu'un d'innocent ou de proche.

Faire gaffe

Lorsque je veux trouver quelque chose de caché comme un secret que l'on me cache ou un ennemi dissimulé, je décris comment je procède et je teste (s'il n'y a rien, l'Aversaire ne me demandera pas de jet de dés).

sur 8-10 l'Aversaire doit m'indiquer où le danger se trouve ; à moi de réagir en conséquence.

sur 11+ je réussis mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Je ne m'en sors pas indemne.

Je suis trop éloigné.e pour agir véritablement.

Je blesse quelqu'un d'innocent ou de proche.

Je détruis ou je perds quelque chose d'important.

D'autres profitent de mon obsession pour agir dans mon dos.

Je vois quelque chose que j'aurais préféré ne pas voir.

Convaincre

Lorsque je veux persuader quelqu'un de me suivre, de me laisser faire ou de me donner quelque chose (il faut qu'il ou elle ait au moins une petite raison d'accepter bien sûr), je teste.

sur 8-10 la personne accepte, bon gré mal gré.

sur 11+ la personne m'écoute mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Je lui ai fait du mal. Physiquement ou moralement.

Je ne m'en sors pas indemne.

Je paye un peu trop cher ma victoire.

J'attire un peu trop l'attention.

Ce que j'ai fait pour la convaincre m'attirera des ennuis.

Se Confier

Lorsque j'ai besoin de vider mon sac, de passer un bon moment avec quelqu'un ou de lui tirer les vers du nez et que l'autre ne me rejette pas d'emblée, je me livre en premier et je teste (en début de conversation ou au moment où je balance ce que j'ai sur le cœur).

sur 8-10 je vide mon sac ou je passe un moment agréable avec l'autre. Je choisis une option dans la liste ci-dessous :

L'autre défause 0-3 bile noire ; si c'est un PNJ, il ou elle ressort apaisé.e de notre conversation.

L'autre me fait une confidence de son choix.

L'autre m'offre quelque chose ou me rend le service de son choix.

Je lui fais comprendre quelque chose de délicat, d'important et/ou de dangereux.

sur 11+ je prends une option du dessus puis l'Aversaire en prend une dans la liste ci-dessous :

J'ai dit des choses qui pourraient m'attirer des ennuis.

J'ai mis l'autre mal à l'aise ou l'ai heurté.e.

J'ai donné à l'autre l'impression que je l'utilisais.

L'autre regrette terriblement ce qu'il ou elle m'a confié.e.

Quelqu'un d'autre a tout entendu

Craquer (à l'initiative de l'Aversaire)

Cet enfantillage est spécial et n'intervient qu'à la demande de l'Aversaire lorsque j'ai au moins 5 bile noire. Ce dernier doit me proposer de faire quelque chose qui m'attirera des ennuis ou fera du mal à quelqu'un d'innocent ou de proche. Je teste avec une mise automatique de 3 bile noire.

sur 2-7 je garde ma bile noire mais ne la laisse pas m'influencer.

sur 8-10 la bile noire commence à m'infecter. Je perds ma mise et choisis une option dans la liste ci-dessous :

Je gagne 1 coche de pourriture mais je garde le contrôle.

Je suis la suggestion de l'Aversaire ; si mon action correspond à un enfantillage, l'Aversaire choisit si je réussis ou non.

sur 11+ la bile noire bouillonne. Je perds ma mise et choisis une option dans la liste ci-dessous :

Je gagne 3 coches de pourriture.

Je gagne 1 coche de pourriture et je suis la suggestion de l'Aversaire ; si mon action correspond à un enfantillage, l'Aversaire choisit si je réussis ou non (les conséquences seront sans doute encore plus terribles qu'en cas de réussite parfaite).

Survivre

Lorsque j'ai coché au moins une case de la deuxième ligne de blessures (pour mon personnage ou son Aqualung) et que je veux guérir dans des circonstances extrêmement défavorables (gravement blessé, pas le temps, pas le matériel, etc.), je teste avec les désavantages liés à mes blessures.

sur 8-10 cela prend un peu de temps mais je peux décocher 1 case de blessure et agir comme bon me semble. Les autres cases se décocheront avec le repos, selon un rythme décidé par l'Aversaire.

sur 11+ comme ci-dessus mais l'Aversaire choisit une option dans la liste ci-dessous :

Je deviens accro à quelque chose ou quelqu'un.

J'épuise des ressources précieuses.

Quelque chose en moi a changé. Définitivement.

Ma convalescence est une épreuve pour quelqu'un de proche.

Je passe un pacte avec la bile et gagne 2 coches de pourriture.

Note : dans des circonstances ordinaires, je guéris au rythme voulu par l'Aversaire.

Enfantillages de l'Aversaire

Pour parler, reposez-vous sur...

Vos objectifs

- Donnez vie à la base et à ses habitants.
- Jouez pour découvrir ce qui va se passer.
- Révélez peu à peu que le monde est condamné.

Vos principes

- Dépeignez un monde d'adultes bâti sans considération pour les pilotes.
- Adressez-vous aux personnages-joueurs.
- Donnez aux personnages non-joueurs un nom et une vie.
- Ayez de la tendresse pour tous les personnages, un peu.
- Faites des sirènes de l'averse des monstres... mais pas seulement.
- Montrez que toute action a des conséquences, souvent douloureuses, parfois heureuses.
- Rappelez-leur que la solitude et le besoin d'amour ne disparaissent jamais vraiment.
- Faites des combats le creuset des drames à venir.
- Faites surgir la mort avec parcimonie, mais sans concession.
- Utilisez régulièrement des enfantillages d'Aversaire mais avancez masqué-e.
- Interrogez-les sur les petits détails du monde qui est le leur.
- Interrogez-les sur leur état d'esprit.
- Pensez à ce qui se passe quand les personnages-joueurs ne sont pas là.
- Parfois, laissez quelqu'un d'autre décider.

Vos enfantillages

Enfantillages «insouciant»

- Séparez-les, réunissez-les, coincez-les.
- Annoncez ouvertement un malheur en préparation.
- Préparez dans l'ombre un malheur à venir.

- Offrez-leur une opportunité, avec ou sans prix à payer.
- Demandez-leur ce qu'ils ressentent.
- Offrez-leur de craquer en proposant un acte embarrassant, honteux ou risqué.
- Utilisez un Enfantillage de PNI.
- Parfois, mettez-les en garde et demandez-leur s'ils continuent.
- Demandez « qu'est-ce que tu fais? ».

Enfantillages «cruels»

- Privez-les de ce qu'ils veulent, possèdent ou aiment.
- Réduisez-les à l'impuissance.
- Humiliez-les.
- Infligez des dégâts comme annoncé.
- Rendez-les responsables d'un drame.
- Renvoyez-leur leurs enfantillages à la figure.
- Faites-les juger par d'autres.

Les enfantillages de vos PNJs

Enfantillages de chef-fe de service

- Rabrouer, rabaisser, humilier.
- Menacer, faire pression.
- Ordonner une peine d'enfermement.
- Condamner à mort.
- Monter un-e pilote contre un-e autre.
- Mettre au défi, provoquer un-e pilote.
- Envoyer un-e pilote à la mort.
- Gifler ou cogner sans avertissement.
- Refuser d'écouter, refuser de s'expliquer, rejeter les faits.
- Écouter puis n'en faire qu'à sa tête.
- Laisser brièvement apercevoir des émotions.
- Mettre un terme à la discussion.

Enfantillages de tuteurs et tutrices

- S'écraser devant l'autorité.
- Prendre position contre l'autorité.

- Crier sur son/sa pupille et culpabiliser.
- Sacrifier son/sa pupille au nom de l'humanité.
- Se sacrifier ou sacrifier l'humanité au nom de son/sa pupille.
- Se montrer dur-e voire injuste par amour.
- Poser une question embarrassante à un-e pilote.
- Donner une leçon de vie à un-e pilote.
- Faire l'inverse de ce que l'on prône.
- Refuser d'admettre ses torts et retourner les accusations.
- Décevoir, une nouvelle fois.
- Promettre de changer, pour de vrai cette fois.
- Donner un conseil basé sur son expérience personnelle.

Enfantillages de pilotes non-joueurs

- Lancer un défi à un-e autre pilote.
- S'appropriier tout le mérite.
- Flirter sans comprendre les enjeux.
- Se refermer comme une huître.
- Opter pour la pire solution qui soit.
- Se révolter sans plan de secours.
- Réagir de façon disproportionnée.
- Se sacrifier pour la cause.
- Protéger l'être aimé.
- Avouer ses sentiments puis laisser l'autre s'en débrouiller.
- Forcer le consentement d'un-e autre pilote.
- Laisser entrevoir un déséquilibre intérieur.
- Rejeter toute forme d'aide.

Enfantillages de gens ordinaires

- Remettre quelque chose à plus tard.
- Infantiliser un-e pilote.
- Mégoter, négocier, râler.
- Blâmer le gouvernement ou la science.
- Évoquer une morale sous forme de vieux souvenir.
- Proposer quelque chose de mal (boisson, drogue, un vol...).
- Se mettre en danger au pire moment.
- Imposer un choix binaire.

- Faire preuve de lâcheté.
- Faire preuve de courage.
- Rassembler les troupes.
- Ensemble, réussir l'impossible.

Vos notes et la cohérence interne du monde

Votre intuition et votre expérience