



La Forteresse des Nuées

Un kit de découverte pour le jeu de rôle *Libreté*

« Follow the yellow brick road
Follow the yellow brick road
Follow follow follow follow follow the yellow brick road. »
Victor Fleming, *The Wizard of Oz*

Crédits

Textes et concept : Vivien Féasson.

Illustration de couverture : Horror Graphico

Maquette : Laure Afchain

Relecture : Nathalie Delorme

Merci à L'Homme Pumax pour « Sally la cogneuse ».

Vous pourrez bientôt continuer l'aventure
avec le livre de base *Libreté*
ainsi que le cadre de jeu pré-construit *Fleurs du Mall*.

Notes

Vous tenez dans les mains un kit de découverte pour le jeu de rôle *Libreté*, une méthode conçue pour vous permettre de tester ce que le jeu propose en un temps réduit (1 à 2 heures environ) et dans un cadre simplifié. Pour cette raison, les aventures que vont traverser les personnages ont été plus ou moins planifiées, les règles légèrement épurées, et l'aventure s'achève au moment même où la suite commence : dans *Libreté* elle-même.

Vous qui lisez ce kit pour le proposer à des amis, vous allez devoir endosser le rôle de l'Aversaire

pour la durée de la partie. Si vous connaissez déjà le jeu de rôle, vous avez déjà entendu parler de ce rôle sous le terme de « meneur de jeu » – celui qui décrit le cadre fictif dans lequel évoluent les personnages des joueurs, réagit à leurs initiatives, interprète les règles et fait parler les autres habitants de l'univers. À partir de maintenant, je m'adresserai directement à vous.

Il vous faudra : ce livret, les fiches de personnage photocopiées, deux dés à six faces, une vingtaine de jetons (appelés « jetons de bile noire »), entre 2 et 5 amis.

■ **Commencez par lire aux joueurs le paragraphe suivant :**

« Fermez les yeux et rêvez, rêvez à l'enfant que vous avez été. Il est encore là, quelque part, il affleure chaque fois que l'on vous rejette, que le monde extérieur vous écrase, lorsque vous êtes impuissant et que la seule chose que vous voudriez faire c'est vous blottir dans les bras de quelqu'un. Touchez son souvenir, arrachez votre masque d'adulte et trouvez la porte qui mène par-delà ce monde, vers les limbes, vers les Terres humides où les enfants qui s'égarèrent finissent invariablement par échouer. Arpentez à nouveau la Ville, copie blafarde de notre monde, vaste terrain de chasse où, sous une pluie continuelle, les sirènes de l'averse déploient une faim que rien ne pourra jamais rassasier. »

■ **Présentez rapidement les deux « camps » :** certains de vos amis joueront des enfants qui se sont récemment perdus ; épuisés, ils sont actuellement traqués par les sirènes de l'averse. D'autres incarneront des membres de la bande des Enfumés, des éclaireurs endurcis, envoyés par la forteresse de Libreté, seul havre de paix des Terres humides, à la recherche de gamins errants et de nourriture.

■ **Introduisez ensuite les personnages jouables :** Max et Orisha pour les enfants perdus ; Jack, Sally et Robin pour les éclaireurs (voir « Les enfants » plus loin). Si vous avez moins de 5 joueurs à la table, efforcez-vous de les répartir le plus équitablement possible entre les deux groupes.

■ **Donnez à chaque joueur la feuille correspondant à son personnage.** Si vous le souhaitez, vous pouvez séparer les joueurs à la table en fonction du groupe auxquels ils appartiennent.

■ **Donnez à chaque joueur 2 jetons de bile noire.**

■ **Expliquez rapidement les règles les plus élémentaires** (cf. « Règles simplifiées »).

■ **Lisez enfin ceci :**

(Au groupe d'enfants perdus) On raconte que certains enfants perdus dans la Ville retrouvent le chemin de la maison. Pas vous. Les sirènes vous ont repérés. Elles vous ont traqués jusqu'ici, elles ont attrapé Michel et ont même failli vous avoir. Pour le moment, vous courez aussi vite que vous le pouvez mais la fatigue se fait sentir...

(Aux éclaireurs) Vous êtes les Enfumés, des gamins endurcis que le conseil de Libreté envoie régulièrement dehors à la recherche de nourriture ou de survivants. Vous progressiez le long de la grand-rue quand vous les avez entendus crier, et puis vous les avez aperçus, trois enfants perdus courant dans votre direction, un essaim de sirènes affamées à leurs trousses. Vous n'avez eu que quelques secondes pour vous organiser.

■ **Gribouillez rapidement une carte de la rue, décrivez la situation, la position des différents acteurs et des monstres, les éléments importants du décor.**

■ **Demandez « qu'est-ce que vous faites ? » aux joueurs.**

Note : les enfants jouables voient leur archétype indiqué entre parenthèses et bénéficient d'une fiche dédiée, les autres sont étiquetés « PNJ » pour « personnages non-joueurs » et devront être interprétés par vous, l'Aversaire.

Les Enfumés, éclaireurs de Liberté

Jack (Chef) Jack est le chef des Enfumés, le genre de personne qui ne parle pas pour ne rien dire. Les autres enfants ont confiance en lui, et il sait que pour les guider, il lui faudra parfois être un peu brutal.



Sally la cogneuse (Brute) Sally apprécie sa relation avec Jack. Si elle se montre parfois aussi peu encline aux épanchements que lui, elle préfère réagir aux sollicitations par la violence.



Robin (Bizarre) Robin a enfin trouvé une famille chez les Enfumés. Les autres enfants n'appréciaient guère de le voir parler aux arbres, aux pierres ou à des êtres invisibles.



Bout d'Gras (PNJ) Bout d'Gras se demande souvent pourquoi Jack l'a pris dans sa bande. Sally, elle, n'a jamais caché son mépris pour ce garçon incapable de fumer une cigarette sans tousser.

Rufus (PNJ) Rufus est le vanneur, le séducteur du groupe. Ses cheveux blond paille et sa taille un peu trop grande lui donnent des allures d'épouvantail.

Messi (PNJ) enthousiaste, bon grimpeur, Messi est le genre de gamin à positiver dans la plupart des circonstances.

Les enfants perdus



Max (Solitaire) chef malgré lui, il est le plus grand et le plus volontaire du groupe des enfants perdus. Avoir passé une partie de son temps à se débrouiller tout seul fait de lui un survivant né, pas un leader. Il aimerait bien pouvoir se reposer un peu, mettre de côté ses responsabilités.



Orisha (P'tit Bout) Orisha est la plus petite de tous les enfants. Elle jette sur le monde de grands regards étonnés et a besoin d'être prise en charge. Sans quelqu'un pour lui montrer les dangers de ce monde, elle ne tiendra pas deux jours ici. Pour elle, ce quelqu'un c'est Max.

Piotr (PNJ) Piotr est le râleur du groupe, le négativiste permanent. Sa voix nasillarde ne fait rien pour améliorer son image. S'il le faut, il n'hésitera pas à sacrifier quelqu'un pour survivre.

■ **Les rôles** comme dans un jeu de rôle classique, les participants au jeu sont divisés entre le meneur (vous, l'Aversaire) et les joueurs qui dirigent chacun un personnage-joueur (ou PJ). Le but des joueurs est d'endosser au plus près le rôle de leur avatar ; le vôtre est de les y aider et de leur faire comprendre ce qu'est la vie d'un enfant dans les Terres humides, quitte à les malmenier un peu.

■ **La bile noire** lorsqu'un joueur estime que son personnage est stressé, humilié, horrifié par un événement, il peut prendre au choix entre 1 et 3 points de bile noire (représentés par des jetons). Ces jetons représentent la nervosité du personnage. Il est crucial qu'un joueur se soucie ici davantage de la vérité de son personnage que de problèmes d'optimisation ou de calcul.

■ **Les enfantillages** les enfantillages sont ces actions incertaines, risquées même, que les personnages-joueurs (et seulement eux) tentent d'effectuer dans le récit et qui nécessitent un jet de dés pour réussir. La liste des principaux enfantillages est limitée, vous la trouverez à la fin de ce kit.

Tous les enfantillages fonctionnent sur les mêmes bases : **le joueur concerné mise entre 0 et 3 jetons de bile noire puis lance 2 dés à six faces avant d'additionner le tout** (notez que la bile noire mise représente la rage investie dans l'action ; miser 3 points signifie par exemple tenter le tout pour le tout sans se soucier des conséquences possibles).

S'il obtient un résultat entre 0 et 7 le personnage échoue et vous pouvez frapper aussi fort que vous le souhaitez.

S'il fait entre 8 et 10 il réussit et obtient exactement ce qu'il voulait.

S'il fait 11 ou plus il réussit mais va un peu trop loin ; vous pouvez choisir une option dans la liste prévue à cet effet.

■ **Craquer** lorsqu'un PJ détient 5 jetons de bile noire, vous pouvez dans une situation de stress demander au joueur un test de Craquer. Celui-ci s'effectue toujours avec la mise maximale – 3 jetons de bile noire. Voir la feuille des enfantillages ordinaires pour plus de détails.

■ **Enfantillages spéciaux** les PJs peuvent posséder des enfantillages maîtrisés par eux seuls. Par exemple, personne d'autre que Jack ne peut « Commander ». Certaines circonstances et sirènes (cf. « Les sauterelles écorcheuses » plus bas) peuvent également proposer des enfantillages spécifiques.

■ **Blessures** un PJ peut subir jusqu'à 4 coches de blessure. Un coup de poing inflige généralement 1 coche, une batte ou un couteau 2 coches, une arme à feu ou un sabre 3. Un enfant qui coche sa 4^e case est mourant ou mort. Les PNJs peuvent généralement subir jusqu'à 2 ou 3 coches de blessure, mais vous pouvez les rendre plus résistants s'ils le désirent.

■ **Autres personnages** les autres personnages (sirènes y compris) ne font jamais de tests – ce sont les PJs qui testent en réagissant à leurs actions. Si un PJ refuse de réagir, vous êtes libre de lui faire subir ce qu'il veut. Si deux PNJs s'affrontent, vous pouvez décider du résultat.

■ **« Vous pouvez frapper aussi fort que vous le souhaitez »** si un joueur rate un test, refuse de réagir ou prend des risques inconsidérés, vous pouvez lui infliger une ou deux coches de blessure, le séparer du reste du groupe, lui faire perdre un objet important, l'humilier, tuer un PNJ, etc.

La rencontre

Tout commence par une scène d'action : au moment où les éclaireurs de Libreté entrent en scène, ce qui reste du petit groupe d'enfants perdus est attaqué par une meute vorace de sirènes de l'averse (cf. « Les sauterelles écorcheuses » plus bas). Les poursuivis ont quelques secondes d'avance, fuir à terrain découvert est donc exclu.

■ **Choisissez un joueur et demandez-lui ce qu'il fait** (commencez par Jack ou Max). En fonction de ses intentions, rebondissez, répondez à sa question, demandez-lui de faire un enfantillage lié à ses intentions, imposez-lui directement les conséquences de ses actes ou bien demandez aux autres comment ils réagissent. Faites parler et agir vos personnages non-joueurs.

■ **Évitez de tuer un personnage-joueur, faites ce que vous voulez des autres.** Attention, ne pas tuer ne veut pas dire laisser intact. Je vous encourage même à faire payer chèrement certains échecs – une blessure grave et sanglante, un bras ou une jambe arrachés vous assureront que la scène marque les esprits. Les sirènes sont des monstres.

■ **Si Jack se met à organiser ses hommes**, demandez-lui un test de Commander. Un échec peut signifier qu'un membre de la bande est attaqué par surprise par une partie de la nuée et que le groupe est pris en tenaille ; une réussite excessive signaler que Jack se met trop en avant et est blessé, ou qu'il sacrifie un individu pour sauver les autres.

■ **Demandez un test de Fuir** aux enfants perdus pour les autoriser à rejoindre les Enfumés. Rater signifie être rattrapé par une partie de la nuée, se retrouver isolé ; celui qui réussit de façon excessive profite de l'échec d'un autre, ou se fait mal, ou s'enferme dans un bâtiment.

■ **Un PJ attaqué par une partie des sirènes** devra réussir un test de « Continuer coûte que coûte » (voir « Les sauterelles écorcheuses » pour une description de cet enfantillage). Sur un échec, il subira une ou deux coches de blessure et il faudra sans doute aller le chercher.

■ **S'enfermer dans un bâtiment proche** : il faudra calfeutrer les entrées en vitesse (Jouer les casse-cous) ou tuer les quelques monstres ayant réussi à entrer (Agresser).

■ **Repousser le gros des sirènes** : il sera possible de démonter une borne incendie pour asperger les sauterelles d'eau, d'utiliser un cocktail Molotov sur un réservoir de voiture (Agresser) ou de tenter d'allumer une sorte de contre-feu (Jouer les casse-cous).

Les sauterelles écorcheuses

Ces sirènes attaquent en groupe et s'apparentent à une nuée de sauterelles, assez proches de celles du monde « réel » si l'on excepte leur couleur rouge et la dureté de leur carapace. Leur apparition dans le ciel est généralement précédée d'un cliquetis de plus en plus fort.

Leur stratégie consiste à se poser sur un être vivant pour le manger. Lorsqu'une cinquantaine de ces créatures parviennent à se fixer sur une proie, elles se régalent de la peau de cette dernière, dont elles apprécient la saveur salée. Il faut généralement moins d'une petite dizaine de minutes aux sauterelles pour ne laisser qu'un corps au rouge vif saisissant.

Les sauterelles écorcheuses sont relativement stupides, incapables de la moindre ruse ou de la plus simple imitation ; leur plus grand talent est de se mouvoir comme sous l'influence d'une unique volonté prédatrice.

■ **Trop nombreuses** : on ne peut détruire une nuée de sauterelles toute entière à moins de posséder un lance-flammes ou une arme du même genre.

■ **« Continuer coûte que coûte » (enfantillage spécifique)** : lorsque le personnage d'un joueur est encerclé par les sauterelles mais refuse de se laisser mourir, il teste.

■ **sur 7 ou moins** le personnage ne parvient pas à leur échapper. Frappez aussi fort que vous le souhaitez – vous pouvez lui infliger 1 coche de blessure ou le séparer du reste du groupe par exemple.

sur 8-10 le personnage parvient à agir malgré les assauts des monstres. Cela ne l'empêchera pas d'être dévoré s'il ne trouve pas rapidement un moyen de leur échapper.

sur 11 + le personnage continue ses actions mais sa réussite a un prix. Aversaire, choisissez une des options ci-dessous :

Il se blesse ou est blessé par les monstres.

Il échappe aux sauterelles en tombant dans un endroit inconnu.

Il occupe les sauterelles en leur livrant une autre proie.

Dans sa furie aveugle, il blesse un autre enfant ou détruit un objet important.

Un repos bien mérité

Une fois l'assaut des sauterelles écorcheuses contré, les enfants goûtent un repos mérité dans un immeuble vide ou une cache quelconque que les Enfumés ont l'habitude d'utiliser.

■ **Faites de cette scène un moment de discussion** : les personnages n'ont rien d'autre à faire que se reposer et ont enfin le temps de se présenter.

■ **Posez des questions aux joueurs**, sur leur état mental après cette agression, sur ce qu'ils pensent du comportement extrême d'untel, etc. Demandez-leur ce qu'ils font, comment ils occupent cette pause entre deux massacres.

Cette scène est cruciale, elle est l'occasion de parler de la forteresse de Libreté, de nouer des liens mais aussi éventuellement de provoquer de petits conflits, de gagner de la bile noire.

■ **Utilisez les autres personnages** pour poser des questions abruptes ou appuyer là où ça fait mal. « D'où tu viens ? Il était comment le monde quand t'es parti ? Et tes parents ? Je me souviens plus des miens... ça fait tellement longtemps que je suis à Libreté. Tu devrais oublier ça, tu reviendras jamais chez toi. », etc.

■ **Rappelez-leur de prendre de la bile noire** chaque fois que le ton monte ou qu'un souvenir cuisant refait surface.

■ **Si un des joueurs vous pose une question**, n'hésitez pas à la lui renvoyer. Si le joueur de Jack demande « C'est la première fois qu'on perd un homme comme ça ? », répondez « A toi de me le dire : est-ce que t'as déjà vécu un tel drame ? Plusieurs fois ? Comment tu le vis à chaque coup, comment tu fais pour exorciser la douleur ? Et toi, Sally ? Et toi, Robin ? Qu'est-ce qu'il y a de différent, cette fois-là ? »

Puis tournez-vous vers les joueurs de Max et de Orisha et demandez-leur leur avis. S'ils semblent ne pas réagir, faites intervenir les autres personnages pour les provoquer un peu, faites craquer Piotr par exemple.

■ **Pensez aux détails** et demandez aux joueurs concernés de participer aussi. « Comment fais-tu un feu ? A quoi ressemblent vos rations ? Comment est-ce que tu dors ? Qu'est-ce que tu fais pour te ressourcer ? Quelle manie as-tu, qui s'exprime quand tu es nerveux ? »

Le désert de carcasses

Il est probable que la troupe va reprendre la route menant à Libreté. S'ils veulent à tout prix passer du temps à chercher du matériel (essence, vivres, armes, etc.), vous pouvez passer rapidement sur la fouille et leur accorder deux-trois trucs mais rien qui sorte de l'ordinaire.

Après deux heures de marche soutenue, ils font une pause au moment d'arriver en vue de Libreté : un immense centre commercial perdu au milieu d'une mer de béton et de métal. Le parking qui encercle la forteresse laisse parfaitement apercevoir la grande bâtisse mais ce qui se cache sous les voitures abandonnées demeure invisible. Les éclaireurs savent que c'est là la partie la plus dangereuse du voyage.

Aversaire, il va vous falloir décrire la traversée avec le plus de détails angoissants possibles, histoire de favoriser les prises de bile noire. Les voitures au départ éparées qui se font de plus en plus serrées; les éclaireurs qui regardent sous les carcasses et ne voient que des ombres; les bruits de grincement, de glissement; un pneu qui éclate pour une raison inconnue; la petite main enfantine, décharnée, encore plaquée à la vitre d'un véhicule dans une vaine tentative pour fuir; une zone exposée un peu trop grande entre deux toits...

■ **Si un enfant arrive à 5 jetons**, demandez-lui un test de Craquer pour ne pas se mettre à courir jusqu'à Libreté. Un enfant qui court ou fait du bruit attire inmanquablement Ceux qui roulent (des créatures qu'on ne fait qu'apercevoir et dont les pattes avant et arrière ont fusionné avec des espèces de roues organiques). Il peut entendre les sirènes glisser dans un bruit répugnant, et un échec à un test de Fuir risque fort de signifier sa fin (oui, même s'il s'agit d'un PJ; nous arrivons après tout à la fin de l'aventure).

■ **On ne peut pas combattre Ceux qui roulent.** Ils disparaissent pour attaquer ailleurs, et le parking est le terrain de chasse idéal. La seule solution est de ne pas attirer leur attention, ou de courir aussi vite que possible.

Les portes de verre

■ **Fermé!** Ceux qui parviennent à ne pas se faire remarquer ou à Fuir arrivent aux portes de verre de Libreté. Ils peuvent entendre derrière eux les sirènes glisser toujours plus près. Des enfants montent la garde de l'autre côté des portes de verre. Tout est fermé, et les gardes refusent de les laisser entrer: les monstres sont sur leurs talons, cela mettrait en danger la forteresse!

Il va falloir passer par la persuasion (Convaincre) ou défoncer les portes (Jouer les casse-cous) pour réussir à entrer. Faute de quoi, les chances sont grandes de mourir emportés par les sirènes.

**Dès que les personnages
sont entrés dans Libreté
(ou tués en essayant),
la partie s'arrête.**

**Ceux qui veulent continuer
pourront le faire avec le jeu complet!**

**Découvrez la souscription
actuellement en cours sur Ulule:**

<https://fr.ulule.com/librete>

Agresser quelqu'un

Si j'agresse physiquement quelqu'un et qu'il ne se laisse pas faire, je teste.

sur 8-10 je prends une option dans la liste :

Je fais du mal à l'autre.

J'immobilise l'autre.

Je repousse l'autre pour un bon moment.

Je prends à l'autre un objet important.

sur 11+ je prends une option du dessus puis l'Aversaire en prend une dans la liste ci-dessous :

Je casse ou perds quelque chose d'important.

J'humilie carrément l'autre.

J'inflige 1 coche de blessure supplémentaire à l'autre.

Je fais du mal à un innocent ou un ami.

Je ne m'en sors pas indemne.

Fuir

Lorsque je cherche à fuir un conflit ou une situation délicate, je teste.

sur 8-10 je me tire d'affaire sans trop de bobos.

sur 11+ je réussis mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Je ne m'en sors pas indemne.

Un de mes amis le paye à ma place.

Je fais du tort à des gens qui vont m'en vouloir.

Je casse ou perds quelque chose d'important.

Je suis séparé du reste du groupe.

Jouer les casse-cous

Lorsque je veux tenter une prouesse physique (saut, escalade, quelque chose dans le genre), je teste.

sur 8-10 je réussis sans trop de bobos.

sur 11+ je réussis mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Je ne m'en sors pas indemne.

Je fais du tort à des gens qui vont m'en vouloir.

Je casse ou perds quelque chose d'important.

Je laisse une piste facile à remonter.

Je suis séparé du reste du groupe.

Faire gaffe

Lorsque je ne me sens pas en sécurité dans un endroit, je teste.

sur 8-10 l'Aversaire doit m'indiquer où le danger risque de surgir ; à moi de réagir en conséquence.

sur 11+ je réussis mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Si en fait il n'y avait pas de danger, je m'invente un ennemi imaginaire.

Je détecte le danger mais le provoque par la même occasion.

J'en fais trop et je me mets à dos mes alliés.

Je sacrifie une ressource précieuse.

Je ne vois pas ce qui se trame derrière moi.

Convaincre

Lorsque je veux persuader quelqu'un de me suivre, de me laisser faire ou de me donner quelque chose (il faut qu'il ait au moins une petite raison d'accepter bien sûr), je teste.

sur 8-10 il m'écoute.

sur 11+ il m'écoute mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

J'ai vexé l'autre pour un bon moment.

Je paye un peu trop cher.

Je fais du mal à l'autre.

Je ne m'en sors pas indemne.

J'attire l'envie ou l'attention d'autres enfants.

Se Confier

Lorsque j'ai besoin d'amour, envie de partager quelque chose d'intime ou simplement de passer un bon moment avec quelqu'un et que l'autre n'a pas l'air de vouloir me rejeter, je me livre et teste.

sur 8-10 je vide mon sac ou je passe un moment agréable avec mon interlocuteur. Je choisis une option dans la liste ci-dessous :

L'autre défausse 0-3 bile noire ; si c'est un PNJ, il ressort apaisé de notre conversation.

L'autre me fait une confidence ou me rend un menu service.

L'autre m'offre de la nourriture ou un objet.

Je fais passer en douceur un message ou une menace à l'autre

sur 11+ je prends une option du dessus puis l'Aversaire en prend une dans la liste ci-dessous :

J'ai dit des choses qui pourraient m'attirer des ennuis.

J'ai mis l'autre mal à l'aise ou je l'ai heurté.

J'ai donné à l'autre l'impression que je l'utilisais.

L'autre regrette terriblement ce qu'il m'a confié.

Quelqu'un d'autre nous a entendus.

Craquer (à l'initiative de l'Aversaire)

Cet enfantillage est spécial et intervient à condition que j'aie au moins 5 bile noire et à la demande de l'Aversaire. Ce dernier doit me proposer de faire quelque chose qui m'attirera des ennuis : **Si j'accepte la proposition**, je perds aussitôt 2 bile noire. **Si je refuse**, je teste alors avec une mise automatique de 3 bile noire.

sur 2-7 je garde ma bile noire mais ne la laisse pas m'influencer.

sur 8-10 la bile noire commence à m'infecter. Je choisis une option dans la liste ci-dessous :

Je gagne 1 coche de pourriture mais je garde le contrôle.

Je suis la suggestion de l'Aversaire ; si mon action correspond à un enfantillage, je dois effectuer un nouveau test.

sur 11+ je choisis une option dans la liste ci-dessous :

Je gagne 3 coches de pourriture.

Je gagne 1 coche de pourriture et je suis la suggestion de l'Aversaire ; si mon action correspond à un enfantillage, je dois effectuer un nouveau test.



Je suis le Chef

Mon nom est Jack.
Je suis le chef des Enfumés.

Je sais pas pourquoi mais il semble que les gosses autour de moi ont tendance à se reposer sur moi pour s'en sortir. C'est pourtant pas comme si je venais vers eux ou faisait un effort! Je me contente de dire ce que je crois juste, et ils me regardent comme si j'étais genre une espèce de génie ou un truc du même tonneau.

Et puis y a ceux qui me regardent d'un sale œil, comme le Triomphirat. Je vois bien qu'ils n'ont pas envie de partager leur joli trône dans le ciel de Libreté. Le seul moyen que j'ai trouvé pour être un peu tranquille, c'est de m'occuper des patrouilles dans les Terres humides. Là au moins, je suis avec mes potes, et on vient pas m'embêter avec des trucs sans importance. Et puis quand on rentre à la maison on est un peu les rois du Pétrole Hahn.

Je gagne souvent de la bile lorsque

- J'ai trop de responsabilités pour un enfant.
- Quelqu'un menace ma position ou ma bande.
- Mon groupe me rejette ou ne me comprend pas.

Qui je suis

- **Comment on m'appelle :** Jack.
- **Comment on me voit :** gamin des rues, athlétique, yeux gris acier, sage, plutôt sec, dur à cuire.
- **Ce que je possède :** trois paquets de cigarettes, un Zippo, un couteau de survie.

Ce que je sais faire

■ **Commander :** quand je veux pousser un groupe d'enfants à suivre mes ordres (ses membres doivent avoir une raison, même minime, de le faire), je teste.

sur 8-10 les membres du groupe acceptent de m'obéir, pour le moment (cela ne garantit bien sûr pas une quelconque victoire de leur part).

sur 11+ (réussite excessive), comme ci-dessus mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

- **Je vais** devoir faire un exemple.
- **Je cache** quelque chose au groupe ou je lui mens.
- **Je paye** le prix fort ou je leur fais payer le prix fort.
- **Je les motive** tellement qu'ils vont trop loin.

■ **Triomphe :** je peux défausser au choix 1-3 bile noire quand je mène d'autres enfants à la victoire. Les personnages des joueurs qui m'ont suivi peuvent faire de même.

■ **Bande :** j'ai une bande d'enfants avec moi et nous nous soutenons les uns les autres. Nous sommes les Enfumés.

Ceux que je pense être mes amis

■ **Sally la cogneuse, un bras droit fidèle qui me connaît mieux que quiconque :** je peux compter sur elle pour assurer mes arrières et on se comprend parfois sans même avoir à causer. Faut juste la calmer des fois.

■ **Robin, un gosse un peu bizarre :** je l'aime bien mais je sais pas trop pourquoi. Il devrait me faire peur, mais je sens que c'est pas quelqu'un de méchant, juste un gosse un peu paumé qui a besoin d'un chef.

■ **Le reste de ma bande :** Rufus, Messi et Bout d'Gras. Ce sont mes gars, mes amis, ma famille. Faut parfois leur sonner les cloches mais ils sont ok.

Blessures

- j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- j'ai besoin de me reposer une bonne nuit
- j'ai besoin de soins et de repos
- je ne reverrai jamais mes parents...

Rappel des enfantillages ordinaires

■ Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose par la force, je dois **Aggresser quelqu'un**.

■ Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocents, je dois **Fuir**.

■ Lorsque je veux grimper aux arbres, sauter par-dessus un trou ou faire un truc dangereux, je dois **Jouer les casse-cous**.

■ Si je tente de persuader quelqu'un de me croire ou de faire quelque chose pour moi, je dois le **Convaincre**.

■ Si j'essaie de me faire reconforter ou de tirer les vers du nez d'un enfant, je dois **Me confier**.

■ Lorsque je pense qu'un danger se cache dans les environs, je dois **Faire gaffe**.

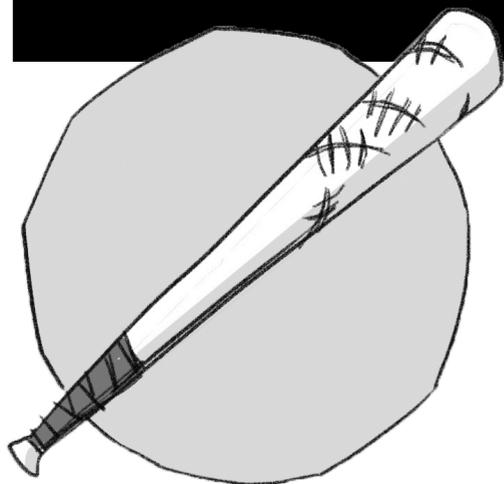
■ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je peux accepter et perdre 2 bile noire, ou faire un test pour ne pas **Craquer**.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de Craquer.



Je suis la Brute

Je suis Sally, Sally la cogneuse comme ils m'appellent. Ils ont raison. Il m'est arrivé des tas de trucs avant même d'arriver à Libreté, des trucs pas chouettes, mais j'ai jamais baissé les yeux et c'est pas ici que je vais commencer.

Je fais partie de la bande des Enfumés depuis quelques mois. Jack me fournit régulièrement en clopes, et puis ça me donne un truc à faire. Je le laisse gérer la politique, je préfère l'aventure, le danger, et taper sur ces pétasses de sirènes jusqu'à ce que leur sang noir il gicle sur mes pompes.

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je suis humiliée, rendu impuissante.
- Je deviens la cible des moqueries.
- Je me sens seule, incomprise.

Qui je suis

- **Comment on m'appelle:** Sally la cogneuse.
- **Comment on me voit:** douze ans à peine, garçon-manqué, clope au bec, marques de brûlure, agressive, soupe-au-lait.
- **Ce que je possède:** robe blanche déchirée, godasses type militaire, couteau, un paquet de cigarettes plein, une collection de jolis paquets de cigarettes vides, un cocktail Molotov (3 coches de blessure sur une petite zone).

Ce que je sais faire

■ **Intimider:** quand je veux contraindre quelqu'un en me servant de ma réputation ou de ma force, je teste.

sur 8-10 la cible effectue ce que je lui demande.

sur 11+ (réussite excessive), la cible s'exécute mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

■ **La cible est humiliée** et fera tout pour se venger.

■ **Je fais plus de mal** à la cible que voulu.

■ **Je heurte indirectement** quelqu'un qui m'est cher.

■ **J'attire l'attention** sur moi.

■ **Tyran:** je peux défausser au choix 1-3 bile noire lorsque j'humilie ou soumet plus faible que moi.

Ceux que je pense être mes amis

■ **Jack, un meneur que j'admire:** le chef de la bande des Enfumés. On est de la race des vainqueurs, lui et moi. Pas du genre à se laisser marcher sur les pieds, ni à causer pour rien dire.

■ **Bout d'Gras, un gosse un peu enrobé:** ça va vous paraître cliché mais oui je le taquine souvent. C'est pas que je l'aime pas, c'est juste qu'il m'énerve à être tout mou comme ça...

■ **Le reste de la bande:** Rufus, Messi... ces gamins sont ok. Et puis y a Robin, qui est vraiment trop bizarre. Mieux vaut le laisser faire ce qu'il a à faire.

Blessures

- j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- j'ai besoin de me reposer une bonne nuit
- j'ai besoin de soins et de repos
- je ne reverrai jamais mes parents...

Rappel des enfantillages ordinaires

■ Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose par la force, je dois **Agresser quelqu'un**.

■ Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocents, je dois **Fuir**.

■ Lorsque je veux grimper aux arbres, sauter par-dessus un trou ou faire un truc dangereux, je dois **Jouer les casse-cous**.

■ Si je tente de persuader quelqu'un de me croire ou de faire quelque chose pour moi, je dois le **Convaincre**.

■ Si j'essaie de me faire reconforter ou de tirer les vers du nez d'un enfant, je dois **Me confier**.

■ Lorsque je pense qu'un danger se cache dans les environs, je dois **Faire gaffe**.

■ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je peux accepter et perdre 2 bile noire, ou faire un test pour ne pas **Craquer**.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de Craquer.



Je suis le Bizarre

les autres m'appellent Robin. Je suis dans la bande à Jack, les Enfumés. C'est la première fois que j'ai une bande. Avant, j'étais toujours tout seul. Les autres me traitaient de sauvage parce que j'avais du mal à me faire comprendre et que je préférais passer du temps dans la forêt, à parler aux arbres et aux petits êtres.

Maintenant, je suis utile. Je pars devant, j'explore. Je guide. Et même si des fois ils me comprennent pas bien, j'ai des amis qui prennent soin de moi, mieux que ma maman l'a fait, mieux que mon papa l'a fait aussi.

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Des enfants me rejettent pour mon étrangeté.
- Je ne comprends plus le monde extérieur.
- Je suis tout seul, sans personne à regarder.

Qui je suis

- **Comment on m'appelle :** Robin.
- **Comment on me voit :** huit ans, peau recouverte de cendre, cheveux sales et emmêlés, peintures étranges sur le corps, sauvage, flippant, animal.
- **Ce que je possède :** « vêtements » primitifs, coutelas en tesson de bouteille, divers colifichets en os et en plumes et en crotte séchée.

Ce que je sais faire

- **Marginal :** je peux défausser au choix 1-3 bile noire lorsque je désarçonne ou fais réagir d'autres enfants par mon comportement répugnant ou décalé.
- **Voir :** j'ai une vision unique du monde. Lorsque je m'ouvre consciemment ou non à un objet, un lieu, un enfant ou autre chose, je teste.
- **sur 8-10** je gagne une connaissance intuitive de la cible et reçois une information sur elle (j'ai un aperçu de son passé, de ses secrets, de ses liens, etc.) Si mon action concernait un PJ, le joueur concerné doit répondre à une question sur son personnage (ce qu'il pense, pourquoi il a agi comme cela, comment il réagirait s'il se passait un événement précis, etc).

sur 11+ (réussite excessive), comme ci-dessus mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

- **L'information gagnée risque de causer du tort à quelqu'un.**
- **Ma crise est si intense** qu'elle fait peur aux autres.
- **Ma vision me fait mal** physiquement.

Je découvre une chose atroce mais je ne peux rien faire.

Ma découverte est si terrible que je dois faire quelque chose, et vite.

Ceux que je pense être mes amis

- **Jack, un protecteur qui a l'air de se sentir responsable de moi :** c'est le chef de la bande des Enfumés. Il m'aime bien je crois, même s'il me comprend pas toujours.
- **Bout d'Gras, un gosse un peu malheureux :** je l'aime bien Bout. Des fois, je lui ramène des bêtes à manger, mais il veut pas, parce que les autres se moquent de son poids ou parce qu'il les trouve dégueus. Alors ça me fait de la peine et il se force. Il sait pas fumer, ce qui est un problème aussi, enfin sauf pour moi ; ils me demandent pas à moi.
- **Le reste de la bande :** Rufus, Messi... et puis y a Sally, mais elle m'aime pas. C'est parce que c'est une fille? Ou parce qu'elle est méchante avec Bout? Je sais pas trop si je dois être gentil avec elle, ou la taper avec un bâton.

Blessures

- j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- j'ai besoin de me reposer une bonne nuit
- j'ai besoin de soins et de repos
- je ne reverrai jamais mes parents...

Rappel des enfantillages ordinaires

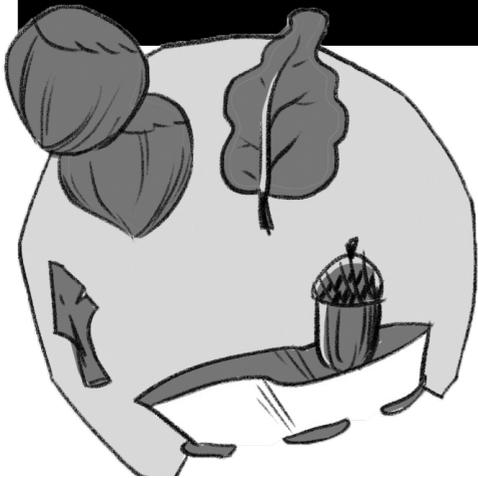
- Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose par la force, je dois **Aggresser quelqu'un**.
- Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocents, je dois **Fuir**.
- Lorsque je veux grimper aux arbres, sauter par-dessus un trou ou faire un truc dangereux, je dois **Jouer les casse-cous**.
- Si je tente de persuader quelqu'un de me croire ou de faire quelque chose pour moi, je dois le **Convaincre**.
- Si j'essaie de me faire reconforter ou de tirer les vers du nez d'un enfant, je dois **Me confier**.
- Lorsque je pense qu'un danger se cache dans les environs, je dois **Faire gaffe**.
- Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je peux accepter et perdre 2 bile noire, ou faire un test pour ne pas **Craquer**.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de Craquer.



Je suis le Solitaire

Mon nom est Max. Je vais pas trop m'appesantir sur ma vie : un jour, mon beau-père a voulu me cogner une fois de plus, une fois de trop, alors j'ai pris un de ses putain de clubs de golf et je l'ai tapé avec. Et puis j'ai fui, et je me suis retrouvé dans cet endroit bizarre.

J'ai rencontré d'autres enfants. Comme j'étais le plus grand, ils ont décidé que je serai leur chef. Je veux pas mais j'ai pas trop le choix, sinon on va tous mourir. Il y a des bêtes qui rôdent ici, et y a que moi qui suis capable de m'en occuper, ou de prendre les décisions qui s'imposent. Michel a cru qu'il pourrait s'en sortir en faisant ce qu'il voulait, mais les sauterelles l'ont emporté.

Là, tout ce que je voudrais, c'est une minute à moi pour pouvoir me poser.

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je passe un trop long moment seul.
- Mon antre, ma routine sont directement menacées.
- Je me retrouve dans une situation oppressante.

Qui je suis

- **Comment on m'appelle :** Max.
- **Comment on me voit :** quatorze ans, grand pour mon âge, voix posée, visage fermé, réfléchi voire un peu lent.
- **Ce que je possède :** médaillon avec la photo de ma mère morte de quand j'étais tout petit, vêtements pratiques, couteau-suisse.

Ce que je sais faire

- **Solitude douloureuse :** je peux défausser au choix 1-3 bile noire chaque fois que je passe un moment agréable avec d'autres enfants sans que ceux-ci essaient de me prendre la tête.
- **Se débrouiller :** lorsque je veux récupérer un objet ou de la nourriture par des moyens détournés (vol, expédition rapide dans les Terres humides, etc.) ou lorsque je veux tout simplement survivre en milieu hostile, je teste.

sur 8-10 je trouve ce que je cherchais, et cela ne manquera probablement à personne.

sur 11+ (réussite excessive), je trouve ce que je cherchais mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Mon action d'éclat va me rendre célèbre.

Le propriétaire de l'objet volé va me traquer.

La perte de l'objet va causer le malheur d'un autre.

L'objet est protégé ou difficile d'accès.

L'objet est en mauvais état voire dangereux.

Ceux que je pense être mes amis

■ **Orisha, une gamine que je protège :** je l'ai trouvée errant dans cet endroit où il pleut tout le temps. Perdue, comme moi. Elle dit être américaine, et pourtant on parle la même langue elle et moi. J'ai jamais eu de petite sœur, mais j'imagine que c'est comme ça qu'on doit ressentir quand on en a une.

■ **Piotr, un casse-pieds dont je suis responsable :** plutôt du genre à râler sans jamais rien proposer. Il m'énerve mais bon, je sais qu'il ferait pas dix mètres sans moi dans cette ville déserte.

Vivement qu'on trouve des gens pour s'occuper de ces deux-là ! Je suis pas fait pour être chef...

Blessures

- j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- j'ai besoin de me reposer une bonne nuit
- j'ai besoin de soins et de repos
- je ne reverrai jamais mes parents...

Rappel des enfantillages ordinaires

■ Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose par la force, je dois **Agresser quelqu'un**.

■ Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocents, je dois **Fuir**.

■ Lorsque je veux grimper aux arbres, sauter par-dessus un trou ou faire un truc dangereux, je dois **Jouer les casse-cous**.

■ Si je tente de persuader quelqu'un de me croire ou de faire quelque chose pour moi, je dois le **Convaincre**.

■ Si j'essaie de me faire reconforter ou de tirer les vers du nez d'un enfant, je dois **Me confier**.

■ Lorsque je pense qu'un danger se cache dans les environs, je dois **Faire gaffe**.

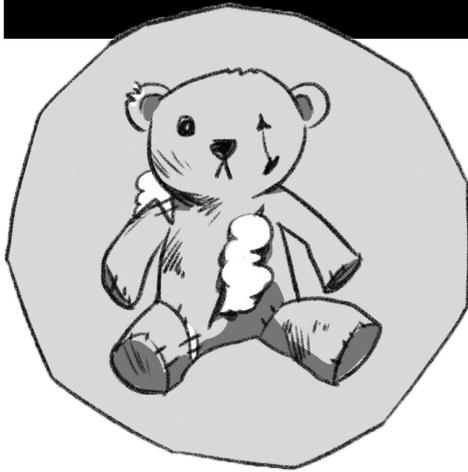
■ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je peux accepter et perdre 2 bile noire, ou faire un test pour ne pas **Craquer**.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de Craquer.



Je suis le P'tit bout

Je m'appelle Orisha, et mes parents y sont venus d'un pays très loin pour chercher fortune en Amérique. Ils ont pas trouvé, mais on est restés quand même. Un jour où je jouais dans la rue, un monsieur louche a voulu m'emmener avec lui, alors je me suis enfuie. J'ai couru plus vite que le cheval au galop seulement je me suis perdue en chemin, et j'ai atterri ici.

Max m'a trouvée et maintenant on est ensemble ; il me protège. Il me protège des bêtes qui font peur, et puis on sait pas où trouver à manger. Et puis y a Michel qu'on a laissé derrière nous, avec les bêtes qui font clic clic. Les autres ils ont pas voulu l'attendre, ils ont dit qu'il nous rattraperait. Mais là c'est les clic clic qui nous rattrapent.

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je me sens abandonnée,
- Ceux censés me protéger me font du mal,
- Je me sens impuissante à résoudre les problèmes.

Qui je suis

- **Comment on m'appelle :** Orisha.
- **Comment on me voit :** six ans, grands yeux étonnés, couleur de peau rigolote, visage sale, naïve, curieuse de tout.
- **Ce que je possède :** vêtements trop grands pour moi, Ipa - un ours en peluche miteux auquel il manque une oreille, un coquillage rigolo trouvé en chemin.

Ce que je sais faire

- **Se faire toute petite :** lorsque j'essaye de ne pas me faire remarquer, de pénétrer discrètement dans un lieu ou bien encore de m'échapper sans qu'on me remarque, je teste.

sur 8-10 je parviens à mes fins sans me faire remarquer.

sur 11+ (réussite excessive), je réussis à m'infiltrer mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

- Je laisse mes compagnons se faire repérer à ma place.
- Ce que je trouve m'attirera des ennuis.
- Je laisse des traces derrière moi.
- Mes actes entraîneront le malheur de quelqu'un.
- J'accomplis ma mission ou je trouve quelque chose mais je me fais prendre.

■ **Cœur d'enfant :** je peux défausser au choix 1-3 bile noire quand je passe un moment à jouer avec d'autres enfants.

Ceux que je pense être mes amis

- **Max, un grand qui prend soin de moi :** il me protège et m'a même donné son dernier bout de sandwich. C'est mon nouveau grand frère.
- **Piotr, un autre grand qui râle tout le temps :** il est jamais content et fait rien qu'à critiquer ce que fait Max. Il dit même que je suis une bouchanourrir. Je crois qu'il préférerait Michel.

Blessures

- j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- j'ai besoin de me reposer une bonne nuit
- j'ai besoin de soins et de repos
- je ne reverrai jamais mes parents...

Rappel des enfantillages ordinaires

- Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose par la force, je dois **Agresser quelqu'un**.
- Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocents, je dois **Fuir**.
- Lorsque je veux grimper aux arbres, sauter par-dessus un trou ou faire un truc dangereux, je dois **Jouer les casse-cous**.
- Si je tente de persuader quelqu'un de me croire ou de faire quelque chose pour moi, je dois le **Convaincre**.
- Si j'essaie de me faire reconforter ou de tirer les vers du nez d'un enfant, je dois **Me confier**.
- Lorsque je pense qu'un danger se cache dans les environs, je dois **Faire gaffe**.
- Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je peux accepter et perdre 2 bile noire, ou faire un test pour ne pas **Craquer**.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de Craquer.