

CE DOCUMENT EST DESTINE AUX JOUEURS

DOCUMENT DE PRESENTATION

L'AMBIANCE

70s, braquages, jeunesse, anarchisme...

LE JEU

Ce jeu est un jeepform pour un organisateur et quatre joueurs, en quatre scènes.

Les personnages sont :

- Max, le Grand Frère.
- Marie, la Grande Prêtresse.
- Minna, la Jouisseuse.
- Théo, le Petit Frère.

Les scènes s'intitulent :

1. La fête.
2. Le café.
3. L'attente.
4. La police.

CONTEXTE

La France des années 70... Les Trente Glorieuses, c'est terminé. Après deux chocs pétroliers, une crise économique noire s'enracine. Les banlieues industrielles sont particulièrement touchées. Dans l'indifférence totale, les familles ouvrières sombrent dans la misère. Ici, tu peux crever la bouche ouverte, il n'y a plus d'avenir....

LES PERSONNAGES

Max, Marie, Minna et Theo ont grandi dans la même banlieue sinistrée. Ensemble, ils ont connu les mêmes galères, les familles déchirées par le chômage, par l'alcool... Un cercle vicieux qui constituait d'ailleurs leur seul et unique avenir. Autant se tirer une balle tout de suite.

Petit à petit, ils se sont retrouvés exclus de la société. Ils ne réussissaient pas à l'école, mais voulait-elle seulement d'eux ? Ils vivent de rock, d'idéaux anarchistes, de petits larcins, et finissent par former une vraie bande, unie comme les doigts de la main et shootée à l'adrénaline.

Partout, on dit que la révolution est en route, et ils ne sont pas les derniers à balancer des pavés sur ces flics qu'ils détestent tant. Guidés par Marie, ils rejettent tout, ne respectent plus rien de ce système pourri.

Pour se nourrir, ils volent dans les super-marchés. Ils photocopient les places de concert, entrent au cinéma sans payer, piquent des bagnoles comme d'autres prennent le métro. Et s'envoient dose sur dose d'acide, fourni par Minna.

C'est tout naturellement qu'ils en viennent aux braquages. Max et Marie commencent par une station service. Pour les coups suivants, ils recrutent Minna, très efficace, puis Theo, le petit frère de Max.

CE DOCUMENT EST DESTINE AUX JOUEURS

Epicerie, banques, bijouteries, restaurants : tout y passe. Et pourquoi pas ? Prendre l'argent aux riches, aux exploités, c'est tellement facile, tellement grisant. Et puis, ce n'est que justice. En tout cas, ça vaut toujours mieux que faire l'esclave à l'usine.

En plus, les effets des braquages commencent à se faire sentir, créant souvent le chaos dans des quartiers entiers durant plusieurs jours et encourageant d'autres jeunes à suivre leur exemple aux quatre coins de la France. C'est le début de l'anarchie, la vrai...

Evidemment, tout ne se passe pas toujours idéalement, et la bande fait des victimes. Ils finissent par attirer l'attention de la police, et leur vie se mue en cavale. Au son des guitares saturées et des coups de feu, ils vont de planque en planque, d'hôtel louche en squat anarchiste.

A force d'être nargué, l'inspecteur Tobias a fait de leur cas une affaire personnelle. Mais la bande a toujours un coup d'avance. De toute façon, ils se sont jurés fidélité jusqu'à la mort, et il ne peut rien leur arriver.

LA PLANQUE

Les personnages viennent de commettre un braquage. Comme prévu, juste après, ils viennent se réfugier dans une planque pour échapper à la police. La planque appartient à une connaissance anarchiste de Max, qu'on appelle "Le Suédois".

La ville grouille de flics, et les personnages doivent rester planqués jusqu'au lendemain midi. C'est à ce moment-là que "Le Suédois" les rejoindra à la planque pour venir les chercher et leur permettre de quitter la ville. S'ils sortent avant, ils sont 100% sûrs d'être pris.

La planque est une petite maison isolée, constituée essentiellement d'une pièce principale avec une table et quelques chaises. Il y a également une chambre séparée avec une salle d'eau (représentées en jeu comme la zone "isolée").

Dans la pièce principale, il y a une radio, sur laquelle les personnages écoutent la musique qu'ils aiment.

COSTUMES

Blousons en cuir... Bijoux en or et bandanas... Cigarettes... Calibres...

DERNIERES PRECISIONS

Ce jeu favorise une approche narrative : ce qui compte, c'est de créer une belle histoire ensemble, de manière collaborative. On délaissera volontairement les challenges ou la simulation.

Par ailleurs, ce jeu laisse un grand pouvoir créatif aux joueurs. Tout ce qui n'est pas explicitement fixé dans le document de présentation ou les fiches de personnage peut être inventé par les joueurs.