

# A la découverte du Géhenne

*Synopsis : Un Grandeur Nature a lieu sur la colline du Citron de la Discorde. Les mioches profitent de l'occasion pour fouter le boxon et faire la guerre aux voisins.*

La plupart des scénarios disponibles sur internet répondront à ce schéma : le scénario pose un événement dans l'univers des gosses. Ils auront la possibilité de réagir de plusieurs façons différentes. C'est une aventure qui se veut ouverte, il n'y a donc pas de chronologie dans le texte. Les différentes parties du scénario vous présentent la façon de réagir des différents protagonistes, des explications sur certaines situations, ainsi qu'une galerie de PNJ.

A vous ensuite de regrouper le tout selon les actions de vos joueurs.

## 1 : A l'aventure, compagnons

C'est une nouvelle journée ensoleillée qui commence à Beau-Hameau. Les joueurs peuvent se trouver en classe ou dehors quand ils entendent du bruit semblant venir de la colline au Citronnier. On entend rire bruyamment. Sur la colline, on voit des tentes et les gosses peuvent remarquer que la plupart des personnes présentes sur la colline sont habillées étrangement.

Peau de bête, haillons, fausses armures en latex, bref tout cela fait un sacré raffut.

Les joueurs seront sûrement étonnés de voir cette troupe débarquée chez eux. S'ils sont en classe ou dans la cour, ils pourront savoir que ce groupe organise un « Jeu de rôles Grandeur Nature », que les gosses nomment rapidement un Géhenne.

D'après les renseignements obtenus, le principe du Géhenne est simple : deux camps (parfois plus) s'affrontent après qu'une histoire inventée les ait conduits au combat. Après plusieurs combats, un camp devient vainqueur. Peut-être les personnages ont-ils compris que tout cela était simulé ? Peut-être pas ?

## 2 : Les Chroniques Oubliées

Les intrus font partie de l'association des « Chroniques Oubliées », qui organise régulièrement des Jeux de rôles Grandeur Nature (que nous appellerons pour des raisons de commodités « G.N »). Une autre partie de l'association s'est installée en bordure de forêt. La plupart du G.N s'y déroulera à l'intérieur même.

Le groupe de la colline se nomme « Les Fils de l'Acier ». Il comprend (entre autres) :

**Chocho :** Il est le responsable des groupes et également le président de l'association. Il fait dans les deux mètres, possède de longs cheveux bruns et une grosse barbe noire. Il porte une cotte de mailles faite par ses soins et une énorme hache (en latex, mais les PJ's le savent-ils ?). Les joueurs auront sûrement peur de lui pendant une bonne partie du scénario.

Il est cependant très gentil et serviable. C'est une personne de compagnie très agréable, au rire franc et qui connaît tous les membres du G.N. Si les mioches veulent y participer, c'est à lui et à Quentin (voir plus loin) qu'ils devront s'adresser. Dans le groupe, Chocho tient le rôle d'un guerrier féroce, meneur des « Fils de l'Acier ».

**Olivier :** l'un des piliers du groupe des « Fils de l'Acier ». Il joue le rôle d'un valeureux guerrier, un des plus forts du camp. Il est plus encore dans son rôle que les autres, et ne parle qu'en vieux français. Les joueurs auront bien du mal à se faire comprendre... Et à comprendre ! Son arme de prédilection est une grande épée noire à la lame usée. Il est amoureux de Sonia.

**Sonia :** Sonia est une jeune fille très jolie. Les joueurs en deviendront sûrement vite amoureux. Elle est habillée en cuir marron, laisse ses longs cheveux roux voler au vent et joue très bien de la flûte de pan. Elle joue le rôle d'une troubadour et connaît un peu Beau-Hameau. Ses armes sont deux dagues.

**Saliha :** Derrière son air renfrogné et son armure faite de cuir, la jolie métisse est peut-être la plus abordable par les joueurs, vu qu'elle n'hésitera pas à leur expliquer le fonctionnement du G.N. Si les joueurs font parti du groupe, elle les prendra sous

sa protection. Saliha a une vingtaine d'années et se bat avec deux fines épées.

**Jérôme :** Grand blond aux cheveux longs, Jérôme se distingue également par un humour omniprésent, un don pour les jeux de mots vaseux et un goût immodéré pour le Hard-rock dans toutes ses déclinaisons. Il joue un mystérieux guerrier noir au visage recouvert d'un fin tissu. Son armure de cuir noir et son imposante stature finissent de lui conférer un air imposant et inquiétant à la fois. Il possède également une immense épée. Il est amoureux de Saliha, mais celle-ci ne le supporte pas, probablement à cause de son humour vaseux. Peut-être que vos joueurs y trouveront une idée ?

Comme vous l'avez lu, les « Fils de l'Acier » détiennent plusieurs « armes » en latex. Gageons que les gosses sauront les utiliser à bon escient.

### *Participer au G.N ?*

Si les joueurs en montrent l'envie, et s'ils sont assez âgés (plus de huit ans) Chocho en accord avec Quentin les acceptera. Comme ce sont encore des enfants, ils ne sont pas sensés participer aux combats. En fait Chocho les intégrera parfaitement au scénario en cours en les faisant devenir de jeunes orphelins que les « Fils de l'Acier » doivent protéger. Les membres de la Compagnie de la Lune Rousse apprendront ce changement dans le scénario. Leur but sera d'enlever ces enfants, considérés comme des otages de premier choix.

Le Groupe du Lac au Poisson-Chat est désigné sous le nom de « La compagnie de la Lune Rousse ». Il est composé (entre autres) de :

**Quentin :** Très grand et assez maigre, Quentin a le crâne presque chauve. Il aime se faire passer pour quelqu'un de très colérique mais ne l'est absolument pas. De ce fait, il crie beaucoup, regarde tout le monde méchamment, etc. Il est responsable des groupes avec Chocho. Il se bat avec un gros marteau de guerre assez massif et très impressionnant. Il est secrètement amoureux de Fanny.

**Théodore :** Gros et baraquée, voilà ce qui frappe

ceux qui le voient. Théodore est un grand marrant, prompt à sympathiser avec n'importe qui, mais son physique impressionnera sûrement les joueurs. Il possède plusieurs épées.

Il est également amoureux de Saliha des « Fils de l'Acier ».

**Pascal :** Habitant de Bellevue, Pascal n'a qu'un but : gagner le G.N. Il est d'une taille et d'une apparence toute banale, derrière ses cheveux bruns. Mais c'est une vraie furie pendant les combats. Il possède une énorme hache.

Il est très amoureux de Sonia du groupe des « Fils de l'Acier ».

**Laurent :** Habitant de Bellevue, Laurent est un jeune homme âgé d'une vingtaine d'années. Il adore les G.N et y a rencontré sa petite amie Fanny. Du coup, il essaye de ne jamais rater une occasion de faire une partie, et y parvient assez facilement. Il n'aime pas les Haméens et leur fera connaître plusieurs déboires s'il venait à en rencontrer. Il est très possessif envers Fanny.

**Fanny :** Fanny est une jolie brune jouant le rôle d'une voyante et lisant l'avenir dans les cartes de tarots. Elle évite les combats, laissant aux autres le soin de s'en occuper. Elle a très peu d'importance dans son groupe, mais aime beaucoup jouer un rôle.

Elle est très jalouse de toutes les filles approchant près de Laurent.

## **3 : Des ennuis en forêt**

Les habitants de la forêt ne vont sûrement pas apprécier de voir débarquer des abrutis en armures dans leur joli bois. La Reine des Fées et le Peuple Lutin se sont mis d'accord, une fois n'est pas coutume. Ils vont donc chasser les intrus du coin !

Autant dire que les participants du G.N auront plus d'une frayeur quand ils traverseront la forêt.

Les Citron-Garous eux, voient les groupes d'un œil curieux, et commencent à approcher d'un peu trop près des participants. Quand à savoir ce que ceux-ci feraient s'ils voyaient une créature orange vif mi-homme mi-loup leur demander l'heure...

Les plus fanatiques penseront que c'est un habile

maquillage des organisateurs. Les autres fuiront en hurlant.

## 4 : Betterave

Ceci étant dit, voyons comment réagissent les autres occupants de la ville face au G.N.

La plupart des habitants n'approchent pas les participants, et ne veulent surtout pas être impliqués dans cette manifestation.

Mais Betterave, lui, est tout excité par la proximité d'inconnus, et s'en approche le plus possible. Il se fait passer pour un gros chat à sa maman, se fait offrir du lait, etc. Il semble être devenu la mascotte du groupe des « Fils de l'Acier ».

Il connaît plusieurs choses intéressantes pour les joueurs. Entre autres l'endroit où sont entreposées les armes, l'endroit où se trouve l'autre groupe... Bref il fera, une fois encore, un bon indic.

Et il en profite à grands renforts de pâtés pour chat et de caresses.

### *Et l'*histoire* ?*

Le scénario de la partie tourne principalement autour d'une épée « sacrée » que possède le groupe qui se trouve près du lac au poisson-chat. Cette épée leur a été donné lors d'une précédente partie par un puissant mage que le groupe des « Fils de l'Acier » aurait assassiné pour s'approprier l'épée. Selon leur scénario, cette épée aurait le pouvoir de rendre son propriétaire aussi puissant qu'un dieu .

La précédente partie a donc vu les « Fils de l'Acier » s'approprier l'épée. La partie actuelle devrait voir l'affrontement des deux groupes.

## 5 : Les Belvéens

A un moment dans le scénario, des Belvéens feront leur apparition. Ils font parti de la Compagnie de la Lune Rousse et apparaissent avec ce groupe. Ils se sont inscrits au G.N et profitent de celui-ci pour faire un petit tour à Beau-Hameau.

Ils apprécieraient beaucoup de taper sur des Haméens. Peut-être en auront-ils la possibilité.

**Jimmy :** Belvén de dix ans, Jimmy est blond et très surnois. Il aime prendre les groupes du G.N à revers. Il sera difficilement effrayé, même en forêt et ne se battrra pas. Il préfère regarder de loin les combats. Il possède une petite dague en latex.

**Gabriel :** Gabriel est une petite teigne. Son grand frère, Laurent, l'a entraîné dans le jeu. Et il compte bien mettre la zizanie dans le groupe de la colline, entre Laurent et sa petite amie Fanny et flanquer une correction aux Haméens.

A moins que ceux-ci ne s'allient avec lui dans ses méfaits.

**Jonathan :** C'est un pleurnichard et un râleur. Du coup, il se rabat sur tout le monde, jouant des sales tours et se battant avec les Haméens.

Un des pires adversaires des joueurs cette fois-ci.

## 6 : Que font les Sales Mômes là-dedans ?

En fait, vos joueurs se retrouveront face à une multitude d'événements. Ils pourraient très bien réagir de plusieurs façons possibles. Voici quelques conseils pour les guider :

Déjà vos marmots pourraient très bien intégrer l'équipe de la colline (voir l'encadré « Participer au G.N ? »). Ils seraient alors engagés dans un combat contre les Belvénens, dans lequel quelques Blagues bien de chez eux interviendraient.

Ils pourraient très bien aussi subtiliser les quelques armes en latex du groupe, ou leur causer des ennuis, histoire de rigoler un bon coup. Quelques Blagues seraient, dans ce cas, également les bienvenues. Ou pourquoi pas influencer armes et armures ou leur donner une personnalité ?

N'oublions pas non plus les Fées et les Lutins qui pourraient très bien demander de l'aide aux joueurs dans le but de repousser les intrus. C'est probablement ce qui sera le plus amusant à faire.

Les joueurs en profiteront sûrement pour effrayer également quelques Belvénens.

Si vos joueurs adhèrent à un groupe, n'oubliez pas les interactions entre certaines personnes.

## 7 : PNJ

*Seuls les mômes seront détaillés.*

### Jimmy

**CHE : 9 AST : 5 PEP : 6 GUE : 2 MAR : 6**

**Trucs Pas Biens :**

- Peureux

**Trucs Biens :**

- Bordé de Nouilles
- SuperglueMan

**Sales Coups :**

Reculer plus loin : 8 – Se cacher l'air de rien : 9  
– Balancer des caillasses : 7

**Blagues Connues :**

La Guerre Des Boutons

### Gabriel

**CHE : 6 AST : 8 PEP : 4 GUE : 5 MAR : 7**

**Trucs Pas Biens :**

- Grand frère Chiant
- Voyou

**Trucs Biens :**

- Teigne Notoire

**Sales Coups :**

Ecrire des faux mots d'amour : 8 – Raconter des bobards : 7 – Pester contre son frère : 5

**Blagues Connues :**

Et Boum !

### Jonathan

**CHE : 10 AST : 5 PEP : 6 GUE : 6 MAR : 3**

**Trucs Pas Biens :**

- Malchanceux

**Trucs Biens :**

- Faire pitié
- Mot Fétiche : « Ayoutooooooooo ! »

**Sales Coups :**

Balancer des trucs : 6 – Taper là ou ça fait mal : 9  
– Menacer bêtement : 7

**Blagues Connues :**

Soldats Pigeons

*Texte : Groumpbillator (Décembre 2003)*