



RETOUR

EN 86

un scénario de Tiubuk 

Retour en 86

Tiublik

2022 — v.1

Saut mention contraire, ce document est distribué sous licence CC0 :

<http://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>

Photo de couverture : Thomas Bresson¹, licence CC BY 2.0 :

<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

Avant-propos

Dans les textes qui suivent, j'ai fait le choix d'une écriture au féminin. Cela ne signifie pas que ce jeu est réservé aux femmes, bien au contraire, il s'adresse aux personnes de tous sexes, genres et identités. Mais le jeu de rôle est très (trop) souvent associé aux hommes, invisibilisant les nombreuses joueuses qui s'adonnent à ce loisir. Afin de rétablir l'équilibre, plutôt que l'écriture inclusive (parfois difficile à mettre en œuvre sans surcharger la lecture) ou épiciène (stimulante intellectuellement mais obligeant à des circonvolutions stylistiques), j'ai retenue l'écriture au féminin. C'est un essai, peut-être pas parfait, mais c'est le propre de la joueuse : essayer, lancer les dés et on verra 😊 ! Et si ça ne vous convient pas, rien ne vous oblige à lire et faire jouer cette partie.

Ce jeu peut être téléchargé sur <http://tiublik.odns.fr/>. Si vous avez des remarques, des corrections, des modifications à apporter, n'hésitez pas à me contacter via le réseau social Mastodon : tiublik@mamot.fr.

Bonne lecture !

Introduction

Retour en 86 est un scénario de jeu de rôle pour une meneuse de jeu (MJ) et 4 à 5 joueuses. Il est prévu pour une session de 2 à 3 heures selon les développements de la narration et adapté pour des joueuses débutantes et/ou occasionnelles, idéalement d'une quarantaine d'années au vu du contexte.

👉 Si vous ne savez pas ce qu'est un jeu de rôle, la Fédération Française de Jeux de Rôle propose une définition complète : <https://forums.ffjdr.org/t/qu-est-ce-que-le-jeu-de-role/391>.

Aucun système de règle n'est proposé pour jouer ce scénario, à vous de choisir celui qui vous convient le mieux. Il a toutefois été testé avec *D hauts & D bas*², un micro-système facile à prendre en main et qui correspond tout à fait à l'esprit du scénario puisque les personnages des joueuses (PJ) qui sont des adolescentes ne peuvent pas mourir. Ce système de règles ne nécessite qu'un dé à dix faces (1D10) par joueuse, trouvable dans de nombreuses boutiques de jeux ou de loisirs culturels.

Vous êtes prête pour l'aventure !

⚠ **Ce qui suit est réservé à la meneuse de jeu. Si vous comptez être joueuse, merci de stopper votre lecture ici.**

Le contexte

Bienvenue en 1986 à **Giromagny**³, une ville rurale de 4000 habitants de l'aire d'attraction de Belfort. Les joueuses incarnent des jeunes de 14 ans, l'âge de tous les possibles, mais coincées dans cette ville sans grand charme... Autrefois riche de ses entreprises de tissage, Giromagny n'est plus que l'ombre d'elle-même, une zone d'ortoir où il n'y a rien à faire... Et puis il faut bien l'avouer, au collège Val-de-Rosemont, on les surnomme le « club des nazes » parce que vous êtes un peu trop intelligentes et curieuses pour les autres élèves dont le quotidien se compose de foot, de lutte de virilité et de mesquineries quotidiennes...

👉 Vous l'avez peut-être deviné, le postulat de départ et l'année 1986 s'inspirent des aventures cinématographiques de l'époque mettant en scène des enfants dans des aventures rocambolesques parfois teintées de fantastique. *E.T. l'extraterrestre*, *Les Goonies*, *Chéri, j'ai rétréci les gosses !* ou les récents *Super 8* et *Stranger Things* sont autant de sources d'inspirations pour créer l'ambiance du jeu, à la fois enfantine, inquiétante et rétro. Un article de mon blog vous donnera des idées pour sonoriser la partie⁴.

Le scénario se déroule quelques jours après la catastrophe de Tchernobyl qui a un impact immédiat sur le déroulement des événements. Toutefois, au-delà de quelques précisions chronologiques, la MJ aura tout à loisir de construire librement sa narration.

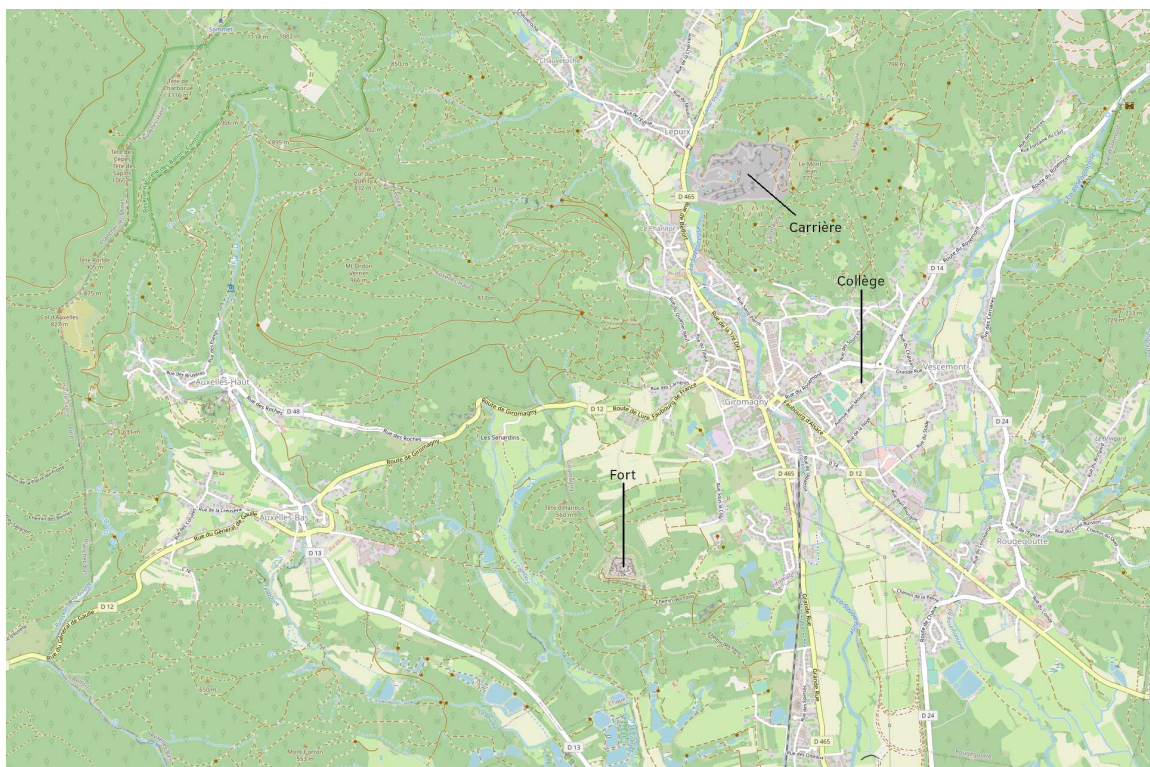
L'histoire en (très) bref

Prisonnier dans les tréfonds d'un vieux fort abandonné, un terrible anguipède s'échappe grâce au nuage radioactif de Tchernobyl et sème la panique dans les rues désertes de Giromagny ! Les joueuses devront trouver le moyen de vaincre cette créature maléfaisante issue des mythes gaulois ancestraux et éventuellement affronter sa mère, une vouivre pour sauver leur ville avant sa destruction totale.

Les lieux

Plusieurs lieux seront visités au gré des événements : le fort Dorsner, les rues de Giromagny, le collège Val-de-Rosemont (notamment sa bibliothèque), la carrière de Lepuix et tout autre endroit choisi par la MJ. Les PJ se déplacent en vélo.

Ci-dessous une carte de Giromagny vous donnera une idée de la localisation de ces lieux :



Source : OpenStreetMap⁵

La chronologie des derniers jours

➔ **Samedi 26 avril** : en Ukraine, au cœur de l'URSS, le réacteur numéro 4 de la centrale nucléaire de Tchernobyl explose à 1h23. La catastrophe fait 32 morts et 200 blessés d'après les autorités. Un nuage radioactif, toxique et cancérigène, se répand en Europe.

→ **Mercredi 30 avril** : une présentatrice du journal météo de la première chaîne télévisée annonce avec un panneau « stop » que les prévisions permettent de dire que le nuage de radioactivité ne devrait pas survoler la France grâce à la présence d'un anticyclone... Mais l'information du jour à Giromagny, ce sont les Girondins de Bordeaux qui remportent la Coupe de France face à l'Olympique de Marseille à 2-1 après prolongation !

→ **Samedi 3 mai** : le «club des nazes» se retrouve au fort pour discuter de l'actualité. A la radio se succèdent des chansons de Mylène Farmer, Stéphanie de Monaco, Queen, Images, Gold et Falco...

Tout commence au fort

Au début du scénario, les PJ passent leurs week-ends à squatter dans **le fort Dorsner de Giromagny**⁶, un édifice à l'abandon construit pour la guerre de 1870 contre la Prusse et largement remanié pendant la Première Guerre mondiale. C'est une imposante place forte à l'ouest de la ville, caché dans la forêt, étrange monstre de pierre, dédale de couloirs obscurs, de plafonds voûtés, d'escalier et de vieux déchets des cinquante dernières années⁷.

👍 Vous pouvez ici faire choisir à chaque joueuse le nom de son PJ et son lien avec les autres : amies, cousines, soeurs, ainsi qu'une compétence particulière utile à la suite de l'aventure.

Le fort est parfois squatté par des sans-abris. L'un d'eux est toujours là avec ses deux chiens. Il connaît les PJ et leur fait toujours profiter de ses pensées insolites. On l'appelle Esus, il porte une longue barbe et vit dans un recoin du fort, dans l'oubli général.

👉 Il s'agit du dieu gaulois Esus qui surveille l'anguipède et sa mère la vouivre pour empêcher leur retour.

Les PJ ont installé un coin tranquille au coeur du fort avec des meubles de récupération : canapés, fauteuils, une table, de quoi s'éclairer et grignoter, et un radiocassette ! Le groupe s'y sent bien. On refait le monde, on parle du lycée à Belfort, des rêves de chacune, des espoirs loin de la vie des parents : beaucoup sont au chômage depuis la fermeture de la filature Boigeol en 1978. Bref, la vie est un peu *merdique*.

Esus et les chiens fantômes

Un aboiement résonne dans les couloirs silencieux du fort ! Les PJ sursautent, effrayées et surprises, mais ce sont des nazes, pas des trouillardes ! Si elles tardent un peu, d'autres aboiements se font entendre jusqu'à ce que le groupe aille voir d'où ils proviennent. Au

bout d'un couloir faiblement éclairé, deux grands chiens fantomatiques sont reliés par une courte chaîne d'acier. Ils observent les PJ, aboient une nouvelle fois puis disparaissent dans la pénombre...

👉 Ces chiens fantômes sont des émissaires surnaturels du dieu Esus. Durant la Première Guerre mondiale, des soldats dans les tranchées ont affirmé avoir vu ces deux chiens étranges juste avant que ne se produisent de terribles événements⁸... Rien n'a jamais pu être prouvé mais les témoins y croyaient fermement. Les superstitions étaient nombreuses sur les champs de bataille. Ainsi ces chiens préviennent d'un danger imminent.

Les chiens annoncent la libération des profondeurs du fort d'un monstrueux anguipède, un monstre malfaisant au torse d'homme et à la queue de serpent, ennemi des peuples anciens et des dieux. Esus et les divinités gauloises ne peuvent intervenir sans invocation, à effectuer lors d'une cérémonie druidique.

L'anguipède et comment le vaincre

L'anguipède est une créature mythique des temps anciens⁹ qui a été capturé durant la Première Guerre mondiale. C'est le fils monstrueux d'une vouivre.

👉 La vouivre, tour à tout femme ou serpent, veillait sur un trésor caché, mais lorsqu'elle se baignait dans le Combois, une rivière qui coule à proximité du fort, elle déposait le grenat brillant sur son front dans l'herbe, sous la surveillance de son fils. En 1914, un soldat tenta de s'en emparer mais il fut attaqué par l'anguipède. Ses compagnons repoussèrent les deux monstres. La vouivre, bloquée dans son corps de jeune femme par l'occultiste Papus (voir ci-dessous) prit la fuite... L'anguipède, plus dangereux, fut fait prisonnier : les soldats le coincèrent dans les tréfonds du fort et murèrent sa prison. Depuis, il est assoupi, attendant sa libération... Celle-ci arrive avec le nuage toxique de Tchernobyl qui augmente ses capacités et sa force. Furieux, l'anguipède se libère pour chercher sa mère et se venger.

L'anguipède est une créature malfaisante qui réagit à la radioactivité. Il a la capacité de se fondre dans les ombres, de provoquer schizophrénie et illusions, menant à la démence. Mais il est aussi puissant au combat. Physiquement, c'est un géant difforme aux yeux rouges et à la barbe hirsute. Son torse musclé mais noueux se termine en une immonde queue de serpent luisante. Il se déplace en rampant et grogne et siffle, il ne sait pas parler. La seule chose que craint l'anguipède est son ennemi ancestral, le saurochtone Taranis, dieu puissant et vengeur.

Les PJ doivent faire face à l'anguipède et sa magie : illusions, faux-semblants... Pour le vaincre définitivement, il faut invoquer Taranis le dieu gaulois du ciel, de la foudre et du tonnerre qui, juché sur un cheval et porteur de la roue cosmique, viendra écraser

l'anguipède des sabots de sa monture, et l'emmènera définitivement dans le monde des dieux, loin des humains...

Le journal de Papus et la vouivre

Si les PJ partent à la poursuite des chiens, ceux-ci auront disparus mais elles arriveront dans une pièce où un vieux bureau contient des cahiers rongés par l'humidité et datant de la Première Guerre mondiale. Elles y trouveront des informations sur les expériences occultes menées par Papus.

👉 Gérard Anaclel Vincent Encausse, dit Papus¹⁰, né en 1865, était un médecin et occultiste français, cofondateur de l'Ordre Martiniste. Il s'est défendu d'être un thaumaturge ou un inspiré et s'est présenté comme un savant ou un expérimentateur. Présent dans le fort comme médecin, il a permis de terrasser la vouivre et d'aider à la capture de l'anguipède avant de rejoindre le front de l'Est où il a été blessé avant d'être rapatrié à Paris où il est mort en 1916...

Un journal de bord se trouve également avec le carnet de Papus, non signé. Il annonce que le «monstre» a été maîtrisé et enfermé au premier sous-sol derrière un épais mur de pierre. Dans son carnet, Papus mentionne en quelques mots la transformation de la vouivre en jeune femme mais les pages suivantes sont manquantes. La vouivre est restée dans la région et vit désormais sous les traits de Déborah, une bimbo du collège qui porte toujours un pendentif en grenat. Elle fréquente un groupe de crâneurs dont les PJ sont les souffre-douleurs. Personne ne sait qui elle est réellement. Grâce à la radioactivité, elle peut retrouver sa forme originelle.

Au collège

Dans le fort, les PJ sont soumises à des visions d'effroi, des apparitions, menaçant de s'entretuer... La mention de l'anguipède dans les carnets de Papus doit les inciter à se renseigner sur cette créature dans le seul endroit où se trouve une bibliothèque : **le collège Val-de-Rosemont !**

Quittant le fort à vélo, les joueuses pourront entrer au collège à la nuit tombée tandis que la menace de l'anguipède s'étend sur la ville. La créature reste dans les ombres et sème le trouble. Une course-poursuite en vélo, les PJ traquées par l'anguipède, sera du meilleur effet à ce moment de la partie ! Dans un livre de la bibliothèque du collège, les PJ découvrent le lien entre l'anguipède et Taranis et une description des pratiques druidiques à partir de gui... **A condition de trouver du gui**, ce rituel pourra être tenté. Taranis apparaîtra au cœur de Giromagny sur son cheval, et il vaincra l'anguipède.

👍 Le gui se trouvera assez facilement en cette période de l'année. Au choix de la MJ de glisser quelques péripéties dans cette quête annexe !

Vaincre l'anguipède par la baston !

Si les PJ n'invoquent pas Taranis, elles peuvent attirer l'anguipède vers la gigantesque **carrière de Lepuix**, qui se trouve entre Giromagny et le village de Lepuix au nord de la ville. Là, à l'aide d'une pelleuse, elles pourront ensevelir le monstre sous des roches. C'est le moment que choisira la vouivre pour les attaquer par surprise ! Pour la vaincre, elles doivent lui dérober son grenat, en volant le pendentif de Déborah dans sa forme humaine, ou en lui arrachant sur son front dans sa forme reptilienne. Elles pourront le faire en immobilisant la vouivre avec un engin de chantier.

👍 Ellen Ripley contre la reine alien dans le film *Aliens, le retour* est une bonne inspiration...

Dès lors, la vouivre deviendra pacifique et reprendra sa forme humaine, étant désormais à la merci du « club des nazes » mais c'est un leurre (voir ci-dessous). La disparition de son fils la rend triste mais elle espère qu'il sera libéré des dieux Taranis, Teutates et Esus...

La fin

Le lundi, le « club des nazes » est épuisé de son week-end agité. De retour au collège, personne ne se doute qu'elles ont sauvé la ville mais partout on parle d'étranges événements survenus au fort, dans la ville et peut-être à la carrière...

Déborah soufflera à l'oreille d'un des PJ qu'en réalité elle n'a pas besoin de son grenat pour user de ses pouvoirs car ils lui viennent du trésor sur lequel elle veille et qui lui, est toujours bien caché.... Elle la menace par ces mots « *ne le dis pas à tes amies, je le saurais grâce à mon grenat et je peux être impitoyable* ».

En 1987, Giromagny rachète le fort à l'armée et le fait rénover. En 1988, François Mitterrand est réélu Président de la République, la guerre froide touche à sa fin et les anciennes légendes sont oubliées...

Suites possibles

Si le scénario vous a plu et que vous souhaitez envisager une suite, voici quelques idées à creuser, voire à enchaîner :

➡ **Le trésor de la vouivre** : Déborah veille sur son trésor mais d'importants travaux à Giromagny risquent de le révéler ! Pour le préserver, elle fait appel au PJ. Durant la trêve, celles-ci vont découvrir l'histoire tragique de la vouivre et son trésor...

→ **Souviens-toi de 86...** : le temps a passé, les PJ reviennent à Giromagny à l'occasion d'un événement commun : anniversaire, mariage, enterrement... Les traumatismes liés au combat contre l'anguipède resurgissent. Une thérapie de groupe semble nécessaire pour exorciser cette terrible épreuve...

→ **La fin des dieux** : été 2022. Une canicule s'abat sur la France. Le changement climatique est en train de faire basculer le monde dans une nouvelle ère... Les dieux, impuissants, se sont retirés et bientôt l'anguipède revient dans le monde matériel avec des séides terrifiantes... Dans ce monde qui se meurt, les PJ sont le dernier rempart contre les monstres terrifiants du cœur des ténèbres. C'est dans le fort en ruine que tout doit s'achever...

1. Fort de Giromagny : au niveau du monte-charge des tourelles Mougin (HDR):
<https://www.flickr.com/photos/computerhotline/7631377210/>
2. D hauts & D bas : <https://unrolisteenpeignoir.com/jeux/d-hauts-d-bas/>
3. Giromagny : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Giromagny>
4. Ambiance musicale <http://tiublik.odns.fr/blog/retour-en-86-le-jdr-ambiance-musicale>
5. Carte de Giromagny : <https://www.openstreetmap.org/search?query=giromagny#map=14/47.7426/6.8198>
6. Le fort de Giromagny : https://fr.wikipedia.org/wiki/Fort_de_Giromagny
7. Plan et photos du fort : <https://www.lieux-insolites.fr/cicatrice/sere/giro/giro.htm>
8. Les fantômes des tranchées au cours de la Première guerre mondiale :
<https://dossierparanormal.fr/les-fantomes-des-tranchees-au-cours-de-la-premiere-guerre-mondiale/>
9. Anguipède : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Anguip%C3%A8de>
10. Papus : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Papus>