



Into our odd world

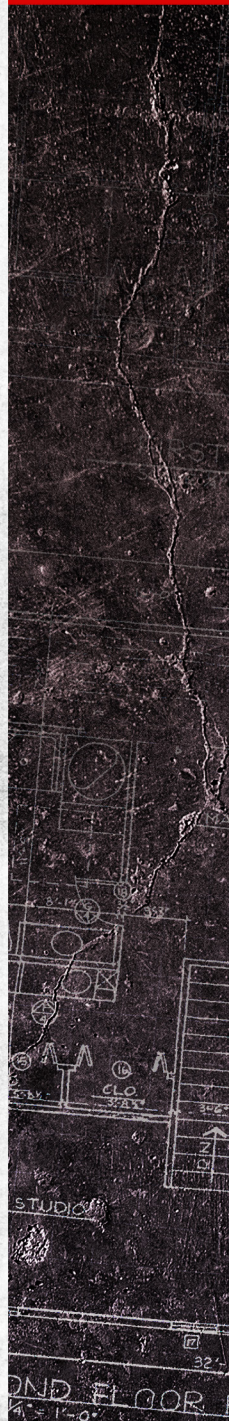
Bienvenue dans *Dangerous Gary* !

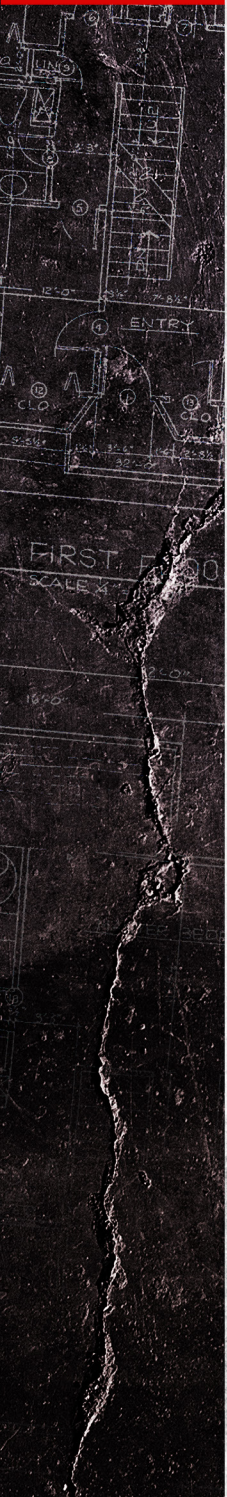
Dangerous Gary est un jeu de rôle dont le système est inspiré de celui d'*Into the Odd*, créé par Chris McDowall et édité en français par les XII Singes. Des règles simples, un système de combat surprenant, des aventures tournées vers l'exploration : voici quelques éléments de ce jeu atypique que vous retrouverez ici. Toutefois, l'univers dans lequel vous allez vivre d'étranges aventures est bien différent de celui décrit dans *Into the Odd*, puisqu'il s'agit du nôtre... ou presque.

Au milieu des années 1980, Nicolas « Gary » Aspairt, un jeune Français de retour des États-Unis et grand amateur de *Donjons & Dragons*, le premier des jeux de rôle, découvrit l'existence d'une dimension alternative. Cette autre réalité prenait la forme d'un réseau de labyrinthes à l'architecture variée et changeante, peuplé de créatures plus ou moins agressives. Nicolas et ses amis se lancèrent fiévreusement dans l'exploration de ce qu'ils finirent par nommer des Donjons, en référence à leur jeu favori. Aujourd'hui, ces pionniers ont disparu dans des circonstances non élucidées et personne n'a encore percé l'énigme des Donjons. Quelle est leur nature ? Qui les a créés ? Dans quel but ? Les personnages incarnés par les joueurs ont repris le flambeau de Nicolas Aspairt : ils s'enfoncent toujours plus profondément dans le dédale des Donjons, afin d'en comprendre et d'en maîtriser les ultimes secrets.

Jouer à *Dangerous Gary*

Dans *Dangerous Gary*, les joueurs interprètent des « donjexeurs », un néologisme qui qualifie les explorateurs et les exploratrices de Donjons. Peut-être ont-ils découvert par hasard un passage menant vers l'un de ces univers parallèles ? À moins qu'ils n'aient été initiés par un groupe d'aventuriers chevronnés ? Dans tous les cas, ils appartiennent à la Guilde, une petite organisation qui a repris la quête d'Aspairt et fait vivre son héritage. Beaucoup de donjexeurs sont encore aujourd'hui des rôlistes, mais la Guilde recrute dorénavant dans le milieu de l'urbex, une activité à la limite de la légalité





qui consiste à parcourir des lieux construits puis abandonnés – ruines d'habitations et de bâtiments publics, friches industrielles, tunnels, etc.

Note : Dans la campagne qui vous est proposée dans les suppléments La boîte rouge et La boîte bleue, les joueurs incarnent des personnages qui découvrent de manière fortuite l'existence des Donjons et de la Guilde.

Au sein de la Guilde, les personnages des joueurs ont bien des défis à relever, que ce soit dans la réalité ou dans le monde des Donjons.

Recenser, explorer, cartographier

La première mission des donjexeurs est de trouver les Passages, les portails dimensionnels menant vers les Donjons, et de parvenir à les franchir. La tâche n'est pas aisée, car ils s'ouvrent et se ferment selon des cycles difficiles à comprendre et à prévoir. La plupart des lieux qui les accueillent, les Seuils, sont situés en France, même si plusieurs ont été localisés aux États-Unis. Pourquoi ? La réponse à cette question fait l'objet de débats au sein de la Guilde, mais beaucoup affirment que tous ces sites sont reliés d'une manière ou d'une autre à la vie de Nicolas Aspairt. Une équipe pénétrant dans un Donjon doit le cartographier et dresser la liste de ses habitants, surnommés les Monstres. C'est un travail essentiel, mais frustrant : l'architecture des Donjons se modifie en permanence. Si certaines de leurs caractéristiques sont immuables, leur taille, l'ordonnancement des pièces et des corridors et leur « écologie », changent de visite en visite. Les donjexeurs espèrent cependant, en enregistrant scrupuleusement ces différences, mettre au jour des récurrences porteuses de sens. Plusieurs dizaines de Donjons auraient été arpentés depuis près de quarante ans par des membres de la Guilde. En découvrir un nouveau est un événement majeur.

Dénicher des Artefacts

Les objets, tout comme les êtres vivants, que l'on trouve dans les Donjons ne peuvent en sortir : ils se désintègrent dès qu'ils franchissent un Passage. Les Artefacts sont des exceptions : apparemment indestructibles, ils peuvent être ramenés dans la réalité. Leur forme varie

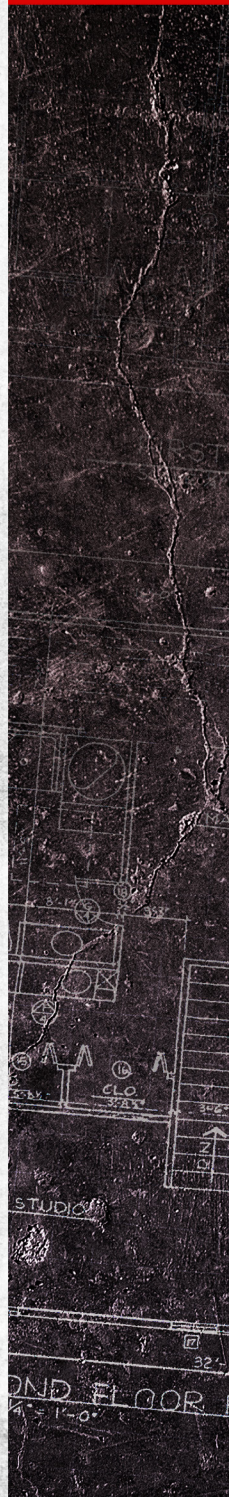
du bijou discret à la statue monumentale. Les membres de la Guilde les collectionnent et les vendent parfois à prix d'or. En effet, dans les Donjons, les Artefacts sont dotés de capacités « magiques » souvent bien utiles à une équipe d'explorateurs. Sur Terre, ils perdent malheureusement leurs pouvoirs. Certains membres de la Guilde croient en l'existence d'Artefacts particuliers, qui les conserveraient. Trouver un tel trésor assurerait aux personnages des joueurs une immense renommée au sein de la Guilde et susciterait bien des convoitises...

Développer ses Talents

Plus un donjeteur arpente les Donjons, plus il a de chance de développer ce que la Guilde appelle des Talents : des capacités sur-naturelles qui lui permettent de mieux affronter les multiples dangers de l'exploration. Il semble que ces pouvoirs naissent d'une forme d'osmose entre le visiteur et l'univers des Donjons. Au début des années 1990, Nicolas Aspairt les a classés en neuf catégories désignées selon une terminologie empruntée aux manuels de son jeu favori : les Talents de barde, de clerc, de druide, de guerrier, de magicien, de moine, de paladin, de rôdeur et de voleur. À la manière des Artefacts, ces pouvoirs « magiques » sont sans effet dans la réalité. Certains donjeteurs se spécialisent dans une « classe » (barde, druide, etc.) et sont capables d'accomplir de vrais petits miracles, d'autres privilégient la polyvalence. Mais progresser dans l'usage des Talents n'est pas sans danger : les plus doués des donjeteurs ont tendance à disparaître brutalement dans les Donjons.

Faire face à la concurrence

La Guilde n'est pas la seule organisation qui explore les Donjons. Elle doit faire face à la concurrence de deux autres groupes, dont les PJ devront se méfier. Le premier est la Fraternité Saint-Minos, créée il y a une vingtaine d'années par un ancien compagnon de Nicolas Aspairt, persuadé que les Donjons étaient une création divine, voire Dieu lui-même. Le second est plus récent et encore plus mystérieux : né dans le milieu de l'urbex, il se fait appeler la Péruvienne de térébration. Derrière ce nom insolite se cache un petit nombre d'acti-vistes qui remettent en cause l'héritage même de Nicolas Aspairt. Si les relations entre les trois communautés de donjeteurs ne sont pas



toujours hostiles, elles n'en sont pas moins tendues. Les PJ devront faire preuve de diplomatie durant leurs explorations.

Démêler le mystère de la disparition de Nicolas Aspaïrt

En 1998, un énorme incendie ravagea le Vault, le quartier général de la Guilde, situé dans la banlieue parisienne. Ce fut une catastrophe : Nicolas Aspaïrt et son épouse moururent dans les flammes,



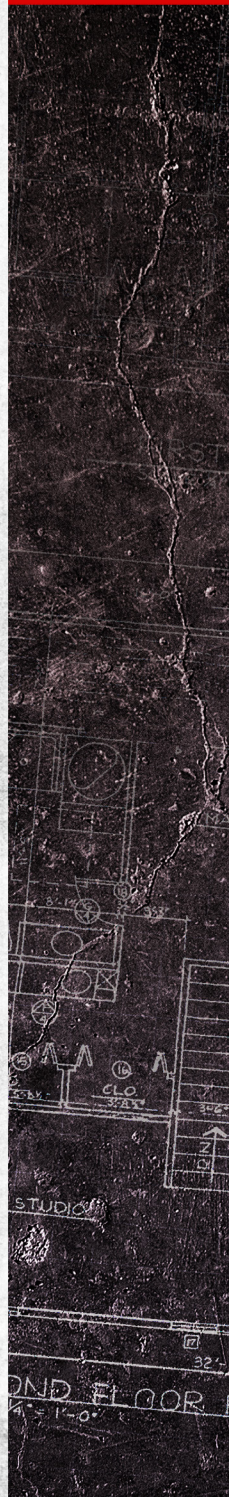
et les archives de l'organisation furent détruites. La Guilde ne s'en remit jamais vraiment. Les théories sont nombreuses sur l'origine du drame, l'enquête ayant conclu à un incendie criminel sans pour autant aboutir à une arrestation. Malgré les années passées, la Guilde n'a pas renoncé à faire toute la lumière sur cette affaire et à reconstituer les archives perdues.

Lutter contre des ennemis

On ne fait que murmurer leur nom. Rares sont ceux à les avoir approchés. Personne ne s'accorde sur leur apparence ni sur leurs intentions. Certains remettent même en cause leur existence. Ce sont le dragon rouge, la liche et la guenaude. Ils sont les ennemis implacables des donjumeurs et les croquemitaines des Donjons. Les membres de cette sinistre trinité voyageraient de Donjon en Donjon, asservissant leurs habitants et traquant les membres de la Guilde. Les plus paranoïaques osent même déclarer qu'ils auraient la possibilité de franchir les portes du monde réel !

Partir à la recherche des Compagnons

La mort de Nicolas Aspaïr rend d'autant plus importante la quête des Compagnons, les plus proches amis du fondateur de la Guilde. Trois d'entre eux hantent désormais les Donjons et les rencontrer est le rêve de beaucoup de donjumeurs : leur connaissance des dédales serait en effet sans équivalent. La tradition les désigne sous le nom de personnages de *Greyhawk*, le premier univers imaginé par Gary Gygax : Mordenkainen, Robilar et Tenser.





Entreprendre la quête des derniers niveaux

L'objectif ultime des membres de la Guilde est sans nul doute l'exploration de la Flèche et du Labyrinthe. Ces deux Donjons très singuliers ne possèderaient aucun Passage s'ouvrant sur le monde réel : leur entrée serait en effet dissimulée au centre d'un réseau de Donjons-pièges particulièrement dangereux. Personne ne sait exactement où les chercher et ce qu'ils abritent, mais des fragments du journal de Nicolas Aspairt retrouvés dans les ruines du Vault témoignent de leur importance. Le Labyrinthe et la Flèche abriteraient la source même des Donjons et quiconque en franchirait toutes les épreuves se verrait doter de pouvoirs incommensurables.

LE CLIN D'OEIL DU DRAGON

Dangerous Gary est au carrefour de plusieurs genres, ce qui en fait un drôle d'objet rôlistique !

Il s'agit tout d'abord d'un jeu d'exploration, dans lequel les personnages arpentent les Donjons, affrontent des monstres, résolvent des énigmes et tentent de déjouer les nombreux pièges de ces univers de poche. Les personnages des joueurs sont donc des aventuriers prêts à prendre tous les risques pour approcher la vérité des Donjons. L'ambiance peut alors s'apparenter au pulp.

Mais *Dangerous Gary* est aussi un jeu contemporain-fantastique : les joueurs incarnent des « investigateurs » confrontés au surnaturel et à l'inconnu. Les scénarios de *Dangerous Gary* offrent la particularité d'alterner les incursions au sein de la dimension découverte par Nicolas Aspairt et les phases d'enquête dans le monde réel. Si à l'intérieur des Donjons, les personnages peuvent utiliser la violence sans réelle contrainte et bénéficient de ressources « magiques » (Talents et Artefacts), ce n'est pas le cas sur Terre où prudence et sang-froid sont de rigueur.

Alors, êtes-vous prêt à vous lancer sur les traces de Gary et de ses compagnons ? Si oui, les ténébreux Donjons et leurs mystères vous attendent.

Ce livre se divise en trois parties. Le *Manuel des donjexeurs* expose l'univers du point de vue des donjexeurs de la Guilde. Le *Manuel des règles* présente les mécaniques de jeu. Le *Manuel du maître des Donjons* est réservé au meneur de jeu : les secrets des Donjons et des conseils pour gérer une partie de *Dangerous Gary* y sont révélés.

Dangerous Gary comporte une dimension horrifique : quoi de plus terrifiant, en effet, que de se retrouver dans un labyrinthe de corridors sans lumière, emplis de pièges et de créatures gardiennes parfaitement incompréhensibles ? De plus, le Hook, cette étrange dépendance à la fois physique et psychologique qui pousse les donjexeurs à s'enfoncer toujours plus loin dans les Donjons, participe à un sentiment de dépossession, générateur de peur et d'angoisse chez les personnages.

Dangerous Gary est un jeu à secrets : les mystères qui entourent l'apparition des Donjons et leur essence, la nature des liens qui les rattachent à Nicolas Aspaïr et ses amis, les secrets qu'ils renferment, sont autant d'intrigues qui peuvent servir de fil rouge à une campagne de longue haleine.

Enfin, et vous l'aurez compris, *Dangerous Gary*, en reprenant tout un vocabulaire emprunté à *Donjons & Dragons* et en faisant de ses personnages-non-joueurs principaux des pionniers de notre loisir préféré, se présente comme une mise en abyme et un hommage – un brin nostalgique, je l'avoue – à Gary Gygax et au premier âge du jeu de rôle.