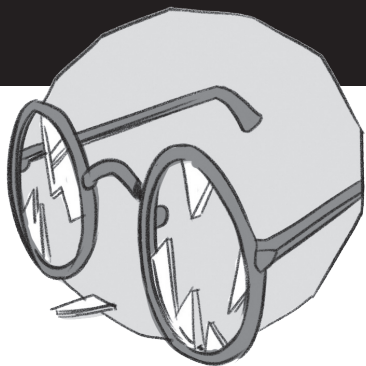




Libreté

je suis la victime

Tout groupe d'enfants a sa victime, ce gamin pas tout à fait comme les autres, un peu moins beau, un peu moins sûr de lui, qui se laisse martyriser et qu'on accepte près de soi pour pouvoir s'en moquer. Cette victime, c'est moi.

Je pourrais aller ailleurs, mais être seule serait pire. Parfois, les autres se souviennent que je suis des leurs et me donnent des miettes de leur gloire. Parfois, ils écoutent ce que j'ai à dire et j'ai la fierté de les avoir aidés. Parfois, je trouve quelqu'un d'encore plus misérable pour jouer à mon tour les bourreaux. Parfois je me dis que je mérite de subir tout ça...

Comment on m'appelle

Louis, Momo, Agnan, Porcinet, Lou le pou, Bastien, Souhila, Lulu, Lassie, Boulette, Grille de Fer, Grosse tête, Cyclope, Bouboule, Crâne d'œuf, Causette.

Autre :

Comment on me voit

Bébé, gamin.e, garçon, fille, ambiguïté repous-sante, drôle de couleur de peau, accent grotesque, culture bizarre, gros bourge, sale pauvre. Plein.e d'acné, asthmatique, minus, gros lard, grand dadais/grande perche, appareil dentaire, cheveux filasses, cheveux gras, pas de cheveux, auréoles de sueur, odeur forte, respiration bruyante, bégaiement, gluant.e, collant.e, ecchy-moses, coupures, bigleux.se. Chouchou, fayot.te, intello, monsieur/madame-je-sais-tout, pénible, balourd.e, geek, crâneur.se, maladroit.e, attardé.e, débile, moulin à paroles, puceau.

Autres :

Ce que je possède

Médaille ou photo-souvenir, salopette, bonnet à pompon, costume écriqué, tenue trop large, dou-dou, livre rare, microscope, calculatrice, barres chocolatées, lunettes rafistolées, pulvérisateur, savon liquide.

Autres :

Je gagne souvent de la bile lorsque

- ☐ Je suis victime de moqueries et d'humiliations,
- ☐ Je suis rejeté.e, mis.e à l'écart,
- ☐ Je suis forcé.e de reconnaître que je suis un.e raté.e.

Rappel des Enfantillages ordinaires

- ☐ Lorsque je veux faire du mal ou prendre quel-que chose de force, je dois AGRESSER quelqu'un.
- ☐ Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocent.e.s, 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 réconforter ou de tirer les vers du nez d'un.e 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 dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Ce que j'ai gagné ou appris

☐ SAVOIR : J'ai un talent que les autres n'ont pas – des notions de médecine, de stratégie ou d'autre chose (je choisis à la création). Lorsque je veux utiliser mon savoir pour résoudre un problème ou aider des enfants, je teste.

sur 8-10 je sais de quoi je parle et on m'écoute. Si le problème n'est pas immédiatement résolu, les PNJs et les PJs (moi y compris) bénéficient d'un avantage supplémentaire pour y parvenir dès lors qu'ils suivent mon idée.

sur 11 + comme ci-dessus mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

☐ **Je ne gagne pas le respect des autres** qui s'attribuent tout le mérite.
J'énervé les autres.

☐ **Je me rends un peu trop indispensable** à mon goût.

☐ **Mon idée a un coût important**, en biens ou en personnes.

☐ **Je n'ai pas envisagé les conséquences désastreuses** que cela aura sur le long terme.

☐ **INTROVERTI.E** : lorsque je dois faire un test de CRAQUER devant plus fort ou plus nombreux que moi, je bénéficie d'un désavantage supplémentaire et choisis quand appliquer l'éventuel -1 de situation de faiblesse.

☐ **SOUFFRE-DOULEUR** : un groupe de Libreté prend plaisir à m'humilier régulièrement (ce qui me fait une source régulière de bile noire). J'ai un droit de regard sur leurs actions.

☐ **SUIVEUR.SE** : lorsque je suis dans un groupe qui fête quelque chose ou se défoule sur d'autres que moi, je peux défausser au choix 1-3 bile noire.

☐ **EXPLOSION DE RAGE** : je peux dépenser jusqu'à 5 bile noire sur un même test (sauf CRAQUER).

☐ **LÂCHE** : je bénéficie d'un avantage supplé-mentaire aux tests de FUIR ou de FAIRE GAFFE, mais je dois en contrepartie appliquer l'éventuel +1 de situation de force.

☐ ☐ **PLUS D'UNE CORDE À MON ARC** (nécessite « SAVOIR ») : chaque fois que je prends cet apprentis-sage, je peux ajouter une nouvelle spécialité à l'Enfantillage SAVOIR.

Savoirs supplémentaires :

☐ **JE NE SUIS PAS QU'UNE VICTIME** : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

☐ **JE NE SUIS PLUS UNE VICTIME** : je choisis un nou-vel archétype ; je perds tous mes apprentissages de Victime sauf un, au choix.

Autres apprentissages :

Pourriture

Niveau :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Blessures

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit
- ☐ j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos
- ☐ je crois que je ne reverrai jamais mes parents...

Ceux que je crois connaître

Je choisis une ou plusieurs connaissances dans la liste ci-dessous :

- ☐ Un.e enfant plus sûr de lui/sûre d'elle qui a un jour pris mon parti contre des brutes :
- ☐ Un.e gamin.e qui partage avec moi une pas-sion que les autres méprisent :
- ☐ Le membre d'une bande qui semble regretter les actes de ses ami.e.s à mon égard :
- ☐ Quelqu'un dont je connais le secret et qui pourrait vouloir me faire taire :
- ☐ Un amour secret et hors de portée, à moins que...
- ☐ Un chef qui se sert de mon savoir pour asseoir son pouvoir :

Autres

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.



Libreté

je suis le chef

J'ai des facilités pour imposer mes vues aux autres. Je connais leurs besoins, leurs peurs, et je sais les rassurer. Peut-être suis-je avide de cette impression délicate d'être au centre des attentions, de ne jamais être seul, d'être admiré. Peut-être suis-je certain d'avoir raison, d'être celui qui les mènera tous vers la survie.

Ce n'est pourtant jamais simple. Ils peuvent être parfois si difficiles à réveiller. Et il m'arrive de temps en temps d'avoir besoin que quelqu'un d'autre prenne les choses en main. Si seulement j'avais encore un papa ou une maman dans les bras desquels me reposer...

Comment on m'appelle

Peter, Malik, Ralph, Jack, William, Rufio, Khan, Mickey, Olive, Margaux, Jeanne, Olympe, Manon, Lubna, Elisabeth, Alvilda.

Autre :

Comment on me voit

Enfant, garçon, fille, grand.e, garçon-manqué, ambiguïté désarmante, couleur de peau fascinante, accent mystérieux, d'un pays lointain ou exotique, gamin.e des rues, noble, déchu.e.

Grand.e, musclé.e, athlétique, balaise, massif/massive, voix grave, voix criarde, yeux gris-acier, yeux vert-émeraude, regard froid, regard chaleureux, regard captivant, sec/sèche, maigre, fascinant.e, cicatrice.

Calme, survolté.e, énergique, paranoïaque, froid.e, égoïste, distant.e, attentionné.e, corrompu.e, injuste, sage, visionnaire, secret.e, mystérieux.se, organisé.e, mature, en avance pour son âge, démissionnaire, chef malgré lui.

Autres :

Ce que je possède

Cigarettes soigneusement rangées, livre rare, vêtements de marque, bottes, sabre d'apparat, médaille sportive, pins, barres chocolatées, jean déchiré, treillis, console de jeu.

Autres :

Je gagne souvent de la bile lorsque

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

Rappel des Enfentillages ordinaires

- Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose de force, je dois AGRESSER quelqu'un.
- Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocent.e.s, 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.e 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 dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Ce que j'ai gagné ou appris

■ COMMANDER : quand je veux pousser un groupe de PNJs 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 leur victoire).

sur 11+ comme ci-dessus mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Je vais devoir faire un exemple avec un des membres du groupe.

Je leur cache la vérité. Ils comprendront bien assez tôt.

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 PJs qui m'ont suivi.e peuvent faire de même.

□ BANDE : j'ai une bande d'enfants avec moi. Je peux les COMMANDER avec un avantage supplémentaire. J'ai également un droit de regard sur les actions du groupe.

□ POUR LE MORAL DES TROUPES : lorsque je dois faire un test de CRAQUER devant des enfants dont j'ai la responsabilité, je bénéficie d'un désavantage supplémentaire et choisis quand appliquer l'éventuel -1 de situation de faiblesse.

□ PARANOÏAQUE : toujours sur le qui-vive, je bénéficie d'un avantage à mes tests de FAIRE GAFFE mais je dois en contrepartie appliquer l'éventuel +1 de situation de force.

□ MENER PAR L'EXEMPLE : je reçois un avantage supplémentaire lorsque je joue ma crédibilité devant ceux dont j'ai la responsabilité (par exemple lors d'un combat singulier, un discours ou bien encore une joute verbale), mais dois en contrepartie appliquer l'éventuel +1 de situation de force.

□ STRATÈGE (nécessite « COMMANDER ») : lorsque je réussis un test de COMMANDER avant une opération, ceux qui suivent le moindre de mes ordres (PNJs comme PJs) bénéficient d'un avantage supplémentaire pour toute la durée de l'action.

□ JE NE SUIS PAS QU'UN CHEF : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

□ JE NE SUIS PLUS UN CHEF : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages de Chef sauf un, au choix.

Autres apprentissages :

Pourriture

Niveau :

□ □ □ □ □ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

□ □ □ □ □ (5 coches = 1 apprentissage)

Blessures

- j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit
- j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos
- je crois que je ne reverrai jamais mes parents...

Ceux que je crois connaître

Je choisis une ou plusieurs connaissances dans la liste ci-dessous :

- Un.e rival.e qui semble aussi connaître le poids des responsabilités :
- Un bras droit fidèle qui me connaît mieux que quiconque :
- Un traître influent dans ma propre bande :
- Un.e enfant auprès de qui oublier ma charge et me délester de mes soucis :
- Un.e gosse un peu embarrassant.e sous ma responsabilité :
- Quelqu'un qui m'informe sur les activités de mes ennemis :

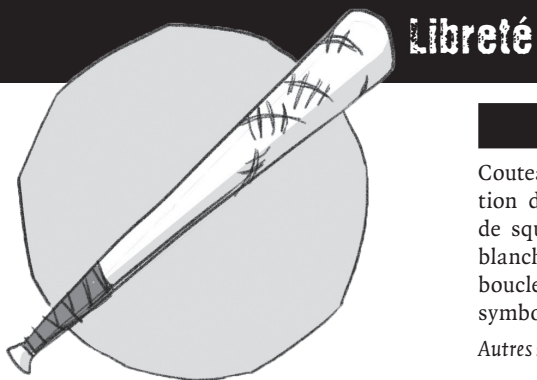
Autres :

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 plus grande, plus forte ou juste plus méchante que les autres enfants. L'école aurait sans doute fini par me briser mais il n'y a plus d'école, et désormais les plus hargneux sont ceux qui ont le plus de chances de survivre. Il n'y a de toute façon rien de plus agréable que de rappeler régulièrement aux petits coqs et aux petites dindes que c'est moi qui dicte le temps qu'il fait ici.

Cela étant, même une brute a parfois besoin qu'on lui dise quoi faire, qu'on la rassure. Les responsabilités, ce n'est pas vraiment mon truc.

Comment on m'appelle

Roger, John Poe, Hachem, Maître Gifles, Sayan, Gros Tom, Brandon, Marc, Sally la cogneuse, Mulan, Manel, Jo, la Grande Sophie, Fifi poings d'acier, Patate, Brûlure indienne.

Autre :

Comment on me voit

Enfant, p'tit mec, garçon-manqué, guerrière, grand.e, ambiguïté effrayante, terrifiante couleur de peau, accent dur, d'un pays barbare, d'un pays différent, gosse des rues, rejeton de la haute. Massif/massive, décharné.e, voix grave, voix aigre, voix rauque, gestes brusques, gestes mesurés, menaçant.e, regard noir, regard triste, des poings comme des battoirs, longs doigts fins, coupures, ecchymoses, œil crevé, marques de brûlure. Agressif/agressive, posé.e, calme, jaloux.se, jovial.e, extrême, agacé.e, tueur/tueuse, psychopathe, sadique, maso, colérique, soupe-au-lait, sournois.e, sombre.

Autres :

Libreté

Ce que je possède

Couteau-papillon, cigarettes froissées, collection d'objets volés, batte de baseball, morceau de squelette, beau costume du dimanche, robe blanche, jean déchiré, salopette, t-shirt de Metal, boucle d'oreille en forme de tête de mort, photo symbolique.

Autres :

Je gagne souvent de la bile lorsque

- ☐ Je suis humilié.e, rendu impuissant.e,
- ☐ Je deviens la cible des moqueries,
- ☐ Je me sens seul.e, incompris.e.

Rappel des Enfentillages ordinaires

- ☐ Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose de force, je dois AGRESSER quelqu'un.
- ☐ Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocent.e.s, 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.e 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 dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Ce que j'ai gagné ou appris

☐ INTIMIDER : quand je veux contraindre quelqu'un en usant de ma réputation ou de ma force, je teste.

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

sur 11+ 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 soumetts plus faible que moi.

☐ SANS ARME ET DANGEREUX.SE : je reçois un avantage supplémentaire lorsque je tente d'AGRESSER un enfant à mains nues.

☐ PSYCHOPATHE : je reçois un avantage supplémentaire à mes tests d'AGRESSER avec une arme ainsi que d'INTIMIDER, mais je dois en contrepartie appliquer l'éventuel +1 de situation de force.

☐ ENTRAÎNÉ.E : je peux utiliser des armes sans tenir compte des effets qui ne m'intéressent pas (blessures, avantage et dérapages, etc.). Attention : je dois choisir quelle option j'utilise avant de lancer les dés.

☐ MENACE : toute tactique impliquant de me faire passer pour une cible prioritaire reçoit un avantage supplémentaire (fonctionne aussi pour les enfantillages des autres personnages).

☐ IMPOSSIBLE À TOMBER : j'ignore 1 coche de blessure sur le premier coup que je subis dans un affrontement (les autres coups sont subis normalement).

☐ PROTECTEUR/PROTECTRICE : une fois par séance de jeu, je peux désigner un.e enfant dont la sécurité m'importe ; je reçois un avantage supplémentaire aux tests visant à le ou la protéger.

☐ JE NE SUIS PAS QU'UNE BRUTE : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

☐ JE NE SUIS PLUS UNE BRUTE : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages de Brute sauf un, au choix.

Autres apprentissages :

Pourriture

Niveau :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Blessures

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit
- ☐ j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos
- ☐ je crois que je ne reverrai jamais mes parents...

Ceux que je crois connaître

Je choisis une ou plusieurs connaissances dans la liste ci-dessous :

- ☐ Un.e gamin.e que j'apprécie malgré ma tendance à le ou la faire souffrir :
- ☐ Quelqu'un qui parvient à faire s'exprimer l'enfant sous la brute :
- ☐ Un meneur ou une meneuse que j'admire ou à qui j'obéis :
- ☐ Une autre brute qui a décidé de faire de moi son ennemi.e juré.e :
- ☐ Un.e camarade avec qui commettre les pires saloperies :

Autres :

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.



Libreté

je suis le bizarre

On me dit étrange. Je n'ai jamais vraiment su comment faire pour parler avec les autres enfants, peut-être par timidité maladive, ou bien parce que ce à quoi je pense est si incroyable qu'il m'est impossible de l'exprimer avec des mots. Pourtant, j'adorerais pouvoir être comme eux, rire avec eux, jouer parmi eux. Alors, quand la tension est trop grande, je me force à aller vers eux, et provoque souvent des catastrophes.

Si seulement je parvenais à partager ce qui tourne en rond dans ma tête...

Comment on m'appelle

Simon, Danny, Damien, Robin, Morticia, Myrtille, Balayette, Ariel, Lilith, Chips, Bidule, Quéquette, la Hyène, le Bossu, la Tortue, Néon.

Autre :

Comment on me voit

Bébé, gamin.e, garçon, fille, truc pas clair, drôle de couleur de peau, étranger.e, accent bizarre, d'un pays barbare, enfant de la misère, honte de la haute.

Squelettique, regard en coin, grands yeux ouverts, yeux gris, yeux rouges, aveugle, sourire pervers, voix éraillée, odeur atroce, odeur étrange, toujours dans un coin, urticaire purulente, toux rauque, goth, chauve, ecchymoses, scarifications, croûtes, grand dadais/grande perche, muet.te. Dégueulasse, sadique, lugubre, mal à l'aise, imprévisible, violent.e, souffreteux.se, lâche, psychopathe, dans son monde, rêveur.se.

Autres :

Ce que je possède

Collection d'insectes épinglés, bocal plein de rognures d'ongles, morceau de squelette, truc ésotérique, vêtements loufoques, guenilles, vêtements trop petits, vêtements trop grands, couteau.

Autres :

Je gagne souvent de la bile lorsque

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

Rappel des Enfentillages ordinaires

- Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose de force, je dois AGRESSER quelqu'un.
- Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocent.e.s, 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 réconforter ou de tirer les vers du nez d'un.e 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 dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Ce que j'ai gagné ou appris

■ VOIR : lorsque je m'ouvre – consciemment ou non – à un objet, un lieu, un.e 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 visait 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+ comme ci-dessus mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

L'information gagnée risque de faire plus de mal que de bien.

Ma crise est si intense qu'elle effraie les autres ou leur fait du mal.

Ma vision me fait mal.

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

Ma découverte est si terrible qu'elle m'impose un désavantage jusqu'à ce que j'aie résolu le "problème".

■ 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.

☐ INSTABILITÉ ÉMOTIONNELLE : lorsque je dois faire un test de CRAQUER, je bénéficie d'un avantage supplémentaire au test.

☐ CERVELE SPONGIEUSE : je suis toujours considéré.e comme ayant un niveau de pourriture de plus que mon score réel.

☐ VISION D'AVENIR (nécessite « VOIR ») : je peux utiliser VOIR pour obtenir un bref aperçu du futur, choisi par l'Aversaire.

☐ REGARD PERÇANT (nécessite « VOIR ») : je reçois un avantage supplémentaire lorsque je VOIS pour comprendre la façon dont un.e autre enfant fonctionne.

☐ CRISE DE FOLIE : quand les poings parlent, tout devient noir. Je peux bénéficier d'un avantage supplémentaire lorsque j'AGRESSE quelqu'un mais dois en contrepartie appliquer l'éventuel +1 de situation de force.

☐ JE NE SUIS PAS QU'UN.E BIZARRE : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

☐ JE NE SUIS PLUS UN.E BIZARRE : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages de Bizarre sauf un, au choix.

Autres apprentissages :

Pourriture

Niveau :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Blessures

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit
- ☐ j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos
- ☐ je crois que je ne reverrai jamais mes parents...

Ceux que je crois connaître

Je choisis une ou plusieurs connaissances dans la liste ci-dessous :

■ Un.e grand.e qui a l'air de se sentir responsable de moi :

■ Un.e enfant qui me fascine pour une raison étrange, que je suis et protège parfois contre son gré :

■ Une chose étrange avec laquelle je parle la nuit, un.e ami.e pas si imaginaire que ça... :

■ Quelqu'un avec qui je me sens enfin moi-même, en paix :

■ Un.e enfant pour qui j'ai des sentiments très forts sans avoir les moyens de les exprimer :

■ Un.e chef qui a vu chez moi des dons que personne d'autre n'a reconnus

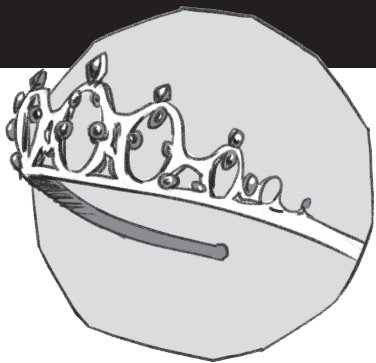
Autres :

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.



Libreté

je suis la princesse

Le monde tourne autour de moi car je suis la plus belle. Mes manières sont inspirées des plus beaux contes de fées, mes tenues sont les plus éblouissantes, et ma façon de me comporter me place bien au-dessus de tous les enfants des environs.

Bien sûr, j'ai quelques obligations. Il me faut apporter de la joie aux plus défavorisés, organiser le domaine, apporter un peu d'ordre et de glamour dans ce monde. C'est ce que font les princesses, après tout. En tous cas c'est ce que me disaient mes parents...

Comment on m'appelle

Bébé, Sarah, Jasmine, Belle, Aurore, Tiana, Elsa, Anna, Tiffany, Yoko, Charles-Edouard, Emeri, Enguerrand, Floriant, Henri, Philippe, Louis.

Autre :

Comment on me voit

Enfant, gamin.e, fille, garçon, grand.e, ambiguïté désarmante, fascinante couleur de peau, accent charmant, d'un pays exotique, d'un pays barbare, noblesse déchue.

Mignon.ne, grande beauté, port noble, voix douce, voix criarde, ton méprisant, la bonté incarnée, inaccessible, maquillé.e avec soin, maquillé.e avec outrance.

Adorable, égoïste, égocentrique, peste, fillette, naïf/naïve, farfelu.e, loufoque, maniaque, altruiste.

Autres :

Ce que je possède

Sceptre improvisé, vêtements de prix, fringues branchées, costume de princesse, costume de prince, tenue des mille-et-une-nuits, lunettes de

soleil, clés de voiture de luxe, carte de paiement, poupée.

Autres :

Je gagne souvent de la bile lorsque

- ☐ Je n'obtiens pas ce que je veux,
- ☐ Je me fais humilier en public,
- ☐ Je prends conscience de mon inutilité.

Rappel des Infantillages ordinaires

- ☐ Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose de force, je dois AGRESSER quelqu'un.
- ☐ Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocent.e.s, 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 réconforter ou de tirer les vers du nez d'un.e 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 dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Ce que j'ai gagné ou appris

☐ SÉDUIRE : j'ai appris à obtenir ce que je voulais à l'aide de sourires et de promesses. Lorsque j'essaie de convaincre un.e enfant de faire quelque chose pour moi, je teste.

sur 8-10 la cible fait de son mieux pour m'obtenir ce que j'ai demandé (elle peut bien sûr échouer).

sur 11+ la cible m'obéit mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Je lui fais croire qu'il y a quelque chose entre nous.

Je la pousse à aller trop loin.

D'autres enfants voient cela d'un mauvais œil.

La cible s'attire de gros ennuis.

La cible m'en veut désormais.

☐ COUR : je dispose d'une véritable cour autour de moi (le nombre exact de mes suivant.e.s est à déterminer avec l'Aversaire). Je dispose d'un droit de regard sur ma cour.

☐ PESTE : lorsque je ridiculise publiquement un.e enfant, je peux défausser au choix 1-3 bile noire.

☐ CHEVALIER SERVANT : un.e autre enfant est prêt.e à tout pour m'aider. Les rares tests de SÉDUIRE ou de CONVAINCRE à son encontre reçoivent un avantage supplémentaire. Si mon Chevalier est un PNJ, je gagne un droit de regard sur ses actions.

☐ CAPRICES : lors d'un test de CRAQUER, je peux dépenser jusqu'à 5 bile noire (je suis toujours tenu.e d'en miser au moins 3).

☐ SANS MERCI : je peux bénéficier d'un avantage supplémentaire pour CONVAINCRE ou SÉDUIRE, mais je dois en contrepartie appliquer l'éventuel +1 de situation de force.

☐ EGOCENTRIQUE : lors d'un test de SE CONFIER, je subis un désavantage mais choisis si j'applique l'éventuel -1 de situation de faiblesse. Quelqu'un qui SE CONFIE à moi ne peut me demander de confiance ou de service qu'avec mon accord.

☐ JE NE SUIS PAS QU'UNE PRINCESSE : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

☐ JE NE SUIS PLUS UNE PRINCESSE : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages de Princesse sauf un, au choix.

Autres apprentissages :

Pourriture

Niveau :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Blessures

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit
- ☐ j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos
- ☐ je crois que je ne reverrai jamais mes parents...

Ceux que je crois connaître

Je choisis une ou plusieurs connaissances dans la liste ci-dessous :

- ☐ Quelqu'un dans ma bande prêt.e à faire mes basses besognes :
- ☐ Un.e suivant.e ordinaire qui m'aide à briller :
- ☐ Un.e proche qui voit par-delà mon égocentrisme et ma violence :
- ☐ Un.e vrai.e ami.e à qui je confie tous mes secrets :
- ☐ Une sainte nitouche ou un ange dont la perfection m'irrite :
- ☐ Un beau chevalier ou une beauté sauvage que j'aime en secret :
- ☐ Quelqu'un à qui j'ai malgré moi montré ma faiblesse :
- ☐ Un nigaud ou une petite sottise que je mène en bateau :

Autres :

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.



Libreté

je suis la maman

Les parents ont disparu, laissant derrière eux des enfants seuls et malheureux, des enfants en danger, des enfants qui ont tout simplement besoin d'une maman pour les prendre dans ses bras, les rassurer, leur chanter des berceuses, leur faire à manger et toutes ces sortes de choses. Cette maman, c'est moi, sans l'ombre d'un doute.

Il faudra parfois insister un peu, certains ne sont pas sages et profitent un peu trop de l'absence de leurs vrais parents, mais je sais que dans le fond une famille c'est ce dont ils ont besoin. Ce dont Libreté a besoin.

Comment on m'appelle

Wendy, Doucette, Georgina, Zéralda, Madame Chattemite, Clémentine, Irène, Bouranne, George, Pierre, Gérard, Michel, René, Rond Léon, Téléche.

Autre :

Comment on me voit

Gamin.e, fille, garçon, maman, papa, ambiguïté rassurante, fascinante couleur de peau, accent charmant, d'un pays exotique, enfant des rues, bourgeois.e. Grand.e, rond.e, regard sévère, air sérieux, air pincé, sourcils froncés, chignon, cheveux longs, perruque, cheveux blancs, pas de cheveux, vêtements d'adulte, maquillé.e. Maman/papa gâteau, moderne, autoritaire, tendre, étouffant.e, rassurant.e, calme, protectrice/protecteur, silencieux.se, cool, distant.e.

Autres :

Ce que je possède

Ustensiles de cuisine, dinette, vieux jouets usés, vêtements de rechange un peu petits, livre de

recettes, beau livre pour enfants, collection de livres, vieux lit à barreaux, fauteuil, pipe, pantoufles, tablier.

Autres :

Je gagne souvent de la bile lorsque

- ☐ Ma famille est menacée,
- ☐ Ma famille ne fonctionne pas comme il faudrait,
- ☐ Des êtres sans défense sont en danger.

Rappel des Enfentillages ordinaires

- ☐ Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose de force, je dois AGRESSER quelqu'un.
- ☐ Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocent.e.s, 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 réconforter ou de tirer les vers du nez d'un.e 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 dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Ce que j'ai gagné ou appris

- ☐ FAMILLE : je forme avec un petit groupe d'enfants une sorte de famille recomposée. Nous prenons soins les uns des autres, et je bénéficie d'un avantage supplémentaire pour les CONVAINCRE. J'ai aussi un droit de regard sur les actions du groupe.
- ☐ PROTÉGER (nécessite « Famille ») : lorsque ma famille se trouve dans une situation dangereuse et que je veux la protéger, je teste.

sur 8-10 pendant le reste de la scène, je peux choisir à tout moment l'une des options suivantes :

Forcer un ennemi à me prendre pour cible prioritaire.

Détourner une attaque visant un.e de mes protégé.e.s.

Interrompre l'action « stupide » d'un.e de mes protégé.e.s.

sur 11+ je peux recourir aux options ci-dessus deux fois mais l'Aversaire peut en échange choisir à tout moment un unique contrecoup dû à mon excès de zèle :

En voulant l'aider, je blesse l'un.e de mes protégé.e.s.

Je subis une blessure.

Je sacrifie un.e enfant qui n'est pas de la famille.

Je fais peur à ma propre famille.

☐ COMME UNE VRAIE FAMILLE (nécessite « FAMILLE ») : je peux défausser au choix 1-3 bile noire lorsque ma famille passe un moment à « jouer » à la famille parfaite.

☐ FURIE (nécessite « FAMILLE ») : je reçois un avantage supplémentaire lors des tests d'AGRESSER ou de CONVAINCRE visant à protéger ma famille, mais je dois en contrepartie appliquer l'éventuel +1 de situation de force.

☐ BESOIN D'UNE ÉPAULE : ceux qui viennent SE CONFIER à moi peuvent bénéficier d'un avantage supplémentaire mais en échange je choisis ce qu'ils obtiennent de moi en cas de réussite.

☐ EXEMPLE À SUIVRE (nécessite « FAMILLE ») : lorsque je dois faire un test de CRAQUER devant ma famille, je bénéficie d'un désavantage supplémentaire et choisis quand appliquer l'éventuel -1 de situation de faiblesse.

☐ TOUS MES ENFANTS (nécessite « FAMILLE ») : je considère comme faisant temporairement partie de ma famille tout groupe acceptant mon autorité.

☐ JE NE SUIS PAS QU'UNE MAMAN : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

☐ JE NE SUIS PLUS UNE MAMAN : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages de Maman sauf un, au choix.

Autres apprentissages :

Pourriture

Niveau :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Blessures

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit
- ☐ j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos
- ☐ je crois que je ne reverrai jamais mes parents...

Ceux que je crois connaître

Je choisis une ou plusieurs connaissances dans la liste ci-dessous :

- ☐ Un.e gamin.e fragile dont il faut tout le temps s'occuper :
- ☐ Un.e grand.e avec qui partager la charge de ma famille :
- ☐ Un.e rebelle qui ne voit pas son terrible manque de maturité :
- ☐ Un mauvais garçon ou une mauvaise fille qui m'attire hors de mon groupe :
- ☐ Un tyran qui menace directement ma famille :
- ☐ Quelqu'un qui a quitté la famille et que je ne peux abandonner :

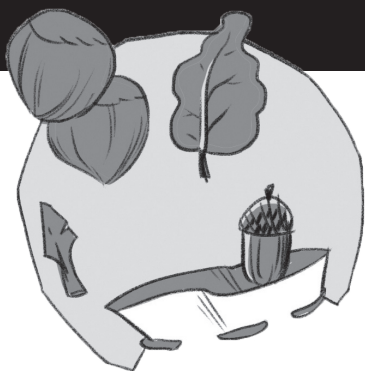
Autres :

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

C'est parfois difficile de supporter les autres. Toute ma vie, j'ai plutôt été un gamin solitaire, qui aimait jouer dans son coin ou qui passait de longs moments dehors pour éviter de rentrer à la maison. La disparition des parents n'a pas changé grand-chose pour moi, cela a peut-être même amélioré ma vie.

Reste que, souvent, je me sens seul. Je les vois s'amuser dans leurs maisons, je regarde les miettes de leur monde que j'ai réussi à chaparder, et je me prends à les envier...

Comment on m'appelle

Naruto, Shinobi, Wallybi, Kristoff, Max, Jacob, Robinson, Nadia, Flo, Pocahontas, Saphir, Merida, Lyra, Yuki, Coraline.

Autre :

Comment on me voit

Sauvageon.ne, garçon, fille, garçon-manqué, enfant-loup, ambiguïté étrange, couleur de peau troublante, accent insolite, d'un pays lointain, d'un pays barbare.

Muet.te, silencieux.se, sale, odeur animale, cheveux emmêlés, crâne rasé, dreads crasseuses, voix grave et posée, voix basse, voix rauque, coupures, ecchymoses, vêtements de marche, haillons, vêtements improbables.

Sauvage, sournois.e, brutal.e, stupide, fascinant.e, mortel.le, patient.e, farouche, débrouillard.e.

Autres :

Ce que je possède

Boîtes de conserve périmées, viande séchée, pièges à oiseaux ou à rongeurs, coutelas, boussole, corde, grappin, barres de céréales, médicaments au nom étrange, magazine de voyage, jeu de cartes pornographique, bâtons de craie, carnet.

Autres :

Je gagne souvent de la bile lorsque

- ☐ Je passe un très long moment seul.e,
- ☐ Mon antre, ma routine sont directement menacés,
- ☐ Je me retrouve dans une situation sociale oppressante.

Rappel des Enfantillages ordinaires

- ☐ Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose de force, je dois AGRESSER quelqu'un.
- ☐ Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocent.e.s, 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 réconforter ou de tirer les vers du nez d'un.e 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 dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Ce que j'ai gagné ou appris

- ☐ SOLITUDE DOULOUREUSE : je peux défausser au choix 1-3 bile noire chaque fois que je passe un moment calme avec d'autres enfants.
- ☐ 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 + 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.e autre.

L'objet est protégé ou difficile d'accès.

L'objet est en mauvais état voire dangereux.

☐ SAUVAGERIE : je bénéficie d'un avantage supplémentaire lors de mes tests d'AGRESSER si je suis seul.e contre un ennemi plus nombreux, armé ou contre une sirène, mais je dois en contrepartie appliquer l'éventuel +1 de situation de force.

☐ RÉSERVÉ : lors d'un test de CONVAINCRE ou de SE CONFIER, je subis un désavantage mais choisis si j'applique l'éventuel -1 de situation de faiblesse.

☐ COMPAGNON ANIMAL : un des seuls animaux des Terres humides m'accompagne et m'obéit – plus ou moins. Celui-ci peut m'offrir un avantage supplémentaire dans certaines situations et me rendre quelques services, mais je dois en prendre grand soin. J'ai un droit de regard sur ses actions.

☐ EXPLORATEUR : je reçois un avantage supplémentaire quand j'essaie de Jouer les casse-cous ou de FAIRE GAFFE dans des environnements sauvages ou en ruines.

☐ RÉSERVES CACHÉES : je reçois un avantage supplémentaire aux tests de SE DÉBROUILLER visant à me procurer des biens de première nécessité et à me nourrir hors de Libreté.

☐ JE NE SUIS PAS QU'UN.E SOLITAIRE : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

☐ JE NE SUIS PLUS UN.E SOLITAIRE : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages de Solitaire sauf un, au choix.

Autres apprentissages :

Pourriture

Niveau :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Blessures

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit
- ☐ j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos
- ☐ je crois que je ne reverrai jamais mes parents...

Ceux que je crois connaître

Je choisis une ou plusieurs connaissances dans la liste ci-dessous :

☐ Un.e garde des frontières avec qui discuter le soir :

☐ Un.e solitaire qui m'a un jour sauvé la vie mais dont les méthodes sont étranges voire dérangeantes :

☐ Un être merveilleux qui est ma raison de revenir en ville mais qui voudrait hélas me garder auprès de lui :

☐ Un amour douloureux qui sans cesse me renvoie dans mes terres sauvages :

☐ Une créature que je chasse depuis si longtemps qu'un lien s'est créé :

Autres :

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

On me fait des poutous, on admire mon doudou, c'est moi le p'tit bout. Tout le monde me trouve trognon, souffle sur mon bidon, me dis que j'suis mignon.

Y a des grands qui me forcent à faire des trucs que j'aime pas, ou qui me disent quoi faire et puis aussi quoi pas. Y a des monstres qui viennent quand la lumière s'en va. Moi ce que j'aime, c'est m'amuser, c'est me serrer contre une maman, c'est voir les insectes qui se baladent et les têtards qui nagent, c'est ramasser un marron ou bien faire un beau dessin avec de la boue.

Comment on m'appelle

Oliver, Théo, Maxence, Charlie, Lil'John, Tom, Piti-jean, Jim, Quinquin, Ouin-ouin, Pitoune, Loulou, Ninon, Lottie, Lina, Alice, Pissou.

Autre :

Comment on me voit

Bébé, garçon, fille, couleur de peau rigolote, petit accent marrant, enfant des rues, rejeton de la haute. Minus, trop mignon.ne, cheveux en pétard, bien coiffé.e avec la raie sur le côté, couettes, plein.e de poux, souriant.e, morveux.se, crasseux.se. Pleurnichard.e, sage, capricieux.se, curieux.se, naïf/naïve, toujours content.e, sombre, stupide, attardé.e, maladroite.e, bête.

Autres :

Ce que je possède

Doudou trempé, vieille peluche avec œil arraché, sac de billes, couche-culotte, pyjama fantasy, salopette, cagoule en laine.

Autres :

Je gagne souvent de la bile lorsque

- ☐ Je me sens abandonné.e,
- ☐ Ceux censés me protéger me font du mal,
- ☐ Je me sens impuissant.e à résoudre les problèmes.

Rappel des Enfentillages ordinaires

- ☐ Lorsque je veux faire du mal ou prendre quelque chose de force, je dois AGRESSER quelqu'un.
- ☐ Lorsque je veux éviter les ennuis, en courant très vite ou en jouant les innocent.e.s, 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 réconforter ou de tirer les vers du nez d'un.e 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 dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Ce que j'ai gagné ou appris

☐ SE FAIRE TOUT.E PETIT.E : lorsque j'essaie 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+ 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.

☐ ANGE GARDIEN : un autre enfant me protège. Il peut l'accepter avec grâce ou râler régulièrement, toujours est-il qu'il sera toujours là pour moi. Si c'est un PNJ, je gagne un droit de regard sur ses actions.

☐ CURIOSITÉ : je reçois un avantage supplémentaire lorsque j'essaie de ME FAIRE TOUT.E PETIT.E ou de JOUER LES CASSE-COUS afin de pénétrer dans un endroit interdit mais dois appliquer l'éventuel +1 de situation de force.

☐ ANGUILE : je bénéficie d'un avantage supplémentaire aux enfentillages visant à m'évader ou pour FUIR ceux qui essaient de me capturer.

☐ RIEN QU'UN.E GAMIN.E : je bénéficie d'un avantage supplémentaire lorsque j'essaie de ME FAIRE TOUT.E PETIT.E ou de FUIR et que mon adversaire a d'autres cibles potentielles. Cela fonctionne aussi pour CONVAINCRE quelqu'un que je ne suis pas un danger.

☐ OUBLI RÉPARATEUR : je peux décider d'oublier quelque chose d'important pour défausser toute ma bile noire.

☐ JE NE SUIS PAS QU'UN P'TIT BOUT : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

☐ JE NE SUIS PLUS UN P'TIT BOUT : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages de P'tit Bout sauf un, au choix.

Autres apprentissages :

Pourriture

Niveau :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Blessures

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit
- ☐ j'ai besoin de soins et d'une semaine de repos
- ☐ je crois que je ne reverrai jamais mes parents...

Ceux que je crois connaître

Je choisis une ou plusieurs connaissances dans la liste ci-dessous :

- ☐ Un.e camarade de jeux qui me mène vers de folles aventures :
- ☐ Un membre de ma famille que j'apprécie et suis un peu partout :
- ☐ Quelqu'un chez qui je peux me réfugier en cas de soucis :
- ☐ Un.e gamin.e bizarre ou une créature « imaginaire » qui vient me voir la nuit :
- ☐ Quelqu'un qui veut m'avoir pour lui tout seul même si je le veux pas :

Autres :

Bile noire

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

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

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

Agresser quelqu'un

Si j'agresse physiquement quelqu'un qui 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 en-dessous :

Je casse ou perds quelque chose d'important. **J'humilie** carrément l'autre.

J'inflige 1 blessure supplémentaire à l'autre.

Je fais du mal à un.e innocent.e ou un.e ami.e.

Je m'en sors pas indemne.

armes

Dégâts. Mains 1 coche de blessure.

Objet lourd 2. Lame ou arme à feu 3.

Avantages. Objet lourd ou lame 1 avantage, arme à feu 2 avantages.

Dérapages. En position de force avec une arme, vous devez obligatoirement prendre le bonus de +1.

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 m'en sors pas indemne.

Un.e de mes ami.e.s 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.e 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 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.e 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 d'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 :

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

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

Par mon zèle, je me mets à dos mes allié.e.s.

Je sacrifie une ressource précieuse.

Je deviens aveugle à 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 :

Je l'ai vexé.e pour un bon moment.

Je paye un peu trop cher.

Je fais du mal à l'autre.

Je 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 défaisse 0-3 bile noire ; si c'est un PNJ, il ou elle ressort apaisé.e 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 en-dessous :

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

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

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

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

Quelqu'un d'autre nous a entendu.e.s.

Craquer (à l'initiative de l'Aversaire)

Cet enfantillage est spécial et intervient à la demande de l'Aversaire à condition que j'aie au moins 5 bile noire. Ce dernier doit me proposer de faire quelque chose qui m'attirera des ennuis. Je teste 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 perds ma mise et 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 perds ma mise et 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.

blessures

Pour me relever juste après une 2e coche de blessure, je teste avec 1 désavantage :

sur 8-10 je me relève. Mes blessures comptent toujours comme 1 désavantage jusqu'à ce qu'elles guérissent.

sur 11+ je me remets debout mais aggrave mes blessures. Je cocherai une case de plus à la fin de la scène.

Pour guérir d'une 3e coche de blessure, je teste avec 2 désavantages :

sur 8-10 je me remets. Mes blessures comptent toujours comme 2 désavantages jusqu'à ce qu'elles guérissent naturellement.

sur 11+ je me remets mais l'Aversaire choisit une des options ci-dessous :

Je deviens accro aux médicaments.

J'épuise les maigres ressources de la communauté.

Je reviens avec quelque chose de changé.

Je nourris un (res)sentiment fort vis-à-vis de la personne qui m'a sauvé.e ou veillé.e.

Pendant ma convalescence, les choses ont évolué.

Pour parler, reposez-vous sur...

1 – Vos objectifs

- Donnez vie à Libreté et à ses habitants.
- Jouez pour découvrir ce qui va se passer.
- Révélez peu à peu que la ville est condamnée.

2 – Vos principes

- Dépeignez une société-patchwork bâtie sur les restes du monde des adultes.
- Adressez-vous aux personnages-joueurs.
- Donnez aux personnages non-joueurs un nom et une vie.
- Ayez de la tendresse pour tous les personnages, un peu.
- Faites des sirènes de l'averse des monstres... mais pas seulement.
- Montrez que toute action a des conséquences, souvent douloureuses, parfois heureuses.
- Rappelez-leur que la solitude et le besoin d'amour ne disparaissent jamais vraiment.
- Faites surgir la mort avec parcimonie, mais sans concession.
- Utilisez régulièrement des enfantillages d'Aversaire mais avancez masqué.
- Interrogez-les sur les petits détails du monde qui est le leur.
- Posez-leur des questions provocatrices et utilisez leurs réponses.
- Pensez à ce qui se passe quand les personnages-joueurs ne sont pas là.
- Parfois, laissez quelqu'un d'autre décider.

3 – Vos enfantillages

Enfantillages “insouciantes”

- Séparez-les, réunissez-les, coincez-les.
- Annoncez un malheur en préparation, quelque part.
- Préparez un malheur à venir.

- Offrez-leur une opportunité, avec ou sans prix à payer.
- Demandez-leur à quoi ils pensent.
- Proposez-leur de CRAQUER.
- Utilisez un Enfantillage de PNJ.
- Parfois, mettez-les en garde et demandez-leur s'ils continuent.
- Demandez « qu'est-ce que tu fais ? ».

Enfantillages “cruels”

- Privez-les de ce qu'ils veulent, possèdent ou aiment.
- Réduisez-les à l'impuissance.
- Humiliez-les.
- Infligez des dégâts (comme annoncé).
- Rendez-les responsables d'un drame.
- Renvoyez-leur leurs propres actions à la figure.
- Faites-les juger par les autres.

4 – Les Enfantillages de vos PNJs

Enfantillages de chefs de bande

- Défier, faire le malin ou la fière, provoquer.
- Attaquer brutalement quelqu'un.
- Encercler quelqu'un, attaquer discrètement.
- S'emparer de quelque chose ou quelqu'un, pour faire pression ou par envie.
- Envahir ou assiéger un territoire.
- Torturer pour des informations ou pour montrer sa force.
- Proposer une trahison ou un pacte.
- Respecter sa parole ou au contraire la trahir.
- Refuser de plier sans d'importantes concessions.
- Faire une démonstration de force pour terrifier ou reprendre le contrôle.
- Étudier quelqu'un pour l'attaquer plus tard.

Enfantillages de tordus

- Rappeler combien il souffre.
- Montrer qui il est vraiment.
- Attaquer quelqu'un par surprise ou sans raison apparente.
- Attaquer de façon implacable, en prenant son temps.
- Kidnapper quelqu'un pour avoir un.e ami.e, jouer avec, faire plaisir à quelqu'un.
- Menacer ou provoquer quelqu'un.
- Aider quelqu'un sans son aval, ou croire l'aider par un acte dérangeant.
- Proposer son aide avec une mauvaise idée derrière la tête.
- Abîmer ou détruire quelque chose ou quelqu'un de beau.
- Répandre la maladie.

Enfantillages de bandes

- Se lâcher soudainement sur une cible impuissante.
- Mener une attaque concertée sur un objectif.
- Diffuser l'information, faire courir la rumeur.
- Refuser d'aider ceux dans le besoin, ou au contraire leur sauver la vie.
- Exiger le respect et la conformité.
- Obéir au pouvoir ou rejeter unilatéralement l'autorité.
- Faire front contre l'extérieur.
- Demander de l'aide.
- Suivre une coutume rétrograde.

Enfantillages d'obstacles

- Faire disparaître quelque chose ou quelqu'un.
- Laisser entrapercevoir quelque chose ou quelqu'un.
- Laisser apparaître quelque chose ou quelqu'un.

- Voler ou détruire une possession ou un.e allié.e.
- Empêcher tout passage.
- Laisser entrevoir une autre route plus dangereuse.
- Offrir les services d'un guide plus ou moins sûr.
- Opposer de puissants gardiens.
- Vomir des ennemis ou des monstres.
- Faire perdre un temps précieux.
- Isoler, enfermer, perdre, rendre fou.
- Priver les enfants d'une ressource cruciale.

5 – Vos Notes et la cohérence interne du monde

6 – Votre intuition et votre expérience

Noms d'enfants

Lavinia, Meg, Estella, Cordy, Amy, Belle,
Lisa, Anaïs, Chloé, Mélanie, Guylène, Muriel,
Marote, Choupette, Géraldine, Eden, Gaëlle,
Aissatou, Kenza, Nora, Suzette, Vilaine,
Johana, Lucie, Belette, Esmeralda, Eugénie,
Kathy, Meghane, Stéphanie, Natacha, Zoé,
Gabrielle, Salomé, Aby, Judith.

Pip, Théo, Tom, Ulysse, Jérôme, Agnan,
Choco, Vivien, Steve, Julien, Côme, Vincent,
Loinvu, Cachou, Bart, Maurice, André,
P'tit Frank, Lyam, Tristan, Zian, Gaëtan,
Wael, Gabin, Noah, Abdallah, Ilyes,
Adam, Barbo, Naïm, Rafik, Freddy, Pirlouis,
Achille, Romaric, Adrien, Nathan, David,
Zack, Ethan, Raphaël, Picasso, Al.

Sam, Dodger, La Pelle, Bubblegum,
Vélocipète, Pue l'bouc, Pétard, Méchouine,
Poches, Bassetête, Pic pic, La Tornade,
Fourbi, Prunelle, Biscotte.

À la fin de la session et avant la suivante, penser à :

- Noter les scores de bile noire des PJs
 - Mettre à jour l'expérience
 - Modifier les scores de pourriture des PNJs
 - Préparer les nuées et les PNJs pour la prochaine session
-

Libreté

Journal de Libreté

Fermez les yeux. 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 est de vous blottir dans les bras de quelqu'un. Touchez son souvenir, arrachez ce costume 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 du monde des grands, vaste terrain de chasse où, sous une pluie continuelle, les sirènes de l'averse déploient une faim que rien ne pourra jamais rassasier.

On raconte que certains enfants retrouvent le chemin de la maison. Pas vous. Les sirènes vous ont traqué, avec vos compagnons. Adoptant mille formes et mille voix, elles ont dévoré les autres membres de vos groupes et ont bien failli vous avoir. C'est au moment où vous pensiez les avoir semées que, au cœur de l'immense labyrinthe fantomatique, vous avez découvert l'ultime bastion, le seul lieu à avoir résisté aux assauts des monstres : Libreté.

Laissez-vous envahir par le souvenir vivant, recréez Libreté telle qu'elle fut, telle que les survivants l'ont bâtie, sur les reflets abandonnés du monde des hommes...

Consignes

- Commencez par le quotidien des PJs.
- Prenez votre temps.
- Montrez une société bâtie sur les restes du monde des adultes.
- Impliquez les joueurs.
- Ne laissez pas le statu quo s'installer.
- Semez des graines.
- Introduisez le système de jeu.
- Créez des PNJs vivants.
- Faites interagir les PJs entre eux.

Questionnaire

Libreté a été construite sur

Elle est pas très grande, avec à peine enfants pour l'habiter.

Certains racontent qu'elle a été fondée par

Pour empêcher les sirènes d'entrer par les portes, nous

Il reste bien sûr le problème de l'eau dans la ville, qui pourrait donner naissance aux monstres, mais Libreté est protégée par

L'enclave est dirigée par

mais d'autres groupes rivaux existent comme par exemple

La ville ne manque pas de ressources, et nous avons beaucoup de

Certaines choses essentielles manquent bien sûr, comme

Pour en trouver, des expéditions sont organisées dans les Terres humides. Elles sont constituées de

Régulièrement, de nouveaux enfants arrivent à Libreté. Comme nous, ils ont traversé les Terres humides au péril de leur vie. Lorsqu'ils arrivent,

Libreté

Crèches :
Objectifs et querelles :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans la bande :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans la bande :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans la bande :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans la bande :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche de bande

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans la bande :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans la bande :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans la bande :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans la bande :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Autres membres :

Libreté

Crèches :
Objectifs et querelles :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans Libreté :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans Libreté :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans Libreté :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans Libreté :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche des Sans-bande

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans Libreté :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans Libreté :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans Libreté :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Fiche de PNJ

Nom :
Âge :
Rôle dans Libreté :
.....
Description :
.....
Notes :
.....
Pourriture :

Autres Sans-bande :

Libreté

Premières gouttes :

.....

.....

.....

Averse :

.....

.....

.....

Tempête :

.....

.....

.....

Premières gouttes :

.....

.....

.....

Averse :

.....

.....

.....

Tempête :

.....

.....

.....

Fiches de Nuée

Premières gouttes :

.....

.....

.....

Averse :

.....

.....

.....

Tempête :

.....

.....

.....

Premières gouttes :

.....

.....

.....

Averse :

.....

.....

.....

Tempête :

.....

.....

.....