



MASSACRE À TOUS LES ÉTAGES

Un recueil de cadres pour

UN TRAIN ENFER



LA GUERRE
DU
BARDE

CADRE LTD 1
Par Sebastian Hickey

Map of the
BARD

The Shades

Dropt of Darkness



Oldstone
Beliquary



Torcan's
Army



Gates to the
Kingdom

The Fire Lagoon



The Charred Hills



LA GUERRE DU BARDE

Cent héros furent envoyés vers le repaire de Torcán Olc, dans la montagne, pour y lire le Livre d'Interruption.

Seuls six survécurent.

Alors que derrière eux le volcan se réveille, ils doivent à présent ramener ce savoir chez eux.

La Guerre du Barde est un cadre médiéval fantastique pour Un Train d'Enfer. Pour y jouer, il vous faudra six joueurs, trois heures et une bonne dose d'humour noir.

PROLOGUE / ADVERSAIRE

Il y a trente ans, le grand barde Torcán assassina la femme et les enfants du vieux roi avant de fuir le pays. La cour, entraînée par des ambitions sanglantes et une succession incertaine, jeta le Royaume dans une interminable guerre civile.

Personne ne sait pourquoi, mais Torcán avait un plan machiavélique. Des années durant il se cacha dans les monts Osseux pour y lever une armée ténébreuse. Après des décennies de préparation, ces armées montèrent à l'assaut.

Aujourd'hui, le Royaume est mort.

CONNEXION

Quelques jours avant que le dernier homme ne soit massacré, le Royaume envoya cent héros vers les Monts Osseux pour qu'ils y lisent le Livre d'Interruption. S'ils pouvaient retrouver les rituels secrets contenus dans le grimoire, ils pourraient revenir au royaume et clamer les paroles magiques qui effaceraient à tout jamais les crimes de Torcán. Tout redeviendrait comme avant.

Six de ces héros survécurent aux voyages et mémorisèrent le Rituel des Ruines. Ils entendent maintenant monter des profondeurs des monts Osseux les hurlements de Torcán Olc et de ses innombrables sbires. Pourront-ils échapper au Barde dément et rendre au Royaume sa gloire passée ?

Le Seuil de Carnage pour cette partie est de 7.

LARGAGE

Les personnages commencent sous les voutes d'un somptueux caveau profondément enterré et couvert de luxueuses bannières pourpres aux filigranes dorés. Par terre, brûle le Livre d'interruption. Les murs tremblent sous les pas des nombreux ennemis qui approchent.

DESTINATION

Les personnages doivent rejoindre le Reliquaire de la Roche Ancienne, un vieux temple à moitié en ruine, caché parmi les arbres et les hautes herbes de la forêt.

POINTS DE CONTROLE

1: S'ÉCHAPPER DES MONTS OSSEUX

Les monts Osseux sont le repère des serviteurs de Torcán— depuis le squeletique peuple de la houille jusqu'aux Serpents de pierre. Comment les héros s'échapperont-ils ? Comment s'évaderont-ils de la tanière de l'énuclé ? Quelles autres créatures se cachent dans les ténèbres ?

2: DEFEAT THE CYCLOPS

Au-delà des monts Osseux, au bord du Lagon de Feu se tient un étroit pont de pierre qui surplombe sur plusieurs kilomètres la lave bouillonnante. Au sein de cette fournaise rôde le grand Polyphème, un Cyclope de Feu aussi grand qu'une montagne. Armé de tentacules gigantesques sa tête disparaît

dans les nuages. Comment de simples mortels peuvent-ils défier ce dieu empli de haine ?

3: CHARMER LE DRAGON

Une armée de milliers d'hommes bloque les portes du Royaume. Pour atteindre le Reliquaire de la Roche ancienne, les héros doivent convaincre le Dragon de Ténèbres de les porter à travers les ombres. Quel genre de marché peut-être conclu avec une créature si ancienne et si mystique ?



PERSONNAGES

Si vous êtes quatre joueurs à vous lancer dans l'aventure, utilisez les personnages Úna, Róisín, Kieran et Tormod.

ÚNA

LA VOLEUSE

Úna est couverte de sang. Elle a perdu tous ses outils et sa joue est lacérée. Elle n'a jamais eu aussi peur de sa vie. Tare : Veut être la meilleure, Talent : Arsenal de pièges, Rancoeur : Róisín, la magicienne, lui a fait souffrir le martyr en transformant sa main gauche en un jeu de clefs et de crochets.

RÓISÍN

LA MAGICIENNE

la tête de Róisín est encombrée d'images obscures et de voix terrifiantes. Cela fait quatre jours qu'elle n'a pas dormi et elle a du mal à se rappeler ses incantations. Tare : Sadique, Talent : Un Dernier Sortillège, Rancoeur : Keiran, le barbare, a causé le massacre de la famille de Róisín (à refuser la retraite, il a amené la bataille dans leur refuge).

KIERAN

LE BARBARE

LE PEUPLE DE LA HOUILLE ?

Vous aurez remarqué qu'il y a plein de noms imagés tel que le "Peuple de la Houille", les "Énucléés", la "Guerre de Sang" et "l'Arbre Miraculeux". Que veulent-ils dire ? C'est à vous de le décider.

Loeil gauche de Keiran est crevé, trois flèches sont plantées dans son dos et son épée est cassée en deux. Tare : Refuse la retraite, Talent : Appel de la

bête, Rancoeur : Tormod, le moine, a envoyé le peuple du barbare dans un assaut injustifié, tout droit dans les mâchoires affamées de l'armée de Torcán.

TORMOD

LE MOINE

Les pieds de Tormod sont couverts d'ampoules ensanglantées, son dos est courbé et ses genoux enflés par des hématomes. Il n'entend plus la voix de Dieu. Tare : Insouciant, Talent : Danse de Guerre, Rancoeur : Úna, la voleuse, a coupé les cordes d'un pont suspendu pour sauver sa propre vie, envoyant ainsi à leur mort une bonne dizaine de Frères de Tormod.

RUARC

LE NAIN

La barbe de Ruarc est maculée de sang et une partie a été arrachée de son visage. Les épines d'une créature géante sont plantées dans son ventre et il manque une lame à sa hache de guerre. Tare : Toujours prendre un trophée, Talent : La Force des Dieux, Rancoeur : Sajjad, l'elfe, a tué une centaine de nains, dont le grand-père de Ruarc, lors de la Guerre de Sang il y a 1000 ans.

SAJJAD

L'ELFE

Sajjad est gravement brûlé, sa poitrine est lacérée de coupures empoisonnées et ses lèvres sont marquées de blessures jaunâtres infectées. Tare : Satisfait de soi, Talent : Chant des peuples, Rancoeur : Ruarc, le nain, s'est emparé de la dernière graine de l'Arbre Miraculeux, chassant ainsi toutes Magie Forestière du monde. Dorénavant, les arbres ne chantent plus, ils se fanent sans qu'on puisse les entendre.

RECRUTEMENT

En début de partie, chaque joueur raconte un flashback rapide qui montre une contribution de son personnage à la quête. Certains peuvent avoir combattu des monstres, d'autres peuvent s'être fauflés dans des tunnels ou avoir posé des pièges. Inspirez-vous des descriptions des personnages ci-dessus.

EPILOGUE

Si vous arrivez jusqu'à l'Épilogue, utilisez les règles du Final. Les personnages doivent accomplir les Missions suivantes :

- **Mission 1 : Localiser la Sorcière (pour qu'elle interprète les mots du Rituel des Ruines).**
- **Mission 2:** Passer discrètement les Griffus (qui gardent le cercle de pierre).
- **Mission 3:** Vaincre Torcán (qui arrive pour interrompre le rituel).
- **Mission 4:** Terminer le Rituel des Ruines (et restaurer le Royaume).

Si quiconque survit, il doit décrire le temps qui monte à rebours, comment les héros changent le cours du passé et quels en sont les effets pour les générations futures.

VIOLENCE

COMMENT ÇA MARCHE DANS LA GUERRE DU BARDE

Bien que personne ne connaisse ce qui motive Torcán Olc dans cette guerre, on a entendu des rumeurs quant aux motivations de ses sbires. Les mélodies haineuses de sa terrifiante lyre rendent les créatures de Torcán avides de massacre, son armée peut sentir la violence dans l'air comme un chien sent sa gamelle. Quand un personnage agit avec violence, il crée une piste.

Quand vous décrivez une Alarme, essayez d'inclure cette piste à vos descriptions.



BIBLIOTHEQUE DE CADRES

UTD: la guerre du Barde

Cadre 1

Janvier 2011

Ecriture et maquette de *Sebastian*

Hickey

Illustrations de *Jason Hickey*

Illustrations intérieures de *Sebastian Hickey*

Traduction française: Yragael Malboss

Special Thanks to Mark Von Vlack for his continued enthusiasm, Malcolm Craig and Jason Morningstar.

UN COUP DE MAIN ?

Si vous écrivez un cadre a base de personnages typés et de situations tendues, nous sommes intéressés, particulièrement s'il s'agit de situations historiques ou, comme celle-ci, de clichés inversés.

Vous pouvez les envoyer en anglais à info@cobwebgames.com ou en français a Maitresinh@gmail.com. De même, vos comptes rendus de parties sont bienvenus.



LA FUTE DES HUGENOTS

CADRE LTO 2

Par Eoin Corrigan



LA FUITE DES HUGUENOTS

En août 1572, Paris était un baril de poudre. La hausse des taxes et une maigre récolte exacerbèrent les rancœurs et les haines sectaires. Malgré l'antagonisme, plusieurs chefs huguenots vinrent à Paris pour le mariage de Margarete et Henri III, incitant par là même le massacre de la St Barthélémy.

Tout commença avec les assassinats des dirigeants huguenots, qui dégénérent en une boucherie perpétrée par une foule devenue incontrôlable. Des dizaines de milliers de huguenots furent tués à travers toute la France.

La Fuite des huguenots est un petit cadre historique pour Un Train d'Enfer. Il inclut tous les personnages et les premiers détails narratifs pour vous permettre de commencer rapidement. Ce cadre est prévu pour quatre joueurs.

PROLOGUE / ADVERSAIRE

L'Adversaire regroupe tous ceux qui sont hostiles aux huguenots. Ce qui inclue

- L'aristocratie catholique, tel que Henri, Duc d'Anjou et jeune frère ambitieux du Roi, accompagné de ses partisans et ses assassins.
- Le clergé catholique, tel que Frère Simon Vigor, un prêtre radical qui incite les foules à la violence avec une rhétorique incendiaire.
- La rage et le chaos de la foule qui généralement pensait agir pour

* HUGUENOTS?

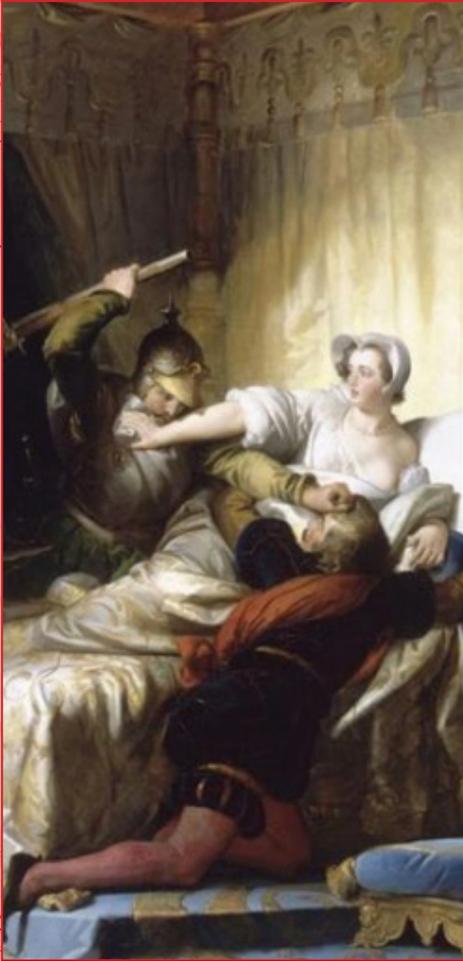
Les huguenots étaient les protestants français entre le 16e et le 18e siècle. Comme ils rejetaient une grande partie des enseignements catholiques, l'Église était hostile à leur égard. En conséquence, les huguenots étaient considérés avec beaucoup de suspicion de la part de la couronne française.

Dieu et le Roi.

- Les soldats et les agents de la couronne.

CONNEXION

Les personnages sont des huguenots à Paris, en août 1572. Ils ont une chose en commun : ils veulent tous survivre au massacre et s'échapper de Paris et fuir vers l'étranger pour y trouver refuge.



Le Seuil de Carnage pour cette partie est de 7.

LARGAGE

Les personnages commencent tapis dans l'ombre, sur le pas de la porte de la demeure de Claude Dévereux, alors que dans les rues de Paris résonnent des hurlements barbares. Claude et toute sa famille ont été tués. Le vent porte l'odeur des fumées s'échappant des maisons brûlées de huguenots et celle plus ténue des corps décrépis jetés dans la Seine.

DESTINATION

Les personnages doivent se rendre au port de Calais, qui est protégé par de hauts murs, des canons et une milice brutale. Un huguenot qui tenterait d'y pénétrer mettrait sa vie en péril, mais les vaisseaux amarrés dans le port représentent la meilleure échappatoire des personnages.

POINTS DE CONTROLE

1: S'ÉCHAPPER DE PARIS

Paris, une ville fortifiée de 300 000 habitants, est dans la tourmente. Les personnages doivent sortir de la ville par la porte nord et fuir vers le port de Calais. Des foules malveillantes rôdent dans les rues à la recherche de familles huguenotes qu'elles pourront jeter dans la Seine, dans une parodie macabre de baptême. Le peuple est entraîné par un appel au sang tandis que les soldats et les agents de la couronne veillent.

2: FAIRE PAYER HENRY

En voyageant incognito sur la route de Calais, les personnages apprennent que l'architecte principal du massacre, Henry 1er, Duc de Guise, se dirige avec hâte vers la frontière hollandaise. Le Duc est accompagné de sa femme, Catherine de Clèves, de leur enfant, Charles et d'une escorte armée. Alors qu'ils font face aux périls de la route, les personnages sont déterminés de faire justice. Henry doit payer pour ses crimes contre les huguenots.

3: PÉNÉTRER DANS LE PORT

La couronne sait bien que Calais est une porte vers un sanctuaire. Il y a des patrouilles sur les routes, les agents de la couronne surveillent de près les voyageurs et les paysans sont hostiles, prêts à dénoncer les hérétiques. Tout le monde représente une menace, du plus modeste colporteur aux marchands épuisés, et on ne peut faire confiance à personne. Les murs de Calais sont hauts et solides, aussi les personnages devront entrer dans le port par la ruse ou par la force, et fuir la France.



PERSONNAGES

NICOLAS VASSEUR

L'avocat Nicolas Vasseur s'est retrouvé séparé de ses bienfaiteurs huguenots pendant le massacre. Il a fui chez un ami, un marchand nommé Claude Dévereux (maintenant décédé). Tare : Cupide, Talent : Perspicace, Rancoeur : Ragonde a dissuadé des marchands huguenots de faire affaire avec Nicolas, disant

qu'il n'était pas "fidèle à la foi".
Nicolas a perdu une fortune.

RAGONDE DEVEREUX

Les cris de la foule et les hurlements de ses parents mourants sonnent toujours dans les oreilles de Ragonde Dévereux, jeune femme de 17 ans et soeur de Bernard. Éyant été témoin de la violence, la confusion et la terreur qui règne dans les rues, elle prit la décision de fuir la ville, et la France, avec son frère. Tare : Piété inflexible, Talent : Esprit vif, Rancoeur : Bernard aurait du protéger leurs parents de la foule.

BERNARD DEVEREUX

Il y a trois heures, le forgeron Bernard Dévereux a été témoin du meurtre de ses parents par une foule enragée, dans la rue devant chez eux. Il s'est enfui avec sa soeur jusqu'à la demeure pillée de son frère (décédé), Claude. Tare : Lâche, Talent : Grand voyageur, Rancoeur : l'année dernière, Jean Auvache



VERACITE HISTORIQUE

Ce cadre parle de persécution religieuse, de la violence des croyants sur les infidèles. Le cadre, qui dans une certaine mesure est approprié à une partie d'Un train d'Enfer, se base sur ce que nous comprenons des évènements d'août 1572. Par contre, les joueurs ne doivent pas se sentir contraints par les faits historiques. L'objectif est de passer un moment divertissant plein de poursuites et de danger, avec une pincée de vengeance légitime et de ferveur religieuse, tout en restant respectueux de la cruauté d'un autre temps.

a battu à mort le neveu de Bernard à cause d'un pari qui a mal tourné.

JEAN AUVACHE

Bien qu'il soit un vétérans des guerres de religion, il est difficile pour Jean Auvache de soutenir la barbarie qui envahit Paris. Toute la racaille de la ville, qui a transformé aussi bien sa cupidité que sa jalousie en ferveur religieuse, s'en prend aux huguenots. En attendant de pouvoir les venger, Jean s'est réfugié chez son cher cousin, Claude Dévereux. Tare : Dangereusement colérique, Talent : Soldat du Prince, Rancoeur : Nicolas s'est joué de Jean et lui a pris ses biens immobiliers, le laissant sans toit et sans le sou.



RECRUTEMENT

Utilisez les scènes de Recrutement pour montrer les divergences religieuses dans la vie quotidienne des personnages avant le massacre. Par exemple, montrez comment Bernard refuse de faire affaire avec un catholique, comment Ragonde va confesser un pêcher commis contre un catholique, comment Jean achève un catholique blessé qui implore sa pitié, ou comment Nicolas vole dans un sanctuaire catholique désacralisé. Faites en sorte de montrer les personnages en train de faire du mal.

EPILOGUE

Si vous arrivez jusqu'à l'Épilogue, utilisez les règles du Final. En voici les missions :

- **Mission 1** : Maintenant qu'ils sont arrivés au port de Calais, les personnages doivent trouver la capitainerie.
- **Mission 2** : Les personnages doivent voler quatre lettres de passage gardées dans un secrétaire, dans la chambre du capitaine.
- **Mission 3** : Dans l'église de Notre Dame de Calais, le jésuite Gustave de Ravignan prêche que "les huguenots doivent se convertir ou mourir, telle est la volonté du Roi." Les personnages doivent le faire taire avant qu'il ne déchaîne les foules.
- **Mission 4** : Les personnages doivent traverser un front de mer lourdement gardé et peuplé, pénétrer dans un port embouteillé et embarquer à bord du bateau marchand Grace de la Rosée, qui part pour Londres à la prochaine marée.

CONVERTISSEZ-VOUS OU MOURREZ !

Normalement, dans une partie d'Un Train d'Enfer, les personnages accumulent les Traumas et parfois meurent. Il est aussi possible de mourir pendant le Final. En ce qui concerne ce cadre, dans lequel les persécutions religieuses représentent un gros élément narratif, il peut être plus intéressant de raconter la conversion forcée d'un personnage au catholicisme plutôt que sa mort, si évidemment la situation l'autorise. Le personnage a trahi ses convictions pour survivre et il est persuadé d'avoir damné son âme. Il est hors jeu, comme s'il avait été tué.

BIBLIOTHEQUE DE CADRES

UTD: La fuite des huguenots

Cadre 2

Mars 2011

Ecrit par *Eoin Corrigan*

Maquette et mise en forme de *Sebastian Hickey*

Traduction: *Yragael Malboss*

Interior art sourced from the public domain, including:

- DEBAT-PONSAN, E. (1880) *Matin-Louvre* [Painting]
- DUBOIS, F. (1830) *Le massacre de la Saint-Barthélemy* [Peinture]
- FRAGONARD, A. (1836) *Scène du massacre de la Saint-Barthélémy* [Peinture]
- MILLAIS, J. E. (1852) *A Huguenot on St. Bartholomew's Day* [Peinture]

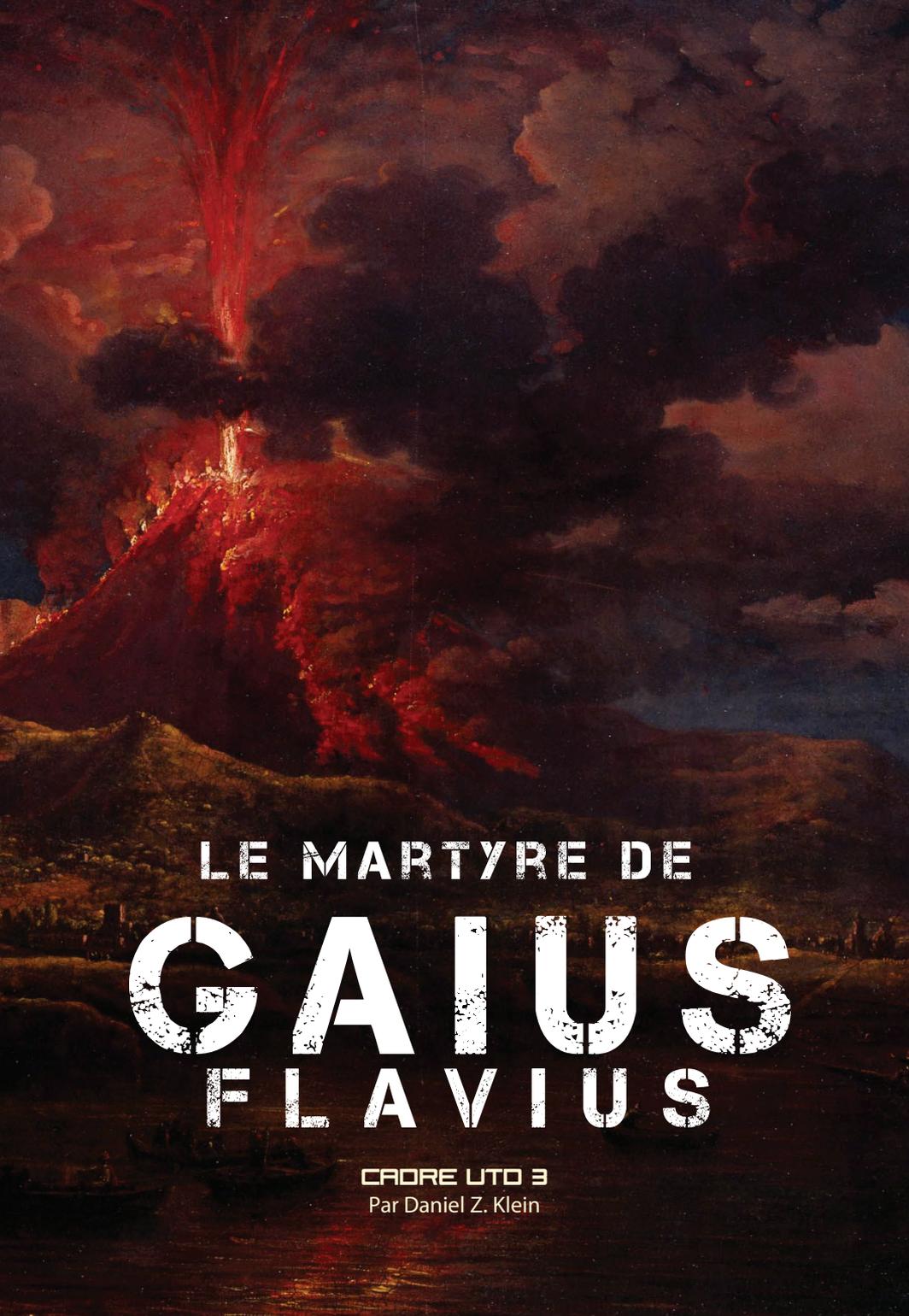
Copyright © 2011 Sebastian Hickey and Cobweb Games. Permission granted to copy and distribute for personal use.

UN COUP DE MAIN ?

Si vous écrivez un cadre a base de personnages typés et de situations tendues, nous sommes intéressés, particulièrement s'il s'agit de situations historiques ou, comme celle-ci, de clichés inversés.

Vous pouvez les envoyer en anglais à info@cobwebgames.com ou en français a Maitresinh@gmail.com. De même, vos comptes rendus de parties sont bienvenus.





LE MARTYRE DE
GAIUS
FLAVIUS

CAORE UTD 3
Par Daniel Z. Klein

LE MARTYRE DE GAIUS FLAVIUS

En ces temps de persécution religieuse, quatre chrétiens ont des envies de révolte. Vous êtes les membres de la Première Église Clandestine du Christ Vengeur, et vous allez porter le combat au coeur de l'Empire Romain.

Réduisez-vous la Cité Éternelle en cendre ou mourrez-vous en martyr ? Quoi qu'il en soit, la gloire vous attend !

Le Martyre de Gaius Flavius est cadre violent et comique pour Un Train d'Enfer. Il inclut tout les personnages et les détails qui vous permettront de commencer rapidement. Ce cadre est prévu pour quatre joueurs.

PROLOGUE / ADVERSAIRE

L'année : 79 apr. J.-C. Le cadre : l'Empire Romain. Mais ce n'est pas l'Empire Romain immaculé de Disney Channel, avec ses toges d'un blanc éblouissant, ses rues propres et son architecture à couper le souffle. Non, il est sale, sanglant, brutal et il put comme il a été représenté par HBO dans Rome ou par Starz dans Spartacus : Sang et Poussière.

L'Adversaire : La totalité de l'Empire Romain, et en particulier l'Empereur Néron. Si vous déclenchez une Alarme avant d'avoir tué Titus Flavius, faites un plan de coupe sur lui. Après, faites le plan de coupe sur Néron.

CONNEXION

Au moment de l'ouverture des vulcanales, Gaius renia le dieu païen, souleva sa tunique et urina sur la statue en fonte du dieu du feu. Plus tard dans la journée*, le Vésuve entra en éruption et enterra Pompéi sous le feu et la cendre. Qui doit-on porter responsable d'hérésie tragique ? C'est là que vous entrez en jeu.

Le Seuil de Carnage pour cette partie est de 4.

LES VULCANALES

Les vulcanales étaient des festivités dédiées à Vulcain, le dieu du feu au tempérament explosif, pour l'apaiser. Des animaux étaient jetés vivant dans des brasiers pour que les flammes prennent leurs vies et non celles des humains. Le fait que les vulcanales eurent lieu la veille de l'éveil du Vésuve est une heureuse coïncidence historique. Je vous jure que je n'ai pas remonté le temps pour faire en sorte que ça arrive.

LARGAGE

Vous commencez aux portes de la ville de Pompéi, alors même que le volcan rentre en éruption... et tout le monde sait que c'est de votre faute (soldats, citoyens, petites viellent, tout le monde) ! Bien que fuir Pompéi est le premier objectif de tous les citoyens, vous piétiner arrive juste après.

DESTINATION

Rome. Le Cirque Maxime. Néron appelle à apaiser les dieux courroucés par l'affront qui leur a été fait à Pompéi. Comment s'y prendre pour apaiser les dieux ? Avec le sang des chrétiens, évidemment.

Votre rôle est de martyriser Néron et de montrer au monde le véritable pouvoir de l'amour de Dieu.

* VERACITE HISTORIQUE

Ceci est destiné aux les intellos coincés, pas cool du tout. Oui, c'est vrai, Néron est mort avant l'éruption du Vésuve et l'empereur à cette époque était Titus Flavius, mais franchement... un grand méchant avec un nom qui ressemble à "Titi" ? C'est pour ça qu'on a utilisé son nom pour le petit boss de fin de niveau. De plus, le Vésuve est entré en éruption le lendemain de vulcanales, mais à hades de tels détails ! Un Train d'Enfer ne cherche pas à simuler avec exactitude la vraie vie, alors vous n'avez pas à vous en faire des exactitudes historiques. Sauf si c'est important pour vous. Dans ce cas-là, allez-y, changez les dates et les noms comme il vous entend.

POINTS DE CONTROLE

1: FUIR AVEC LES RESTES DE SAINT SEBASTIEN

Pas les restes de la mauviette qu'on a attachée à un poteau et criblée de flèches. Ceux du Saint Sébastien originel, maintenant oublié, celui qui a eu une mort bien plus horrible à Pompéi. Les petits bouts et morceaux de son corps que les chrétiens ont réuni sont conservés précieusement dans une tombe en pierre, sous la Première Église Clandestine de Pompéi (en fait la cave de Lucius). Bien que déterrer un sarcophage de pierre à l'air simple dit comme ça, il y a une légion de soldats en colère qui attend devant l'église et, ben voilà, la ville brûle. À cause de vous. Récupérez les restes et barrez-vous !

2: FAIRE DE TITUS FLAVIUS UN MARTYR

Titus Flavius est le préfet de Pompéi, représentant et exécuteur du pouvoir de Néron. Titus n'a jamais eu grand-chose à faire des chrétiens. Évidemment, comme tout bon romain, il en a pendu et brûlé quelques-uns, à l'occasion, sur le bord de la route, mais ce n'était que pour obtenir quelques bons points de la part de l'empereur. Bien sûr c'était avant que son fils ne commence à se rebeller. Dès que Gaius s'est échappé de Pompéi, Titus a mis en oeuvre un projet des plus brillant : "trouver et tuer tous les chrétiens". Ce qui ne peut être toléré ! Infiltrez son camp, faites en sorte que ses soldats croient qu'il est chrétien et faites-en un martyr.

3: KIDNAPER LA MATTRESSE (MÈRE) DE NÉRON

Les chrétiens n'ont jamais tenu une place importante dans le coeur de Néron. Déjà qu'ils ont mis le feu à Rome (*tousotements*), et maintenant Pompéi ! Il n'y a plus qu'une chose à faire : les jeux ! Néron offre des sommes non négligeables à qui lui pourvoira un chrétien pour sa machine à saucisses. Et vous savez qu'un chrétien ne peut pas mentir quand on lui demande qu'elle est sa foi.

Donc, alors que les festivités atteignent un bon 11 sur l'échelle internationale de la violence et que tout bon citoyen romain recherche activement un chrétien, vous devez entrer par effraction dans le palais impérial et prendre un otage.

PERSONNAGES

GAIUS FLAVIUS

LE FILS DU PRÉFET

Clairement destiné à une grande carrière dans la politique romaine, Gaius suivait la moindre consigne de son père jusqu'à ce qu'il lui demande de superviser l'exécution de Publius Benedictus, qui du revêtir la tunica molesta. Publius pria à haute voix dans ses derniers instants, demandant à Dieu de pardonner ses tortionnaires. Abasourdi par la piété bienveillante de Publius alors même que les flammes mangeaient sa chair, Caius réalisa ce qu'était la douce dévotion au martyr des chrétiens. C'est ainsi que son destin devint de vivre la vie d'un saint chrétien et de mourir pour sa croyance.

Tare : Idéaliste ; Talent : Aura de sainteté ; Rancoeur : Lucius à utilisé contre Gaius un secret intime appris en confession afin de l'obliger à lui faire une faveur politique.

TUNICA MOLESTA

La tunica molesta est une lourde tunique imbibée de naphta, que l'on fait endosser par la force à une victime avant d'y mettre le feu.

LUCIUS BENEDICTUS

L'ÉVÊQUE

Le prêtre voué au Christ le plus haut placé de Pompéi n'est pas un véritable croyant. Par contre, il croit au pouvoir qu'ont les Dieux pour contrôler les hommes. Et aucun dieu n'a jamais autant enflammé le cœur des hommes que Yahvé, le dieu juif de la chrétienté. La destruction de Pompéi est tout juste une bonne occasion de renforcer le pouvoir de la jeune église. Alors que Néron est ses laquais voit l'éruption du Vésuve comme une punition divine, Lucius à une opinion différente : le courroux de Dieu s'est abattu sur les païens le jour des volcanales. Si seulement les restes de Saint Sebastien pouvaient être amenés jusqu'à Rome et si une nouvelle démonstration de

la puissance de Dieu pouvait avoir lieu, alors un jour l'église pourrait couvrir le monde !

Tare : Avide de pouvoir ; Talent : Les Sept Langues de Dieu ; Rancoeur : la veuve Tullia lui a mutilé quelques parties intimes quand il a essayé de la prendre de force.

TULLIA

LA VEUVE

Anciens esclaves, Tullia et sa famille furent libérés de leurs chaînes par leur maître et sympathisant à la cause chrétienne, Gaius Flavius. La mari de Tullia, Marcus, était le seul véritable chrétien, craignant plus pour son âme immortelle que pour son intégrité physique, mais Tullia le soutenait, comme le ferait toute femme aimante. Un jour, alors que Marcus, Tullia et Letitia passaient en contrebande des lettres apostoliques dans Pompéi, ils furent abordés par un groupe de soldats goguenards. Laetitia leur cracha à la figure en leur disant que Satan les sodomiserait en enfer. En représailles, ils arrêterent Marcus et renvoyèrent les femmes hurlantes chez elles. Il fut exécuté plus tard dans la journée. Tullia ne l'a jamais pardonné à Laetitia, mais pour l'amour de l'âme immortelle de son mari, elle choisit de rester fidèle à l'église et de prier pour lui dès qu'elle le pourrait.

Tare : Obstinée ; Talent : Une simple veuve inoffensive ; Rancoeur : Laetitia a fait tuer son mari.



LAETITIA

LA FILLE

Laetitia aime son père et l'église, mais plus que tout au monde elle aimait son oncle, Publius. Alors que son père était bien souvent absent, faisant affaire avec marchands et officiels de la ville ou oeuvrant à sécuriser le futur de l'église, Publius vivait la vie comme l'avait prescrite Jésus dans les histoires que lui racontait son père. Quand elle apprit que Publius avait été fait, Laetitia pleura toutes les larmes de son corps et jura de se venger. Mais la volonté du destin fit que l'homme qui brula à mort son oncle adoré n'était autre que le plus important de leurs convertis. Grâce à l'insistance de son père, Laetitia n'a pas tué Gaius. Pour le moment.

Tare : Sang-Chaud ; Talent : Le Courroux de Dieu ; Rancoeur : Gaius a exécuté son oncle bien-aimé, Publius.



APOSTASIE

Une apostasie est l'abandon, généralement public, de sa religion. L'Histoire nous montre que... hum... ça ne s'est jamais vraiment fait vu que ça vous faisait tuer très rapidement. Quelqu'un qui fait une apostasie est appelé un apostat.

RECRUTEMENT

Pour le recrutement racontez votre abandon des dieux païens et /ou votre participation à l'apostasie publique de Gaius. À la fin du recrutement, il devrait être avéré que les personnages se sont engrangés auprès de de la première église de Pompéi et qu'ils seront prêts à tout sacrifier pour leur Dieu et sauveur.

EPILOGUE

Un Final est particulièrement tout indiqué pour cette partie, mais avant d'en parler je vais rapidement décrire ce que pourrait être un Death Match : quand ils arrivent au Cirque Maxime, à Rome, les chrétiens sont encerclés par un adversaire trop nombreux. Néanmoins Néron est amusé par leur minable tentative de s'attaquer aux jeux et il leur propose un marché : entretenez-vous et le dernier à rester debout aura la vie sauve.

Mais si votre partie a brillé de par la coopération des personnages et si vous voulez terminer par le plus couillu des finals, vous allez affronter Néron et ses légions. Et ses lions aussi !

Voici donc les missions pour le Final :

Mission 1 : Mettez le feu à l'étendard impérial afin de vous annoncer.

Mission 2 : Libérez les lions. Tous les lions.

Mission 3 : Tuez l'empereur Néron.

Mission 4 : Faites entendre la gloire du Seigneur à la foule enragée.

BIBLIOTHEQUE DE CADRES

UTD: Le Martyre de Gaius Flavius

Cadre 3

Avril 2011

Écrit par *Daniel Z. Klein*

Maquette et mise en forme de *Sebastian Hickey*

Interior art sourced from the public domain, by appearance:

- MARLOW , W. (1768) *Vesuvius erupting at Night*
- MAGNASCOS, A. (1715-40) *The Raising of Lazarus*
- SIEMIRADZKI, H. (1897) *A Christian Dirce*
- GÉRÔME, J. (1872) *Pollice Verso*

Copyright © 2011 Sebastian Hickey and Cobweb Games. Permission granted to copy and distribute for personal use.

UN COUP DE MAIN ?

Si vous écrivez un cadre à base de personnages typés et de situations tendues, nous sommes intéressés, particulièrement s'il s'agit de situations historiques ou, comme celle-ci, de clichés inversés.

Vous pouvez les envoyer en anglais à info@cobwebgames.com ou en français à Maitresinh@gmail.com. De même, vos comptes rendus de parties sont bienvenus.

