

LE COMPAGNON TTB

Encore Plus de Trucs Trop Bizarres !



Un supplément écrit par **Olivier Legrand & Laurent Lepleux**

TTB
Prod

LE COMPAGNON TTB

Encore Plus de Trucs Trop Bizarres !

Voici donc **LE COMPAGNON TTB**, un supplément multi-usage pour le jeu de rôle d'horreur *Trucs Trop Bizarres*. Vous y trouverez, pêle-mêle :

- des règles optionnelles pour jouer des ados et même ~~des vieux~~ des adultes dans TTB.
- des règles optionnelles pour ajouter pouvoirs psis et hyper-dons au répertoire des persos !
- une étude de la magie et de la sorcellerie dans le monde de TTB.
- trois contextes de jeu alternatifs : l'Angleterre des années 70, la France des années 90 et notre présent...
- un article sur l'art de jouer à TTB en version solo (un joueur et un MJ).

Ces divers articles ont été initialement publiés dans le webzine *Stranger Tales* ; lorsque cela était nécessaire, leur contenu a été mis en conformité avec la deuxième édition du jeu. Par fidélité à la tradition TTB, le titre de chaque chapitre a été emprunté à une chanson des années 70-80.

I. FOREVER YOUNG : Jouer des Ados à TTB	p 3
II. EVERY KIND OF PEOPLE : Jouer des Adultes à TTB	p 8
III. ONE STEP BEYOND : Quelques Trucs Trop Puissants	p 17
IV. I PUT A SPELL ON YOU : Magie et Sorcellerie dans TTB	p 21
V. ALL BY MYSELF : Jouer à TTB Avec Un Seul Joueur	p 24
VI. ANY TIME, ANY PLACE : Trois Cadres de Jeu Alternatifs	p 27
VII. DARK ENTRIES : Nouvelles Révélations sur le No Man's Land	p 31

TRUCS TROP BIZARRES – 2^{ème} édition

Textes : Olivier Legrand & Laurent Lepleux

Illustrations : Olivier Legrand via Midjourney.

I. FOREVER YOUNG

Jouer des Ados dans TTB



- On n'est plus des gamins !

Un Autre Monde

Les règles de base de *Trucs Trop Bizarres* vous proposent d'incarner des gamins de la Middle School (aussi appelée Junior High School dans certains états), âgés de 11 à 14 ans.

Les règles additionnelles présentées dans ce chapitre vous propose de passer en classe supérieure et de découvrir un autre univers, celui de la **High School** (ou *Senior High School* dans certains états), équivalent américain de notre lycée, avec ses clans, ses codes et son obsession de la popularité... tout ceci, bien sûr, à la sauce des années 1977-1986, la période de référence de *Trucs Trop Bizarres*.

Si dans sa version de base, TTB s'inspire en droite ligne sources comme *Stranger Things* ou *Ça*, cette variante ado louche plutôt du côté de *Buffy Contre les Vampires* et de *Carrie* (ça fait un sacré grand écart, tout de même), sans parler des innombrables sitcoms US ayant la High School comme toile de fond...

En passant de la Middle à la High School, les jeunes Américains changent de monde – et il est donc logique que le système de jeu reflète lui aussi ce changement de réalité.

Examinons donc tout cela sans plus tarder...

Création des Persos

Un perso lycéen se crée exactement comme un perso classique de TTB – à l'exception des divers éléments détaillés ci-dessous.

Le premier truc à faire est de choisir un **Clan** :

Jock	Cheerleader
Nerd	Freak

Votre perso peut aussi être **Straight**, c'est-à-dire « normal », sans Clan particulier.

Voir page suivante pour plus de détails.

Un perso version ado a accès à seize capacités (contre douze dans les règles de base) :

Acrobatie	Observation
Bagarre	Présence *
Baignole *	Psychologie *
Baratin	Rapidité
Bons Plans *	Sixième Sens
Dextérité	Système D
Discrétion	Trucs d'Intello
Investigation	Vélo / Moto *

* Nouvelle capacité (voir p 5)

Il suffit ensuite d'attribuer les seize scores de **capacités** en fonction des règles suivantes :

Deux capacités à 5 (Très Bon)

Trois capacités à 4 (Bon)

Six capacités à 3 (Pas Mauvais)

Trois capacités à 2 (Pas Terrible)

Deux capacités à 1 (Mauvais)

Le Clan du perso pourra influencer sur la répartition de ses scores de capacités : voir la description de chaque Clan pour plus de détails.



Jock ou Straight ?

Chacun son Clan

La plupart des persos lycéens appartiennent à un Clan – une « tribu » informelle (une classe de perso ?!), qui représente la façon dont il se situe lui-même par rapport à ses camarades, ainsi que la manière dont ceux-ci le perçoivent.

Si ce concept existe déjà de façon latente dans l'univers de la Middle School (et dans les règles de base de TTB), il devient, au lycée, primordial et incontournable. En pratique, la population de toute High School américaine inclut forcément les quatre Clans suivants : les **Jocks**, les **Nerds**, les **Cheerleaders** et les **Freaks**.

Votre perso devra soit appartenir à un de ces quatre Clans (avec, sans doute, une préférence pour les Nerds et les Freaks, conformément à l'esprit de TTB) ou ne pas avoir de Clan du tout. Dans ce cas, il sera perçu comme un « gamin » par les Jocks et les Cheerleaders et comme un **Straight** (« Normal ») par les Nerds et les Freaks – une étiquette qui, dans ce contexte, n'est pas forcément des plus valorisantes.

Jocks

Les Jocks sont les élèves sportifs masculins : populaires, turbulents et souvent très redoutés par les Nerds et les Freaks. Il existe, bien sûr, des exceptions à ce stéréotype : rien n'interdit de jouer un Jock timide, ouvert d'esprit et sympa (ça doit bien pouvoir se trouver quelque part).

Un Jock doit obligatoirement choisir ses deux *points forts* (scores à 5) parmi les capacités liées au profil Casse-Cou (Acrobatie, Bagarre, Moto, Rapidité). Il ne peut pas avoir plus de 2 en Trucs d'Intello et en Psychologie.

Nerds

Les Nerds sont les intellos du lycée : souvent habillés par maman, portant presque toujours des lunettes et s'intéressant uniquement à des *trucs de nerds* (ordis, livres, club d'échecs, etc.) qui ne les rendent pas vraiment populaires. Dans l'écosystème de la High School, le Nerd est la proie naturelle du Jock.

Un Nerd doit obligatoirement choisir les Trucs d'Intello comme un de ses deux *points forts* (5) et l'autre parmi les capacités des profils Curieux ou Débrouillard. Il ne peut pas avoir plus de 2 en Bagarre, Bagnole, Bons Plans ou Présence.

Cheerleaders

Les Cheerleaders (*pom-pom girls* en VF) sont en quelque sorte l'équivalent féminin des Jocks. Beaucoup sont de vraies pestes – mais il y a des exceptions (ex : Claire dans *Heroes*).

Une Cheerleader doit posséder un score d'au moins 3 en Présence et en Acrobatie.

Freaks

Un Freak est un élève jugé « trop bizarre » par le consensus ambiant – que ce soit à cause de son look, de ses passe-temps ou de son attitude « à part ». Cette définition volontairement floue inclut en réalité tout un tas de profils différents.

Un Freak peut répartir ses scores de capacités à sa guise, sans restriction particulière.

Straights (sans Clan)

Un Straight ne peut avoir plus de 2 en Bons Plans ou en Présence.



Freak, definitely...

Où sont les Geeks ?

A l'époque de référence de TTB, le terme *Geek* a, dans le langage américain, une acception beaucoup plus large qu'à notre époque (*age of the geek* !), où il désigne plutôt des jeunes gens férus de nouvelle technologie et de culture populaire : dans le contexte des années 70-80, ce terme était clairement péjoratif et pouvait recouvrir à la fois les Nerds et les Freaks - sachant qu'à l'origine le terme *Geek* était le nom donné à certains types de *Freaks*, lorsque ce mot désignait... les phénomènes de foire.

Nouvelles Capacités

Le répertoire d'un perso lycéen passe de douze à seize capacités, avec quatre nouveaux scores inaccessibles aux gamins de Middle School...

Bagnole : Cette capacité permet au perso de contrôler une automobile dans les situations délicates (poursuites, cascades...), exactement comme Vélo pour les bicyclettes. A noter qu'un lycéen, s'il est assez âgé pour posséder une *moto*, pourra rebaptiser ainsi sa capacité Vélo (ce qui est quand même beaucoup plus classe).

Bons Plans : Cette capacité (qui, du point de vue parental, devrait plutôt s'appeler *Mauvais Plans*) permet de nouer des contacts interlopes, de se procurer des trucs illégaux (comme de faux papiers permettant d'acheter de l'alcool) et, de manière générale, de jouer les connaisseurs de la vie nocturne locale (boîtes de nuit, etc.) – oui, même à Whitby, ça existe.

Présence : Mélange de style, d'assurance et de charisme, la Présence fait partie des capacités « adultes » que les ados de *high school* commencent à développer. Elle leur permet notamment de draguer, d'épater leurs camarades, de jouer les meneurs, voire d'impressionner les adultes par leur maturité.

Psychologie : Cette capacité concerne le monde mystérieux et compliqué des sentiments humains, ce qui inclut les relations amoureuses et tous les trucs d'adulte. Mélange de maturité, de perspicacité et d'empathie, elle permet de gérer au mieux les situations liées à ce vaste domaine. Même si elle inclut une bonne dose d'intuition et de feeling, cette capacité ne doit en aucun cas être confondue avec Sixième Sens, qui concerne exclusivement les phénomènes surnaturels et autres trucs paranormaux.



Prête pour le Lycée... et pour l'Aventure !

La Popularité

Un Score Super Important ?

La *high school* américaine typique constitue un environnement très compétitif – et même ce qu'il faut bien appeler un *univers impitoyable*.

En termes de jeu, cette dimension particulière de la vie lycéenne est représentée par un score spécial : la Popularité. Cette valeur, qui reflète la réputation et la « cote » d'un perso au sein de son lycée, est mesurée sur l'échelle suivante :

1 = Loser

2 = Noyé dans la Masse

3 = Assez Populaire

4 = Populaire

5 = Super-Populaire

6 = Le Roi / La Reine du Lycée

A la création du perso, la Popularité dépend de son Clan ainsi que du choix du joueur :

Jock ou Cheerleader = 3 ou 4 (au choix du joueur)

Straight / Sans Clan = 2 ou 3 (au choix du joueur)

Nerd ou Geek = 1 ou 2 (au choix du joueur)

Oui, c'est totalement injuste et arbitraire. On vous avait prévenu : *un univers impitoyable* !



Qui est le/la plus populaire de la classe ?

Cela dit, comme nous allons le voir ci-après, un perso de *Trucs Trop Bizarres* aura plutôt intérêt à posséder une Popularité faible – eh oui, ce jeu est plus favorable aux Nerds et aux Freaks qu'aux Jocks ou au Cheerleaders !

La Popularité en Jeu

Lorsqu'un perso manque un test de **Présence** visant à influencer un PNJ élève de son lycée, il pourra *ratrapper le coup* en réussissant un test de Popularité – et ne devra donc dépenser de point d'Aventure que s'il échoue sur ce test de Popularité. Un Roi ou une Reine du Lycée (6 en Popularité) réussira donc automatiquement tous ses tests de Présence à l'encontre d'autres élèves de son établissement scolaire.

Notons que cette règle ne s'applique qu'aux condisciples du perso : la Popularité n'a *aucun impact* sur les adultes (ou sur d'autres ados étrangers au lycée du perso).

Des Hauts et des Bas

A la fin d'un scénario, un perso pourra gagner 1 point de Popularité s'il a fait quelque chose qui peut susciter l'admiration, le respect ou la jalousie de ses condisciples. A l'inverse, si le scénario se solde de façon très embarrassante pour le perso, il perdra 1 point de Popularité.

Ces gains et ces pertes sont placés entre les mains du MJ, qui devra prendre en compte le climat du lycée, les circonstances dans lesquelles ces événements ont eu lieu et, bien sûr, les réactions qu'ils sont susceptibles de provoquer chez les autres élèves.

Le Grand Saut

Vous souhaitez « faire monter » vos persos de *Trucs Trop Bizarres* pour les amener dans l'univers impitoyable de la High School ?

Rien de plus simple !

Commencez par noter le **nouvel âge du perso** (la majorité des élèves entrent en High School à 15 ans) et choisissez le **Clan** qui correspond le mieux au profil du perso.

Ajoutez ensuite au répertoire du perso les nouvelles capacités décrites p 5 (Bagnole, Bons Plans, Présence et Psychologie), en leur attribuant un score de base de 1.

Vous allez ensuite recevoir un capital de **points de bonus** à répartir entre les capacités de votre perso. Pour connaître le montant de ce capital, additionnez les scores actuels des seize capacités de votre perso et soustrayez le total obtenu à **40**.

Bien entendu, la répartition devra tenir compte des impératifs et des restrictions de son Clan et sans amener de score au-dessus de **5**.

Votre perso est prêt à entrer dans l'arène !

Les Ados et l'Aventure

Ayant quitté le monde de l'enfance, les ados de *high school* ont, du même coup, laissé derrière eux un peu de leur innocence et, peut-être, de leur imaginaire.

En outre, plus un perso ado est accaparé par sa vie sociale (reflétée par sa Popularité), moins il a le temps (et l'envie) d'aller explorer des vieilles maisons, d'élucider des mystères, de jouer au détective amateur ou d'affronter des menaces surnaturelles...

Pour toutes ces raisons, le nombre de points d'Aventure qu'un perso lycéen reçoit au début de chaque scénario n'est plus égal à 6, mais à 6 moins sa Popularité.

Points d'Aventure = 6 – Popularité

Ainsi, un Jock avec une Popularité de 4 n'aura droit qu'à 2 points d'Aventure, alors qu'un Nerd ou une Freak avec une Popularité de 1 (Loser !) en recevra 5. On vous avait bien dit qu'il y aurait une compensation...

TRUCS TROP BIZARRES

Perso

Age

Année

Clan

Physique

Caractère

Acrobatie

Bons Plans

Observation

Système D

Bagarre

Dextérité

Psychologie

Trucs d'Intello

Bagnole

Discrétion

Rapidité

Trucs Louches

Baratin

Investigation

Sixième Sens

Vélo

Points d'Aventure

Popularité

Réputation

Point Faible

Passe-Temps

Objet Fétiche

Lieu de Prédilection

Grand Rêve

Famille

Adulte Sympa

Bête Noire

Autres Trucs & Notes Diverses

II. EVERY KIND OF PEOPLE

Jouer des Adultes dans TTB



Les gens changent... les règles aussi !

À présent, nous vous invitons à faire un autre grand saut : jouer des personnages adultes, que ce soit dans un groupe entièrement composé de persos de cette tranche d'âge ou au sein d'une équipe mélangeant adultes et persos plus jeunes.

Dans ce chapitre, vous trouverez tout d'abord les règles permettant de créer (et de jouer) un perso adulte – puis des règles pour faire vieillir vos jeunes persos de TTB afin de les jouer « bien des années après » (eh oui, comme dans *ÇA* de Stephen King !) – et même un petit topo sur la période intermédiaire entre l'adolescence et l'âge (vraiment) adulte.

Mais commençons par quelques généralités. Comme les autres persos de TTB, les persos adultes ont des capacités chiffrées (plus nombreuses et diversifiées que celles des gamins) ainsi qu'un capital de points d'Aventure, rebaptisés dans leur cas points de Karma (voir p 11 pour le pourquoi de ce changement). L'adolescence étant derrière eux, ils se soucient évidemment comme d'une guigne de toutes ces histoires de Clans et de Popularité si importants lors de leurs années lycée (voir *Forever Young*) mais sont, en revanche, très préoccupés par trois autres Trucs Très Importants qui reflètent le passage à l'âge adulte : leur Boulot, leur Niveau de Vie et leur Responsabilités...

Chacun son Boulot

La plupart des persos adultes ont un Boulot, qui représente leur métier, leur profession – qu'il s'agisse d'un Boulot un peu « héroïque » (vous savez, les trucs genre reporter, policier etc.), un peu « glamour » (écrivain, actrice de films etc.) ou tout à fait ordinaire mais bien utile (garagiste, employé, enseignante, infirmière etc.). Il est aussi possible de jouer un perso Sans Boulot, surtout si vous jouez dans les années 80 (crise économique, chômage etc.).

En termes de jeu, le Boulot d'un perso va d'abord influencer de façon cruciale ses choix de capacités, comme nous allons le voir un peu plus loin. Le MJ devra voir avec chaque joueur, au cas par cas, les capacités qui correspondent au Boulot du perso. Nous aurions pu vous fournir une liste de Boulots types, avec les différentes capacités qui leur sont associés mais nous pensons que, si vous voulez jouer des adultes, vous êtes sans doute assez grands pour vous débrouiller seuls.

Il est évident qu'un policier aura besoin de capacités comme Investigation et Observation mais aussi sans doute Bagarre, Bagnole, Dextérité (pour le tir), Présence, Solidité etc., tandis qu'une enseignante devra plutôt investir dans des capacités comme l'Éducation, la Psychologie etc. (mais aussi peut-être en Présence, voire en Observation).

Dans la plupart des cas, le Boulot d'un perso déterminera également son Niveau de Vie (voir page suivante pour plus de détails).

Capacités

Dans les règles de base de TTB, les persos ont douze capacités, divisées en trois groupes de quatre : Casse-Cou, Curieux et Débrouillard. Les persos lycéens de *Forever Young* ajoutent à cela quatre nouvelles capacités (voir chapitre précédent), soit un total de seize scores. Un perso adulte possède, lui aussi, seize capacités chiffrées : la liste reprend presque toutes les capacités décrites dans les règles de base, ainsi que celles présentées dans le chapitre précédent, avec parfois d'autres appellations et des champs d'application légèrement différents.

Voici la liste de ces seize capacités adultes :

Acrobatie	Observation
Bagarre	Présence
Bagnole	Psychologie
Baratin	Rapidité
Dextérité	Sixième Sens
Discrétion	Solidité
Éducation	Système D
Investigation	Trucs Louches

Regardons de plus près les nouveaux trucs.

Bagnole : Conduire une voiture ou n'importe quel véhicule automobile. Cette capacité (qui remplace Vélo pour les adultes) existe aussi en version moto, pour les frimeurs.

Éducation : C'est le nom adulte de ce que les persos de TTB appelaient les Trucs d'Intellecto. Un score d'au moins 4 est nécessaire pour les Boulots hautement diplômés comme médecin, avocat, scientifique etc. Tout perso avec un score 4 ou 5 en Éducation doit d'ailleurs se choisir une **spécialité** reflétant ses études (ex : médecine, histoire, droit etc.) et pour laquelle il n'aura jamais besoin d'effectuer de test.

Présence : Cette capacité reflète un mélange de charisme, d'autorité et d'assurance. Selon les situations, elle permet d'impressionner ou d'influencer les PNJ.

Psychologie : L'empathie, le tact, le flair relationnel, la finesse etc. Voir le chapitre précédent pour une description plus complète.

Solidité : Cette capacité reflète un mélange de volonté, de sang-froid et de résistance, des qualités que seul un perso adulte a réellement eu la possibilité de développer (ou, si l'on prend les choses dans un autre sens, les gosses et les ados n'en ont *pas besoin* !). Un perso adulte pourra notamment tester sa Solidité dans deux sortes de situations typiques de TTB : face à la terreur et après avoir subi des dommages. Voir p 12 pour plus de détails.

Trucs Louches : Cette capacité correspond à la capacité Bons Plans décrite au chapitre précédent mais avec un champ plus vaste, recouvrant à la fois la connaissance du monde de la nuit, des quartiers chauds et de leurs trafics et la capacité à *mener* de tels trafics.



L'Investigation 2.0

Oubliez les Profils des gosses des règles de base ou les Clans des persos lycéens détaillés au chapitre précédent : pour un perso adulte, le critère déterminant est évidemment son Boulot.

Lors de la création du perso, le joueur groupe les seize capacités en trois catégories : celles dans lesquelles le perso se doit d'être bon voire très bon (ses **domaines de prédilection** – c'est là que le Boulot du perso devra être pris en compte), celles dans lesquelles il est capable se débrouiller (ses **autres talents**) et enfin **le reste**, les capacités dans lesquelles le perso n'est pas très bon, que ce soit par manque d'expérience ou de talent personnel.

Domaines de Prédilection : Six capacités, dans lesquelles vous répartirez les scores suivants : 5, 5, 4, 4, 4 et 4.

Autres Talents : Cinq capacités, qui reçoivent toutes un score de 3.

Le Reste : Les cinq capacités restantes, qui reçoivent les scores suivants : 2, 2, 2, 2 et 1.

Soit, en résumé :

Deux capacités à 5

Quatre capacités à 4

Cinq capacités à 3

Quatre capacités à 2

Une capacité à 1

Au total, un perso adulte reçoit donc **50 points** dans les seize capacités.

Capacités vs. Compétences

Contrairement à ce qui se passe dans de nombreux jeux, les capacités d'un perso de TTB n'ont pas pour but de refléter TOUTES ses aptitudes mais simplement celles qui ont le plus de chances de s'avérer utiles lors d'une aventure et qui méritent d'être mises à l'épreuve par un jet de dé.

Dans TTB, on n'a pas besoin de *tout mesurer*. Ainsi, un photographe saura parfaitement prendre des clichés, les développer etc. sans avoir besoin d'un *score chiffré* en Photo mais il aura très certainement un score élevé en Observation. De même, un mécanicien aura tout simplement un bon score en Système D. Les capacités peuvent aussi être utilisées de différentes façons selon les persos : ainsi, la Dextérité peut refléter l'adresse au tir mais aussi l'habileté d'un perso avec un Boulot de chirurgien ou le savoir-faire d'un artisan. Quant à l'Éducation, elle peut couvrir à peu près n'importe quel type de connaissance, qu'il s'agisse de culture générale ou de domaines plus pointus liés à certains Boulots (médecin, avocat, archéologue etc.).

Enfin, le MJ pourra tout à fait considérer que le Boulot d'un perso lui donne l'équivalent d'un score de capacité à 6 (aucun risque d'échec, donc) dans tous les domaines liés à ce Boulot mais qui ne sont cependant pas représentés par une capacité spécifique.

Niveau de Vie

Mesuré sur la même échelle que la Popularité des ados de *Forever Young*, le Niveau de Vie d'un adulte représente à la fois son statut social et ses moyens financiers.

Ce score reste normalement stable en cours de jeu, sauf si le perso connaît des déboires professionnels ou financiers (baisse) ou, au contraire, bénéficie d'une promotion ou d'une opportunité inespérée (gain). Le MJ reste le seul maître de ses éventuelles fluctuations.

0 = Sans Abri

1 = Pauvre

2 = Modeste

3 = Moyen

4 = Aisé

5 = Riche

6 = Super-Riche

Le Niveau de Vie d'un perso sera fixé par le MJ (ne rêvons pas), en fonction de son Boulot : dans la plupart des cas, il ira de 2 à 4, mais tout est possible. Un perso sans Boulot aura très certainement un Niveau de Vie de 1 (voire pire), sauf s'il n'a *pas besoin* de travailler (ce qui est évidemment une toute autre histoire).

En cours de jeu, le Niveau de Vie sera surtout utilisé comme une mesure indicative mais rien n'interdit de le tester avec un dé (en suivant les règles habituelles, y compris la possibilité de *attraper le coup* en cas d'échec) – pour voir, par exemple, si un perso peut s'autoriser ce qui semble être une grosse dépense ou (s'il en a la possibilité) se permettre de ne pas travailler pendant quelque temps etc.

Responsabilités

Nous y voilà. Le gros morceau. La quintessence de la vie d'adulte. Normalement, un perso adulte aura deux types de Responsabilités : les Responsabilités **professionnelles**, liées à son Boulot (faire correctement son travail etc.) et les **Responsabilités familiales** (le conjoint, les enfants, les factures, mais aussi les parents qui commencent à se faire vieux, les frères ou sœurs à problème ou encore la garde des enfants en cas de séparation...).

Il est évident qu'un perso sans Boulot n'aura pas de Responsabilités professionnelles (une maigre consolation pour un Niveau de Vie souvent peu élevé) et qu'un perso n'ayant plus aucune famille (ou ayant définitivement coupé les ponts avec les siens etc.) n'aura pas de Responsabilités familiales.



Le poids des responsabilités...

En jeu, les Responsabilités d'un perso vont surtout se manifester sous une forme narrative, le plus souvent à travers diverses obligations et autres contraintes, mais aussi parfois à travers divers incidents, problèmes et conflits.

Une fois par scène, si un perso doit effectuer un test en rapport direct avec une de ses Responsabilités, il pourra bénéficier d'un dé de bonus (oui, ça marche exactement comme la règle optionnelle pour les Objets Fétiches des gosses et des ados).

Le MJ devra évidemment prendre en compte la situation de chaque perso et ne pas perdre de vue que le but de TTB, même en « mode adulte », est de vivre des moments de jeu et des aventures mémorables et non de simuler tous les menus tracasseries de la vraie vie au quotidien.

Soyons (Un Peu) Adultes...

Au-delà des éléments détaillés ci-dessus, un perso adulte se distingue des persos gosses ou ados par **trois différences majeures**, toutes liées à l'idée de maturité et de vécu :

- Une plus grande difficulté à admettre (et donc à percevoir) les phénomènes dits surnaturels ou paranormaux. En termes de jeu, cet élément est directement lié au score de **Sixième Sens**, souvent plus faible chez les persos adultes.
- Une plus grande difficulté à se « lancer dans l'aventure » et à s'affranchir des préoccupations du quotidien pour se confronter à l'insaisissable. En termes de jeu, cet élément est directement reflété par la transformation des **points d'Aventure** en **points de Karma**.
- Une plus grande résistance aux dommages et au stress – reflétée, en termes de jeu, par le **score de Solidité** attribué aux persos adultes.

Adulte = Rationnel

C'est bien connu : il est plus facile de croire aux fantômes, aux extraterrestres ou aux vampires à 10 ou 15 ans qu'à 30 ou 40...

De façon générale, un adulte aura plus de mal à accepter la réalité du surnaturel, son vécu lui ayant permis de se construire une vision plus rationnelle (ou plus prosaïque) de l'existence, à base de certitudes tirées de son expérience, de préoccupations quotidiennes et (encore elles...) de Responsabilités. Dans un univers comme celui de TTB, **grandir, c'est cesser de croire**.



Expérience rime avec prudence...

En termes de jeu, cet aspect de la mentalité adulte peut être directement reflété par le score du perso en **Sixième Sens** : plus il sera élevé, plus le perso sera réceptif aux échos du No Man's Land et enclin à croire en l'impossible.

Une valeur de 1 en Sixième Sens indique une mentalité adulte typique, les pieds sur terre et la tête sur les épaules (au moins au début...) : un perso avec 1 en Sixième Sens « sait bien » que *de telles choses ne peuvent pas exister...*

Une valeur de 2 en Sixième Sens indique des certitudes un peu moins tranchées : le perso penche toujours du côté de la rationalité – mais a peut-être vécu suffisamment longtemps à Whitby (ou dans tout autre endroit proche du No Man's Land) pour ne pas avoir quelques doutes sur « les frontières du réel ».

À partir d'un score initial de 3 en Sixième Sens, le perso *sait* qu'il existe *certaines choses* qui échappent à notre compréhension rationnelle de l'univers et de la réalité...

Enfin, tout perso adulte avec un score de 4 ou 5 en Sixième Sens aura nécessairement vécu de façon directe une ou plusieurs expériences liées au No Man's Land et à ses horreurs. Il *sait* que, parfois, notre réalité se détraque et qu'il existe certaines choses qui échappent à toute forme d'explication rationnelle...

Adulte = Prudent

De manière générale, les persos adultes sont moins aventureux que les gosses – moins prêts à se lancer corps et âme dans des enquêtes dangereuses ou des explorations incroyables...

Confrontés aux mystères du No Man's Land, des persos adultes se verront rarement comme des héros au seuil d'une aventure mais plutôt comme des gens normaux dont l'existence a sévèrement dérapé et que le destin (ou les forces invisibles qui se cachent derrière ce mot) a fini par rattraper. Autrement dit : fini le trip *Scooby-Doo* ou *Buffy contre les Vampires*...et bienvenue dans la *Twilight Zone* !

Une façon simple d'accentuer cette différence d'état d'esprit est de rebaptiser les fameux *points d'Aventure* en **points de Karma** – un terme à la fois moins optimiste et qui reflète également l'idée d'un lien entre le passé des persos et leur futur à court terme.

Selon cette même logique, le capital de Karma d'un perso adulte est évidemment moins élevé que le capital de points d'Aventure d'un perso enfant : il est de **3 points** au lieu de 6. Il est devenu, tout simplement, **trop vieux pour ces trucs-là**. Notons que cette baisse est en partie compensée par un plus grand capital de points de capacités, ainsi que par les règles sur la Solidité (voir ci-après).

Si le perso gagne de nouveaux points en cours de jeu (voir règles de TTB, p 26), il pourra en revanche dépasser cette limite de 3 (mais pas la limite absolue de 6) : le perso retrouve donc pour un temps un peu de son âme d'enfant ou se découvre soudain des possibilités qu'il ne soupçonnait pas - mais au début du prochain scénario, il recevra de nouveau le capital standard de 3 points de Karma, ce genre d'expérience étant toujours éphémère.

Adulte = Solide

Enfin, la maturité propre aux persos adultes se traduit également en termes de jeu par leur score de **Solidité**, qui reflète leur plus grande résistance physique, mentale et nerveuse.

Lorsqu'un perso adulte est confronté à la **terreur** (voir TTB, p 24), il peut faire un test de Solidité pour **tenir le coup** : il ne sera alors obligé de dépenser 1 point de Karma qu'en cas d'échec (ça tombe bien, car il en a moins !).

Lorsqu'un perso adulte subit des dommages **sérieux** ou **graves** (et qu'il n'a pas pu les éviter grâce à sa Rapidité), il peut tenter de **tenir le coup** avec un test de Solidité. Concrètement, cette situation ne se présentera que si le perso n'a plus de points de Karma (qui lui auraient permis de *rattraper le coup* sur un test manqué en Rapidité destiné à se tirer d'affaire) ou si le joueur préfère les garder pour plus tard.



Test de Solidité raté ?

Dans ce cas, un test réussi en Solidité n'efface pas les dommages subis mais permet au perso de continuer à agir pour le reste de la scène en cours, alors qu'il aurait dû se retrouver hors-jeu.

Dans tous les cas, le perso sera tout de même HS pour un tour (comme avec des dommages légers) et, en cas de **dommages graves**, il sera tout de même mis hors-jeu pour le reste du scénario, mais uniquement *une fois la scène en cours terminée* – ce qui, en pratique, peut parfois changer beaucoup de choses...

La Solidité, en revanche, ne change rien aux éventuelles séquelles des dommages subis ou à la nécessité de recevoir rapidement des soins médicaux appropriés (tout ceci étant laissé à l'appréciation du MJ).

La Solidité fait partie de ce qui sépare un perso adulte d'un perso enfant ou ado – mais sera aussi une des premières capacités à morfler lorsque le perso entrera dans le troisième âge (peut-être le sujet d'un prochain supplément ?).

Pourquoi Nous ?

Avant même de créer les persos, le MJ et les joueurs devront donc se mettre d'accord sur le type de liens existant entre les protagonistes.

Cette décision influera non seulement sur la création des personnages mais aussi sur le type de situation qu'ils sont susceptibles de vivre en cours de jeu. Il existe, sur ce plan, quatre grandes possibilités.



Le point final d'une vieille histoire...

Amis d'Enfance

Les persos appartenaient à la même bande de copains quand ils étaient gamins. Qu'ils soient restés en contact ou qu'ils se soient perdus de vue, ils se retrouvent tous aujourd'hui dans la petite ville où ils ont grandi... Et comme dans *Ça* de Stephen King, ils ont peut-être été confrontés, dans leur enfance, aux horreurs du No Man's Land – avant de grandir et d'oublier... ou pas. Ils ne sont plus des gosses, à présent. Et l'Horreur les attend...

Nouveaux Venus

Les personnages viennent juste de débarquer dans la Petite Ville, qu'ils vont donc découvrir en cours de jeu. Peut-être sont-ils membres de la même famille ou bien associés à la même organisation ou au même projet – une entreprise qui s'installe, une nouvelle clinique qui ouvre, un groupe d'universitaires passionnés par le folklore bizarre ... Quelle que soit la raison qui les a amenés à s'installer ici, ils ne vont pas tarder à découvrir que la Petite Ville a son Côté Obscur.

Gens du Coin

Les personnages ont passé toute leur vie dans la Petite Ville ou dans ses environs. Ils connaissent bien son histoire et, sans forcément avoir été directement confrontés aux horreurs du No Man's Land, ils ont depuis longtemps conscience que *quelque chose ne va pas*, ici...sans jamais avoir eu l'occasion (ou la force ?) de quitter cet endroit pour aller voir ailleurs. D'une façon ou d'une autre, ils sont obscurément liés à la Petite Ville, à son passé et, sans doute, à son futur...

Perfect Strangers

La quatrième possibilité est celle du groupe mixte – un mélange de *Gens du Coin* et de *Nouveaux Venus*, réunis par des circonstances spéciales ou des obligations professionnelles : voisins, collègues, témoins des mêmes faits étranges... Ce type de groupe permet une plus grande diversité de profils mais le MJ devra veiller à ce que les personnages aient de bonnes raisons de coopérer ensemble. Dans cette optique, le premier scénario devra donc constituer une sorte de *baptême du feu* et sceller entre les persos des liens particuliers, que chaque nouvel épisode pourra consolider.

Chasseurs d'Horreurs ?



Looks familiar?

Vous l'aurez compris : un perso adulte typique de TTB ressemble plus à un protagoniste d'un roman de Stephen King (en gros, une personne ordinaire confrontée à la terreur et à l'inconnu) qu'à un héros de film d'action ou à un enquêteur spécialisé dans le surnaturel – à moins, bien sûr, que le MJ ne souhaite faire des persos des employés de la fameuse **Agence** (bref, le trip Mulder / Scully) ou d'une organisation similaire. Dans ce cas, les persos pourront bénéficier de diverses ressources fournies par leur employeur : informations secrètes, contacts, équipement spécial...

On peut aussi imaginer des **chasseurs d'horreurs indépendants**, guidés par leur curiosité, leur détermination ainsi que leur connaissance du surnaturel – bref, la version TTB de ces *Investigateurs* chers aux Grands Anciens des jeux de rôle d'épouvante. Ce type de perso peut aussi s'inspirer de références moins convenues, comme l'antihéros **John Constantine** (du comics *Hellblazer* – mieux vaut oublier le film et la série télé...) ou le **Silver John** de Manly Wade Wellman, éternel vagabond à la guitare aux cordes d'argent... mais de tels personnages fonctionnent sans doute mieux en solo qu'au sein d'un groupe.

Un Autre Monde

Que seraient les persos de *Trucs Trop Bizarres* sans leurs Trucs Personnels (le Passe-Temps, l'Objet Fétiche, le Lieu de Prédilection, le Grand Rêve...), leur Adulte Sympa et leur Bête Noire ?

La réponse est simple. Ils seraient des *adultes*.

Compte tenu du thème général de TTB, cela pourrait être une très bonne idée que chaque joueur d'un perso adulte définisse tout de même ces différents éléments, afin de définir quel genre de gosse le perso a été, quelle enfance il a eue – avec tout ce que cela peut supposer de recul, d'oubli ou de nostalgie.

Qui était ta Bête Noire quand tu étais gosse ? Où vous retrouviez-vous pour jouer, refaire le monde ou rêver d'aventure ?

Mais le monde des adultes a aussi sa propre logique, ses propres points de repère.

Du coup, les étapes 4 et 5 de la création de perso (*Les Trucs Personnels* et *Les Autres*) doivent donc, elles aussi, être passées dans la Grande Machine à Devenir Adulte. Examinons tout cela d'un peu plus près...

Les Trucs Personnels

Pour un adulte, les Trucs Personnels devront inclure les éléments suivants :

- Un **Meilleur Souvenir**, lié ou non à l'enfance, à la famille, aux amis...

- Un **Pire Souvenir**, lié à un Truc Trop Bizarre traumatisant ou à la dure réalité...

- Un **Moyen d'Évasion**, qui est, en quelque sorte, l'équivalent 'adulte' des Passe-Temps et peut prendre toutes sortes de formes.

- Un **Grand Regret**, quelque chose que le perso a dû « laisser derrière » en devenant adulte : un « métier de rêve » finalement abandonné par réalisme, un proche aujourd'hui disparu à qui l'on n'a pas pu tout dire (en bien comme en mal), une histoire d'amour jamais concrétisée...

- Un **Rêve Caché**, un truc auquel le perso n'a jamais (ou pas encore) renoncé, que cette chose soit réalisable ou non : un projet secret, une ambition, un idéal, une histoire d'amour... Au perso de faire en sorte que ce Rêve Caché ne devienne pas un autre Grand Regret !

Les Autres

Si chaque jeune perso TTB a son Adulte Sympa et sa Bête Noire, chaque perso adulte aura, quant à lui, une **Vieille Connaissance** et un **Meilleur Ennemi**, ce qui revient à peu près au même. Comme dans le jeu de base, on pourra déterminer tout ça avec un jet de dé sur une table !

Table des Vieilles Connaissances

1 = Une personne en lien avec le Moyen d'Évasion du perso ou avec un de ses Passe-Temps d'enfant

2 = Un ancien prof sympa ou quelqu'un qui a joué un rôle important dans l'éducation ou la formation du perso

3 = Un des deux parents du perso ou une personne ayant tenu ce rôle pour le perso

4 = Un oncle ou une tante ou une personne ayant tenu ce rôle pour le perso

5 = Un grand-parent ou une personne âgée ayant tenu ce rôle pour le perso

6 = Une figure locale, sans doute excentrique

Vieille Connaissance est à prendre dans un double-sens. Il s'agit à la fois de quelqu'un que le perso connaît depuis longtemps et d'un PNJ plus âgé que lui – plutôt de la génération de ses parents, voire de ses grands-parents. Il ne s'agit donc pas du proverbial *meilleur pote* (rôle qu'il vaut mieux réserver à un autre PJ) mais plutôt d'un mélange de mentor et de ce que les Américains appellent un « oncle hollandais ».

Table des Meilleurs Ennemis

1 = Quelqu'un au boulot : collègue, rival, concurrent, supérieur hiérarchique...

2 = Quelqu'un dans la famille (ou dans la belle-famille !) avec qui on s'est brouillé ou qu'on n'a simplement jamais pu encadrer !

3 = Quelqu'un du passé : un ex-ami, un ex-conjoint, un vieil ennemi...

4 = Quelqu'un du quartier : une figure locale, un voisin insupportable etc.

5 = Quelqu'un d'ailleurs : une vieille histoire, que vous gardez depuis longtemps à distance.

6 = Quelqu'un d'unique : une personne et une histoire à part – à définir avec le MJ !

Le (Super) Grand Saut



Là où tout a commencé...

Souvenirs d'Enfance

Vous souhaitez « faire monter de niveau » vos persos de TTB ou de HSH afin de les jouer une fois devenus adultes ? Rien de plus simple. Commencez par noter le nouvel âge du perso et par choisir son Boulot. Ensuite, vous allez devoir actualiser ses capacités et leurs valeurs.

Si vous partez de la version classique de TTB (persos de 11-14 ans), remplacez la capacité Vélo par Bagnole (avec le même score), Trucs d'Intello par Éducation et notez un score de base de 2 en Présence, Psychologie et Solidité, et de 1 en Trucs Louches.

Faites ensuite le total des seize capacités de votre perso et soustrayez ce total à 50. Le résultat obtenu indique le nombre de points de bonus que vous devrez répartir entre les capacités du perso, sans jamais dépasser 5 dans aucun score.

High School Reunion

Si vous partez d'un perso ado (voir chapitre précédent), les choses fonctionnent de la même façon, sauf que le perso transfère son score de Bons Plans en Trucs Louches et garde son score en Psychologie. Le capital de points de bonus est calculé comme ci-dessus.



Il n'y a pas que *Stranger Things* dans la vie !

Alors que la version basique de TTB joue à fond la carte de la nostalgie, avec comme période de référence la fin des *seventies* et les *eighties*, sa version adulte, en revanche, aura tendance à être ancrée dans la réalité contemporaine, afin de renforcer le thème du quotidien fracturé par l'anormal – ce qui élargit pas mal le champ des inspirations possibles.

Voici une petite liste 100% subjective et sélective de séries télé pouvant constituer de bonnes sources d'inspiration pour le MJ...

American Horror Story (2011+) – une série anthologie, avec une nouvelle histoire à chaque saison. *The title says it all...*

Castle Rock (2019) – une relecture actuelle de l'univers de Stephen King. Un parfait exemple de *small town horror* actuel, qui s'enlise toutefois un peu vers la fin.

The Haunting of Hill House (2019) – une ingénieuse réinvention du roman-culte de Shirley Jackson (mais le dernier épisode flanque un peu tout par terre). Une seule saison.

The Outsider (2020) – d'après le récent roman de Stephen King... Ca part très bien mais le récit se perd un peu en route, avec deux derniers épisodes lents et pénibles...

Swamp Thing (2019) – une adaptation du *comics* culte de DC Comics (qui constitue, par ailleurs, une référence de premier ordre, surtout lors de la période scénarisée par Alan Moore). Une saison.

Twilight Zone (2019) – revival remarqué (et de qualité variable) d'un grand classique. Comme dans la série d'origine, chaque épisode présente une histoire différente.

Twin Peaks (1990) – la série culte de David Lynch. Souvent imitée, jamais égalée (y compris par son récent reboot), mêlant mystère policier, humour décalé, délires surréalistes et horreur pure. Une référence incontournable.

TRUCS TROP BIZARRES

Perso

Age

Boulot

Niveau de Vie

Physique

Caractère

Responsabilités

Capacités

Acrobatie

Dextérité

Observation

Sixième Sens

Bagarre

Discrétion

Présence

Solidité

Bagnole

Éducation

Psychologie

Système D

Baratin

Investigation

Rapidité

Trucs Louches

Points de Karma

Trucs Personnels

Moyen d'Évasion

Meilleur Souvenir

Pire Souvenir

Grand Regret

Rêve Caché

Les Autres

Famille

Vieille Connaissance

Meilleur Ennemi

III. ONE STEP BEYOND

Quelques Trucs Trop Puissants

Ce chapitre explore différentes façons d'injecter une dose supplémentaire de super dans vos scénarios de TTB – en permettant notamment aux persos de réussir des exploits incroyables, voire d'accomplir l'impossible !

Les règles qui suivent sont évidemment 100% optionnelles et se présentent avant tout sous la forme d'une boîte à outils que chaque MJ est libre d'utiliser comme il l'entend (ou même de ranger dans un placard si tout ceci s'éloigne trop du style de scénarios qu'il souhaite mener).

Trucs Trop Difficiles

Il peut arriver qu'un perso tente un truc hyper-difficile mais pas complètement infaisable – comme par exemple faire mouche sur une cible toute petite (Dextérité) ou marcher sur un fil comme un funambule (Acrobatie).

Dans ce genre de situation, un simple test ne suffit pas, de telles actions étant clairement beaucoup plus difficiles que ce que permettent de faire normalement ces capacités.

Le meneur de jeu pourra alors utiliser la règle optionnelle suivante.

Si un perso tente une action qui constitue véritablement un **exploit** (quelque chose de *presque* impossible), il devra dépenser 1 point d'Aventure avant même d'effectuer le test nécessaire (et devra donc en dépenser un second s'il doit *rattraper le coup*).

Cette dépense préliminaire reflète le fait qu'un tel exploit ne peut pas accompli « à volonté » ou instinctivement et requiert forcément une forme de concentration préalable.

Cette option permet donc à un perso qui ne possède aucun « pouvoir » spécial d'accomplir des actions extraordinaires lorsqu'il se trouve face à une situation critique.

Si vous utilisez cette règle, n'en abusez pas ! Réservez-les aux cas vraiment extraordinaires et partez du principe qu'un test de capacité normal permet déjà de réussir des actions vraiment difficiles.



- WOW ! Trop cool, ces règles optionnelles !

Hyperdoué !

Cette section s'intéresse aux *Hyper-dons*.

Qu'est-ce que c'est que ce truc ? Eh bien, un Hyper-don signifie que le perso est *hyperdoué* dans une de ses capacités, qui reçoit une valeur de 6 (normalement impossible à atteindre).

En pratique, un perso hyperdoué réussit donc toujours et automatiquement tous les tests liés à cette capacité – ce qui change quand même pas mal de choses !

Il existe un Hyper-don pour chaque capacité.

Un perso hyperdoué en Trucs d'Intello, par exemple, aura une mémoire, une intelligence et une érudition phénoménales, tandis qu'un perso hyperdoué en Sixième Sens pourra être considéré comme un véritable médium. De leur côté, les persos hyperdoués en Acrobatie, en Bagarre ou en Rapidité pourront s'amuser à jouer les Daredevil ou les Elektra, tandis qu'un perso hyperdoué en Observation aura une mémoire visuelle et un coup d'œil infaillibles.

Les Hyper-dons en Jeu

Lorsqu'un perso hyperdoué utilise son Hyper-don, il n'y a pas d'effets spéciaux spectaculaires et il ne peut pas *accomplir l'impossible* mais il est *sûr* de réussir, à tous les coups – et cette réussite semblera toujours aussi spectaculaire que possible à ceux qui en sont témoins.

Si vous utilisez la règle optionnelle sur les exploits détaillée page précédente, le fait de posséder un Hyper-don permet donc également d'accomplir un exploit à *coup sûr* en dépensant 1 point d'Aventure !

Créer un Perso Hyperdoué

Si (et seulement si) le MJ le souhaite, il pourra donner la possibilité à chaque joueur de doter son perso d'un (et un seul) Hyper-don lors de la création, en faisant en sorte que chaque perso ait un Hyper-don différent.

L'Hyper-don du perso devra être choisi parmi ces deux capacités à 5 : la capacité choisie passe alors à 6, ce qui la rend absolument infaillible, comme expliqué en détail ci-dessus.

Mais il y a bien évidemment une contrepartie... Pour un perso, le fait de posséder un Hyper-don *change* forcément et irrémédiablement les choses : le perso y laisse toujours une partie de son karma et a aussi tendance à privilégier son Hyper-don par rapport à ses autres possibilités, perdant ainsi quelque peu l'habitude de se surpasser et d'improviser en situation critique.

En termes de jeu, cette « rançon du pouvoir » se traduit par la perte définitive d'un point d'Aventure : le capital initial (et maximal) de points d'Aventure d'un perso possédant un Hyper-don passe donc de 6 à 5.

L'Hyper-liste !

Casse-Cou

Hyperdoué en Acrobatie : Le perso est d'une agilité quasi-surhumaine et un sens de l'équilibre absolument infaillible, qui pourraient rendre envieux un gymnaste olympique !

Hyperdoué en Bagarre : Le perso n'a peut-être pas la musculature d'un super-héros mais il est carrément invincible en combat singulier à armes égales – laisse tomber, Karaté Kid !

Hyperdoué en Rapidité : Le perso a des réflexes phénoménaux et est capable de se déplacer super-vite lorsque le besoin s'en fait sentir – bon, pas non plus comme Flash, ça se serait un vrai Superpouvoir...

Hyperdoué en Vélo : Lorsqu'il est en selle, le perso ne fait qu'un avec sa bicyclette : comme le guerrier zen face au cyclone, il ne *chevauche* pas simplement le vélo, il *devient* le vélo...

Curieux

Hyperdoué en Investigation : Le perso est un détective-prodige, capable de recouper les infos comme un super-ordinateur et du genre à devenir profiler pour le FBI quand il sera grand.

Hyperdoué en Observation : Rien n'échappe au perso, qui possède un coup d'œil et une mémoire photographique infaillible, dignes de Sherlock Holmes.

Hyperdoué en Sixième Sens : Le perso a de vrais dons de sensitif psychique (ou, pour utiliser un terme plus rétro, de *médium*) – c'est un vrai radar à phénomènes paranormaux.

Hyperdoué en Trucs d'Intellecto : Le perso n'est pas un simple *surdoué* – c'est un puits de science à la mémoire phénoménale, capable d'absorber des quantités incroyables d'infos et de connaissances.

Débrouillard

Hyperdoué en Baratin : Le perso est si persuasif que son bagou s'apparente à de la suggestion psychique ou de l'hypnose verbale.

Hyperdoué en Dextérité : Le perso est parfaitement ambidextre et possède le doigté des plus grands prestidigitateurs et peut aussi jouer les tireurs d'élite, accessoirement...

Hyperdoué en Discrétion : Le perso est un foutu ninja, capable de profiter du moindre coin sombre pour jouer les hommes invisibles et de disparaître en deux temps-trois mouvements !

Hyperdoué en Système D : Le perso est un inventeur de génie – il est clair que, quand il sera plus grand, il mettra au point un truc qui révolutionnera la technologie !

S'il le souhaite, le MJ pourra étendre ces règles aux capacités additionnelles des persos ados ou adultes mais leur ton s'accorde mieux aux persos les plus jeunes, dans le style « enfants prodiges ».

Pouvoirs Psi

Une Autre Dimension

Contrairement aux Hyper-dons, les Pouvoirs Psi permettent d'*accomplir l'impossible* et font passer le jeu dans une autre dimension.

Avant d'autoriser vos joueurs à doter leurs persos de tels pouvoirs, il est donc conseillé de bien peser ce que cette possibilité impliquera en termes de jeu et d'intrigues : dans un jeu comme TTB, un groupe de persos contenant un ou plusieurs sujets Psi n'a de réel intérêt que si les scénarios proposés par le MJ sont bâtis autour de cette singularité, en la mettant au cœur du jeu et en faisant intervenir des instances comme l'Agence ou le Projet Alpha.

Traiter les Pouvoirs Psi comme une simple option de jeu permettant de « faire des trucs cools » risque fort de s'avérer une fausse bonne idée. C'est là une autre différence significative entre les Pouvoirs Psi et les Hyper-dons décrits dans la section précédente : les Hyper-dons boostent les persos, alors que les Pouvoirs Psi changent (totalement) la donne...

Les Pouvoirs Psi en Jeu

Ici, pas besoin de nouvelles règles puisqu'elles se trouvent déjà dans le livre de base de TTB, dans la description des Enfants Alpha (p. 71), qui détaillent cinq Pouvoirs Psi différents : **Blast**, **Contrôle**, **Pyrokinésie**, **Télékinésie** et **Télépathie**, soit déjà un intéressant répertoire !

Il suffit simplement d'adapter ces règles au cas des persos incarnés par les joueurs, ce que nous allons faire sans plus tarder.

L'utilisation d'un Pouvoir Psi est toujours lié à un score appelé Facteur Psi (voir règles de TTB, p. 73). Dans le cas des Enfants Alpha, ce Facteur Psi est de 1 par individu, avec la possibilité pour un Gestalt d'Enfants Alpha d'additionner leurs Facteurs Psi.

Les persos dotés de Pouvoirs Psi ne posséderont pas cette possibilité de Gestalt (sauf, bien sûr, si le MJ souhaite faire incarner des Enfants Alpha aux joueurs !) mais auront en revanche un Facteur Psi plus élevé : celui-ci sera normalement de 2 mais pourra passer à 3 si le perso dépense 1 point d'Aventure pour dépasser ses limites. Ce *boost* psychique durera jusqu'à ce que le perso relâche sa concentration ou jusqu'à la fin de la scène.



- I've got the power !

En dehors de l'effet Gestalt, les diverses conditions, possibilités et restrictions liées à l'usage des Pouvoirs Psi détaillées dans les règles sur les Enfants Alpha s'appliquent également aux persos dotés de Pouvoirs Psi

Les Pouvoirs Psi peuvent sembler beaucoup plus puissants que les Hyper-dons, mais ceux-ci ont l'avantage de marcher à tous les coups, alors que les Pouvoirs Psi nécessitent une concentration intense et que les Superpouvoirs sont certes les plus spectaculaires mais focalisés sur un seul type d'action.

Créer un Perso Psi

Comme pour les Hyper-dons, si la possibilité est offerte aux joueurs, chaque perso pourra être doté d'un (et un seul) Pouvoir Psi.

Rien n'interdit d'ailleurs de décider que seul un des persos possèdera un Pouvoir : on pourrait alors parler d'option *Eleven*.

Dans tous les cas, un Pouvoir a *toujours* un prix et ce prix se paie en points d'Aventure. Pour les Hyper-dons, ce prix était d'un seul point : pour un Pouvoir Psi, il est de 2 points.

En d'autres termes, un perso avec un Pouvoir Psi possède un capital initial (et maximal) de 4 points d'Aventure : plus encore qu'un Hyper-don, la possession d'un Pouvoir Psi mobilise une part appréciable des possibilités du perso, qui peut en devenir dépendant, au détriment de ses autres ressources potentielles.

Origines & Possibilités

Si vous décidez de donner aux joueurs la possibilité de doter leurs persos d'Hyper-dons ou de Pouvoirs Psi, la première question à se poser est sans doute celle de l'origine de tels pouvoirs. Dans le monde de TTB, Hyper-dons et Pouvoirs Psi peuvent résulter d'une multitude de sources : un mystérieux talent inné, une extraordinaire mutation génétique, un étrange accident révélant un potentiel caché, un programme de recherches visant à créer des sujets Hyperdoués ou dotés de Pouvoirs Psi (comme les Enfants Alpha issus du projet du même nom.

Power Combo ?

Comme mentionné ci-dessus, il est déconseillé de donner plus d'un seul pouvoir à un perso – mais si vous voulez vraiment passer outre et pousser le curseur au maximum, alors vous pouvez utiliser le capital de points d'Aventure comme un capital permettant d'acheter plusieurs pouvoirs, aux tarifs suivants : 1 point pour un Hyper-don, 2 points pour un Pouvoir Psi. Ainsi, un perso qui posséderait à la fois un Hyper-don et un Pouvoir Psi aurait un capital de 3 points d'Aventure, tandis qu'un perso avec deux Pouvoirs Psi aurait un capital de 2 points.

Dommages Trop Mortels

Enfin, cette quatrième et dernière option se propose d'étendre l'échelle des dommages au-delà de la limite donnée dans les règles de base de TTB, celle des *dommages mortels*.

Il est tout à fait possible de y ajouter deux degrés supplémentaires : les **dommages massifs** (grosses explosions, artillerie lourde etc.) et les **dommages cataclysmiques** (catastrophes naturelles, missiles, bombardements et autres événements apocalyptiques). Mais à quoi cela peut-il servir puisque les *dommages mortels* sont déjà... mortels ?

Ceci peut, tout d'abord, permettre au MJ de gérer facilement certaines situations extrêmes ou impliquant des créatures Increvables : dans ce cas, les dommages doivent être diminués de deux crans, ce qui signifie que des dommages normalement *massifs* auront tout de même des effets *graves* et que des dommages censés être *cataclysmiques* pourront tout de même avoir des effets *mortels*.



- Oups... QUI a appuyé sur le mauvais bouton ?

Mais que se passe-t-il lorsque ce sont les persos eux-mêmes qui se retrouvent exposés à de tels dommages ? Contrairement aux autres types de blessures, les *dommages massifs* et *cataclysmiques* affectent, par définition, tous les persos pris dans leur rayon d'action et ne peuvent évidemment pas être évités par un test de Rapidité : impossible d'esquiver un tir de missile ou un tremblement de terre !

Vos persos, cela dit, sont les héros de l'histoire et auront tout de même une chance de s'en tirer par miracle – grâce à un ou plusieurs **tests de karma**. Un premier test réussi (ou rattrapé par la dépense d'un point d'Aventure) permet de réduire les dommages massifs au degré mortel ou les dommages cataclysmiques au degré massif – mais cela ne suffit évidemment pas à sauver la peau du perso !

On refait alors un ou plusieurs tests de karma, jusqu'à ce que le perso soit sauvé (miracle !) ou à court de points d'Aventure (ou que le joueur décide d'arrêter là, afin de ne pas claquer tous ses points – ce qui, à ce stade, n'est peut-être pas une bonne stratégie).

Ainsi, trois tests de karma réussis (ou *rattrapés* grâce aux points d'Aventure) pourront transformer des dommages cataclysmiques en dommages graves – et donc sauver la vie du perso. Dans le monde de TTB, tout peut arriver !

IV. I PUT A SPELL ON YOU

Magie et Sorcellerie dans TTB



- Un vieux grimoire, tu dis ? Ca m'intéresse ...

Contrairement à la plupart des jeux de rôle d'horreur, TTB ne propose pas de règles de magie. Cette omission délibérée avait surtout pour but de focaliser le jeu sur l'investigation, l'action et les relations entre les personnages – plutôt, par exemple, que sur la manipulation de forces occultes ou sur la quête de pouvoir... Mais de tels thèmes peuvent tout à fait avoir leur place dans une série de TTB, surtout si elle met en scène des ados (cf. **The Craft / Dangereuse Alliance**...) ou des adultes.

Mystères et Malentendus

Si vous décidez d'introduire la Magie dans votre version de l'univers de TTB, il est fortement recommandé de la traiter de la même façon que les créatures monstrueuses et les entités surnaturelles : d'un côté, il y a la **Légende**... et de l'autre, la **Réalité**. Et s'il existe évidemment un lien entre les deux (la Réalité ayant donné naissance à la Légende), les différences qui les séparent sont souvent cruciales, voire critiques.

L'occultiste Aleister Crowley (alias « la Grande Bête 666 ») définissait la Magie comme « *la Science et l'Art de causer des Changements par la Volonté* » - une définition tout à fait opératoire, à laquelle nous ajouterons, dans le contexte de TTB : « *... en faisant appel aux forces du No Man's Land* ».

Eh oui, notre chère Dimension Ténébreuse est évidemment de la partie ! Aux yeux de l'adepte de la Magie, elle peut représenter le Plan Astral, le Monde des Esprits, la Quatrième Dimension ou encore l'Enfer – tout dépend de la Légende dans laquelle il a puisé ses connaissances...

Et puisque nous parlons de connaissances, réglons d'entrée de jeu un point essentiel : dans TTB, la Magie est un **Savoir Interdit**. Mais qu'est-ce que cela signifie, concrètement ?

En premier lieu, qui dit *savoir interdit* dit **savoir caché** : les véritables grimoires de Magie sont rares, voire rarissimes... et la plupart des livres qui prétendent révéler les secrets des sorciers n'ont, en réalité, aucun pouvoir.

On retrouve, là encore, le distinguo crucial entre Légende et Réalité. La seule façon d'apprendre la Magie est d'étudier un livre qui révèle de véritables secrets ou d'être initié par un Maître. Dans un cas comme dans l'autre, il s'agit d'un processus de longue haleine, et qui n'est (évidemment) pas dénué de risques.

De fait, l'idée même de Savoir Interdit implique celle d'un **prix à payer**, d'un sacrifice à faire. Pas forcément dans le sens traditionnel du terme (même si cela peut aussi être le cas...) mais personne ne peut prétendre contrôler, même de façon limitée, les forces du No Man's Land et en sortir totalement indemne.

Amateurs et Adeptes

Enfin, la notion de Savoir Interdit implique qu'il existe différents degrés de connaissance et de maîtrise, comme dans n'importe quelle science ou discipline intellectuelle : il y a des étudiants et des professeurs, des chercheurs et des maîtres, des autodidactes et des experts...

Dans le contexte d'un jeu comme *Trucs Trop Bizarres*, on distinguera les *amateurs* (que l'on pourrait aussi qualifier d'*apprentis-sorciers*, dans tous les sens du terme), qui vont utiliser la Magie de façon ponctuelle, par exemple pour renvoyer une entité dans le No Man's Land et les authentiques *adeptes* – les professionnels de la Magie, en quelque sorte...

A priori, les personnages-joueurs ne pourront appartenir qu'à la première catégorie – à moins, bien entendu, que vous ne souhaitiez vous éloigner radicalement de l'esprit originel de *Trucs Trop Bizarres*. Peut-être faudrait-il alors rebaptiser le jeu *Trucs Trop Dangereux*...

Le « vrai Magicien » version TTB n'a rien à voir avec Harry Potter, D&D ou *Ma Sorcière Bien Aimée*. Il ne s'agit pas ici de jeter des sorts d'un coup de baguette magique pour obtenir des bonus ou des effets ponctuels mais d'exécuter des rituels dans le but de contrôler les énergies obscures du No Man's Land.

Il convient, enfin, de bien faire la distinction entre la **Magie disruptive** (que les profanes nomment « magie noire »), qui permet d'amener les forces du No Man's Land dans notre réalité voire de les contrôler et la **Magie protectrice** (qui permet de contrer ces forces, voire de les renvoyer dans le No Man's Land).

A moins, là encore, de souhaiter s'éloigner radicalement de l'esprit du jeu, il est fortement conseillé de limiter l'accès des persos à la seule Magie protectrice, en réservant la Magie disruptive aux seuls PNJ – une Magie dont la nature-même est susceptible de transformer celui qui la pratique en serviteur du No Man's Land, y compris à son insu.

Pour plus de détails sur ces deux types de magie et leur usage, voir page suivante.

Rituels et Règles

Toute Magie réelle repose sur le principe de l'imprégnation psychique. En traçant certains symboles, en prononçant certains mots et en accomplissant certains actes, l'adepte met sa psyché en condition d'accéder à la source de son pouvoir, c'est-à-dire aux forces du No Man's Land ; les rituels et autres formules constituent donc des voies d'entrée, des points d'accès entre la dimension noire et notre réalité.

Dans certains cas, la dépense psychique nécessaire sera telle qu'elle ne pourra être fournie que par un groupe de personnes, d'où l'existence de cérémonies rituelles et de cercles d'adeptes rassemblés autour d'un Maître.

Pour reprendre la célèbre phrase du grand artiste visionnaire William Blake : « **Il y a les choses que nous connaissons et celles que nous ignorons – et entre les deux, il y a des portes.** ». La Magie peut donc être considérée comme l'art d'ouvrir ces fameuses portes, libérant ainsi des *possibilités impossibles*.



- S'agit pas de se gourrer dans les angles...

Sur un plan plus pragmatique, l'utilisation de la Magie dans *Trucs Trop Bizarres* ne devra faire appel à **aucun système spécifique** : il n'existe pas de capacité chiffrée en Magie et chaque acte magique devra être traité au cas par cas.

Si le MJ estime qu'un test est nécessaire pour mener à bien une opération magique, il pourra solliciter un test de *Sixième Sens* ou, pour les cas les plus risqués, un *test de karma*. A la limite, mémoriser une formule particulièrement complexe pourrait nécessiter un test de *Trucs d'Intello* – mais dans la plupart des cas, les amateurs préféreront garder ladite formule sous les yeux et la lire à haute voix le moment venu, afin d'être sûr d'éviter les erreurs...

Qu'elle soit utilisée par les persos des joueurs ou par des PNJ, la Magie devra toujours constituer un ressort narratif, une manière décisive de causer ou de régler une situation dépassant les possibilités de notre réalité – ce qui nous amène tout naturellement à examiner d'un peu plus près les effets que la Magie peut permettre de produire.

Pouvoirs et Possibilités

Dans le monde de TTB, toute forme de véritable Magie passe par la manipulation d'énergies issues du No Man's Land – y compris lorsqu'il s'agit de bannir de notre réalité des entités issues de cette dimension obscure.

Concrètement, la manipulation de ces énergies par les adeptes de la Magie disruptive peut leur conférer toutes sortes de Pouvoirs : un sorcier peut donc être codifié en termes de jeu comme un type particulier de « monstre », possédant lui aussi des Traits, des Pouvoirs et des Points Faibles, définis au cas par cas par le MJ.

Mais au-delà de cet aspect purement technique des choses, la Magie devra surtout être utilisée comme un outil narratif, l'exécution d'un acte magique pouvant être l'élément déclencheur, le catalyseur d'un scénario, ou, au contraire, être l'élément de résolution, le moyen par lequel les persos peuvent espérer contrecarrer les forces auxquelles ils tentent de s'opposer.

Sur ce point comme sur tant d'autres, le MJ ne devra pas se sentir prisonnier du système de jeu et ne devra pas hésiter à développer les Pouvoirs de ses PNJ adeptes au cas par cas, en gardant à l'esprit que les meilleurs Pouvoirs sont ceux qui créent de nouvelles situations ou qui rendent l'impossible possible.

A titre d'exemple, le scénario **Hell is for Children** (dans [Stranger Tales n°6](#)) inclut trois PNJ sorciers : un couple de sorciers maléfiques aux allures de sympathiques retraités (basés sur le couple des Castevet de **Rosemary's Baby**...) et une adepte de la Magie protectrice inspirée du personnage de John Constantine, héros de la série de BD **Hellblazer**.

Risques et Retours de Bâton

Un acte de **Magie protectrice** implique en lui-même une prise de risque, qu'il s'agisse d'une difficulté à surmonter ou d'un affrontement à remporter. De tels risques sont déjà « pris en charge » par le système de TTB, sous la forme de jets de dé et de dépenses de points d'Aventure – il n'est donc pas nécessaire de recourir ici à des règles spécifiques.

La **Magie disruptive**, en revanche, présente de bien plus grands dangers. Le premier risque que courent des adeptes imprudents ou mal préparés est de voir leurs rituels se retourner contre eux, ouvrant le passage à quelque entité terrifiante du No Man's Land...

Quand on ouvre ce genre de portes, on ne peut jamais être sûr de ce qui vous attend de l'autre côté. On cherche le Pouvoir et on rencontre la Mort, la Terreur ou la Folie... Jouer avec les énergies du No Man's Land revient à jouer avec le feu – un feu ténébreux, destructeur, terrible.



- C'était peut-être pas une si bonne idée, en fait...

Mais au-delà de ces risques directs, les mages disruptifs paient leur pouvoir par l'érosion de leur humanité, rongée par l'énergie obscure du No Man's Land – un processus d'abord lent et imperceptible, puis de plus en plus accentué et manifeste, un peu comme si la psyché de l'adepte cachait une sorte de « *portrait de Dorian Gray* » intérieur.

On peut aussi penser aux multiples sens du mot **démon** : un professionnel de la Magie sera peu à peu consumé par ses « démons » intérieurs, exacerbés et exaltés par l'appel aux forces du No Man's Land.

Pour un adepte PNJ, cette forme de corruption et de déchéance intérieure ne nécessite aucune règle particulière. Dans le cas d'un personnage joueur, elle pourrait prendre la forme d'une perte irréversible de points d'Aventure (au rythme, par exemple, d'un point après chaque scénario durant lequel le personnage a utilisé ses pouvoirs de façon significative), avec le passage définitif du « Côté Obscur » lorsque le capital du perso tombe à zéro : l'imprudent Magicien devient alors un PNJ, dont les faits et gestes sont alors entièrement placés entre les mains du MJ... et du No Man's Land.

V. ALL BY MYSELF

Jouer à TTB Avec Un Seul Joueur

En temps de confinement ou faute de joueurs, le jeu de rôle en solo (c'est-à-dire avec **un seul joueur et un meneur de jeu**) peut être une option bienvenue ! Bien qu'il soit, à la base, prévu pour être joué en groupe, **Trucs Trop Bizarres** peut tout à fait s'adapter à cette logique particulière de jeu... qui peut même être une excellente occasion d'explorer d'autres facettes de TTB et de son univers. Ce chapitre examine d'un peu plus près quelques éléments essentiels de cette alternative.

Tout Seul ?!

Un des concepts-clés de TTB est celui de la bande de gamins casse-cou, curieux et débrouillards, unis contre les menaces du No Man's Land, façon *Stranger Things* ou *It*.

Cet élément vole évidemment en éclats dans un scénario avec un seul personnage-joueur ; il serait à la fois très lourd et peu satisfaisant, sur le plan dramatique, d'avoir un seul perso au milieu d'une bande de copains PNJ...

La meilleure façon d'éviter que la solitude du perso soit un frein ou une entrave est d'en faire un des éléments-clés du jeu. Après tout, films et romans fantastiques mettent souvent en scène des gosses affrontant seuls monstres et phénomènes étranges : *Shining*, bien sûr, mais aussi *Charlie* ou encore *Gremlins*.

Changer de Perspective

Le perso type de TTB solo sera donc un gamin qui n'a pas d'amis, sans doute parce qu'il est un peu « bizarre » – bref, un perso typique de TTB qui n'aurait pas (ou pas encore ?) eu la chance de rencontrer sa bande...

Mais son statut de héros solitaire ne signifie absolument pas que le perso est totalement seul ; ce format peut justement être l'occasion de donner beaucoup plus d'importance à la **cellule familiale** du perso, qui peut même devenir l'environnement principal d'un scénario. Là encore, les exemples ne manquent pas.



- Comment ça, « tout seul » ?

Le même principe s'appliquera à l'**Adulte Sympa** et à la **Bête Noire** du perso, qui sont susceptibles de devenir encore plus importants (comme allié voire comme mentor pour le premier, comme menace ou ennemi juré pour le second) que dans la formule standard du jeu.

Sans devenir un *deus ex machina* sur pattes, toujours là pour sauver le héros quand tout semble perdu, l'Adulte Sympa pourra prendre une part plus active au déroulement ou à la résolution des scénarios – mais ne devra pas être omniscient, omnipotent ou omniprésent...

Bref, les éléments qui relèvent normalement de l'arrière-plan (c'est, après tout, le sens du mot « background ») peuvent ici passer au premier plan et constituer des rouages importants, voire essentiels, dans l'élaboration et le déroulement d'une intrigue.

Selon la même logique, le jeu en solo peut aussi être l'occasion de donner plus d'importance aux **sentiments du perso**, à toutes ces choses que l'on a tendance à garder pour soi, à l'âge de nos héros : amour, mal-être, doutes existentiels...

Là encore, ce qui occupe habituellement la périphérie d'une histoire peut en constituer le cœur, l'élément central, voire le moteur.

Ajuster le Trouillomètre

Si vous jouez avec un jeune joueur (de l'âge des persos), il sera également opportun de **ne pas trop forcer sur l'horreur pure**, le fait d'être seul face à l'Inconnu (et au MJ) pouvant déjà rendre les choses assez flippantes. **Le but du MJ n'est PAS de faire peur** au joueur mais de partager avec lui une histoire, avec tout ce que cela suppose de tension dramatique.

De manière générale, l'Horreur s'affronte mieux en groupe – non pas pour des raisons de puissance (TTB n'est pas D&D...) mais pour des raisons d'ambiance : dans un groupe, même réduit, l'humour et la bonne humeur (qui font aussi partie intégrante d'un jeu comme TTB) se manifesteront spontanément... mais ces éléments seront beaucoup plus fragiles en jeu solo. Mieux vaut, donc, ne pas sortir la grosse artillerie de l'Epouvante – et garder aussi à l'esprit que TTB n'est pas *exclusivement* horrifique et peut aussi inclure une certaine part de **merveilleux** et de « magie » (au sens large du terme), comme dans le film *E.T.*

Savoir Faire Court

Même dans sa formule classique (le groupe de persos), un jeu comme TTB fonctionne mieux en séances relativement courtes plutôt qu'en scénarios-marathons. Dans le jeu solo, **le timing devient plus concentré** : les échanges et les apartés entre joueurs disparaissent et l'action est donc susceptible de s'accélérer.

Là encore, ce n'est pas un problème et peut même devenir un avantage : avec un seul joueur en face de lui, un MJ peut tout à fait boucler une aventure en moins de 2 heures... parfait pour occuper un bout de soirée ou une fin d'après-midi. Et si vous avez prévu une intrigue plus complexe ou assez chargée en péripéties, alors n'hésitez pas à la couper en deux voire trois séances, façon mini-série.

Les **pauses** entre les séances pourront alors être mises à profit par le MJ pour adapter au mieux la suite des événements à ce qui aura déjà été joué... mais aussi par le joueur, qui pourra ainsi bénéficier d'un temps de réflexion précieux entre les chapitres de l'histoire – un temps dont son héros ne dispose pas forcément ! Ces intermèdes pourront d'ailleurs contrebalancer l'absence de ces fameuses « discussions de jeu » permettant à un groupe d'échanger des idées, d'élaborer des stratégies ou de réfléchir à voix haute...



- Moi, j'ai besoin de personne !

Adapter les Aventures

Un autre aspect habituel de TTB que le jeu en solo remet en cause est la complémentarité des capacités. Normalement, un groupe de persos sera créé pour que ses membres aient des profils complémentaires (le casse-cou, l'intello, la débrouillarde etc.), afin d'assurer à l'équipe le maximum de chances de succès.

Il en va tout autrement dans le jeu en solo : en toute logique, le perso ne pourra pas être fort dans tous les domaines.

Le MJ devra donc faire en sorte d'adapter les dangers, les menaces et autres problèmes aux **points forts** du héros, afin de lui permettre de résoudre seul la situation – avec, au besoin, un peu d'aide de la part de l'Adulte Sympa ou d'un autre PNJ - mais pas trop, pour ne pas voler la vedette au perso.

Loin de constituer un simple pis-aller, le jeu en solo peut aussi offrir des possibilités qu'il serait plus difficile à mettre en place dans un jeu en groupe. Dans un scénario classique de TTB, les persos doivent souvent se débrouiller pour se réunir afin de pouvoir agir ensemble ou être amenés à rendre des comptes sur leurs faits et gestes – bref, ce que l'on pourrait appeler le « syndrome de la bande de jeunes ».

Dans un scénario solo, le perso sera souvent beaucoup plus libre de ses mouvements – mais aussi beaucoup moins susceptible d'attirer l'attention d'adultes sourcilleux sur ses allées et venues, ce qui peut constituer un atout non-négligeable.



Un gosse comme les autres ? Est-ce si sûr ?

Créer un Petit Monde

Rappelons-le : le fait que le perso soit un « héros solitaire » ne signifie toutefois pas qu'il vit en ermite ni qu'il n'a personne à qui parler ou pour se mêler de ses affaires... Simplement, il ne pourra compter que sur lui-même et ses propres ressources pour investiguer les mystères et affronter les dangers. Rien ne l'empêche d'avoir des amis : en tant que PNJ, ces derniers pourraient même jouer des rôles différents de ceux traditionnellement attribués aux PJ : victime à sauver, détenteur d'un lourd secret, inconscient à protéger malgré lui etc.

Le meneur de jeu devra donc faire en sorte de **ne pas enfermer le perso dans la solitude** ou l'isolement, d'où l'utilité de PNJ comme l'Adulte Sympa ou, pourquoi pas, d'autres membres de la fratrie du héros (petit frère qu'il faut surveiller, grande sœur sarcastique etc.). Bref, il faudra veiller à créer, autour du perso (et avec le joueur), tout un *petit monde* : le sien !

Un Enfant à Part

Une autre possibilité qui fonctionne bien avec le jeu-à-un-joueur : l'**option « Charlie »**, ainsi nommée en référence à la jeune héroïne de Stephen King, dotée du pouvoir de pyrokinésie.

Elle consiste, comme on s'en doute, à doter le perso d'un pouvoir psi (voir notre chapitre III), qui le placera *de facto* à part et à l'écart des autres gosses de son âge.

La découverte de ce pouvoir, que le jeune héros devra apprendre à la fois à maîtriser et à cacher, pourra constituer un des principaux ressorts du jeu et constitue aussi un excellent aimant à intrigues, susceptibles d'impliquer des groupes comme l'Agence – là encore, comme dans *Charlie / Firestarter* de Stephen King. Ce dernier a d'ailleurs de nouveau exploré ce thème dans son récent roman, *L'Institut*.

Jouer un Groupe ?

Enfin, il est tout à fait possible de proposer au joueur isolé d'incarner un groupe de perso typiques de TTB, de préférence **trois gamins** aux profils évidemment complémentaires.

Dans ce cas, la prise de décision et une approche, disons, plus distanciée (on n'en sort pas...) des persos prendront sans aucun doute le pas sur l'immersion et le roleplaying pur, mais les règles de TTB sont à la fois suffisamment simples et flexibles pour rendre cette approche tout à fait gérable.

Ainsi, des capacités comme l'Investigation ou le Baratin peuvent fournir d'excellents raccourcis pour accélérer des scènes qui, avec un groupe de joueurs (et non simplement un groupe de persos) auraient donné lieu à des discussions et à des dialogues joués.

Là encore, tout est une question de dosage et le MJ devra adapter son style de maîtrise au style de jeu du joueur.

Pour éviter toute confusion, le joueur devra plutôt désigner ses persos par leurs noms (ex : « *Pendant que Tommy reste à l'extérieur faire le guet, Sally et Dexie vont fouiller le bureau...* ») plutôt que par l'habituel « je » immersif.

Notons d'ailleurs que cette option peut même s'avérer idéale avec certains jeunes joueurs, qu'une certaine timidité empêche parfois de s'immerger à fond dans leur perso.

En passant d'un focus individuel à la gestion d'un petit groupe, on peut ainsi proposer *une autre façon de jouer*, permettant d'explorer différemment l'univers de *Trucs Trop Bizarres*.

VI. ANY TIME, ANY PLACE

Trois Cadres de Jeu Alternatifs pour TTB



- Eh oui, on n'est plus dans les années 80...

Life Beyond Whitby

Vous l'avez compris : le choix du cadre de base de *Trucs Trop Bizarres*, (Whitby, une petite ville fictive de l'Indiana dans les années 80) est avant tout un clin d'œil et un hommage à la série télé *Stranger Things*, dont l'action débute en 1983 dans la bourgade de Hawkins (Indiana)...

Mais rien ne vous empêche, en tant que MJ, de situer votre version de Whitby dans une autre région des Etats Unis, comme par exemple cette Nouvelle-Angleterre chère à Lovecraft et à Stephen King ou beaucoup plus au nord, quelque part entre le North Dakota et le Minnesota, sur les terres du *Fargo* des Frères Cohen... ou près de la frontière canadienne, à l'instar du *Twin Peaks* de David Lynch...

The More Things Change...

En fait, il est même possible d'ancrer votre série de *Trucs Trop Bizarres* dans un cadre encore plus différent, sans avoir pour cela à vous éloigner des ingrédients fondamentaux du jeu : la petite ville et ses secrets, le No Man's Land et ses cauchemars, des gamins à vélo, etc.

Dans ce chapitre, nous vous proposons donc un rapide tour d'horizon de trois backgrounds alternatifs pour TTB :

Stonewood Mysteries (Angleterre, années 70)

Zone-Frontière (France, années 90)

Creepy Club (n'importe où, aujourd'hui).

Libre à vous, MJ de TTB en quête d'horizons différents pour votre prochaine série, de les développer à votre guise !

Éléments de Décor

Pour chaque background, quatre sections :

Contexte : Présentation, en quelques lignes, du lieu d'ancrage et de la période choisie.

Trucs en Plus : Chaque background alternatif ouvre en outre de nouvelles possibilités – en termes de ressources, d'intrigues, d'ambiance, de références etc.

Trucs Différents : Les différences majeures de ce background alternatif par rapport au cadre de base du jeu (Whitby, USA, années 80).

Trucs Typiques : Le type de menaces surnaturelles (monstres, phénomènes etc.) particulièrement appropriées à ce background.



- Tu l'as dit, Buddy ! Bienvenue au 21^{ème} siècle !

STONEWOOD MYSTERIES



Contexte

Un petit village du Sud (ou du Nord) de l'Angleterre, entre 1975 et 1979 (à l'aube des fameuses « années Thatcher ») : Stonewood, avec ses mégalithes, son folklore, ses siècles d'histoire, ses Trucs Trop Bizarres et ses gamins à vélo, émules du Club des Cinq...

En apparence, les seules particularités notables du coin sont ses nombreuses pierres levées (dont les *Weird Wives*, un cromlech aux pierres impossibles à dénombrer – onze ou douze, on ne tombe jamais d'accord) et diverses ruines (un vieux château fort de l'époque des Normands, un prieuré incendié sous Henry VIII, un manoir rasé par les troupes de Cromwell...). À part ça, à la télé, le fabuleux Tom Baker joue toujours *Doctor Who* et *Top of the Pops* fait un carton – on y verra même des groupes *punk* !

Trucs en Plus

Le folklore britannique, riche en fantômes et autres *bogey*s de toutes sortes – et, bien sûr, les pierres levées, avec toutes les croyances qui leur sont liées : les druides, le petit peuple, les lignes ley... qui forment (bien entendu) en

réalité un réseau énergétique dormant lié au No Man's Land et aux anciennes Puissances de la Terre qui y somnolent depuis des millénaires.

Trucs Différents

Le poids de l'Histoire. Les uniformes pour les écoliers. Pas de shérif avec arme à feu et voiture à sirène mais un sympathique constable à bicyclette. Pas d'Agence non plus – mais un mystérieux Département T du Home Office pour enquêter (à l'anglaise) sur d'éventuels TTB.

Et le meilleur remède aux épreuves de la vie reste une bonne tasse de thé, qui permet de regagner 1 pt d'Aventure, une fois par scénario.

Trucs Typiques

Les Esprits Maléfiques, les créatures issues du folklore comme le Chien Noir ou Jenny Dents-Vertes mais aussi la survivance des cultes druidiques, liés aux pierres levées et aux lignes ley... ou si vous préférez prendre le contrepied et jouer la modernité, les Enfants-Masques (une petite centrale nucléaire dans le coin ?), l'Eau Noire et ses créatures ou encore les Aliens Gris et leurs machinations !

ZONE FRONTIÈRE



Contexte

Une petite ville de province (à vous de la baptiser et de la situer sur une carte), dans la France de 1995-1999, en plein dans les années *X-Files* - et les années Chirac.

La grande peur de l'An 2000 monte lentement mais sûrement, l'Europe change, l'ex-bloc soviétique se décompose, la guerre fait rage un peu partout sur le globe... Côté techno, les micro-ordinateurs envahissent les foyers, le téléphone devient portable (ah, le Bi-Bop...), le Web tisse sa toile (95 : Alta Vista, 98 : Google, toute une époque !) même si, en France, le Minitel fait de la résistance. Côté culture pop, la dernière année de la décennie verra la sortie du *Sixième Sens*, du premier *Matrix* et de la *Menace Fantôme*. En attendant, nos héros se font peur en jouant à Mulder et Scully...

Trucs en Plus

Ordis, Internet, premiers téléphones mobiles : bref, l'entrée dans l'âge de l'information, avec toutes les nouvelles possibilités que cela ouvre en matière d'enquêtes : pour dénicher des informations rares et obscures sur la Toile naissante : un test d'Investigation !

Trucs Différents

Pas d'Agence en France non plus – mais le GEPI (Groupe d'Enquêtes sur les Phénomènes Inhabituels), une antenne spéciale de la Gendarmerie Nationale (inspirée du fameux GEPAN), aux effectifs réduits et au budget quasi-inexistant, composée d'hommes qu'on n'a pas trop pu recaser ailleurs et qui sont censés étudier de près les Trucs Trop Bizarres (principalement pour couvrir tout ça et éviter que la population ne panique – on a déjà eu le nuage de Tchernobyl, ça va bien comme ça...).

Trucs Typiques

La petite ville où habitent les persos se trouve près d'une importante Faille donnant sur le No Man's Land – une Faille sans doute liée aux mystérieuses activités liées à un Centre de Recherches ultra-sécurisé situé non loin... Qui sait ce qui s'y passe exactement ?

Un cadre idéal pour les Aliens Gris et tout ce qui touche aux techno-peurs (comme Deadeye* ou les Enfants Masques*), aux théories du complot (les Enfants Alpha ou l'Eau Noire*) et aux légendes urbaines (Croque-Mitaines).

* Voir le supplément *Monstermania*.

CREEPY CLUB



Contexte

Notre monde d'aujourd'hui, dans toute sa modernité, sa complexité... et sa familiarité. Le cadre idéal pour de jeunes joueurs qui ne sont pas réceptifs à la nostalgie du siècle dernier ?

Nos jeunes héros sont membres d'un Creepy Club, qui enquête sur les *creepypasta* et autres légendes urbaines 2.0 colportées sur le Net...

Trucs en Plus

Internet et les smartphones sont partout ! Dénicher des informations rares et obscures sur le web n'a jamais été aussi facile : il suffit pour ça d'un test d'Investigation avec un *avantage*.

Au-delà des simples recherches d'informations, l'omniprésence d'Internet change beaucoup, beaucoup de choses pour nos détectives en herbe et nos apprentis-chasseurs de monstres ! Postent-ils leurs trouvailles sur les réseaux sociaux, où (presque) personne ne les prend au sérieux ? De nouvelles menaces rôdent-elles sur la Toile ? Et si le réseau était perméable au

No Man's Land ? Et si les écrans devenaient des Portes vers la dimension ténébreuse ?

Bienvenue de l'autre côté du miroir – un *miroir noir*, bien entendu ! Quant aux portables, ils ont tendance à tomber en panne à proximité du No Man's Land... Vous pensiez vraiment que la 4G allait vous sauver des Horreurs du Dehors ? Plus de réseau. Plus personne pour vous venir en aide. Ou pour vous entendre crier.

Trucs Différents

Tout est possible. Tout est connecté. Tout est différent. En même temps, les vélos restent des vélos et les monstres restent des monstres.

Trucs Typiques

Tout le bestiaire de TTB peut être mis à contribution. Et puisque nous vivons désormais dans le même Village Global, n'hésitez pas à diversifier les sources d'infos et les légendes : Slendermen américains, fantômes affamés du Japon, djinns du Moyen Orient, démons sortis des Enfers chinois, tout le monde est invité !

VII. DARK ENTRIES

Nouvelles Révélations sur le No Man's Land



La page de questions-réponses sur le No Man's Land proposée dans les règles de base de TTB (p 32) contient ce qu'un meneur de jeu a besoin de savoir sur la Dimension Noire pour mettre en scène une série classique de *Trucs Trop Bizarres* : quelques éléments de réponse, bien sûr, mais aussi pas mal de zones d'ombres et de questions en suspens.

On l'a compris : le No Man's Land, source de cauchemars et de mystères, doit rester lui-même une énigme, une réalité aussi mouvante qu'indicible, pour reprendre un des adjectifs préférés d'un des Grands Maîtres de l'horreur.

Le présent article n'a donc PAS pour but de faire toute la lumière sur les profondeurs obscures du No Man's Land ; il vise plutôt à ajouter de nouvelles questions (avec leurs éléments de réponses, souvent fragmentaires et porteuses de nouvelles incertitudes) à l'examen de la Dimension Noire, en élargissant le champ des investigations au-delà du cadre traditionnel du jeu – l'univers de la petite ville américaine des années 80, vue à travers le regard d'une bande de gosses férus de films d'horreur et de comics.

Les informations, théories et références qui suivent trouveront donc tout particulièrement leur place dans une série atypique, se déroulant (par exemple) de nos jours (alias l'âge de l'information, lorsque le web peut permettre de déterrer à peu près n'importe quel fait obscur, événement à demi-oublié ou théorie démente), dans une mégapole (comme Londres, Paris ou New York, par opposition à la *smalltown* style Whitby) ou mettant en scène des protagonistes adultes – sans doute un peu plus susceptibles de chercher des réponses à l'inexplicable ou quelques certitudes concrètes face à tel ou tel phénomène surnaturel ou paranormal...

Voici donc sept nouvelles questions-réponses sur la Dimension Noire – seulement destiné (cela va de soi) aux yeux du meneur de jeu...

Le No Man's Land a-t-il toujours existé ?

Il semble, en tous les cas, être aussi vieux que l'humanité. Déjà, à l'époque préhistorique, nos lointains ancêtres faisaient de mauvais rêves, craignaient les esprits et redoutaient les êtres monstrueux qui se tapissent dans les ténèbres.

Le No Man's Land fonctionnant comme un miroir obscur de la psyché humaine collective, son existence est indissociable de celle des êtres humains et de leurs différentes cultures. Le concept d'un autre monde (*otherworld*) ou d'un monde d'en bas (*underworld*) est ainsi présent dans toutes les mythologies humaines, du pays des morts visité par le roi Gilgamesh à l'au-delà des spirites du XIX^{ème} siècle, en passant par les Autres Mondes des légendes celtiques ou l'Enfer imaginé par les chasseurs de sorcières de jadis, avec ses âmes damnées et ses légions de démons.

Plus tard, les croyances religieuses cèderont le pas aux conjectures métaphysiques sur la Quatrième Dimension (qui inspirèrent plusieurs nouvelles à Lovecraft, notamment *La Maison de la Sorcière*, récit injustement sous-estimé) ou sur le fameux Inconscient Collectif théorisé par le psychiatre Carl G. Jung, terreaux fertiles pour de nouveaux cauchemars... Plus près de nous, on peut aussi penser au Monde Noir évoqué dans la série *Twin Peaks* de David Lynch...

Mais si toutes les entités du No Man's Land proviennent de la psyché humaine (un peu à la façon d'hallucinations collectives), alors peut-on vraiment considérer leur existence comme pleinement réelle ? Les forces du mal ne seraient-elles qu'une vue de l'esprit ?

Ah ah, erreur classique de néophyte !

Ce n'est pas l'être humain ou notre psyché collective qui a créé la Dimension Noire et les choses (à défaut d'un meilleur terme...) qui y vivent (là encore, à défaut d'un meilleur terme). Ces entités existent en marge de l'espace et du temps : c'est la psyché humaine collective qui leur permet de se manifester dans *notre* réalité, en y adoptant une forme spécifique enracinée dans la mémoire inconsciente collective du lieu où s'ouvre la brèche.

La psyché humaine façonne mais c'est le No Man's Land qui fournit la matière première... ou, pour reprendre la métaphore du miroir obscur : les monstres sont les reflets créés par le miroir de la Dimension Noire mais c'est le miroir qui fait apparaître les images et non l'inverse.

En dépit de ce que pourrait laisser supposer leur nature psychogénique, les entités du No Man's Land n'ont donc absolument rien d'humain en termes d'essence (par opposition à la forme). Le Mal qui se manifeste à travers ces entités peut donc bien être vu comme un mal métaphysique, élémentaire, dépassant les cadres moraux forgés par l'humanité.

Mais alors c'est quoi, du coup, ce fameux « mal élémentaire » ?

Une forme supérieure d'entropie, dotée d'une sorte de conscience protéiforme et multiple, entrant en résonance avec toutes les peurs de l'humanité, à commencer par celles de la mort et de l'inconnu.

Là encore, l'idée d'une matière première des cauchemars constitue sans doute l'analogie la plus parlante ; dans nos rêves, les images que nous façonnons à partir de cette matière ne franchissent jamais le seuil de la réalité (et rarement celui de notre conscience) : ces images ne sont en fait que des reflets, certes perturbants mais sans danger.

Tout change, cependant, à partir du moment où une brèche se forme entre notre réalité et la dimension ténébreuse... Se créent alors des poches de réalité cauchemardesque, où les Trucs Trop Bizarres deviennent possibles...



Mais dans ce cas, ne devrait-il pas aussi exister une forme de « bien élémentaire » ?

Hélas, non. Le mal représenté par le No Man's Land et ses émanations ne s'oppose qu'à une seule chose : notre réalité et tout ce qui la soutient. D'une certaine façon, la Dimension Noire représente l'anti-vie, l'anti-raison, l'anti-espoir, la négation de tout ce qui nous rend humains, sensibles et rationnels. Comme l'a dit le grand peintre Goya, *le sommeil de la raison engendre des monstres*. Dans le cas du No Man's Land, cette formule n'a hélas rien de métaphorique.

En dépit de ce que veulent croire certains exaltés, il n'existe donc pas, dans l'univers de TTB, de « forces cosmiques du bien » ou de « puissances bienveillantes » susceptibles de venir en aide aux êtres humains face aux horreurs du No Man's Land. Certes, le pouvoir de la foi peut parfois être un bouclier contre les pouvoirs de ces horreurs parce qu'il permet de galvaniser et de renforcer la force de volonté du croyant... mais le fanatisme religieux engendre lui aussi ses propres monstruosité – comme on peut le voir dans le scénario *Church of the Poison Mind* (voir *Stranger Tales* n°3).



Pourquoi les brèches avec le No Man's Land ne semblent exister que dans les trous perdus (pardon... dans les petites villes) comme Whitby et pas, par exemple, à New York ou à Los Angeles ?

Excellente question !

La notion-clé, ici, est celle de *communauté* – c'est-à-dire de groupe humain partageant un espace géographique, culturel et psychique commun. Ce sont ces liens, même inconscients ou sous-jacents, qui créent les conditions propices à l'ouverture de brèches entre le No Man's Land et notre réalité - et à l'irruption dans cette dernière d'entités maléfiques, presque toujours forgées par les cauchemars et les croyances locales ou par l'histoire (récente ou ancienne, officielle ou folklorique) du lieu et de la communauté qui l'occupe. Sans cet ancrage localisé, la *psyché humaine collective* devient trop évanescence, trop dispersée pour être captée et distillée par les énergies de la Dimension Noire. Voilà pourquoi le No Man's Land se manifeste en priorité au sein de petites communautés isolées, enclavées ou dotées d'une histoire locale assez chargée ou pleine de secrets, comme Whitby (Indiana).

Cela dit, les petites villes américaines ne sont pas les seules communautés auxquelles ces paramètres peuvent s'appliquer : une tribu amérindienne, un village hongrois reculé, une île perdue au nord de l'Ecosse ou une secte vivant en vase clos sont autant d'exemples de *communautés* au sein desquelles le No Man's Land et ses cauchemars peuvent se manifester.

Dans une très grande ville, à l'inverse, la grande diversité des populations constitue un premier frein à l'émergence d'une *psyché collective*, même inconsciente, à l'échelle de la cité

entière... mais certainement pas à l'échelle d'un *quartier* spécifique, surtout s'il est doté d'une identité singulière ou d'une histoire chargée – comme, par exemple, le quartier londonien de Whitechapel, terrain de chasse de Jack l'Eventreur et creuset de nombreuses légendes urbaines... On peut aussi penser au traitement du quartier de Chicago de Cabrini Green dans le film *Candyman* de Bernard Rose (1992) ou à celui du quartier londonien de Crouch End par Stephen King dans sa nouvelle éponyme.

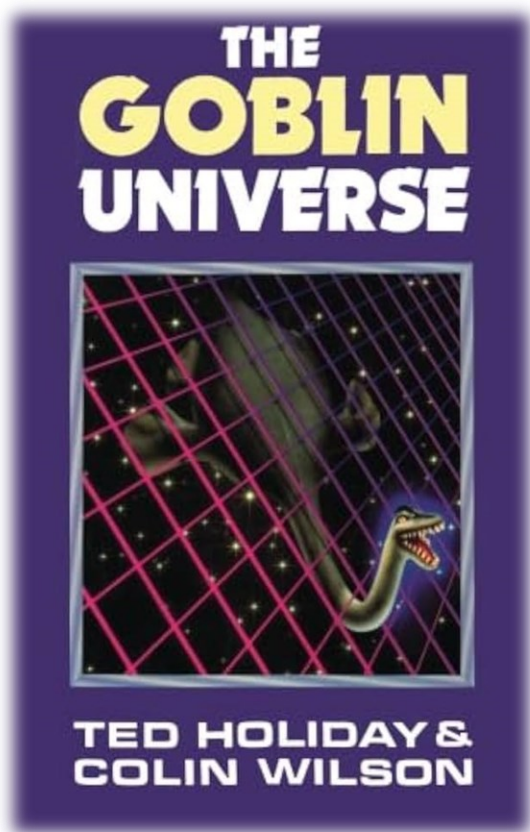
Pourquoi les scientifiques ne se sont-ils jamais intéressés au No Man's Land ?

Encore une erreur de débutant ! A partir du XX^{ème} siècle, la Science s'est bel et bien intéressée au No Man's Land – ou plus exactement à différents phénomènes issus de la Dimension Noire. Aucun scientifique crédible n'a toutefois pu concevoir de théorie unificatrice satisfaisante à partir d'observations cantonnées à des champs de recherches souvent très pointus : difficile, en effet, d'envisager une source commune à des phénomènes aussi divers que les *near death experiences*, les apparitions d'OVNI et les maisons hantées...

En outre, de tels champs de recherches sont condamnés à hanter les marges de la science respectable, sur le territoire controversé des *fringe theories*, *sciences spéculatives* et autres *recherches alternatives*, lorsqu'ils ne tombent pas directement dans les soubassements des *parasciences*. La réalité nous offre nombre d'exemples de théories pseudo-scientifiques que l'on peut aimablement considérer comme *totalement barrées*, qui ne franchiront jamais la muraille érigée par la science dite sérieuse ou, pour jargonner comme nos *fringe theorists*, par le paradigme consensuel dominant.

Un exemple (authentique) parmi d'autres : la théorie du **GOBLIN UNIVERSE**, façonnée par le journaliste cryptozoologue Frederick William Holiday (mort en 1979) et popularisée par un livre posthume préfacé et étoffé par l'écrivain et spécialiste des sciences occultes Colin Wilson (oui, le même qui inventa les extraordinaires Lloigor du Mythe de Cthulhu !).

On peut (grossièrement) la résumer ainsi : puisque l'existence du Monstre du Loch Ness (une des obsessions de Ted Holiday) ne semble *vraiment* pas compatible avec diverses observations scientifiques effectuées sur place, alors *la seule explication envisageable est que le Monstre du Loch Ness provient en fait d'une réalité parallèle à la nôtre, aux lois physiques différentes* (oui, vous avez bien lu).



Cet univers alternatif, le fameux « Goblin Universe », est (évidemment) régi par d'autres lois mais peut de façon occasionnelle exister conjointement avec *notre* réalité... une explication (?) que son auteur étend ensuite à l'ensemble des apparitions de cryptides ou d'autres créatures imaginaires – apparitions fatalement ponctuelles et limitées dans le temps, le Goblin Universe effaçant (bien sûr !) ensuite toute trace de son intrusion (d'où la propension de Nessie, Bigfoot et compagnie à se volatiliser après leurs apparitions).

Dans le contexte de TTB, la théorie du Goblin Universe s'approche de façon troublante de certaines vérités concernant le No Man's Land mais cela ne signifie pas qu'elle sera davantage prise au sérieux que dans notre réalité !

Mais ce Frederick William Holiday était un cryptozoologue et un journaliste ! Que se passerait-il si un véritable scientifique (un physicien, un neurologue, un biologiste, un chercheur en médecine etc.) s'intéressait aux phénomènes du No Man's Land ?

Par définition, aucun scientifique crédible ne s'intéressera à de tels sujets car ils n'entrent pas dans le cadre de son paradigme intellectuel mais aussi, plus prosaïquement, par crainte de perdre sa précieuse crédibilité.

Et il existe de nombreux précédents en la matière, susceptibles de servir d'exemples aux imprudents qui souhaiteraient s'aventurer au-delà des limites de la science objective et institutionnelle... Comme le précise la page Wikipédia de l'article parapsychologie :

« La parapsychologie est un champ d'étude particulièrement controversé. L'existence même de son sujet d'étude n'est pas prouvée et est régulièrement remise en question. Le consensus scientifique ne considère pas le psi comme un réel phénomène. »

Songez également aux furieux débats agitant la communauté scientifique au sujet de la fameuse Matière Noire. Là encore, Wikipédia constitue une bonne source de référence sur la résistance que suscite toute théorie alternative :

« Pour de plus en plus d'astronomes, cette matière noire n'existe pas. »

Imaginons un physicien ayant découvert des éléments visant à prouver l'existence d'une dimension parallèle (notre No Man's Land) susceptible d'interagir avec notre réalité en donnant naissance à... hum... des entités dont la forme pourrait refléter d'anciens mythes ou des légendes urbaines récentes... Inutile d'aller plus loin : on imagine sans peine les huées qu'un tel discours provoquerait dans n'importe quel colloque scientifique sérieux.

Ses conclusions pourraient, en revanche, attirer l'attention de **l'Agence** – un autre élément de background bien pratique puisqu'il permet de coller une étiquette *Top Secret* sur toutes les recherches et expériences pouvant être en lien avec le No Man's Land. On peut donc résumer les choses ainsi : si vos travaux scientifiques touchent au No Man's Land, ils seront soit ridiculisés par vos pairs, soit récupérés par l'Agence. Dans un cas comme dans l'autre, ils disparaîtront du champ officiel de la recherche scientifique et le grand public n'en entendra sans doute jamais parler...

Comme l'écrivait jadis Charles Baudelaire, « *la plus belle des ruses du Diable est de vous persuader qu'il n'existe pas* » ; dans le cas du No Man's Land, c'est son impossibilité logique, sa violation flagrante des lois de la réalité qui empêchent le plus grand nombre d'admettre son existence (ou, simplement, de la percevoir).

Soyons clairs : quelque chose d'aussi aberrant *ne saurait* exister.

Pourtant...

