

Ceux qui pourrissent sous tes pas

Un JdR pour un Maître du Donjon cruel, un enregistreur audio, un chronomètre et suffisamment de joueurs pour terminer le donjon (le jeu est pensé pour être joué en convention ou lors d'un week-end ludique entre amis). Chaque partie dure entre 10 minutes et 40 minutes et ne se joue qu'avec le Maître du Donjon et un seul joueur.

Écrit par Steve Jakoubovitch

Dans les textes anciens les érudits peuvent trouver des traces d'un temps où Mitna était une divinité avant tout connue pour son sourire, sa joie de vivre et sa générosité. Mais aujourd'hui son temple, qui repose sous le village, est aussi un tombeau. C'était il y a des siècles mais tous ont entendu les récits de son agonie et l'on dit que Mitna souffre encore, même dans la mort.

Il est dit qu'un jour un aventurier descendra dans ce temple devenu tombeau et en ressortira avec un trésor.

Pour l'instant personne n'en est revenu et l'on dit que la tombe est hantée par leurs fantômes. Peut-être qu'un jour un héros parviendra à écouter leurs conseils pour atteindre la dernière pièce du temple.



Parce que vous lisez ces lignes il est probable que c'est vous qui prendrez le rôle de Maître de Donjon. Vous aurez sans doute l'occasion de faire jouer de nombreuses parties - chacune avec une seule joueuse¹ - dans le temple devenu tombeau de Mitna avant que l'une d'elle parvienne à en voir le bout. Chaque joueuse bénéficiera cependant des avancées de ses prédécesseuses : en mourant les aventuriers laissent des messages vocaux, enregistrés par les joueuses, et qui pourront servir d'indices et d'avertissements à ceux qui leurs succéderont dans le temple.

Comme Maître du Donjon, votre première tâche consistera à dessiner le plan du temple de Mitna. Evitez les plans trop complexes, ne mettez pas plus de deux ou trois intersections et limitez le nombre de culs de sac. Maintenant posez votre crayon et regardez votre plan. Où allez vous pouvoir ajouter des pièges et des monstres ?

Créer un piège

Pour créer un piège il suffit de répondre à ces questions :

A quoi ressemble le piège ?

Qu'est ce que l'aventurier va voir, sentir ou entendre une fois à proximité du piège. Est-il caché et si oui comment ?

Quel est le danger ?

Si l'aventurier ne parvient pas à éviter le piège, il obtiendra une faiblesse (elles sont décrites plus bas). Il peut être tué, estropié, aveuglé ou maudit.

Qu'est ce qui déclenche le piège ?

Par exemple tirer le levier, rester dans la pièce plus d'une minute...

Combien de fois le piège peut-il être déclenché ?

Vous pouvez décider qu'un piège ne pourra fonctionner qu'un nombre limité de fois. Que le rocher géant ne pourra rouler qu'une fois dans le couloir, et donc n'écraser au plus qu'un aventurier, que les flèches sortant des trous ne sont que quatre mais qu'à l'inverse le lac de la tristesse pourra rendre aveugles tous les aventuriers décidant de s'y plonger...

Comment éviter de déclencher le piège ou d'en subir les effets ?

Par exemple en utilisant une corde pour se tirer des sables mouvants, en poussant le levier vers le haut, en disant "Je me baisse !" moins d'une seconde après que le Maître du Donjon ait émis le son "pshit" ..

Est-ce qu'il y a des indices permettant aux plus intelligents des aventuriers de comprendre le fonctionnement du piège ?

Vous pouvez placer des inscriptions sur les murs, des indices visuels, des sons étranges pour aider vos joueurs. N'hésitez pas à être cryptique, **Ceux qui pourrissent sous tes pas** est un jeu cruel et qui repose sur l'idée que les aventuriers pénétrant les premiers dans le donjon mourront avant d'en voir la fin mais laisseront des indices à leurs successeurs.

¹ Je reprends la convention d'écriture du jeu **Princes & Vagabonds** de John Grümph en parlant au féminin des joueuses et au masculin des personnages. Il s'agit ici de clarifier la lecture mais il est évident que le jeu n'impose de genre ni aux joueuses ou joueurs, ni aux personnages, ni au Maître du Donjon.

Exemple de piège : les sables mouvants

A quoi ressemble le piège ?

Une pièce au sol terreux. Plusieurs crânes bien droits jonchent le sol.

Quel est le danger ?

La mort (on est avalé par le sol jusqu'au cou et on y meurt de faim ou de soif).

Qu'est ce qui déclenche le piège ?

Ecarter ses deux pieds de plus de 4 pas du mur.

Combien de fois le piège peut-il être déclenché ?

Pas de limite.

Comment éviter de déclencher le piège ou d'en subir les effets ?

En ne marchant pas vers le centre de la pièce ou en ayant pris soin d'attacher une corde à l'extérieur de la pièce.

Est-ce qu'il y a des indices permettant aux plus intelligents des aventuriers de comprendre le fonctionnement du piège ?

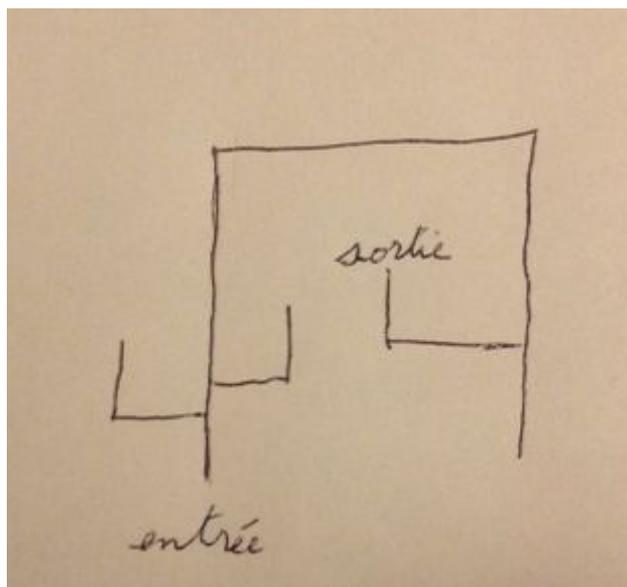
Les crânes sont ceux des précédentes victimes, si on les regarde attentivement on se rend compte qu'une colonne vertébrale en part et s'enfonce dans la terre. On peut envoyer des cailloux ou tâter le sol pour comprendre ce qui s'est passé dans la pièce.

Exemple de piège : le labyrinthe

A quoi ressemble le piège ?

On ne se rend compte qu'il s'agit d'un labyrinthe que trop tard. On s'enfonce dans un couloir de pierres, aux murs très droits, parfaitement taillés, et après quelques pas une herse se soulève en bloquant l'entrée tandis que le plafond se met à descendre.

Dessinez secrètement un plan du labyrinthe (qui doit être petit), en son centre une trappe au sol permet d'en sortir.



Exemple de plan d'un labyrinthe simple mais déjà très dangereux

Quel est le danger ?

La mort (écrasé par le plafond).

Qu'est ce qui déclenche le piège ?

Entrer dans le couloir.

Combien de fois le piège peut-il être déclenché ?

Pas de limite.

Comment éviter de déclencher le piège ou d'en subir les effets ?

L'aventurier a deux minutes (chronométrées en temps réel par le Maître du Donjon) pour atteindre la trappe et sortir du labyrinthe avant d'être écrasé.

Est-ce qu'il y a des indices permettant aux plus intelligents des aventuriers de comprendre le fonctionnement du piège ?

Si on analyse le sol à l'entrée du couloir on peut voir les pointes de la herse.

Exemple de piège : la statue de Mitna

A quoi ressemble le piège ?

Un autel surplombé d'une petite statue de Mitna. On remarque son sourire heureux, comme s'il s'agissait d'une sculpture très ancienne datant d'une période où l'on ne se souvenait de Mitna pour sa bienveillance et non pour son agonie. Sur l'autel ces quelques mots : "Agenouille-toi pour recevoir le cadeau de mon éternel amour".

Quel est le danger ?

La malédiction (impossible de quitter le donjon sans avoir atteint le trésor).

Qu'est ce qui déclenche le piège ?

S'agenouiller devant la statue.

Combien de fois le piège peut-il être déclenché ?

Pas de limite.

Comment éviter de déclencher le piège ou d'en subir les effets ?

Passer son chemin.

Est-ce qu'il y a des indices permettant aux plus intelligents des aventuriers de comprendre le fonctionnement du piège ?

Non.

Exemple de piège : la Grande Porte

A quoi ressemble le piège ?

Une porte à deux battants. Gravé dans le bois en bas à gauche du battant de gauche, le message suivant : "Ouvre le battant de gauche pour recevoir le cadeau de l'obscurité, ouvre le battant de droit pour recevoir le cadeau de la lumière".

Quel est le danger ?

La cécité (déclenchée par une fumée qui sort de la porte et fait fondre les yeux de l'aventurier).

Qu'est ce qui déclenche le piège ?

Ouvrir le battant de gauche.

Combien de fois le piège peut-il être déclenché ?

Le piège ne peut se déclencher que 5 fois (la quantité de fumée est limitée).

Comment éviter de déclencher le piège ou d'en subir les effets ?

En ouvrant le battant de droite (qui allume les torches de la pièce suivante) ou en ouvrant la porte à distance (avec une corde par exemple) avant d'attendre que la fumée se dissipe.

Est-ce qu'il y a des indices permettant aux plus intelligents des aventuriers de comprendre le fonctionnement du piège ?

Le texte gravé.

Créer un monstre

Un monstre doit être une créature magique qui peut rester vivante pendant des siècles à garder le temple devenu tombeau. On crée un monstre en répondant à ces trois questions :

A quoi ressemble le monstre ?

Qu'est ce qu'un aventurier verra, entendra et sentira une fois face au monstre. Il est important de ne pas se limiter à la vue car les aventuriers peuvent être aveugles ou ne pas avoir de torche.

Quelles sont les attaques du monstre et comment les éviter ?

Par exemple vous pouvez décider que l'aventurier doit reculer pour éviter les coups du marteau du golem.

Quelle est la faiblesse du monstre ?

Cette faiblesse permet de tuer le monstre. Si un aventurier parvient à tuer un monstre ce dernier disparaît à jamais et il ne reviendra pas dans les parties suivantes.

Exemple de monstre : le squelette

A quoi ressemble le monstre ?

A un squelette avec une faux rouillée.

Quelles sont les attaques du monstre et comment les éviter ?

Il lève le bras il veut vous planter sa faux dans le ventre (on peut l'éviter en esquivant sur le côté ou en reculant..il faut réagir moins de deux secondes après que le MJ ait décrit le mouvement du bras).

Quand il pose sa faux sur le sol - elle fait un bruit métallique - il cherche à vous faucher les pieds (on peut l'éviter en sautant).

Quelle est la faiblesse du monstre ?

Si on regarde attentivement on s'aperçoit qu'il y a toujours un coeur qui saigne et qui bat, très lentement, dans sa cage thoracique. Quand il lève le bras pour frapper on peut l'atteindre, avec sa main ou avec une arme, et le détruire.

Créer un personnage joueur

Demandez à la joueuse de décrire son aventurier. Est-il un habitant du village ou vient-il de l'extérieur ? Quel est son nom ? Utilisez ce nom pour parler à la joueuse comme si vous vous adressiez à l'aventurier. Dites-lui que vous ne serez pas indiscret et que vous ne lui demanderez pas ce qu'il espère trouver dans le temple et pourquoi est-il prêt à braver tous ces dangers.

Demandez-lui de choisir trois pièces d'équipement au sein de cette liste (les éléments entre parenthèses servent à répondre à d'éventuelles questions du joueur, ne leur laissez pas lire la liste) :

*Une épée

*Une arbalète (elle est accompagnée d'un carquois et de 5 carreaux)

- *Une torche (sans elle l'aventurier sera aveugle une fois descendu dans le temple devenu tombeau de Mitna)
- *Une corde
- *Une gourde d'eau
- *De quoi se nourrir
- *Une fiole d'élixir de vie (une seule gorgée qui ne peut que soigner ou faire repousser les membres, bras ou jambes, d'un personnage *estropié*).

Maintenant envoyez l'aventurier dans le donjon. Demandez-lui s'il cherche à se renseigner sur le temple devenu tombeau. S'il vient d'ici les villageois peuvent lui parler avec tristesse des précédents aventuriers qu'ils n'ont jamais revu après leur descente dans le temple. Dans tous les cas on lui aura conseillé de passer son chemin. Pourtant il a décidé de descendre les quelques marches séparant le village du temple.

Les faiblesses

La mort

La faiblesse finale et définitive.

La cécité

Demandez à la joueuse ce qu'on ressent en perdant la vue. A partir de maintenant ne décrivez plus rien en rapport avec la vue. Seulement les sons, les sensations tactiles et les odeurs.

Être estropié

Demandez à la joueuse ce qu'on ressent quand on perd l'usage d'un membre. Si une jambe est touchée, l'aventurier ne peut pas courir, si c'est un bras il ne peut pas l'utiliser pour porter des objets. Peut-être que cette faiblesse rendra impossible la survie dans le donjon.

La malédiction

L'aventurier ne peut pas quitter le donjon sans avoir obtenu son trésor.

Il n'est pas possible de se voir infliger deux fois la même faiblesse. Si cela devait arriver tuez le personnage.

Mener le jeu

Si vous le pouvez, jouez dans un endroit calme. Accueillez la joueuse en lui expliquant que ***Ceux qui pourrissent sous tes pas*** est un jeu d'ambiance, elle va explorer seule un temple souterrain plongé dans les ténèbres, et un défi ludique, elle a une chance de s'en sortir si elle est astucieuse et précautionneuse mais cette chance est peut-être infime. Son personnage descendra seul dans le temple devenu tombeau de Mitna. ***Ceux qui pourrissent sous tes pas*** n'est pas un jeu sur l'entraide. C'est un jeu sur le fait d'être seul dans un donjon et de sans doute crever. Avant même le début de la partie, pendant la création du personnage, adoptez une attitude très minimale (peu de gestes, peu de paroles, rentrez rapidement dans le jeu) et essayez d'avoir un visage fermé et de ne pas laisser transparaître vos émotions.

Décrivez à la joueuse ce que l'aventurier perçoit. Répondez à ses questions sur son environnement. Bien-sûr vous êtes aussi là pour faire mourir les aventuriers avec vos pièges et vos monstres. C'est un jeu cruel mais vous devez cependant vous contenter de faire réagir les pièges de façon logique et cohérente avec ce que vous avez préparé. Tant pis si un des pièges s'avère beaucoup plus dangereux, ou beaucoup plus inoffensif, que vous

le ne le pensiez en le préparant : gardez votre calme. De même si une joueuse trouve un moyen que vous n'aviez pas envisagé pour éviter un piège ou tuer un monstre.

Le jeu se joue en temps réel. Dites-le à la joueuse avant la partie. Cette dernière doit réagir immédiatement. Si vous avez le temps de prononcer les mots "la hache tombe sur le sol et te coupe en deux" sans être interrompu...c'est que l'aventurier est mort. TCHAK ! C'est aussi pour cela que vous pouvez avoir besoin d'un chronomètre pour gérer le déclenchement de certains pièges.

Parlez d'une voix calme, ajoutez beaucoup de détails sensoriels à vos descriptions. **Ceux qui pourrissent sous les pas** incite les joueuses à prendre leur temps en explorant le temple, à poser beaucoup de questions pour chercher à repérer les pièges et à décrire avec beaucoup de précisions les précautions que prennent les aventuriers pour avancer ("Je jette des petits cailloux sur chacune des marches avant de descendre. Je reste toujours trois marches plus haut que la dernière marche sur laquelle j'ai jeté un cailloux", "Tous les 5 pas je me baisse et touche la terre pour vérifier qu'elle reste sèche"...). Encouragez cet état d'esprit et répondez toujours avec précision même si le rythme de la partie vous semble lent.

Accélérez par contre le rythme de votre voix en cas d'attaque d'un monstre ou de déclenchement d'un piège générant du mouvement. Il s'agit de créer du contraste pour permettre à la joueuse d'intégrer l'importance de réagir, et de parler, dans l'urgence.

Si une action d'un aventurier modifie le temple (destruction d'un ennemi, érection d'un monticule de pierre, destruction d'une statue...) notez-le. Vous êtes responsable du passage du temps entre deux descentes d'aventuriers dans le temple devenu tombeau. Combien d'années se sont déroulées ? Qu'est ce que cela a changé dans le temple. Est-ce que les objets laissés par les précédents aventuriers en mourant sont encore utilisables (les épées peuvent rouiller, la nourriture pourrir, les cordes s'affaiblir...) ?

Fin du jeu

Un personnage non maudit peut toujours décider de fuir le donjon (s'il parvient à revenir à l'entrée). Il ne pourra jamais revenir l'explorer. Cela ne m'est jamais arrivé lors de mes parties tests mais j'envisageais de laisser leurs joueuses s'asseoir avec moi pendant la création des personnages des parties suivantes pour aider - si elles le souhaitent - les aventuriers leur succédant.

La joueuse du premier aventurier à atteindre la salle du trésor peut en décrire le contenu. Si elle parvient ensuite à rejoindre l'entrée du temple devenu tombeau c'est le moment pour vous de créer un nouveau donjon. Le temple de Mitna n'était qu'un exemple. Serrez la main de cette joueuse.

Quand vous tuez un aventurier demandez à sa joueuse de décrire son agonie. Peut-être cherchera-t-il à prévenir les aventuriers lui succédant de la présence du piège qui le fait succomber. Est-ce qu'il essaye de montrer quelque chose avec son doigt ? Est-ce qu'il écrit un mot avec son sang ? Le temps efface malheureusement très vite le sang.

Quoi qu'il fasse, sortez votre enregistreur et proposez à la joueuse d'enregistrer un message de 10 secondes. Si les aventuriers suivants trouvent son squelette ils ressentiront la présence de son fantôme et entendront le

message sans savoir d'où il vient (notons que le message interrompt le temps pendant l'écoute, comme une simple pensée fugace traversant l'esprit...c'est important si l'aventurier entend le message pendant un affrontement ou en ayant déclenché un piège).

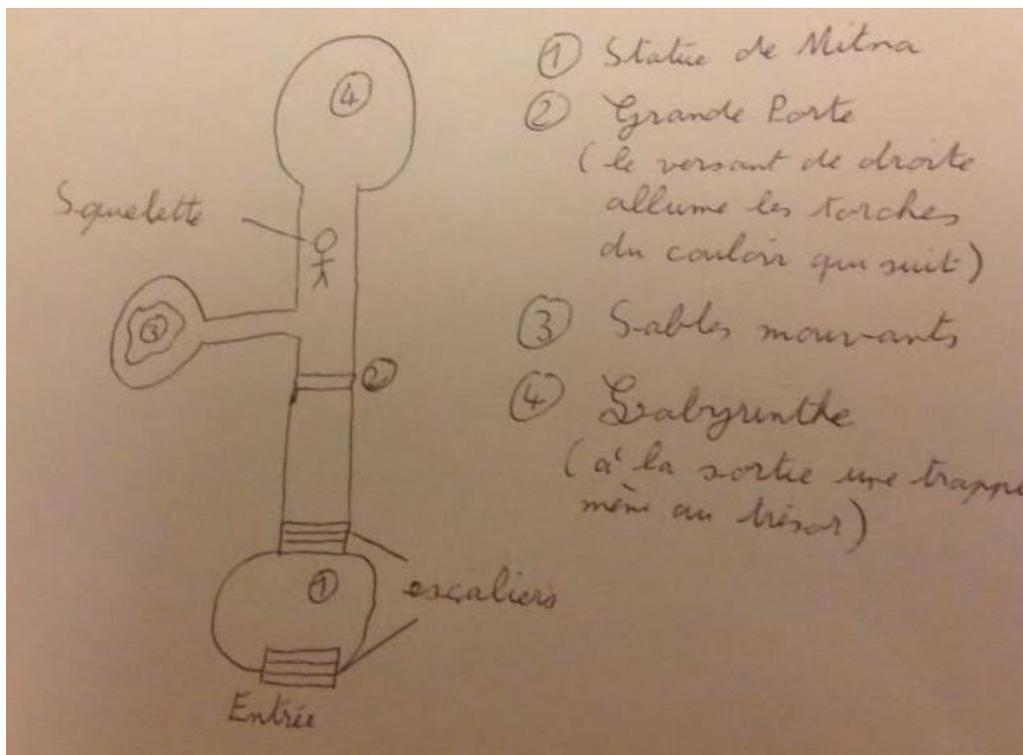
Maintenant demandez poliment à la joueuse de quitter votre table et de ne pas parler du temple à ceux qui n'y ont pas encore mis les pieds. Si elle insiste pour rester demandez-lui de SE CASSER D'ICI ! TU ES MORTE TU M'ENTENDS ????? MOOOORTE !!!!

Conseils sur la préparation du temple

*Le rythme de la partie étant pensé pour être assez lent, ne préparez pas un temple trop complexe. Limitez notamment le nombre de pièges (5 ou moins) et de monstres (2 ou moins)

*Mettez les pièges les plus mortels en fin de parcours mais n'hésitez pas à infliger dès le début des séquelles graves

*Les pièges et les monstres que l'on ne peut éviter qu'en réagissant rapidement sont ceux que les joueuses auront le plus de mal à éviter



Le temple devenu tombeau de Mitra : un donjon utilisant les exemples de pièges et de monstres décrits plus haut

Inspirations

*J'ai écrit ce jeu en pensant à deux jeux-vidéo : **Dark Souls** et **We the Giants**. Dans les deux jeux l'on profite de l'expérience, et de la mort, des précédentes joueuses pour avancer.

*Une autre source d'inspiration est un souvenir de lecture du **Play Dirty 2** de John Wick. Ce dernier parle d'un de ses amis qui utilisait toujours le même village en convention. Village qu'il peuplait des personnages de ses précédents joueurs devenus PNJs.

*J'ai aussi emprunté quelque chose au jeu **Swords without Master** : son immédiateté et sa vitesse, **Ceux qui pourrissent sous tes pas** est un jeu pensé pour être joué sans jamais permettre aux joueuses de mettre en pause les descriptions, en les forçant à réagir à la volée.

*Le jeu s'inscrit dans le courant OSR, malgré son système sans dés, et reprend des idées du fameux **Quick Primer for Old School Gaming** de Matthew Finch

Remerciements

Merci à mes testeurs Felix, Julien, Olivier, Côme, Eugénie, JC, Virgile, Arnaud, Pierre et Valentin. Un seul survécu au temple devenu tombeau.

Merci à Mathieu et Mathieu pour la relecture.