

Fin août 2017, je découvre par le biais de Manuel Bedouet les jeux en une page de Grant Howitt : formidablement inventifs, de vraies leçons de game-design par leur concision et leur esthétique. Ils m'attirent tant que je décide de faire exactement pareil. J'écris un jeu à la main, le publie discrètement, puis passe à autre chose. Sauf que l'inspiration refuse de me laisser tranquille et j'ai soudain une idée pour un autre jeu, puis un autre, puis...

Au final, je décide de m'auto-défier à écrire un mini-jeu par mois pendant un an. J'en écrirai finalement 14, ceux que vous avez ici entre vos mains, rassemblés en recueil après avoir été publiés individuellement. J'ai tâché de reproduire au mieux leur version manuscrite, à laquelle j'ai ajouté une version tapuscrite pour faire primer la jouabilité sur l'esthétique!

Si vous aimez jouer avec ou sans MJ, à 3 ou plus, avec ou sans dés, à des parties courtes ou plus longues; si la perspective de jouer des voyageurs temporels, des retraités en escapade, des fleurs dans un costume, des doudous perdus, des arbres, des adolescents enquêteurs, des fantômes, des doppelgängers, des constellations, des roboanimaux, des golems de merde, des rêveurs, des explorateurs victoriens ou des buveurs de café vous emballent, vous devriez trouver là-dedans un ou 2 jeux à votre goût! Et si ce n'est pas le cas, j'essaierai de vous convaincre lors de la saison 2...

In late August 2017, I discovered Grant Howitt's one-page games thanks to my friend Manuel Bedouet. I found them formidably inventive, a masterclass in game design in their concision and aesthetic; I was so attracted by them that I decided to do exactly the same thing. I wrote a game by hand, published it discreetly, and moved on. Except inspiration didn't, and I suddenly got an idea for a second game, and then a third, and then...

I decided to dare myself to write one game per month for as long as I could. A year later, I've written the 14 games you now hold in your hands, gathered here after having been published monthly. I hesitated on making English handwritten versions of them, but decided it would be easier (and more legible) for everyone if I translated their typed version. You'll still get the original drawings and even additions and/or corrections in some cases!

If you like to play with or without a MC, with 3 or more players, with or without dice; if you like short games or sagas; if the idea of playing a time traveler, a pensioner on the run, a flower in a suit, a lost cuddly toy, a tree, a teenage investigator, a ghost, a doppelgänger, a constellation, a roboanimal, a humanoid vulva, a dream, a Victorian explorer or a coffee drinker thrills you, you should find a couple of games that suit your fancy in there! And if not, I hope I'll convince you when season 2 comes...

—Côme Martin

FALL:

- The Anti-Paradise Brigade
- Last Escape
- The Disorder Suit

LA BRIGADE ANTI-PARADOXE

par Côme Martin, 03/17



Votre PS a peur de quelque chose et cause d'une mission précédente: les chats, les tunnels, la couleur rouge... La personne à votre gauche décide de quoi il s'agit.

Tous les meilleurs agents sont déjà sur le terrain lorsque l'alarme retentit à l'Agence Temporelle. Du coup, on fait pour une fois appel à vous... L'occasion de briller à nouveau ou de confirmer votre incompetence!

LE GROUPE Faites un tour de table pour déterminer les relations entre les PS (1 ou 2 questions par PS suffisent):

LES PERSONNAGES Lancez plein de D6 pour créer votre PS: son Haut Fait, sa Motivation officielle, et son Équipement. Combinez les traits et inventez des traits. Votre PS est un peu maladroit mais c'est potentiellement un héros / une héroïne! Pour nommer votre PS, choisissez un grade et un.e ami.eur historique (Caporal Charlemagne, Sergeant Décapôte...).

- Qui tu as accusé.e d'être un danger pour le groupe?
- Qui a gardé le silence sur une de tes grosses conneries?
- Qui tu pourrais réveiller en pleine nuit pour une bron-taille?
- Avec qui tu as fait un pari stupide?
- Qui tu trouves super classe sans avoir lui dire?
- À qui tu fiquerais bien son Équipement?
- À qui as-tu confié ta plus grande Peur?
- Qui connaît ta Motivation secrète?
- Qui tu soupçonnes d'avoir inventé son Haut fait?
- Qui tu détestes alors que les autres l'adorent?

HAUT FAIT (1D6)

- 1: Avoir convaincu le roi de Suède de vous céder des terres
- 2: Avoir infiltré en pleine nuit une troupe de Huns
- 3: Avoir réparé le moteur d'un grécoptère en pleine ère mésozoïque
- 4: Avoir documenté les moeurs des amérindiens du 43e siècle
- 5: Avoir remporté le tournoi annuel de bras de fer à Green River, Wyoming en 1897
- 6: Avoir découvert un 123e élément sur la table de Mendeleïev

VOYAGER Le groupe voyage grâce à un ascenseur temporel. Il forme à clef (qui la garde?) et on y tient à 6 en se retirant.

MOTIVATION OFFICIEUSE (1D6)

- 1: Respecter les dernières volontés de votre mère, ancienne agente
- 2: S'enfermer sur l'éruption du Pompéi
- 3: Vous faire oublier des autorités qui aimeraient vous poser quelques questions
- 4: Éviter la 4e guerre de Corée
- 5: Récupérer le fusil personnel de Ramatanev ~~du~~
- 6: Montrer à Buffalo Bill que vous êtes plus fort.e que lui

FAIRE DESTRUCS Pour vos actions, lancez un D6; vous pouvez en ajouter si l'action correspond à votre Haut Fait, votre Motivation ou votre Équipement. Vous gardez le dé de votre choix; sauf si l'action met en jeu votre Peur (vous gardez alors le dé le plus faible).

- 1: Échec total mais vous gagnez 1 Chronojeton
- 2: Échec mais opportunité pour le PS (soit au verso)
- 3: Échec mais opportunité pour le groupe
- 4: Réussite mais complication pour le groupe
- 5: Réussite mais complication pour le PS
- 6: Réussite totale!

ÉQUIPEMENT (2D6)

- 2: Un gammapistolet
- 3: Des bottes antidéper
- 4: Des lunettes Jean
- 5: Un mini-holopraj
- 6: Un InfinifourTM
- 7: Un paradokométre
- 8: L'Histoire du Temps par Leon Kulp
- 9: Un kit Répar'os, minute
- 10: Un téléphone transtemporel
- 11: Une paire de Respir'gants
- 12: Un robotot endommagé

Si vous avez un autre PS, donnez-lui un dé. Si vous vous efforcez à lui, vous faites chacun un jet, le plus haut résultat l'emporte.

D'autres objets récupérés pendant la partie pourront s'ajouter à votre Équipement.

PARADOXES

Le score de Paradoxe est commun et débute à 1. Il augmente de 1 en fonction des actions des joueurs et à chaque double aux dés: si le double est supérieur au score actuel de Paradoxe, un paradoxe mineur survient, sinon c'est un paradoxe majeur. Si le score de Paradoxe atteint 7, la réalité est détraquée.

CONDITIONS Elles s'ajoutent et s'enlèvent dans l'ordre chacune amène - 1 (cumulé) au résultat final de votre jet d'action.

- | | |
|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. Secoué.e | <input type="checkbox"/> 1. Perturbé.e |
| <input type="checkbox"/> 2. Blessé.e | <input type="checkbox"/> 2. Agité.e |
| <input type="checkbox"/> 3. En danger de mort | <input type="checkbox"/> 3. À bout de nerfs |
| <input type="checkbox"/> 4. Mort.e | <input type="checkbox"/> 4. Totalemnt désespéré.e |

PARADOXE MINEUR (156)

- 1: Une forte prémonition s'empare des PS
- 2: Un équipement de départ tombe en panne
- 3: Quelqu'un vieillit / rejouit brutalement
- 4: Quelqu'un / quelque chose de crucial devient partiellement intangible
- 5: Une bulle de temps se crée non loin
- 6: Le temps s'inverse brièvement



PARADOXE MAJEUR (156)

- 1: Un PJS ou PS est dupliqué
- 2: Quelqu'un / quelque chose d'anachronique apparaît
- 3: Quelqu'un / quelque chose de crucial disparaît
- 4: Le temps tourne en boucle
- 5: Une faille spatio-temporelle s'ouvre
- 6: Les règles de la physique s'affolent

S'il y a déjà trop de paradoxes en jeu et que c'est bien le bazar, le MJ peut se contenter d'aggraver les paradoxes existants.

Pour faire baisser le score de Paradoxe de 1, un PS peut volontaire et définitivement perdre un élément de son identité avec celle d'un PJS du coin: son Haut Fait, sa Motivation, le but de la mission, ses souvenirs sont remplacés par ceux d'un cow-boy ou d'une femme des cavernes (les autres joueurs choisissent).

CHRONOJETONS! Chaque PS commence avec un Chrono-jeton. Vous en gagnez un quand votre jet d'action se solde par un 1 ou que votre Motivation entraîne le bon déroulement de la mission.

Dépensez-en 1 ou plus après un jet pour décaler le résultat d'un dé au choix de 1.

LA MISSION | MJ, lancez plein de D6 pour obtenir le squelette d'un scénario: à quel moment il se passe, ce que les PS doivent faire, un endroit clef, le (b) PJS et Objet (b) impliqué (b) et une complication que les PS ignorent. Comblez les trous, insérez ou modifiez des trucs si nécessaire. Une mission nécessite **TOUJOURS** de modifier le cours du temps!

MERCI à Grant Howitt pour l'inspiration et à Manuel Bedout pour ses précieux conseils!

EPOQUE (156)

- 1: le jour où les dinosaures ont disparu
- 2: la veille de l'assassinat de Jules César
- 3: Deux jours après le Grand Inondé de Londres
- 4: Neuf mois avant la naissance de Calamity Jane
- 5: En pleine guerre interplanétaire entre Vénus et Pluton
- 6: Cinquante ans après l'apocalypse thermonucléaire

BUT (156)

- 1: Empêcher la mort / la destruction de...
- 2: Protéger la mort de / détruire...
- 3: Remettre un objet / écarter une personne importante
- 4: Créer de toutes pièces un objet / un bâtiment historique
- 5: Séparer un objet en morceaux / guérir une e mourant-e
- 6: Mettre à l'abri des envieux...

ENDROIT IMPORTANT (156)

- 1: le plus grand bazar à des kilomètres à la ronde
- 2: Une petite école faisant inaperçue
- 3: le palais d'été du souverain local
- 4: Des ruines désertées après une récente éruption
- 5: Un abri secret ultra-protégé
- 6: le seul point de passage entre deux territoires accablés

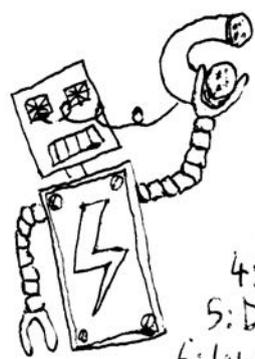


PJS (156)

- 1: Une criminelle recherchée morte ou vive
- 2: L'héritier secret d'une grande fortune
- 3: La cadette d'une famille de puissants insignifiants
- 4: La bête qui terrorise actuellement la région
- 5: Une rebelle de l'Agence terrorici ici incognito
- 6: le chef d'une police corrompue

OBJET (156)

- 1: L'arme fétiche du plus célèbre combattant des lieux
- 2: le cadavre d'un soi-disant sorcier jeté à la fosse commune
- 3: les Mémoires oubliées d'un inventeur de génie
- 4: De la fausse monnaie disséminée dans tout le pays
- 5: le vaccin contre une épidémie foudroyante
- 6: Un petit royaume bloqué par une histoire de tasses



TWIST (156)

- 1: Des touristes temporels sont de passage!
- 2: Un PJS crucial a été remplacé par un ambroïde!
- 3: Des voleurs surentraînés convoitent l'Objet de la mission!
- 4: D'autres Agents ont déjà raté la mission!
- 5: Des terroristes temporels veulent s'en mêler!
- 6: les PS sont arrivés bien trop tôt / trop tard!

THE ANTI-PARADOX BRIGADE

A mini-RPG by Côme Martin, written in September 2017

All the best Agents are already on the field when the alarm goes off at the Time Agency. That's why, for once, it's you they call... Here's your chance to shine again, or confirm your ineptitude!

CHARACTERS: Roll a bunch of dice to create your character. They will give you his Exploit, his secret Motivation (added to the official mission) and his starting Equipment. Fill the gaps, invent stuff if needed. Your character is a little clumsy, yes, but they are also a potential hero!

What's your PC called? Choose a grade and a historical ancestor: Corporal Lewis Charlemagne, Sergeant Laura Cleopatra, Lieutenant Sergio Kennedy...

EXPLOIT (1d6): To have...

- 1: ... convinced the king of Sweden to yield you some lands
- 2: ... infiltrated a troop of Huns in the middle of the night
- 3: ... repaired a gravicopter's motor in the Mesozoic era
- 4: ... documented the mores of 43th century Amerindians
- 5: ... won the annual strong-arm tournament in Green River, Wyoming in 1837
- 6: ... discovered a 123rd element on Mendeleiev's table

SECRET MOTIVATION (1d6):

- 1: Respect the last will of your mother, a former Agent
- 2: Surf on the Pompeii's eruption
- 3: Hide from the authorities, who'd like to ask you a few questions
- 4: Avoid the 4th Korea War
- 5: Swipe Ramatonov XIV's personal rifle
- 6: Show Buffalo Bill you're stronger than him

EQUIPMENT (2d6):

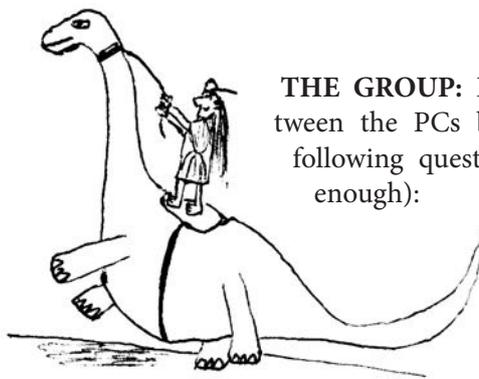
- | | |
|--------------------|--------------------------------------------|
| 2: A gammapistol | 8: <i>The History of Time</i> by Leon Kulp |
| 3: Antigrav boots | 9: A Repairbone minute kit |
| 4: Scan goggles | 10: A transtemporal phone |
| 5: A mini holoproj | 11: A pair of Breath'gloves |
| 6: An InfiniOven™ | 12: A damaged ServoBot |
| 7: A paradoxometer | |

Other things found during the session can be added to your Equipment if the MC agrees.

Finally, you're afraid of something because of a previous mission gone bad: cats, tunnels, the color red... The player to your left decides what exactly is your Fear.

CHRONOTOKENS: Each player begins with a chronotoken. They win one when they end up with a 1 on their action roll, or when their Motivation keeps the mission from going right.

Each chronotoken spent after a roll adds or removes 1 to a die's score.



THE GROUP: Detail the relations between the PCs by asking some of the following questions (1 or 2 by PC is enough):

- Who have you accused of being a danger for the group?
- Who could you wake up in the middle of the night for a trifle?
- With whom have you

made a stupid bet you bring back up with each new mission?

- Who do you secretly think is super classy?
- To whom would you steal their Equipment because they clearly doesn't know how to use it?
- Who knows your secret Motivation?
- Who do you think has completely made up their Exploit?
- Who do you hate while the rest of the group loves them?

TRAVELING: The group travels thanks to a time elevator. It can be locked with a key (who keeps it?) and 6 people can stand in it by squeezing a little. Whether it pops up from the ground when you arrive somewhen, or opens in the underground, it stands out from notice.

DOING STUFF: For uncertain actions, roll a die. You can add one if the action is related to your Exploit, your secret Motivation and/or your Equipment. Keep any die you want, unless the action involves your Fear, in which case you keep your worst die.

- 1: Total failure, but win a Chronotoken
- 2: Failure but opportunity for the PC
- 3: Failure but opportunity for the group
- 4: Success but complication for the group
- 5: Success but complication for the PC
- 6: Total success!

If you help another PC, give them a die; if you oppose them, each one of you rolls and the highest result wins.

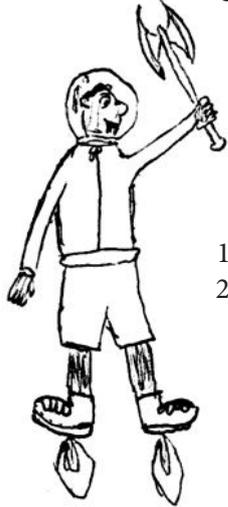
CONDITIONS: They get added and removed in order; each removes 1 (stacked) to the final result of an action roll (after the die is chosen).

- | | |
|----------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. Shaken | <input type="checkbox"/> 1. Troubled |
| <input type="checkbox"/> 2. Wounded | <input type="checkbox"/> 2. Agitated |
| <input type="checkbox"/> 3. Seriously harmed | <input type="checkbox"/> 3. At your wits' end |
| <input type="checkbox"/> 4. Dead | <input type="checkbox"/> 4. Completely unstable |

PARADOXES: The Paradox score starts at zero and is common to the whole group. It raises by one depending on the PC's actions and when dice match in an action roll: if the number is higher than the score of Paradox, that's a minor paradox, otherwise it's a major one (see examples at the back).

MINOR PARADOX (1d6):

- 1: The PCs get a strong premonition
- 2: A starting Equipment stops working
- 3: Someone suddenly gets younger/older
- 4: Someone/something crucial becomes partially intangible
- 5: A stasis bubble appears close by
- 6: Time is briefly reversed



MAJOR PARADOX (1d6):

- 1: A NPC/PC is duplicated
- 2: Someone/something anachronistic appears
- 3: Someone/something crucial disappears
- 4: Time gets looped
- 5: A spatiotemporal rift opens up
- 6: Rules of physics get weird

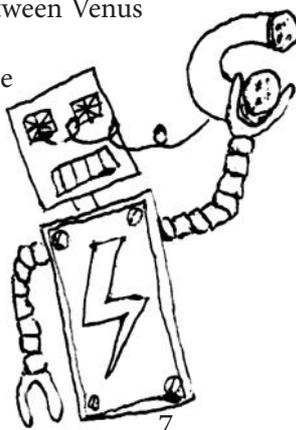
If things are too messy because a lot of paradoxes have already been introduced, the MC can just worsen existing ones.

To lower the Paradox score by 1, a PC can willingly and definitively switch a part of their identity with a local NPC: their Exploit, their secret Motivation, their knowledge of the mission's goal or their memory are exchanged with those of a cow-boy or a cavewoman, for instance. Other players choose what replaces the PC's aspect.

THE MISSION: GM, roll a bunch of dice to get the basics of an adventure: when it happens, what the PCs have to do, a key place, the PC(s) and/or Object(s) it involves and a twist the PCs don't know. Fill the gaps, invent stuff if needed. A mission *always* implies time must be modified!

TIME (1d6):

- 1: The day dinosaurs went extinct
- 2: On the eve of Julius Caesar's assassination
- 3: Two days after the Great Fire of London
- 4: Nine months before the birth of Calamity Jane
- 5: In the midst of an interplanetary war between Venus and Pluto
- 6: Fifty years after thermonuclear apocalypse



GOAL (1d6):

- 1: Stop the death/destruction of...
- 2: Cause the death/destruction of...
- 3: Hand something over/escort someone important
- 4: Create an object/historical building from scratch
- 5: Repair a broken object/heal someone dying
- 6: Keep away from prying hands...

IMPORTANT PLACE (1d6):

- 1: The biggest bazaar miles around
- 2: A small, almost unnoticeable school
- 3: The summer palace of a local ruler
- 4: Ruins deserted after a skirmish
- 5: A secret hiding place, highly protected
- 6: The only passage between two uneven territories

NPC (1d6):

- 1: A criminal wanted dead or alive
- 2: The secret heir of a large fortune
- 3: The youngest sibling of a family of insignificant peasants
- 4: The beast currently terrorizing the region
- 5: A rebel of the Agency hiding here incognito
- 6: The chief of a corrupted police



OBJECT (1d6):

- 1: The favorite weapon of the most famous fighter around here
- 2: The corpse of a so-called sorcerer, thrown into a mass grave
- 3: The forgotten Memoirs of a genius inventor
- 4: Counterfeit money spread throughout the country
- 5: The vaccine against a deadly epidemic
- 6: A ship stuck here, something to do with taxes

TWIST (1d6):

- 1: Time tourists are visiting the place!
- 2: A crucial NPC was replaced by an android!
- 3: Highly skilled robbers covet the mission's Object!
- 4: Other Agents have already failed the mission!
- 5: Time terrorists want to make the mission fail!
- 6: The PCs have arrived far too soon/too late!

Note: all of this game's tables are optional. If you get better ideas, kudos to you! Go ahead and use them!

THANK YOU Grant Howitt for inspiration and Manuel Bedouet for his precious advice!

LA DERNIERE ECHAPPEE | Mini-SLR de Côme Monton pour 3 à 5 joueurs • 11/17

Se suffit d'être coincé dans cette maison de retraite où tous les jours se ressemblent, tristesse et gris : avec quelques autres résidents : E.B., vous avez pris la parole d'escampette ! Qui allez-vous faire lors de cette ultime escapade : accompagner un vieux père, tenir une promesse presque oubliée, ou vous amuser comme si vous aviez à nouveau 20 ans ?

Création des personnages

Pour commencer, mettez-vous d'accord : où se situe la maison de retraite ? Qui y a-t-il à proximité ? Par défaut, elle se trouve à l'entrée d'une petite ville de province française en 2017, mais tout est permis ! Choisissez ensuite l'un des ateliers suivants à jouer pendant 5-10 minutes :

- Chacun.e incarne un.e retraité.e à son départ, pour la maison de retraite. À tour de rôle, décrivez le domicile que vous quitter, quelques souvenirs que vous y associez, comment se passe votre départ et qui est présent.e.
- Jouez un.e retraité.e, à la maison de retraite, qui raconte un de ses souvenirs. Laissez des blancs dans vos phrases, mélangez les mots, passez du coq à l'âne...
- Imaginez des petits-enfants parlant de leurs parents - parents : chacune de vos phrases doit commencer par « Moi, mon père, il... » ou « En moi, ma mère, elle... ».

Pour créer votre PS, répondez à 3 questions :

- Dans la maison de retraite, que est votre passe-temps favori ? (Jouer au Scrabble, papoter avec d'autres retraités... e.B., râler contre le personnel...)
- Quand vous parlez de votre passe-temps, qu'avez-vous tendance à évoquer ? (Votre métier de prof de chimie, votre voyage en Islande, la fois où vous avez fini 4^e au marathon de la région...)

Maintenant que vous êtes dehors, qu'allez-vous en profiter pour faire ? (Retrouver votre amour de jeunesse, aller voir un film au cinéma, un quartier, simplement finir le plus loin possible...)

↳ Attention, les buts que vous choisirez doivent non seulement être une diversion mais aussi une tonalité - sérieuse, légère, humoristique... au jeu, pensez-y !

Les réponses à ces questions constituent des Traits à utiliser positivement en cas d'Effort.

Chaque PS dispose aussi d'une réserve de 10 jetons d'Effort et d'un compteur (voir fiche en des.)
Faites un tour de table : chacun.e présente son PS au sein de la maison de retraite, en une phrase ou deux. Puis chaque PS pose la même question à chacun des autres PS : « Pourquoi es-tu décidé de t'inscrire avec moi ? ».

Déroulé de la partie

La partie se joue sans PS et se divise en tours de parole. Pendant lequel un PS est au centre de l'action (le joueur l'incarnant est appelé « son tour »). On se met d'accord sur qui sera le 1^{er} et le rôle tourne ensuite dans le sens horaire, sauf s'il est plus logique que quelqu'un d'autre devienne joueur pour des raisons antérieures.

A son tour, le joueur focus raconte ce que fait son personnage en ce moment, etc. Il a toujours le dernier mot, sauf sur les autres PS. Un autre joueur, le premier volontaire, envoie temporairement le rôle de l'adversaire : il pose des obstacles face au joueur focus et estime si une action représente un Effort qui nécessite un jet de dés. C'est mieux si l'adversaire termine entre tous les joueurs équitablement.



Le(s) premier(s) tour(s) de parole devraient se focaliser sur les PS peu après leur création. Est-ce qu'ils se sentent épiqués en cours ou sont-ils heureux ? Ya-t-il un lieu proche où se réfugier ou cela demande-t-il un Effort ? Ne répondez pas à ces questions avant de jouer : découvrir les réponses au fur et à mesure. De la même façon, laissez-vous immerger les autres de l'échappée en même temps que les PS... Qu'ils s'organisent ou mettent la main à l'échappée, peu importe tant que l'histoire reste intéressante, même si il faut tout être minute qui ils restent groupés pour éviter d'éparpiller l'intrigue. Le joueur focus fait jouer son tour de parole autant qu'il le souhaite, mais il est recommandé de ne pas dépasser 5-10 minutes avant de passer la main. Quand tout le monde estime que la partie a assez duré ou que l'histoire touche à sa fin, chaque joueur prend une dernière fois la parole pour un court épilogue, une fin d'histoire pour son PS : le personnage gagnant retourne-t-il en France et le redouble-t-il à la maison de retraite ? Quel-t-il des jours heureux en liberté ? Expire-t-il pendant son escapade ?



Faire des Efforts

Quand un joueur, fou ou non, décrit les actions de son PJ, celui qui incarne temporairement l'adversité peut décider que cette action demande un Effort significatif. Selon le ton de la partie, les Efforts peuvent être intéressants (se rappeler d'un détail important, rester éveillé le après 24h...)

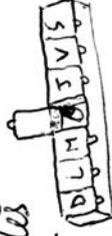
liés à l'environnement (gravis un escalier un feu rapide, traverser le bus...) ou encore liés à des PNT (combattre un-e félin, affronter un feu foudroyant, se défendre à coups de canne contre un-e meubleur-e...). D'autres Efforts, comme sauter par la fenêtre du 1er étage d'une maison, devraient tout de suite être écartés comme impossibles.

Face à un Effort significatif, le joueur peut retravailler son action et rajouter autre chose ou la tenter sans la mise de jetons d'Effort, qui est graduelle: le 1er Effort de la partie demande une mise d'1 jeton, le 2e une mise de 2 jetons, etc. Si un ou plusieurs Traits du PJ s'appliquent le coût de la mise diminue de 1 (minimum 1, diminution non cumulative si plusieurs Traits s'appliquent).

Une fois la mise effectuée, le joueur lance 1D6:

6	L'Effort est accompli et ne coûte qu'un jeton; le reste de la mise est récupéré.
4-5	L'Effort échoue ou est accompli et ne coûte qu'un jeton + une contrepartie minime au choix de l'adversité (blessure légère, corse, diou nécessaire, pénalité supplémentaire...). Le joueur qui lance les dés choisit entre l'échec et la réussite avec son coût.
2-3	L'Effort échoue ou est accompli mais coûte tous les jetons misés + une contrepartie sévère au choix de l'adversité (blessure grave, grosse concession, complication supplémentaire...). Le joueur qui lance les dés choisit entre l'échec et la réussite avec un coût.
1	L'Effort échoue et tous les jetons misés sont perdus.

Les jetons perdus lors d'une mise peuvent représenter, selon les circonstances de la narration, une conséquence ou une blessure plus ou moins grave (jambe cassée, peur bleue, gros éreusement...) qui peuvent empêcher des Efforts futurs (difficile de courir avec le dos bloqué!) tant qu'elles ne sont pas soignées ou résolues narrativement.



Quand il n'a plus de jetons, un PJ est mort de fatigue et ne peut quasiment plus faire aucun effort, significatif ou non, avant de s'être reposé.

Récupérer des jetons d'Effort

→ Un PJ peut récupérer 1 jeton en acceptant (en grognelant) de faire quelque chose qu'il ne peut pas du tout faire. Les autres joueurs sont invités à gentiment jouer les tentateurs!

→ Pendant un tour de parole, si aucun des PJ présents dans la scène n'effectue d'Effort, ils récupèrent chacun 3 jetons.

→ Si il s'agit d'un long repos (à l'appréciation du groupe), le compteur d'Effort de ces PJ retombe à 1.

→ On ne peut jamais dépasser son maximum initial de 10 jetons.

NOM:	jetons à misés
ÂGE:	pas de limite
DESCRIPTION:	<ul style="list-style-type: none"> • A la maison de retraite, mon passe-temps favori, c'est • Quand je parle du passé, j'évoque souvent • Maintenant que je suis dehors, je vais en profiter pour
JETONS:	10



Merci à Felix <F> B., Arjuna Chan, Steve J., Damien <R> Rayll >> C. et Guillaume Senty pour leurs conseils, ainsi qu'à Thomas Muriel, Vivien Féarson et Julien Pouchard à qui j'ai pillé quelques idées sans vergogne! le système de la dernière Échappée s'inspire en partie de la théorie des culbères.

LAST ESCAPE

A mini-RPG by Côme Martin for 3 to 5 people, without a GM — written in November 2017

You've had enough of this retirement home where every day looks the same, sad and grey: with a few other residents, you've skedaddled! What will you do during this final escape: make an old dream come true, keep an almost forgotten promise, or have fun as if you were 20 again?

Creating characters: For starters, agree on the setting. Where is the retirement home? What's nearby? By default, it's on the fringes of a small suburban town, nowadays, but anything else is possible.

Then choose one of the following workshops to play for 5-10 minutes, to warm up and agree on a tone for the session:

- Everyone plays a pensioner just when they leave for the retirement home. Each at a time, describe the house you're leaving, the memories you associate to it, how your departure is going and who is there for it.
- Play a pensioner, in the retirement home, recounting one of their memories. Leave blanks in your sentences, mumble words, go off on tangents...
- Imagine grandchildren talking about their grandparents: each of your sentences must begin with "Me, my grand-pop, he..." or "Well my grandma, she..."

To create your PC, answer 3 questions:

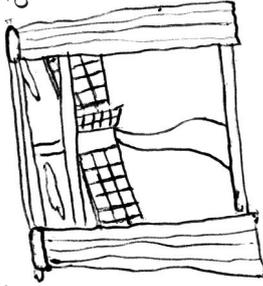
- In the retirement home, what's your favourite pastime? (Playing Sudoku, chat with the other residents, grumble against the staff...)
 - When you talk about your past, what do you generally bring up? (Your job as a chemistry teacher, your trip to Iceland, the year you got fourth in the regional marathon...)
 - Now that you're outside, what will take the opportunity of doing? (Find your first love, go see a movie at the neighbourhood's theatre, just flee as far as possible...)
- Be aware the goals you will choose will create both a direction to the game but also a tonality: serious, light, humorous... Define them carefully and together!

Each answer to these questions is a Trait which you'll be able to use in a positive way during an Effort.



Incidentally, each PC has a stock of 10 Effort tokens, and a counter: draw five boxes numbered from 1 to 5 to remember how many tokens will the next Effort cost (see at the back).

Finally, go around the table: each player presents their PC at the retirement home, in a couple of sentences. Then each PC asks the same question to other PCs: "Why have you decided to run away with me?"



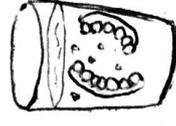
Running the game: The session is played without a MC and is divided in turns, during which a PC is under the spotlights (their player is called the "focus player"). The first focus player is decided upon; the role then changes clockwise, unless it's more logical for a player to become focus player before their planned turn.

During their turn, the focus player describes what their character is doing, where he is, and so on. They always have the last word, except on the other PCs. Another player (the first who wants to and is, if possible, not present in the scene) temporarily plays adversity: they put obstacles in front of the focus player and decide if a given action is an Effort. Other players are free to play NPCs or to offer setting elements. It's better if a different player plays the adversity each turn.

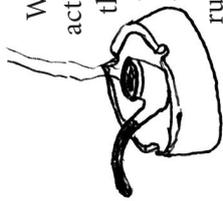
The first turn(s) should focus on the PCs shortly after their escape. Did they quietly slip away or is someone after them? Is there a place nearby where they can hide or will finding one require an Effort? Don't answer these questions before playing: they'll be solved naturally during play. Likewise, give yourself the freedom to improvise what happens after the escape: maybe the PCs will immediately try to reach their goal, or maybe they'll rather have fun like the little rascals they are, without thinking about it... Whatever works, as long as the story is interesting! However, it's better for the story's cohesion if the PCs stick together (also to avoid dealing with too many parallel plots at the same time).

The following turns work the same way. They last as long as the focus player wants, but shouldn't go over 5 to 10 minutes to keep a good rhythm of play.

When all the players agree the session has lasted long enough, or the story is reaching its end, it's concluded with an extra turn per player, in which everyone narrates a short epilogue, an appropriate end for their PC: is he eventually taken back to the retirement home by the staff who caught him? Is he living blissful days, free from all constraints? Does he pass away during his escape?



Making Efforts: When a player (focus or not) describes their PC's actions, the player who temporarily plays the adversity can decide this action is a significant Effort. Depending on the tone you want to give your game, Efforts can be internal (remembering a crucial detail, stay awake after 10PM...), related to the setting (climbing steep stairs, trotting after the bus...) or related to NPCs (convincing a slightly obtuse clerk, hit a lout with your cane...). Other Efforts, like jumping out from a first-floor window, are by default impossible and should make everyone around the table grumble if someone tries to describe them.



When confronted to a significant Effort, a player can choose to take their action back (they describe something else instead) or try to make it, through the betting of Effort tokens. This bet is gradual: the first Effort in the game will cost 1 token, the second 2 tokens, and so on. Of course, you can always try to convince another PC to make an Effort instead of you if you're running short...

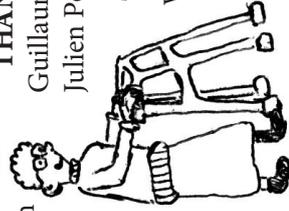
If one or several Traits of the PC can be applied to the current Effort, the cost of the bet is reduced by 1 (with a minimum of 1).

Once the token(s) have been bet, roll a d6:

6	The Effort is made and only costs 1 token (if you bet more, you get them back).
4-5	The Effort is made and only costs one token, but the adversity must impose a minor counterpart to this success (a light wound, a necessary concession, an extra incident during the action...). The player who rolled the die can choose the failure of their Effort to avoid the counterpart.
2-3	The Effort is made but all the tokens bet are lost and the adversity must impose a severe counterpart to this success (a serious wound, an important concession, an extra complication...). The player who rolled the die can choose the failure of their Effort to avoid the counterpart.
1	The Effort fails and all the tokens bet are lost.

Tokens lost during a bet can represent a more or less serious consequence, of variable nature: a broken leg, a burst of anger... A PC can also suffer from a wound depending on the circumstances of narration. They can stop PCs from fulfilling some actions (it's hard to calmly argue with someone when you're angry or to run with a locked up muscle) as long as they are not healed or solved through narration.

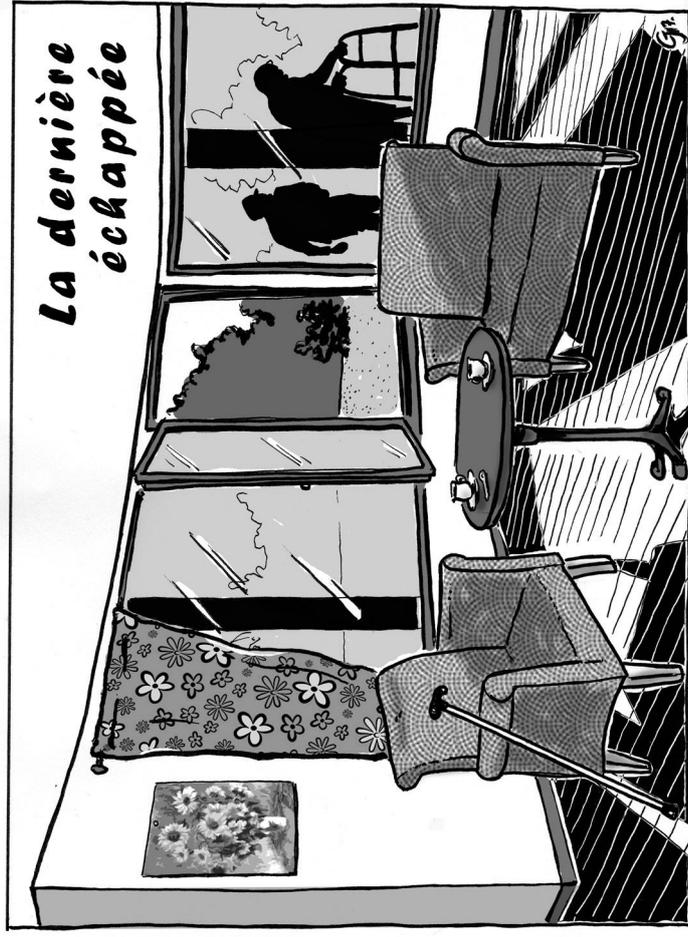
Without any tokens, a PC is exhausted and can hardly make any effort, significant or otherwise, before they've rested for a bit.



Getting Effort tokens back:

- A PC can get 1 token back if they agree (grumbly) to do something they really don't want to do, at all. During a turn, players are free to (nicely) tempt the focus player with such actions!
- During a turn, if none of the PCs present in the scene makes an Effort, they each get 3 tokens back; if there's also a long rest, their Effort counter drops back to 1. How long is a long rest is for the group to decide.

- You can never go over your starting maximum of 10 tokens.



THANK YOU to Felix « kF » B., Arjuna Khan, Steve J, Damien « Rahyll » C. and Guillaume Jentey for their system advice, and to Thomas Munier, Vivien Féasson and Julien Pouard to whom I've shamelessly stolen a few ideas.

The system of *The Last Escape* is partly inspired by the spoon theory: https://www.wikiwand.com/en/Spoon_theory.

LE COSTUME DU DÉSORDRE

Micro-Sol pour 1 HS et 2 à 5 joueuses
Dans le cadre du concours des Couvents
Alternatifs #1 cours page 1 jdr
Par Corine Martin, novembre 2017

C'était aujourd'hui carnaval au Royaume des fleurs; elles ont recréé leurs costumes d'hommes et ont singé la société humaine toute la journée... Mais votre groupe s'est égaré et quand l'excitation retombe le soir venu, vous vous rendez compte que vous vous êtes perdus au Royaume des humains! Il va falloir rentrer saines et sauves avant que le costume craque et que le jour se lève... A moins qu'il s'agisse là de ~~l'opportunité~~ l'opportunité idéale pour en apprendre plus sur ces curieux êtres?

Création des Personnages-Fleurs (PF)

- 1] Chaque joueuse énonce une péripétie sur le Royaume des fleurs (d'autres pourront émerger en jeu) et une chose que les fleurs trouvent étrange au sujet des humains.
- 2] Chaque joueuse choisit l'espèce du PF qu'elle incarne: c'est son nom. Elle raconte ensuite une rumeur sur l'espèce d'un autre PF.
- 3] Chaque joueuse ajoute un détail sur le costume d'humain dont les PF se partagent le contrôle.
- 4] Chaque joueuse choisit dans son coin l'endroit du costume que son PF maîtrise le mieux et lequel il maîtrise le moins: pieds, mains, bouche, yeux ou oreilles. Tous les PF ont un odorat parfait: aucun problème à prévoir avec le nez du costume!
- 5] Chaque joueuse choisit la motivation principale de son PF: «*Resercher chez nous le plus vite possible*» «*En savoir plus sur ce monde étrange*» ou «*S'amuser encore avec le costume*».
- 6] On révèle les choix!
- 7] Chaque joueuse dessine 4 pétales, qui aboutissent chacun 5 grains de pollen.

Agir face à un obstacle

• Si les joueuses sont d'accord quand à quel PF doit agir et comment, sa joueuse lance 1D6.

↳ Si l'action concerne la partie du costume la mieux maîtrisée par le PF, sa joueuse lance 2D6 et garde le meilleur; si l'action concerne la partie la moins maîtrisée, la joueuse lance 2D6 et garde le moins bon.

↳ Avant le lancer, la joueuse et celles qui veulent l'aider peuvent dépenser des grains de pollen (+ au résultat par grain dépense).

↳ Il faut égaler ou dépasser le seuil de l'obstacle pour réussir.

• Si plusieurs PF veulent agir et/ou ne sont pas d'accord sur ce qu'il faut faire pour surmonter l'obstacle, chaque joueuse concernée lance 1 ou 2D6.

↳ Procéder comme ci-dessus pour les mises et le nombre de dés à lancer.

↳ C'est la joueuse dont le dé (sans les mises) a fait le plus grand score qui l'emporte et son PF qui agit.

↳ En cas d'égalité, tous les PF ayant tenté d'agir perdent autant de grains de pollen que le score de leur dé, et c'est le dé suivant l'égalité qui l'emporte (s'il n'y a que des égalités, l'action échoue).

↳ En cas de succès, le PF ayant agi récupère les grains qui lui manquent sur son pétale actuel (donc jusqu'à 5).

↳ En cas d'échec, le score de Déchirure augmente de 1.

La Déchirure du costume commence à un score de 0; ce score augmente quand plusieurs joueuses lancent les dés et que l'action est un échec ou lorsque cela fait sens dans la fiction (le costume passe à travers une vitre ou se fait mordre par un chien, par exemple). Quand la Déchirure atteint 10, les PF se réparent dans l'atmosphère et la partie s'achève. De plus, quand la Déchirure atteint 4, 7 et 10, tous les PF laissent immédiatement échapper un pétale.

Si un pétale n'a plus de grains de pollen, il tombe définitivement. Sans pétales, un PF ne peut plus agir.

Canepas (lancer 2D6)

Quand le calme retombe et que la partie commence, le costume est:

- 1] En train d'acheter un bouquet chez un.e fleuriste
 - 2] En plein rencard au restaurant
 - 3] À un feu rouge, au volant d'une voiture
 - 4] Sur le point de déclamer un poème à une soirée slam
 - 5] A un anniversaire, un verre à la main
 - 6] En train de porter un meuble pendant un déménagement
- le passage vers le Royaume des fleurs est:
- 1] Au fond d'un dédale dans les égouts
 - 2] Dans la chambre forte d'une banque
 - 3] Dans les cuisines d'un hôtel particulier
 - 4] Dans les toilettes d'un musée
 - 5] Au dernier étage d'une tour du quartier des affaires
 - 6] Dans les réserves de la bibliothèque municipale

Exemples d'obstacles

Pieds] Échapper à un.e poursuivant.e, courir après un bus, se faufiler discrètement dans un couloir, sauter par dessus un trou...

Mains] Utiliser un outil, donner un coup de poing, escalader un mur, dessiner un arbre...

Bouche] Convaincre un.e flic, négocier avec un.e marchand.e, rassurer un.e enfant, avaler de la nourriture...

Yeux] Déchiffrer une inscription, trouver son chemin dans la pénombre, dénicher un objet dissimulé, exprimer la joie, la surprise ou la tristesse...

Oreilles] Repérer un son parmi 100 autres, comprendre des instructions, rester calme en présence d'un bruit assourdissant, discerner les émotions d'un interlocuteur ou une interlocutrice...

Nez] Pas d'obstacle - odorat parfait, souvenez-vous! - mais n'hésitez pas à soulever quelques questions dans vos descriptions!

Seuils de difficulté des obstacles

4 → Moyen, 6 → Très difficile, 8 → Quasi-impossible
faites-vous un compteur et variez les parties du costume nécessaires pour franchir un obstacle!

THE DISORDER SUIT

A mini-RPG for 1 MC and 2 to 5 players by Côme Martin, written in November 2017 for the #1couv1page1jdr contest of the Courants Alternatifs

Today was carnival day at the flower Kingdom; they put on their human suits and imitated human society all day long... But your group wandered off a little and when excitement dies down in the evening, you realize you got lost in the human Kingdom! You'll need to get home safe and sound before the suit bursts and the day rises... Unless that's the perfect opportunity to learn more about these strange beings?

Creating the Flower-Characters

1) Each player says a truth about the Kingdom flower (that's a good moment to decide whether flowers can talk to animals and insects) and a thing flowers find strange about humans. Others can be created during play.

2) Each player chooses the species of the Flower-Character (FC) she plays: that's her name. She then says a rumor about the species of another FC.

3) Each player adds a detail about the human suit the FCs try to control.

4) Each player secretly chooses which part of the suit her FC handles the best—feet, hands, mouth, eyes or ears—and which she handles the worst. The suit also has a nose, but everybody knows flowers have a perfect sense of smell, no problems to worry about there!

5) Each player secretly chooses her FC's main motivation: "Get us home as fast as possible," "Learn more about this strange world" or "Have fun with the suit just a little more".

6) Choices are revealed!

7) Each player draws for her FC 4 petals which carry 5 pollen seeds each.

Background photo: Stefano Akrama (Flickr)

Facing obstacles

• If players agree about which FC has to act and how, the concerned player rolls 1d6.

-> If the action is related to the part of the suit the FC handles best, the player rolls 2d6 and keeps the best die; if it's related to the part she handles worst, the player rolls 2d6 and keeps the worst.

-> Before the roll, the player and anyone who wants to help her can spend pollen seeds to add +1 (by seed) to the final score.

-> To succeed, the score must be equal or higher than the obstacle threshold (which is kept hidden).

• If several FCs want to act and/or can't agree on what needs to be done to face the obstacle, each concerned player rolls 1d6.

-> See above for bets and the number of dice to roll.

-> The player whose *die* (without bets) has scored the highest wins, and her FC acts.

-> In case of a tie, *all* the FCs who tried to act lose as many pollen seeds as their die score, and it's the die just after the tie which wins (if all dice are equal, the action fails).

-> In case of a success, the FC who acted gets back whichever seeds are missing on her current petal (up to 5).

-> In case of a failure, the Rip score is raised by 1.

The suit's Rip starts with a score of 0: it rises when several players roll dice and the action fails, or when it makes sense during the story (for instance, the suit goes through a window or gets bitten by a dog). When the Rip reaches 10, the Flowers spread throughout the air and the session's over. Additionally, when the Rip score reaches 4, 7 and 9, all FCs immediately let a petal escape through the rip.

If a petal has no more pollen seeds, it falls permanently. Without any petals left, a FC can't act anymore.

Framework (roll 2d6)

• When calm falls again and the game begins, the suit is:

- 1: Buying a bouquet at a florist's
- 2: In the middle of a date at the restaurant
- 3: Driving a car, at a red light
- 4: About to say a poem during the local slam night
- 5: At a birthday, a glass in hand
- 6: Carrying a sofa during a move

• The passage to the flower Kingdom is:

- 1: Deep in the sewers' maze
- 2: In a bank's strong room
- 3: In the kitchens of a 5-star hotel
- 4: In the washing room of a museum
- 5: At the last floor of a tower in the business district
- 6: In the storeroom of the local library

Obstacles examples

Feet: Escaping from a pursuer, running after a bus, discreetly sneaking in a corridor, jumping above a hole...

Hands: Using a tool, giving a punch, climbing a wall, drawing a tree...

Mouth: Convincing a cop, bartering with a seller, calming a child, swallowing food...

Eyes: Making sense of a scribble, finding your way in the dark, finding a hidden object, expressing joy, surprise or sadness...

Ears: Noticing a sound amongst a hundred others, understanding instructions, remaining calm in the presence of a deafening noise, making out the emotions of an interlocutor...

Nose: Nose obstacle—remember, perfect sense of smell! But don't hesitate to often evoke smells in your descriptions...

Difficulty thresholds for obstacles

4 -> Average, 6 -> Very difficult, 8 -> Almost impossible.

Try to vary which part of the suit is necessary to face obstacles!

WINTER:

- Frayed in the Freezing Night...
- YOU ARE A TREE
- After School Investigations

EFFILOCHÉS DANS LA NUIT GLACÉE... | Un mini-Soir de Côme Martin, écrit en décembre 2017 à l'occasion du Doudou chef, pour 3 à 5 joueuses et sans MJ!

Depuis toujours, nous protégeons l'Enfant contre ses cauchemars. En toutes circonstances, nous êtes là pour le rassurer... sauf un jour d'nuï: l'Enfant nous a oublié pendant une sortie avec ses parents et est rentré à la maison sans nous. Dehors il fait froid, il y a du bruit, les lumières de Noël font mal aux yeux, et sans votre protection, les cauchemars rôdent librement... Arriverez-vous malgré tout à rejoindre l'Enfant avant que les cauchemars le découvrent?

Création | Chaque joueuse dessine sur une feuille le Doudou qu'elle va incarner. Elle place ensuite librement 10 d6 sur le dessin, qui correspondent à ce que le Doudou est doué pour faire (placer 3d6 sur la tête d'un Doudou en forme de tigre peut ainsi signifier qu'il peut mordre féroceement ses ennemis et/ou de creuser la caverne quand il le faut). On ménage aussi un espace sur la table pour une réserve d'intrins commune, qui commence vide.

Chaque joueuse choisit le nom de son Doudou; en commun, on choisit le prénom de l'Enfant, son âge et où elle/il habite (on suppose que tous les Doudous appartiennent au même Enfant). Puis on lance 1d6 pour savoir où commencent les Doudous:

- | | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------|
| 1 - Dans une salle de cinéma | 3 - En plein centre commercial | 5 - Sur un banc, devant un magasin |
| 2 - Dans les vestiaires d'une piscine | 4 - A l'arrière d'un bus, au terminus | 6 - Dans les bras d'un autre enfant! |

Enfin, chaque joueuse prend 2 bouts de papier, sur lesquels elle décrit ou dessine un petit et un moyen cauchemar, c'est-à-dire la forme physique qu'ils prennent. Puis on crée un gros cauchemar en commun, chacune ajoutant un détail à son tour. Les petits cauchemars valent 1d6, les moyens 2d6 et le gros 3d6 (on les sépare en 3 piles). Si vous manquez d'inspiration, lancez 3d6 pour quelques aspects:

- | | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------------------|
| 3 - Des yeux jaunes démesurés | 9 - D'innombrables pattes poilues | 14 - Toujours tapi au coin de ton regard |
| 4 - Beaucoup (trop) de dents acérées | 10 - Des tentacules visqueuses | 15 - Une fourrure à l'oeil plissé |
| 5 - Fait de fumée noireâtre | 11 - Grand comme un énorme chat | 16 - Aspire la lumière alentour |
| 6 - Fait d'un amas grouillant | 12 - Laisse des traces huilées derrière lui | 17 - Escale un froid glacial |
| 7 - Des griffes tachées de sang | 13 - Geint comme un enfant... | 18 - Une consistance pâteuse |
| 8 - Des ailes de cendre | | |

Les Doudous et le reste monde | Les Doudous peuvent se parler entre eux et aux autres jouets et peluches, ainsi qu'aux enfants. Ils sont attirés vers leur Enfant par un lien d'amour inséparable; c'est ce même lien qui empêche les adultes de remarquer que les Doudous bougent tous seuls, parlent et se battent contre d'horribles cauchemars.

Déroulé de la partie | Elle est divisée en 3 actes: (I) Autour du lieu de départ, (II) Le chemin jusqu'à la maison, (III) Le retour auprès de l'Enfant. A chacun des actes correspond une taille de cauchemar (petit/moyen/gros) qui on ajoute à la fin de la pile actuelle à chaque transition. Lorsqu'un cauchemar est vaincu, on le déclare et on l'enlève de la pile. Les PJ passent d'un acte à l'autre d'un commun accord. La partie se termine lorsque les Doudous ont détruit le gros cauchemar qui terrorise l'Enfant; on peut éventuellement conclure par un court épilogue.

On procède sans MJ et par tours de parole. A chaque tour, un Doudou est au centre de l'attention: sa joueuse raconte où il se trouve, ce qu'il fait, etc. Les autres Doudous interviennent au gré de leurs joueuses.

Lors d'un tour de parole, une joueuse peut effectuer deux actions qui nécessitent de lancer les dés: un Acte Courageux et un Combat contre un cauchemar (voir au verso). Toutes deux sont optionnelles. Le reste se gère narrativement: il y a d'autres obstacles qui séparent les Doudous de l'Enfant, mais ce sont des péripéties, pas des dangers ou des obstacles.

Se confronter au monde / L'Acte Courageux: c'est une action risquée qui, si elle est réussie, ajoute des dés à la réserve d'entraide. Elle est toujours décrite par une autre joueuse que celle dont c'est le tour de parole, par l'entremise de son Doudou: « Oh là là, Pifouze, tu vas jamais réussir à escalader ce mur! », « Totor, tu es sûr que tu veux descendre dans cette cave où il fait tout noir? », etc. La joueuse qui propose l'Acte Courageux avance entre 1 et 3d6 de la pioche: il faut faire autant de succès qu'il y a de dés pour réussir. On peut toujours refuser de faire un Acte Courageux.

Si la joueuse active tente le coup, elle lance tous les dés de la ou les parties appropriées de son Doudou. Chaque dé qui fait 4 ou plus est un succès: si l'Acte est réussi, les dés qui avaient été avancés rejoignent la réserve d'entraide. Si un dé fait 1, il est perdu et le Doudou se blesse; s'il n'y a plus de dés sur une partie où il y en avait au départ, elle est arrachée. Pour être recousue ou pour combler de nouvelles parties à un Doudou, il faut piocher de dés de la réserve d'entraide et les (re)mettre sur le dessin du Doudou; on ne peut jamais le faire pour son propre Doudou et cela doit être narrativement justifié. Si un Doudou n'a plus aucun dé, il n'est plus qu'un tas de chiffons à peine tenus ensemble par le pouvoir de l'amour et ne peut plus bouger ni parler tant qu'on ne lui a fait redonner au moins un dé.

Quelques exemples d'Actes Courageux (lancer 3d6):

- | | |
|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| 3 - Sortir d'un bâtiment plein de monde sans se faire fêter | 11 - Empêcher un enfant de voler un Doudou |
| 4 - Faire fuir des jouets voulant capturer un des Doudous | 12 - Echapper à un gros chien très énervé |
| 5 - Arriver à obtenir l'aide d'un adulte | 13 - Rattraper une voiture qui démarre |
| 6 - Escalader un immeuble malgré le vent qui souffle | 14 - Traverser une rue où les voitures défilent |
| 7 - S'orienter dans un endroit plongé dans le noir | 15 - Pénétrer dans un endroit fermé à clef |
| 8 - Utiliser un de ses fils de couture pour faire une acrobatie | 16 - Envoyer un message à l'Enfant |
| 9 - Echapper aux nuisibles des couloirs du métro | 17 - Paraître impressionnant et plus juste mignon |
| 10 - Ne pas se salir malgré la pluie et la boue | 18 - Consoler un-e inconnue qui a du chagrin |

Combattre un cauchemar: la joueuse active retourne le premier cauchemar de la pile face visible et raconte où et comment son Doudou s'y confronte. On lance le ou les d6 du cauchemar, et si le résultat est inférieur au nombre de PS, on l'y ajoute: c'est le nombre de réussites nécessaires pour vaincre le cauchemar.

Exemple: 4 PS se confrontent à un petit cauchemar. On lance 1d6 qui fait 5, il faudra donc 5 réussites pour le vaincre. Si le dé avait fait 2, on aurait ajouté 4 (le nombre de PS) et il aurait fallu 6 réussites pour détruire le petit cauchemar.

Les PS peuvent ensuite chacun faire une action contre le cauchemar: on lance les dés comme pour un Acte Courageux puis on raconte ce qui il se passe selon le nombre de réussites et d'échecs. Si des PS agissent en commun, ils peuvent ajouter des dés de la réserve d'entraide à leurs jets.

Si le cauchemar est toujours debout lorsque tout le monde a agi, il inflige une blessure à chaque PS présent qui perd un dé, et on peut refaire un tour si les Doudous veulent continuer à se battre. Un cauchemar face visible ne lâche jamais les PS et peut les poursuivre; il peut même fusionner avec un autre cauchemar (on additionne alors leur nombre de dés) si les joueuses estiment qu'elles ont trop d'adversaires à leurs trousses.

Quand un cauchemar est vaincu, chaque PS gagne son nombre de dés en récompense, en respectant le maximum de 10d6 (vaincre un cauchemar moyen fait donc gagner 2d6 à tout le monde).

Merci à Felix « k.F » et à Manuel Beclonet pour leurs conseils!
Merci à Lila, Guilène, Steve et les autres contributeurs anonymes pour les photos de leurs doudous!

FRAYED IN THE FREEZING NIGHT...

A mini-RPG by Côme Martin, written in December 2017 during the Doudou Chef, for 3 to 5 players and with no MC

You've been protecting the Child against their nightmares forever. Whatever the circumstances, you're always here to comfort them... except for today. Today, the Child forgot you during an outing with their parents, and came back home without you. Outside, it's cold, there's noise, Christmas lights hurt your eyes, and without your protection, nightmares roam freely... Will you get back to the Child, against all odds, before the nightmares devour them?

Creation: Each player draws on a blank sheet the cuddly toy (CT) they will play. They then puts 10d6 wherever they want on the drawing: they define what the CT can do skillfully (to put 3d6 on a tiger CT's head, for instance, can mean he ferociously bites his opponents and/or he can rack his brains when need be). Also prepare a space for a support pool, which begins empty.

Each player decides of a name for their CT, and they all agree on the Child's name as well as their age and where they live. It's implied the CTs all belong to the same Child. Then, roll 1d6 to know where the CTs start:

1 - In a movie theatre	3 - In the middle of a mall	5 - In front of a carousel
2 - In the locker room of a pool	4 - In a bus, at the last stop	6 - In the arms of another child!

Finally, each player takes two pieces of paper on which she describes or draws a small and a regular nightmare, meaning the physical shape they take in the real world. The players then create a big nightmare as a group, each adding a detail in turn. Small nightmares are worth 1d6, regular 2d6 and the big one 3d6 (separate them into 3 piles). If you're lacking inspiration, roll 3d6 several times for a few details:

3 - Enormous yellow eyes	9 - Thousands of hairy paws	14 - Always hidden at the corner of your eyes
4 - Too much pointy teeth	10 - Slimy tentacles	15 - A fur with horrible smell
5 - Made of black smoke	11 - Growls like a monstrous cat	16 - Breathes in all the surrounding light
6 - Made of a swarming mass	12 - Leaves oily traces wherever it goes	17 - Exhales a freezing cold
7 - Blood-soaked claws	13 - Moanings like those of a child	18 - A pasty consistency
8 - Ash wings		

CTs and the big outside world: CTs can talk to each other and to other toys, pacifiers and children. They're led to their Child through an unshakable bond of love; the same power stops adults from noticing the CTs moving by themselves, talking and fighting against horrible nightmares.

How a session goes: The session is divided in three acts: I. Leaving the starting location, II. The way home, III. Coming back to the Child. In each act, a new nightmare size (little / regular / big) is added to the end of the current pile. When a nightmare is defeated, it's torn off and removed from the pile. The CTs move from one act to the other by common agreement. The game is over when the CTs have made it home and defeated the big nightmare terrorizing the Child; conclude with a short epilogue.

The game is played without a MC and is divided in turns. During each turn, one of the CTs is under the spotlights: their player describes where it is, what's it doing and so on. The other CTs act when their players decide they do.

During a turn, a player can start two actions which require a roll of the dice: a Brave Act and a fight against a nightamre (see at the back). None of these two actions is mandatory. The rest is handled through narration: there are other obstacles separating the Child from the CTs, but those are events, not dangers.

Facing the outside world

Attempting a Brave Act:

This is a risky action which, if it succeeds, adds dice to the support pool. It's always described by another player than the active one, through their CT: "Geeez, Greenie, we'll never manage to climb this building!"; "Squarehead, are you sure you want to go down this cellar with no light at all?"; and so on. The player putting forward a Brave Act also puts forward 1, 2 or 3d6 from the pile: the active player needs as many success as there are dice to complete the Act. A Brave Act can always be refused.

If the active player gives it a go, they roll *all* the d6 of their CT's appropriate part(s). Each die scoring 4 or more is a success: if the Brave Act is a success, the dice that were put forward go into the support pool. If a die rolls a 1, it's lost and the CT gets hurt; if there are no more dice on a part where there were before, it's ripped off. To be stitched or to stitch new parts to a CT, players need dice from the support pool: they take them and put them on the CT's drawing. You can never stitch your own CT and it needs to make sense within the story. If a CT has no more dice, it's only a pile of rags, barely held together by the power of love; it can't do anything (not even moving or talking!) until someone gave it at least one die from the support pool.

A few possible Brave Acts (roll 3d6):

3 - Squeezing out of a crowd without getting trampled	11 - Stopping a child from stealing one of the CTs
4 - Scare away toys which want to capture a CT	12 - Fleeing from a big angry dog
5 - Getting the help of an adult	13 - Catching a starting car
6 - Climbing a building in spite of strong winds	14 - Crossing a street with cars zooming by
7 - Finding your way in a place without lights	15 - Getting inside a place with locked doors
8 - Using one of your threads to pull out a stunt	16 - Sending a message to the Child to calm them down
9 - Escape from the rodents running in the subway's halls	17 - Appearing impressive and not simply cute
10 - Staying clean despite the rain and the mud puddles	18 - Comfort a stranger in deep sorrow

Fighting against a nightmare:

The active players puts the first nightmare from the pile face up, and describes where and how their CT fights it. The die or dice of the nightmare are rolled: their score is the number of success needed to beat it. If the dice rolled score lower than the number of CTs, that number is added to the necessary successes.

Example: 4 CTs fight against a small nightmare. Their players roll 1d6 which scores a 5; it means 5 successes will be needed to defeat the nightmare. If the d6 had rolled a 2, they would have added the number of CTs (4) and 6 successes would have been needed to defeat the small nightmare.

The CTs can then make one action each against the nightmare: dice are rolled just like for a Brave Act, and what happens is described depending on the number of successes and defeats. If CTs act as a group, they can add dice from the support pool to their rolls.

If everyone has acted against the nightmare and it's still standing, it hits all the CTs present who each lose one die; then the turns starts again, if the CTs want to keep on fighting. A face-up nightmare never lets the CTs go and can follow them; it can even fuse with another nightmare if players feel they have too many opponents after them (their scores are then added).

When a nightmare is defeated, each CT wins its number of dice as a reward, not going over the maximum of 10d6. To defeat a small nightmare thus gives a 2d6 bonus to everyone.

THANK YOU to Felix « kF » Beroud for proofreading!

Thanks to Farane, Guylène, Steve and the other anonymous contributors for the photos of their cuddly toys.

TU ES UN ARBRE est un mini-SolR écrit par Côme Martin en janvier 2018 et jouable par 1 MS et 3 à 5 joueurs.

TU ES UN ARBRE et quand tu es né, on t'a confié la protection d'un des domaines de ce bas monde. Pas facile, car tout va si lentement et chacune des tes actions semble aggraver la situation...

Commence par déterminer ton espèce (c'est le nom de ton PS) et sur quel domaine tu vieilles: les humains, les animaux ou la nature. Chacun doit être représenté au moins une fois, et tous vieillit tous sur les autres arbres de la région. Puis avec le MS, dessinez votre arbre de jeu sur une feuille en y incluant des humains, des animaux et des éléments naturels. Vos arbres sont plantés en vous soulez et vous décidez du niveau technologique et fantaisie.

Décide ensuite qui est l'émissive de ton domaine; un cours d'eau, une chute, un fermier... C'est la seule entité avec laquelle tu peux communiquer en dehors des autres arbres. Lorsque l'émissive meurt ou est détruite, son descendant ou une entité similaire prend sa place.

Enfin, entourez chacun une des phrases ci-dessous (et en dernière page): ce sont les capacités de tous vos arbres au début de la partie. Elles prennent souvent beaucoup de temps à être actives. Vous pouvez en inventer d'autres, mais vos arbres ne peuvent jamais se déplacer.

Faire un bouquet de ses branches ou ses racines se dépeiler brusquement
 Densifier son feuillage jusqu'à le rendre opaque Détacher son écorce
 Faire pousser des fruits à volonté sur soi-même changer la couleur de ses feuilles
 Multiplier son nombre de branches contrôler le vent ou les nuages autour
 Attirer la foudre sans en souffrir Écrire sur le sol avec ses branches
 Créer de petites secousses dans la terre des émissions Faire de la musique avec le vent
 Faire pousser des petites fleurs autour de soi Émettre des vibrations de terre
 Prendre des branches sans douleur et les impressionner
 Relâcher la foudre Étendre ses branches ou ses racines sur plusieurs mètres
 Préférer ses feuilles sur des centaines de mètres Recevoir des visions de zones lointaines
 Prendre le futur note par les vibrations du sol

	Humains	Animaux	Nature
1	Des humains abattent des arbres pour construire leurs maisons	Une épidémie frappe plusieurs espèces!	Des incendies traversent les terres. Bêtes!
2	Des humains veulent puiser par manque de ressources!	Une espèce se reproduit beaucoup trop!	Un glissement de terrain menace une forêt!
3	Une communauté se scinde en deux!	Un gros prédateur fait des passages!	Un été trop chaud assèche les plans d'eau!
4	Des humains touchés par le cancer s'occupent de cachent près d'un fleuve!	Des humains s'installent sans le savoir au milieu d'un habitat animal!	La route entre deux endroits fréquents est devenu coulé!
5	Des animaux sont chassés par des humains pour le plaisir!	Des animaux s'accrochent les terres des fermiers des passages!	Un tremblement de terre bouleverse le paysage!
6	Un membre de la communauté se perd en pleine nature!	Une espèce désime et refuse de sortir de son hibernation!	Un changement dans le terrain fait se remonter deux groupes isolés!
7	Une guerre entre deux communautés détruit le terrain entre elles!	Des animaux fermiers se rebellent contre leurs maîtres!	De gros nuages installés durablement perturbent la croissance des plantes!
8	Un humain décide d'aller vivre parmi les animaux.	Un prédateur tue les humains sans pitié!	Une série d'inondations menace d'engloutir une vallée!
9	Une communauté s'étend et menace l'écosystème des environs.	Des rongeurs envahissent une communauté humaine.	Une catastrophe naturelle dévaste une espèce ou une communauté.
10	Une découverte technologique pousse les humains à pousser épuiser une ressource!	Une lutte entre deux espèces menace tout un territoire!	Des réserves de nourriture (naturelles ou artificielles) s'épuisent anormalement.
11	Se coucher sur le sol et se lever son trou dur comme le béton	Se relever à volonté	Parler et entendre à distance
12	Changer la température autour de soi	Changer la température autour de soi	Parler et entendre à distance
13	Attraper de petites choses avec ses racines ou ses branches	Attraper de petites choses avec ses racines ou ses branches	Parler et entendre à distance

Quand tu peux influencer sur le monde, le PJ décrit les effets bénéfiques de ton action. Tu peux imaginer une nouvelle capacité pour t'aider, il est d'accord. Toi ou un autre joueur pouvez recevoir un jeton de la réserve commune; des conséquences négatives qui augmentent la portée positive de ton action.

Pour grandir, épuisez la réserve de jetons. Au début, tu es une jeune pousse, puis un arbruste, un arbre fragile, un arbre robuste et enfin un grand arbre. Après la partie se termine, en général par ta mort. Raconte le dernier coup d'œil sur ton domaine, les regrets et les satisfactions.

Quand vous grandissez, toi et les autres arbres recevez des bonus à attribuer à vos racines, votre tronc, vos branches ou votre feuillage. Celui dont le domaine se porte le mieux (selon le MJ) gagne un bonus de +2; celui qui a reçu le plus de jetons (ça peut être le même) gagne un bonus de +1. En cas d'égalité, plusieurs arbres peuvent recevoir des bonus.

Vous recevez aussi de nouvelles capacités: chaque joueur en obtient une.

TU ES M5 POUR UNE PARTIE DE TUES UN ARBRE: tu dois créer des difficultés pour les PJ et veiller à ce que la protection de chaque domaine soit compliquée et en contradiction avec les autres.

Tu gères la réserve commune de jetons. Quand les arbres grandissent, ils rendent tous les jetons accumulés et tu ajustes la réserve.

Jeunes pousses	2 x nombre de joueurs
Arbrustes	3 x nombre de joueurs
Arbres fragiles	4 x nombre de joueurs
Arbres robustes	3 x nombre de joueurs
Vieux Arbres	2 x nombre de joueurs

Tu gères aussi le temps qui passe: les difficultés montent toujours des mois ou des années à être surmontées. Fais passer au moins une saison entre chaque scène: les arbres ne respirent pas ou même rythme que le reste du monde et bien des choses sont trop rapides pour qu'il aient prise dessus!

Quand tu dois décrire les effets bénéfiques d'une action, regarde le tableau suivant, où chaque rang correspond au nombre de jetons mis en jeu. À noter - le selon les bonus liés à la croissance des arbres (+1 = décalage d'un rang) ou si les arbres s'entraident (ils choisissent alors comment ils se répartissent les jetons).

- 0 L'action réussit mais elle prend plus de temps et sa portée est moins grande que prévu
- 1 L'action réussit mais elle prend plus de temps que prévu
- 2 L'action réussit comme prévu
- 3 L'action réussit mieux que prévu
- 4 L'action réussit mieux que prévu et elle a une petite conséquence bénéfique en plus
- 5+ L'action réussit spectaculairement et le joueur choisit combien de temps elle prend

Les conséquences négatives sont décrites par celui ou ceux ayant pris/bonifié des jetons. Les jetons peuvent être divisés ou regroupés au choix de leurs propriétaires. C'est toi, PJ, qui a le dernier mot sur l'adéquation des conséquences!

- 1 Effet mineur; l'arbre se blesse, dérange un élément voisin...
- 2 Effet important: il faut briser une autre action pour y aller
- 3 Effet majeur: le terrain est modifié, des arbres sont tués...
- 4 Effet catastrophique: l'arbre est en grand danger, les environs sont durablement changés...
- 5 Effet cataclysmique: plusieurs nouvelles difficultés apparaissent

Quand tu présentes une difficulté avec PJ, regarde le tableau page suivante. Suggère toujours (directement ou indirectement) la source ou une solution pour la surmonter.

N'oublie jamais de jouer les conséquences sur le long terme de toutes les actions, dit fiabilité et conséquences avant d'introduire de nouveaux éléments! Dessine les changements sur la carte quand tu l'estimes nécessaire.

Insiste sur les échanges et rivalités entre les arbres et avec leurs émissaires! Rappelle aussi souvent qui il le faut avec PJ ou ils n'ont pas à se soucier du désordre des autres domaines que le leur. Tu peux aussi leur expliquer ponctuellement l'état de bien-être de leurs domaines respectifs.

MERCI À Alain, Eric, Giulia et Jean d'avoir testé et commenté le jeu!

YOU ARE A TREE is a mini-RPG written by Côme Martin in January 2018, for 1 MC and 3 to 5 players.

YOU ARE A TREE and when you were born, you were tasked with the protection of one if this old world's realms. It's not easy: the world goes much too slow and everything you do seems to make things worse. And then there are those who'd like to see you reduced to twigs, and the other trees looking after rival realms..

Start by choosing your species (that's the name of your PC) and the realm you look after: humans, animals or nature. Each must be picked at least once. You also all must look after the other trees of the region. Then, with the MC, draw this session's setting on a sheet: where trees are planted and what's around them when the game begins (there necessarily are humans animals and natural elements). You also decide of the setting's technological and fantastic levels.

Then, decide who's your realm's emissary: a farmer, an owl, a stream of water... It's the only entity with whom you can talk apart from other trees. When the emissary dies or is destroyed, its descendant or a similar entity takes its place.

- Finally, every player chooses (by circling it) one of the sentences opposite and on the last page: those are the abilities all your trees have at the beginning of the session. They often take a lot of time to be activated. You can make others up, but your trees can never move, no matter what.
- Talking and hearing remotely
- Lying down and getting up at will
- Making your trunk hard as steel or soft as sand
- Catching small things with your roots or branches
- Write on the ground with your branches
- Making music with the wind
- Sharpening your leaves' edges
- Losing branches without pain and making them grow again
- Changing the color of your leaves
- Making fruits grow at will on yourself
- Using your roots or branches as a shield
- Multiplying the number of your branches
- Controlling the clouds and/or wind nearby
- Attracting lightning without pain
- Making small flowers grow around you
- Creating impressive trunk cracking noises
- Detaching parts of your bark
- Extending your branches or roots on several feet
- Projecting your leaving on hundreds of feet
- Receiving visions from remote areas
- Densifying your foliage until it's completely opaque

Id10	Humans	Animals	Nature
1	Humans take trees down to build houses!	An epidemic spreads to several species!	Fires devastate nearby lands!
2	Animals are chased by humans for pleasure!	A species reproduces way too much!	A landslide threatens a forest!
3	A community divides itself in two!	A large predator ravages the area!	A hot summer dries up lakes!
4	Pursued humans hide near a river!	Farm animals rebel against their masters!	Land change makes two isolated groups meet!
5	Humans want to migrate because they lack resources!	Animals wreck the lands of nearby farmers!	A series of floods threatens to submerge a valley!
6	A member of the community gets lost in the wild!	A species is depressed and refuses to come out of its hibernation!	The road between two visitor places is suddenly cut!
7	A war between two communities destroys the land between them!	Humans unknowingly settle in the midst of an animal habitat!	A natural disaster decimates a species or a community!
8	A human decides to go and live among animals!	A predator remorselessly kills humans!	An earthquake turns the landscape upside down!
9	A community spreads and threatens the neighboring ecosystem!	The fight against two species threatens a whole territory!	Food stocks (natural or artificial) rot unusually!
10	A technological discovery leads humans to nearly deplete a resource!	Rodents invade a human community!	Large, long lasting clouds disturb the plants' growth!

Predicting the near future through the land's vibrations

Suddenly stripping from your leaves

Influencing the temperature around you of a few degrees

Creating small tremor in the nearby land

Tree capacities (continued):

THANK YOU to Alain, Eric, Giulia and Jean for testing and commenting the game!

When you want to change the world around you, tell the MC what you want to do: they'll describe the positive effects of your action. You can invent a new ability to receive help if they agree. You or another player can take or receive a token from the common pool: these represent the negative fallout from your action, which increase its positive impact.

To grow, empty the token pool. At the beginning of the game, you're a young sprout and can't do much to influence the world; but you can grow and become a shrub, then a fragile tree, a robust tree and finally an old tree.

When you grow, you and the other trees receive bonuses to give to your roots, your trunk, your branches or your foliage. The tree with the healthiest realm when you grow (the MC decides) receives a +2 bonus; the tree which received the most token (maybe the same tree) receives a +1 bonus. Several trees can receive the same bonus in case of a tie.

You also get new abilities: each player circles one or makes one up (see the first and last pages).

When you're an old tree and it's time to grow again, the game ends, usually with your death. Describe your last look at your realm! Are you satisfied of your actions? Are there some you wish you hadn't done?

YOU ARE THE MC FOR A SESSION OF YOU ARE A TREE: your role is to create difficulties for the PCs and see that the protection of each realm is complex and in contradiction with the others.

You handle the common token pool. When the trees grow, they give all the tokens they accumulated back and you adjust the pool:

Young sprouts	2 x number of players
Shrubs	3 x number of players
Fragile trees	4 x number of players
Robust trees	3 x number of players
Old trees	2 x number of players

You also handle time passing by: difficulties always take months or years to be overcome. Make at least a season go by between each scene: trees don't live on the same rhythm as the rest of the world and there are many things which are too fast for them to have influence on!

When you have to describe an action's positive effects, refer to the following table, where each rank corresponds to the number of tokens played. Adjust it according to the bonuses linked to the trees' growth (a +1 means you shift the result one rank down) or if the trees help each other (in which case they choose how they divide tokens).

0	The action succeeds but takes more time and has less reach than anticipated.
1	The action succeeds but takes more time than anticipated.
2	The action succeeds just like you planned.
3	The action succeeds better than anticipated.
4	The action succeeds better than anticipated and has a small extra positive consequence.
5+	The action spectacularly succeeds, and the player chooses how long it takes to do it.

The negative effects are described by the players who gave or took tokens. The tokens can be divided or regrouped at will. You, MC, have the last word on whether the consequences are acceptable.

1	Minor effect: the tree gets hurt, it disturbs a neighboring element...
2	Important effect: another action will be needed to mitigate it.
3	Major effect: the land is changed, beings are killed...
4	Disastrous effect: the tree puts itself in grave danger, the surroundings are durably devastated...
5	Cataclysmic effect: several new difficulties are created.

When you have to present a difficulty to the PCs, look at the table on the next page. Always suggest (directly or indirectly) its source or a way to overcome it.

Never forget to describe the consequences of all actions, difficulties and consequences on the long term before introducing new elements! It's always more interesting to fully explore these consequences than to introduce new difficulties. Draw the changes on the map when you deem it necessary.

Insist on the exchanges and rivalries between the trees and with their emissaries! Remind the PCs as much as you need that they needn't worry about the mess in other realms than their own. You can also tell them, from time to time, about the well-being of their respective realms.

- ENQUÊTES BUISSONNIÈRES** Um mini-Jack de Côme Martin pour 1 MS et 3 à 5 joueurs, écrit en février 2018.
- Vous êtes lycéens dans une petite ville de France; chacune a une vie compliquée à gérer entre les cours, la famille, les ami.e.s... Alors quand un crime est commis et que les adultes n'y prêtent pas attention, quand c'est à nous de trouver le coupable, ça devient carrément drôle à gérer!
- Création** On choisit d'abord une petite ville française, plus ou moins du bordel, ou on l'invente dans ses grandes lignes: son nombre d'habitants, les loisirs de ses jeunes, ce qu'il y a autour...
- Puis on crée autant de PS que de gens présents (MS compris). Ils commencent tous avec une jauge personnelle à 6/10 qui représente leur vie privée et sociale; et y a aussi une jauge d'impôts commune qui commence à 0/10.
- Et voilà les PS: donnez-leur des noms, des particularités, des passe-temps et surtout au moins un problème lié à leur vie personnelle: un devoir à rendre, une enquête avec un pote, une invitation de sortie...
- Chaque PS a un lien d'amitié profonde avec un autre PS, un lien de sympathie avec un 2^e, et d'antipathie avec un 3^e.
- Version à Aquilone, Eugénie, Fabrice, Guillaume et J. pour les flashcards

- Lieu**
- Une salle de cinéma du coin
 - Un champ en dehors de la ville
 - Les toilettes du lycée
 - Le parking d'un supermarché
 - La piscine municipale
 - Chez l'ado le plus populaire
 - La salle des profs du lycée
 - Le CDI du lycée
 - Un restaurant fast food
 - Chez la personne où il y aura/a eu une grande fête
 - Le Skate park local
 - Un bar un peu glauque
 - Devant un petit musée
- Personne**
- Un.e prof
 - Un.e voleur.e
 - Un.e élève horlaie.e
 - Un.e intello
 - Un.e élève très effacé.e
 - Le/la conique de la classe
 - La/le conseiller.e d'orientation
 - Une dealeuse / un dealer
 - Un.e ado musicien.ne
 - Un.e voisin.e d'un PS
 - Un.e gosse de riche
 - Un.e hipster
 - Une des boules du lycée

- Objet**
- Les empreintes d'une chaussure de
 - Un téléphone (éteint) (marque)
 - Un paquet de chewing-gum
 - Un ticket de cinéma
 - Une clef de boîte avec lettres
 - Un fragment de relevé de notes
 - Un bijou
 - Un masque en caoutchouc
 - Un dessin griffonné
 - Un boîtier de jeu vidéo (vide)
 - Un bout de poster
 - Un livre
 - Un paquet de cartes à collectionner
- Rumeur (vraie ou non)**
- Rumour en question l'horrible
 - Concernant les pa. de la victime
 - Mettant en cause le statut social d'un des PS
 - A propos d'une relation amoureuse secrète entre deux PS
 - Concluant le problème d'un PS
 - Affirmant qu'un même crime a déjà été commis ailleurs
 - Révoquant le passé honteux d'un PS
 - Sous-entendant la fonction secrète d'un PS
 - Invoquant la double vie d'un PS
 - Accusant un PS d'un crime majeur
- Appros d'un gros crime formé en ca-chette par plusieurs PS**
- Diffamant le personnage le + populaire**
- Suborplant un.e autre propriétaire**

RELEVÉ DE NOTES

MS	2	3	4	5	6	7
GEO	9	14	11	11	11	7
SVT	14	11	11	11	11	7
GM	14	11	11	11	11	7
PHI	14	11	11	11	11	7



- 2 Chantage (pour révéler quoi?)
- 3 Traficage (pour qui ou pourquoi?)
- 4 Disparition (de qui?)
- 5 Vandalisme (de quoi?)
- 6 Colportage d'une rumeur (laquelle?)
- 7 Vol (de quoi?)
- 8 Usurpation d'identité (pour qui?)
- 9 Fausse accusation (de quoi?)
- 10 Harcèlement (de quelle manière?)
- V Meurtre d'un animal de compagnie
- D Cambriolage (chez qui?) (Pénurie?)
- R Découverte de preuves d'un ancien crime (lequel?)
- A Falsification (de quoi?)

Peres	Indice(s) lié(s)	Suspicion

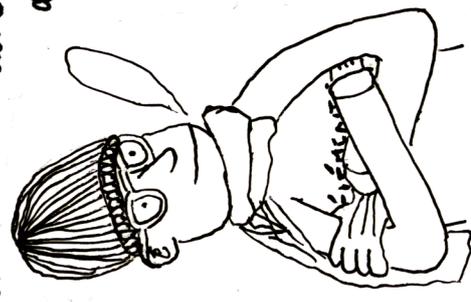
Merci à Eric Blass pour le titre

Mercredi l'enquête le PS tire une carte
 ← ou choisit le type de mystère de la
 partie et répond à la question. En général,
 c'est un crime dont les adultes se
 désintéressent ou ne peuvent résoudre
 et qui demande plusieurs jours
 pour être résolu.

Il détermine aussi 3 Indices dont
 disparaissent les PS au départ (voir notes).
 Les 3 cartes tirées pour cela sont dépannées.

L'enquête est divisée en scènes. Les PS
 reçoivent gratuitement un nouvel
 Indice par scène (en tirant une carte
 ensuite dépannée) tant qu'ils agissent en ce
 sens. Recevoir un autre Indice dans la
 même scène demande à chaque fois une
 action de difficulté 3.

les PS peuvent voler gratuitement un
 Indice à un autre personnage tant
 que cela est logique. Affirmer un
 lien sans aucune preuve est une
 action de difficulté 4.



On lui attribue
 une jauge de sus-
 picion, qui démarre
 à un score égal
 au nombre d'Indices
 reliés au suspect.

La jauge augmente (à un point
 à la fois) en trouvant de
 nouvelles Indices ou en
 menant des actions contre ce
 suspect (interrogatoire, fouille
 de ses affaires, Relation...).

Quand la jauge de suspicion
 atteint 10, un suspect peut
 être désigné comme coupable.

Les Indices et les suspects
 peuvent à tout moment être
 écartés comme fausse piste
 au prix d'une action de
 difficulté 2 s'ils ne font pas
 sens dans l'histoire.

Une fois le coupable désigné,
 il reste à expliquer son
 mobile si ce n'est pas obligé
 fait et surtout à prouver
 son crime et à le punir,
 si nécessaire en faisant
 par des autorités compé-
 tentes!

Une fois 3 Indices
 ou moins reliés à
 un personnage, on
 peut le désigner comme suspect.

NOTA:

PASSE(S)-TEMPS:

RELATIONS:

PROBLÈME(S):

Jauge d'enquête
 0/10

Sujets pressenties
 : 6/10

Points dépensés: 1/2/3/4

: 6/10

Points dépensés: 1/2/3/4

: 6/10

Points dépensés: 1/2/3/4

Enquête par Balthazar, le
 Diable et les Secrets de Genèverie
 et Nivola.

AFTER SCHOOL INVESTIGATIONS

Place
2 A room in the local movie theater
3 A field outside of town
4 The high school's washrooms
5 The parking of a supermarket
6 The local pool
7 At the most popular teenager's
8 The high school's staff room
9 The high school's library
10 A fast food restaurant
J At the teen's where there was/will be a big party
Q The local skatepark
K A slightly seedy bar
A In front of a small museum

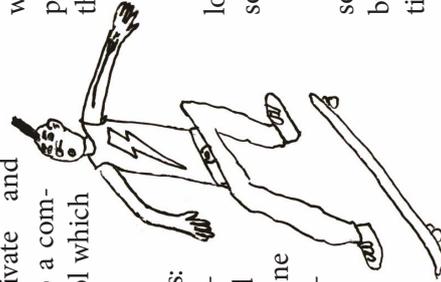
A mini-RPG by Côme Martin for 1 MC and 3 to 5 PCs, written in February for the DCA 1 (Défis des Courants Alternatifs).

You're high schoolers in a small American town; each of you has a complicated life to handle, between classes, family, friends... So when a crime is committed and the adults don't notice it, when it's up to you to find out who done it, it becomes a pain to deal with all that stuff!

Creation: Start by choosing more or less randomly a small American city, or make it up: broadly, its number of inhabitants, what teenagers do for fun, what's around...

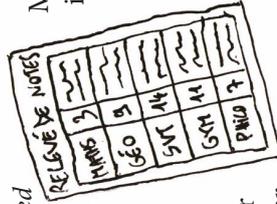
Then, create as many PCs as people around the table (MC included). They all start with a personal pool at 6/10, which represents their private and school life; there's also a common investigation pool which starts at 0/10.

Flesh out the PCs: give them names, hobbies, personalities and most of all, at least one problem in their personal life: they have a dissertation to finish, they got into a fight with a friend, they're grounded...



Each PC has a strong bond of friendship with another PC, likes another one and dislikes a third one.

Finally, each player, except the MC, chooses a PC: the remaining character is the victim.



Doing things, using the pools: The MC decides if the action is in relation with the PC's personal life or the investigation. They announce a number of points to spend from the pools: 2 if the action is easy, 3 if it is average, 4 if it is difficult. You can only spend points from the pool *unrelated* to the action, to symbolize time spent and things neglected to do this action. These points are added to the other pool (in other words, when a PC investigates, they spend points from their personal pool and add them to the investigation pool). Pools can never go beyond 10 points.

If a PC's personal pool reaches 0 or loses 4 points in a row, they get a new personal problem to solve.

When a PC solves one of their personal problems (they make up with their buddy, hand their math homework on time...), their pool immediately wins 6 points (without going over 10).

Person
2 A teacher
3 A tramp
4 A harassed student
5 A brainiac
6 A very quiet student
7 The class's comedian
8 The school's career counselor
9 A dealer
10 A musician teen
J One of the PC's neighbours
Q A spoiled brat
K A hipster
A One of the high school's bullies

Gossip (true or not)
2 Consteing the victim's honesty
3 About a NPC's parents
4 Damaging 1 of the PC's social status
5 About a secret romantic relationship between two NPCs
6 Turning a PC's problem worse
7 Claiming the same crime has been committed before
8 Revealing a NPC's shameful past
9 About a Place's secret function
10 Insinuating a NPC has a double life
J Accusing a NPC of a minor crime
Q About a group secretly created by several NPCs
K About the most popular character
A Suggesting another origin or owner for an Object

Thanks to Ariuna, Eugénie, Fabulo, Guillaume and JFC for playtesting and feedback!

Play example

The MC draws cards to determine which crime Zoe (the victim) will ask Anna, Boris and Claire (the PCs) to solve: it's a two of clubs, a queen of spades, a king of diamonds and a seven of clubs. The crime is thus black mail and the clues are about the local skate park, a hipster and part of a report card. The MC thinks for a while and decides Zoe has tried to falsify her report card so her parents wouldn't be tough on her, but that she got her bag stolen at the local skatepark and has been receiving texts since then, which threaten to make the whole thing public. She thinks it's related to Mark, the hipster skater she dumped last week, but that's just a hunch the investigators will have to prove!

The PCs decide to go ask Mark a few questions after class: that means less time preparing for tomorrow's geography test, but friends come first. The MC says making Mark talk is difficult: he still bears a grudge against Zoe and has no reasons for helping her. After a roleplay scene, Anna and Boris spend 1 point each from the personal pools, and Claire spends 2. The 4 points go to the investigation pool. (A nicer MC would have been satisfied with just the roleplay scene and wouldn't have asked players to spend points, since PCs get a free Clue per scene.)

Boris's player draws a card: a 8 of hearts. Mark heard gossip about Zoe; apparently,

Thanks to Eric Blaise for the title!

Leading the investigation: The MC first draws a card or chooses the type of mystery the session will deal with, and answers the question between parentheses. It's generally a crime the adults have no interest for or which they can't fix, which will take a few days to be solved.

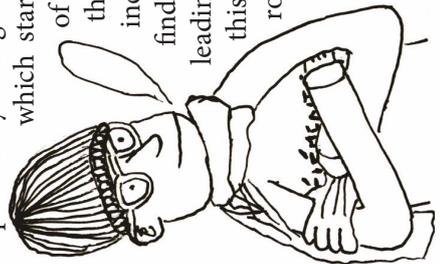
They also determine 3 Clues the PCs have at the start (see flaps). The 3 cards drawn for this are discarded.

The investigation is divided into scenes. Once per scene, the PCs get a new Clue for free (by drawing a card which is then discarded) as long as they act accordingly. Any extra Clue requires a difficulty 3 action.

The PCs can also link a Clue to another character for free as long as it makes sense; to claim a link without any proof is an action with a difficulty of 4, minus the number of Clues already linked to that character.

When at least 3 Clues have been linked to a character, they can be designated as Suspect. They then get a Suspicion score,

which starts at the number of Clues linked to them. Suspicion increases by 1 by finding new Clues or leading actions against this Suspect (interrogation, search-



ing their stuff, tailing them...). When their Suspicion score reaches 10, a Suspect can be designated as Culprit.

Clues and Suspects can be discarded at any time by the players, deciding they are false leads, if it doesn't make sense in the story. That's a difficulty 2 action.

Once the Culprit is designated, all that's left to do is explaining their motive (if it hasn't been done already) and more importantly, to prove their crime and punish them, if necessary by calling competent authorities!

2	Blackmail (to reveal what?)
3	Beating up (for what or who?)
4	Disappearance (of who?)
5	Vandalism (of what?)
6	Spreading of a gossip (about what?)
7	Theft (of what?)
8	Identity theft (by who?)
9	False accusation (of which crime?)
10	Harassment (in which way?)
J	Killing of a pet animal (why?)
Q	Burglary (At whose place?)
K	Discovery of a former crime (which?)
A	Falsification (of what?)

she was harassing kids with a few friends of hers, and that this guy Paul was their favorite target... (The MC could also have made a gossip up about a NPC not yet introduced in the story; the goal, in both cases, is to give the players a new lead to follow.)

A little later, the PCs have 4 Clues against Paul, who seems to hold quite a grudge against Zoe. To make his Suspicion score go up, Claire and Anna decide to sneak into his place to search his room for clues. Neither has enough points in their personal pools to attempt the action, however! So before the searching scene, the PCs fill up with personal scenes: Anna takes her little brother, whom she hates, to the pool, and Claire makes up with Jade, her girlfriend. It empties the investigation pool a bit, which Boris's player doesn't like, but that's life!

Later still, Paul's Suspicion score has climbed to 9 and the PCs think it's time to confront him once and for all: a tight interrogation makes him snap and he confesses his crime to the investigators. But is it really a crime? At the end of the day, he simply wanted revenge on Zoe, who harassed him for years and is the only responsible for her bad grades. That's his take on it, anyway... Now that all cards are on the table, to whom will the PCs do justice?



Inspired by Bubblegumshoe, Norlandia and The Dreadful Secrets of Candlewick Manor.

SPRING:

- Saturday Night Forever
- The Doppelgänger Effect
- Until Dawn Comes
- Robonimals

ÉTERNEL SAMEDI SOIR (seu en boucle pour 1 Sinite) et 2 à 4 Fantômes.

Pendant la grosse fête de samedi soir, où étaient tous les gens cool de la fac, vous êtes mort.e.s. Vous avez oublié comment et laissé plein de regrets derrière vous, mais avec l'opportunité d'y remédier en incarnant vos fantômes, reversés 30 minutes avant leur décès...

MISE EN PLACE Un PS est composé d'un nom, 2 traits de personnalité et 3 souvenirs positifs, liés à un PS, un PPS et à son enfance.

Il a aussi 3 regrets, des choses qu'il aurait bien aimé accomplir s'il n'était pas mort inopinément: un regret lié à la fête elle-même, un à sa relation avec un PS ou un PPS, et un sur le long terme.

Chaque joueur incarne à la fois le Fantôme de son personnage et l'Enveloppe Corporelle (EC) d'un autre. Le joueur ayant créé ce 2^e personnage pourra mettre son veto en cas d'actions jugées contradictoires avec sa personnalité.

Le MJ choisit la cause de la mort commune des PS (un incendie dans la maison, une overdose, un accident sur le trajet du retour...). Il écrit un résumé des 30 minutes menant à ce décès, qui doit être la conséquence de 3 causes distinctes. Tant que ces 3 causes ne sont pas neutralisées, le décès surviendra toujours d'une manière ou d'une autre. Le MJ note aussi un incident arrivant à chacune des EC pendant ces 30 minutes (voir table ci-contre au besoin).

À quoi ressemblent les Fantômes? Où et quand se passe la fête? Décidez-en entre vous. Il est conseillé de préparer le plan du lieu de la fête et de ses émotions, ainsi qu'une playlist de 30 minutes de musique à tue-fête.

PENDANT LA FÊTE Les Fantômes se réveillent 30 minutes avant la mort de leurs EC avec des souvenirs très nébuleux de ce qui va se passer. Ils ont oublié leur mort et sa cause.

Ils peuvent faire tout ce dont un ressemblant est traditionnellement capable, toujours de façon

temporaire, et doivent toujours rester en vue de leur EC. Pour réussir une action, il faut faire 8+ sur 1d10; sinon elle a lieu mais dans l'effet attendu. Un Fantôme peut rayer (et oublier définitivement) son nom, ses traits et ses souvenirs pour obtenir une réussite automatique.

Quand un Fantôme parvient à faire réparer l'un de ses regrets par son EC, son seuil de réussite baisse de 1 de façon permanente.

BOUCLES TEMPORELLES Le MJ tient compte du temps fictionnel qui passe: au bout de 30 min, les EC meurent de nouveau et les Fantômes sont renvoyés au début de la boucle (rembobinez la playlist!). Ils se rappellent de tout ce qui a eu lieu et tout est identique à la boucle précédente, sauf les regrets réparés et les choses rayées (qui restent oubliées). Vous pouvez jouer les boucles en entier ou faire des ellipses quand les PS veulent tenter de nombreuses variations autour d'un obstacle ou devant une action réussie auparavant. Prenez des notes et inspirez-vous de cette table d'incidents: → 1] On sonne: livraison de pizza! 2] Quelqu'un renverse un verre sur qqn d'autre 3] Quelqu'un vomit sur le dancefloor 4] La musique est coupée par un.e maladroit.e 5] 2 personnes se chauffent en public 6] Quelq. de précieux est cassé par accident 7] Les toilettes se bouchent et débordent 8] Qqn tombe dans un coma éthylique inquiétant 9] Des gêneurs tentent de s'incruster à la fête 10] Qqn est ridiculisé et filmé en état second

Pour sortir de cette répétition éternelle, les Fantômes doivent sauver toutes les EC et réparer tous leurs regrets. S'ils y parviennent, terminés par un épilogue où chacun.e incarne son personnage après la fête. Sait-il qu'il a échappé de peu à la mort? Que va-t-il devenir sans ces regrets qui lui pesaient tant?

CONSEIL Le MJ ne devrait dévoiler que progressivement après chaque boucle les mécaniques du jeu et les conditions de victoire du récit pour conserver l'effet de surprise!



SATURDAY NIGHT FOREVER

Mini-RPG on a loop for 1 Spiritualist and 2 to 4 Ghosts. Written by Côme Martin in March 2018, drawings by Fabrisou !

During the big part last Saturday night, where all the cool people from college were, you died. You forgot how and leave quite a few regrets behind, but you have the opportunity to fix that, by controlling your ghosts, back 30 minutes before their death...

Set up: A PC is made of a name, two noteworthy personality traits, and three positive memories: one linked to another PC, one linked to a NPC, and one to their childhood.

They also have 3 regrets, things they would have liked to do if he hadn't died unexpectedly: one about the party itself, another about a relation with a PC or a NPC, the third about something on the long term.

Players will control both the Ghost of their character and the corporeal envelope (CE) of another. The player of this character can veto actions they deem contradictory with the personality they imagine about them.

The MC chooses the cause of the PC's common death (a fire where the party takes place, an overdose, a car accident on the way back...). He writes a summary of the 30 minutes leading to this death, which must be a consequence of 3 distinct causes (for instance, for a fire: a faulty outlet, a spilled beer and a fragile floor). As long as these 3 causes are not neutralized, death will always come, one way or another (the beer is spilled on another outlet, the ceiling collapses instead of the floor...). The MC also prepares an incident happening to each of the CE during these 30 minutes (see the opposite table if need be).

What do the Ghosts look like? Where and when is the party happening? Decide between yourselves. You should have a map of the place of the party and its surroundings, and a playlist of 30 minutes of deafening music.

During the party: The Ghosts wake up 30 minutes before their CE's death with very vague memories of the 30 minutes to come. They forgot their death and its cause.

They can do anything a spirit is traditionally able to: moving objects, possess a living body, whisper a few words, write on a mirror, briefly appear... The effect of these powers is always temporary. They also have to always stay in their CE's line of sight (if it enters a room and closes the door, the get dragged there despite them).

Don't forget that the living, when they're sober, are often afraid of ghosts!

To succeed at an action, you need to roll 8 or higher on a d10; otherwise, it happens but doesn't have the expected result. A Ghost can strike out (and definitively forget) their name, traits and memories to get automatic successes. If everything is struck out, the Ghosts disappear.

When a Ghost manages to get their CE to fix one of their regrets, their success threshold for their actions is permanently lowered by 1.

Time loops: The MC keeps track of the fictional time passing by: after 30 minutes, the CEs die again and the Ghosts are sent back to the beginning of the time loop. Rewind your playlist! The Ghosts remember everything that happened and everything is identical to the previous loop, except for regrets fixed and struck out things, which remain forgotten. You can play the loops from beginning to end or omit scenes when the PCs want to try many variations around the same obstacle or when they repeat an action they've previously succeeded in doing. Take notes and get inspiration if you need from this incident table:

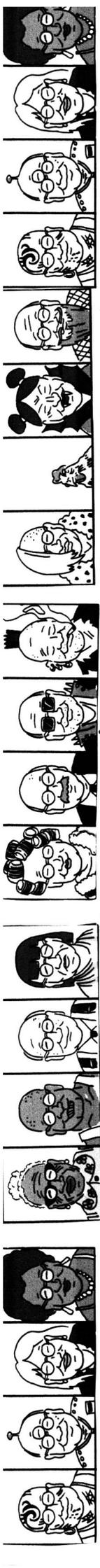
1	Music is turned off by a clumsy partygoer
2	Someone spills alcohol on someone else
3	Someone throws up in the middle of dancers
4	The pizza delivery person rings the doorbell
5	2 people fondle each other in front of everyone
6	Something valuable is broken by accident
7	The toilets get clogged and start to overflow
8	Someone falls into a severe ethylic coma
9	Intruders try to gatecrash the party
10	Someone spaced out is ridiculed and filmed

To leave this eternal repetition, the Ghosts must save all the CEs and fix all their regrets. If they manage to, end the game with an epilogue in which each player plays their own character, after the party. Do they know they have dined with death? What will they become without these regrets weighing on their shoulders?

Advise: To keep the element of surprise, the MC should only unveil the game mechanics and the story's victory conditions progressively, after each loop.

Long version of an RPG submitted to the 200 words RPG challenge on the theme of alternate history.

Thanks to Brand, Fabrisou, Felondra, kF and JC for playtesting and feedback!



Vous venez tou-te-
de réalités parallèles.
Vous êtes la même
personne à quel-
ques détails près...
Cela va-t-il
vous inciter à vous aider, ou à vous fuir?
Comment réagira le multivers quand vous
vous mettez à y voyager?



MISE EN PLACE (Créez d'abord le personnage original (PO) dont tous les autres seront des variations. Il est défini par autant de traits que de personnes présentes (M3 compris), le même nombre de PNS, ainsi que par les autres détails jugés nécessaires (âge, genre, apparence...). Décidez où et quand vit le PO.

Chaque PS a les mêmes traits que le PO, sauf un qui en diffère. Expliquez pourquoi, ce qui s'est passé différemment dans sa vie. Les PS peuvent être liés avec des versions parallèles des PNS du PO ou avec des PNS totalement différents.

Décidez qui des PS sait voyager entre les réalités (peut-être personnel) et comment.

Chaque PS a un besoin urgent qu'il pourrait résoudre seulement grâce à l'un des autres Doppelgängers (sans forcément le savoir) et un secret qu'il souhaite leur cacher.

Le M3 crée quelques Doppelgängers PNS (DPNS) sur le thème Mobile.

Enfin, chaque PS se choisit un surnom, pour se distinguer des autres Doppelgängers. Au début de la partie, les PS viennent de se rencontrer pour la première fois en compagnie d'un DPNS dans un lieu discret. Si aucun des PS ne sait voyager entre les réalités, c'est ce DPNS qui les a contactés.

ACTIONS ET RÉPÉRISSONS SUR LE MULTIVERS

Jetez un tas de bâtonnets Mikado sur la table: ils représentent l'enchevêtrement des multivers. Pour réussir une action hasardeuse, un joueur doit retirer un de ces bâtonnets. Le M3 décide lequel: à 2 bandes ou plus pour une action facile, 3 bandes ou plus pour une action moyenne, 5 bandes ou à spirale pour une action difficile. S'il n'y a pas de bâtonnets

adéquats dans le tas, l'action échoue automatiquement.

Le joueur peut faire bouger les bâtonnets autant qu'il le veut pendant une action mais chaque mouvement perturbe le multivers.

- 1 Un autre PS bénéficie de l'éventuelle réussite.
- 2 Le PS actif échange sa position avec un Doppelgänger non présent dans la scène.
- 3 Un trait du PS actif est modifié: le joueur choisit le trait, les autres définissent le nouveau trait.
- 4 Un DPNS hostile apparaît dans le récit.
- 5+ Tous les Doppelgängers du récit (PS et PNS) échangent leurs positions au hasard.

Si le joueur interrompt sa tentative, l'action est ratée; s'il retire le bâtonnet, l'action est réussie. Dans les deux cas, les perturbations interviennent.

Pour annuler une perturbation, le joueur actif peut remettre dans le tas autant de bâtonnets qu'il a fait de mouvements. Sauf bâtonnets dans le tas, le multivers s'effondre.

8. Le muséum technique du PO est très différent.

9. Les gens connaissent les lieux.

10. Tout a l'air idéologique et la réalité d'un des PS.

11. Le PO est mort ou meurt.

4. Un DPNS a remplacé le PO.

5. Le PO est de genre, couleur de peau, apparence très différente.

6. Le PO est recherche par les autorités.

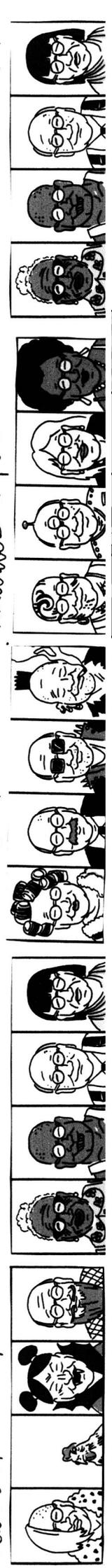
7. Le PO est dans un lieu.

1. Le PO a formidablement réussi ou hâte sa vie.

2. Les conditions atmosphériques sont radicalement différentes.

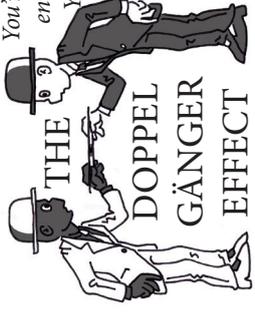
3. Le PO est mort ou meurt.

UN UNIVERIS OU...





You're all from different parallel realities. You're the same person, give or take a few details... Will that lead you to help or avoid one another? How will you the multiverse react when you start travelling in it?



Set up: Start by creating the original character (OC) from whom all others diverge. They're defined by as many traits as there are people playing (MC included), the same number of NPCs, and any other details you deem necessary (age, gender, appearance...). Decide when and where they live.

Then, create the PCs: they each have the same traits as the OC except one which is distinct. Describe what happened differently in their life to explain this divergence. The PCs can have ties with parallel versions of the OC's NPCs, or with completely different NPCs (the same number, if possible).

Decide who among the PCs can travel between realities (maybe none of them!) and how.

Each PC has an Urgent Need he could only solve with the help of one of his Doppelgängers (perhaps unknowingly) and a Secret he'd like to keep from the others.

The MC can create a few NPC Doppelgängers (NPCD) with the same steps.

Finally, each PC chooses a nickname for themselves, to tell each Doppelgänger apart.

At the beginning of the game, the PCs just met for the first time, along with a NPCD, in a discreet place. If none of the PCs can travel between realities, they were contacted by this NPCD.

Actions and repercussions on the multiverse: At the beginning of the game, throw a bunch of pick-up sticks on the table: they represent the multiverse's entanglement. To succeed at an uncertain action, a player must remove one of those sticks. The MC decides which according to the action's difficulty: a stick with 2 stripes or more for an easy action, with 3 stripes or more for an average difficulty, with 5 stripes or a spiral for difficult actions (adapt depending on the type of pick-up sticks you have). If there aren't any adequate sticks in the pile, the action fails automatically.

The player can make the sticks move as much as they want, but each movement disturbs the multiverse (see opposite). If the player gives up on his attempt, the action fails; if he removes the stick, the action succeeds. In both cases, disturbances happen.

For delicate or time-dependent actions (surgery operation, tailing of a target...) the MC can impose a limited time or number of moves.

To cancel a disturbance, the active player can throw back on the pile as many sticks as he moved it. When there are no more sticks available in the pile, the multiverse implodes.

Number of moves	Disturbance of the multiverse
1	Another PC benefits from the potential success.
2	The active PC swaps their position with a Doppelgänger absent from the scene.
3	A trait of the active PC is modified; the player chooses which, the other define the new trait.
4	A hostile NPCD appears in the story.
5+	All the story's Doppelgängers, PCs and NPCDs, randomly swap their position.

- 6... the OC is wanted by the authorities
- 7... the OC's country is under a radically different political regime (because of him?)
- 8... the technological level of the OC's country is radically different (because of him?)
- 9... the people are aware parallel realities exist (because of the OC?)
- 10... everything seems identical to the reality of one of the PCs, until...

A few possible variations across the multiverse: a reality where...

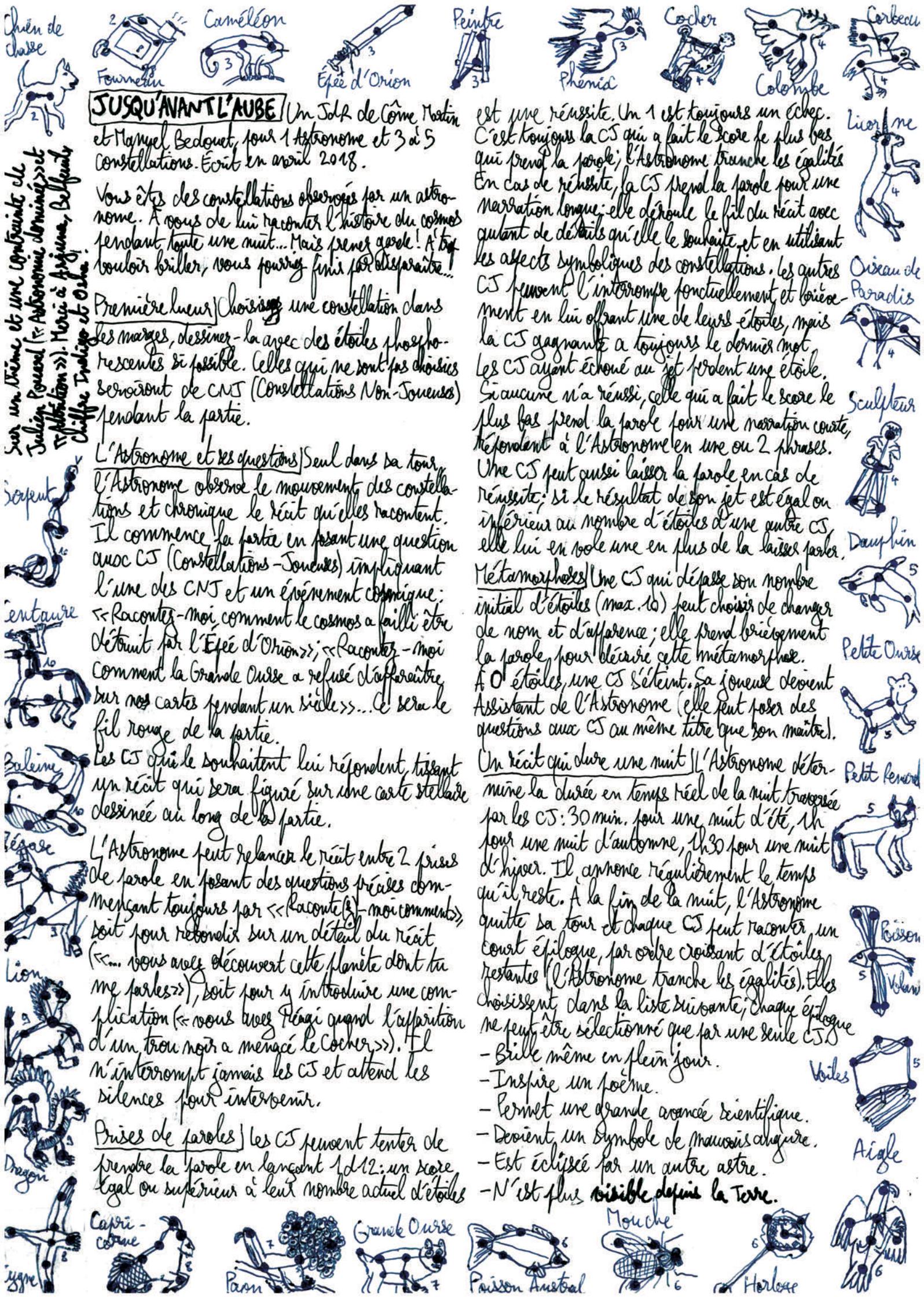
- 1... the OC led an incredibly successful or failed life (because of the OC?)
- 2... the weather conditions are radically different (because of the OC?)
- 3... the OC is dead or doesn't exist
- 4... a NPCD has already replaced the OC
- 5... the OC is of a very different gender, skin color, appearance

Mini-RPG for 1 MC and 2 to 4 Doubles. Written by Côme Martin in March 2018. Long version of an RPG submitted to the 200 words RPG challenge on the theme of alternate history.

Thanks to Caroline, Jérémie, Pierre, Eugénie and Mass for playtesting et feedback!

Thanks to Guillaume Jentey for the drawings!





SUSQU'AVANT L'AUBE

Un Solr de Côte Martin et Mnyel Bedout, pour 1 Astronome et 3 à 5 Constellations. Écrit en avril 2018.

Vous êtes des constellations observées par un astronome. À vous de lui raconter l'histoire du cosmos pendant toute une nuit... Mais prenez garde! À trop vouloir briller, vous pourriez finir par disparaître!

Première lueur Choisissez une constellation dans les marges, dessinez-la avec des étoiles phosphorescentes si possible. Celles qui ne sont pas choisies seront de CNS (Constellations Non-Souhaitées) pendant la partie.

L'Astronome et ses questions Seul dans sa tour, l'Astronome observe le mouvement des constellations et chronique le récit qui elles racontent. Il commence la partie en posant une question avec CS (Constellations - Souhaitées) impliquant l'une des CNS et un événement cosmique: « Racontez-moi comment le cosmos a failli être détruit par l'Épée d'Orion »; « Racontez-moi comment la Grande Ourse a refusé d'apparaître sur nos cartes pendant un siècle »... Ce sera le fil rouge de la partie.

Les CS qui le souhaitent lui répondent, tirant un récit qui sera figuré sur une carte stellaire dessinée au long de la partie.

L'Astronome peut relancer le récit entre 2 prises de parole en posant des questions précises commençant toujours par « Racontez-moi comment » soit pour rebondir sur un détail du récit (« ... vous avez découvert cette planète dont tu me parles »), soit pour y introduire une complication (« vous avez réagi quand l'apparition d'un trou noir a menacé le Cocher »). Il n'interrompt jamais les CS et attend les silences pour intervenir.

Prises de paroles Les CS peuvent tenter de prendre la parole en lançant 1d12: un score égal ou supérieur à leur nombre actuel d'étoiles

est une réussite. Un 1 est toujours un échec. C'est toujours la CS qui a fait le score le plus bas qui prend la parole; l'Astronome tranche les égalités. En cas de réussite, la CS prend la parole pour une narration longue; elle déroule le fil du récit avec autant de détails qu'elle le souhaite, et en utilisant les aspects symboliques des constellations. Les autres CS peuvent l'interrompre ponctuellement et brièvement en lui offrant une de leurs étoiles, mais la CS gagnante a toujours le dernier mot. Les CS ayant échoué au jet perdent une étoile. Si aucune n'a réussi, celle qui a fait le score le plus bas prend la parole pour une narration courte, répondant à l'Astronome en une ou 2 phrases. Une CS peut aussi laisser la parole en cas de réussite; si le résultat de son jet est égal ou inférieur au nombre d'étoiles d'une autre CS, elle lui en vole une en plus de la laisser parler.

Métamorphoses Une CS qui dépasse son nombre initial d'étoiles (max. 10) peut choisir de changer de nom et d'apparence; elle prend brièvement la parole pour décrire cette métamorphose. À 0 étoile, une CS s'éteint. Sa joueuse devient Assistant de l'Astronome (elle peut poser des questions aux CS au même titre que son maître).

Un récit qui dure une nuit L'Astronome détermine la durée en temps réel de la nuit traversée par les CS: 30 min. pour une nuit d'été, 1h pour une nuit d'automne, 1h30 pour une nuit d'hiver. Il annonce régulièrement le temps qu'il reste. À la fin de la nuit, l'Astronome quitte sa tour et chaque CS peut raconter un court épilogue, par ordre croissant d'étoiles restantes (l'Astronome tranche les égalités). Elles choisissent dans la liste suivante; chaque épilogue ne peut être sélectionné que par une seule CS.

- Brille même en plein jour.
- Inspire un poème.
- Permet une grande avancée scientifique.
- Devient un symbole de mauvais augure.
- Est éclipsé par un autre astre.
- N'est plus visible depuis la Terre.

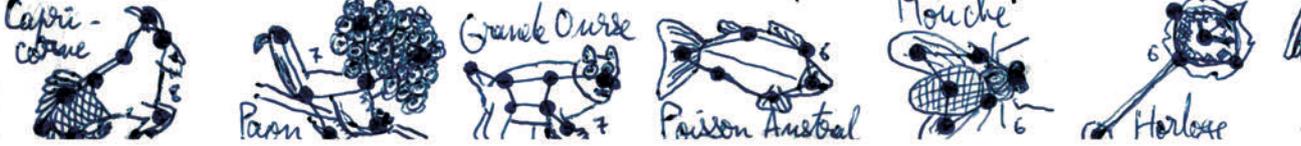
Sur un thème et une contrainte de Julien Pouvou (« Astronomie dominée » et « Arbitraire »). Merci à Ajijana, Bellefant, Cliffe Trulige et Osho.

est une réussite. Un 1 est toujours un échec. C'est toujours la CS qui a fait le score le plus bas qui prend la parole; l'Astronome tranche les égalités. En cas de réussite, la CS prend la parole pour une narration longue; elle déroule le fil du récit avec autant de détails qu'elle le souhaite, et en utilisant les aspects symboliques des constellations. Les autres CS peuvent l'interrompre ponctuellement et brièvement en lui offrant une de leurs étoiles, mais la CS gagnante a toujours le dernier mot. Les CS ayant échoué au jet perdent une étoile. Si aucune n'a réussi, celle qui a fait le score le plus bas prend la parole pour une narration courte, répondant à l'Astronome en une ou 2 phrases. Une CS peut aussi laisser la parole en cas de réussite; si le résultat de son jet est égal ou inférieur au nombre d'étoiles d'une autre CS, elle lui en vole une en plus de la laisser parler.

Métamorphoses Une CS qui dépasse son nombre initial d'étoiles (max. 10) peut choisir de changer de nom et d'apparence; elle prend brièvement la parole pour décrire cette métamorphose. À 0 étoile, une CS s'éteint. Sa joueuse devient Assistant de l'Astronome (elle peut poser des questions aux CS au même titre que son maître).

Un récit qui dure une nuit L'Astronome détermine la durée en temps réel de la nuit traversée par les CS: 30 min. pour une nuit d'été, 1h pour une nuit d'automne, 1h30 pour une nuit d'hiver. Il annonce régulièrement le temps qu'il reste. À la fin de la nuit, l'Astronome quitte sa tour et chaque CS peut raconter un court épilogue, par ordre croissant d'étoiles restantes (l'Astronome tranche les égalités). Elles choisissent dans la liste suivante; chaque épilogue ne peut être sélectionné que par une seule CS.

- Brille même en plein jour.
- Inspire un poème.
- Permet une grande avancée scientifique.
- Devient un symbole de mauvais augure.
- Est éclipsé par un autre astre.
- N'est plus visible depuis la Terre.



After a theme and a constraint from Julien Pouard "Astronomy Domine" and "Attrition". Thanks to Arjuna, Belfeuil, Chiffre Indigo and Osha!



UNTIL DAWN COMES

A mini-RPG by Manuel Bedouet and Côme Martin, for 1 Astronomer and 3 to 5 Constellations. Written in April 2018.

You are constellations watched by an astronomer. You get to tell him about the story of the cosmos during a whole night. But beware! If you try too hard to shine, you might end up disappearing completely...

First light: Choose a constellation in the margin and draw it with phosphorescent stars if possible. Those that are not chosen will be used as NPC (Non-Player Constellations) during the session.

The Astronomer and their questions: Alone in their tower, the Astronomer watches the movement of constellations and writes down the tale they're telling. They start the session by asking a question to all the PC (Player Constellations) involving one of the NPCs and a cosmic event: "Tell me how the cosmos almost got destroyed by Orion's Sword;" "Tell me how Ursa Major refused to appear on our maps during a century"... This question will be the common theme of the story.

The PCs which want to answer the Astronomer and weave a story which will be drawn on a stellar map throughout the session.

The Astronomer can rekindle the story between two narrations by asking specific questions, which always begin with "Tell me how...", either to build on an idea ("...you discovered this planet you've mentioned") or to introduce a complication ("... you reacted when a black hole appeared near the Charioteer"). The Astronomer never interrupts the PCs and waits for silences to intervene.

Answering questions: The PCs can try to answer questions by rolling 1d12: rolling above or equal to their current number of stars is a success. A 1 is always a failure. It's always the PC who rolled the lowest which speaks; the Astronomer decides in case of ties.

When a PC succeeds, they start a long narration: they weave the story's thread with as many details as they want, and by using the symbolic aspects of constellations. The other PCs can interrupt them, occasionally and briefly, by giving them one of their stars, but the winning PC always has the last word.

The PC who failed the roll immediately lose a star. If none has succeeded, the PC with the lowest roll start a short narration, answering the Astronomer with one or two sentences.

A PC can also let someone else speak when they succeed; if they roll lower or equal to another PC's number of stars, they steal one in addition to letting them speak.

A PC can also offer one of their stars to another PC they wish to interrupt. Interruptions are always brief and aim to add information or deny some of the details mentioned.

Metamorphoses: A PC going higher than their initial number of stars (maximum 10) can choose to change their name and appearance; in this case, they briefly speak and describe this metamorphosis.

If a PC has no more stars, it dies down and cannot intervene in the story anymore. Their player then becomes an Assistant of the Astronomer and can ask questions to the other PCs, just like their master.

A story lasting one night: The Astronomer decides how long (in real time) the night will be for the constellations: 30 minutes for a summer night, 1h for an autumn night, 1h30 for a winter night. They regularly remind the PCs how much time they have left to tell their story, with sentences like: "The night is already half over, hasten your tale, my dear stars!".

At the end of the night, the Astronomer says: "The day is coming, I almost can't see you anymore...". They leave their tower, and each PC can narrate a brief epilogue, in ascending number of stars left (the Astronomer decides in case of ties). They choose in the following list; each epilogue can only be chosen by one of the PCs.

- Shines even in the brightest day
- Inspires a poem
- Permits a great scientific discovery
- Becomes a symbol of ill omen
- Is eclipsed by another celestial body
- Is no longer visible from Earth

ROBONIMAUX: L'évasion du labo

Écrit en mai 2018

In mini-JdR de Côme Martin pour 1 MJ et 3 à 5 PJ.

Vous venez de vous réveiller au beau milieu du laboratoire scientifique. Il n'y a aucun bruit à part quelques machines qui ronronnent: vous, créatures mi-robotiques mi-animales, êtes les seules survivantes de ce lieu... Enfin presque, il y a aussi la Chose qui rôde au fond du couloir...

PERSONNAGES Choisissez votre animal et votre robot dans les deux listes ci-dessous ou lancez deux fois la moitié d'1d20:

	Animal	Robot
1	Poulpe	Perforateur
2	Poulet	Acrobate
3	Souris	Cogneur
4	Serpent	Analyste
5	Autruche	Blindé
6	Chèvre	Bricoleur
7	Poisson	Programmeur
8	Corbeau	Tireur
9	Renard	Détachable
10	Loutre	Espion

Vous avez deux jauges, Animal et Robot, qui commencent chacune avec 3 jetons. Si l'une d'elles tombe à zéro, vous êtes hors d'usage. Si l'une d'elles atteint 6, c'est la surchauffe et vous devez une chose traquant les autres PJ...

Les PJ ne se souviennent pas vraiment de leur existence avant leur arrivée au labo; ils peuvent communiquer entre eux grâce à leurs implants robotiques. Les joueurs sont invités à décrire leur apparence et de choisir un surnom.

PRINCIPES DE BASE ROBONIMAUX se joue sans dé et en tours de jeu (au rythme d'une action par joueur). Le sens horaire peut être bousculé si cela est logique ou pour éviter un déséquilibre dans les actions effectuées par les joueurs.

À son tour, le joueur choisit d'utiliser pour son PJ sa nature de Robot ou d'Animal, et répartit les jetons correspondants sur les tableaux «But», «Poursuite» et «Danger» (voir plus loin).

Tous les jetons dont il dispose doivent être posés à chaque fois mais il est permis de ne mettre aucun jeton dans un ou deux des tableaux. Le joueur déclare clairement ce qui implique la réussite de son action en même temps que le MJ lui indique le Danger encouru.



Après la résolution d'une action, le PJ perd un jeton dans la jaugé non utilisée et en gagne un dans la jaugé utilisée: agir avec la jaugé «Robot» implique -1 en «Animal» et +1 en «Robot» et vice-versa.

JETONS BONUS Si le PJ agit en mettant en avant sa spécificité Robotique ou Animale (foncer tête baissée pour la chèvre, bondir à travers la pièce pour l'Acrobate...) il gagne un jeton bonus à placer dans le tableau de son choix, défusé après usage.

Le PJ gagne également un jeton bonus (jamais plus) s'il est aidé par un autre PJ. Le jeton est également défusé et les deux PJ subissent les conséquences de l'action.

Enfin, quand un PJ trouve un objet, le MJ lui adjoint 1 à 3 jetons (au hasard) qui peuvent être dépensés lors d'une action adéquate (un seul jeton par action). Quand un objet n'a plus de jetons, il est détruit et/ou inutilisable.

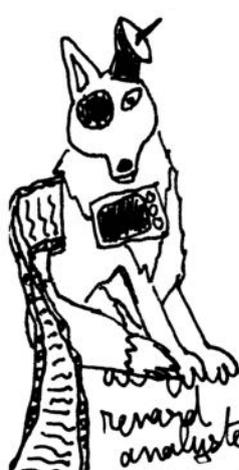
RÉPARTITION DES JETONS La réussite de n'importe quelle action dépend du tableau «But»: se déplacer d'une pièce à l'autre, infliger ou soigner une blessure, utiliser un objet, fouiller une pièce pour trouver un objet ou un indice...

Les mouvements de la Chose aux trousses des PJ dépendent du tableau «Poursuite».

La concrétisation du danger potentiel annoncé par le MJ et relatif à chaque action des PJ dépend du tableau «Danger».



poisson bricoleur



BUT - Le PJ parvient-il à effectuer ce qu'il souhaite faire ?
0 jeton : Ça rate et le PJ défausse un jeton dans la jauge utilisée, perd un Indice ou détruit un Objet (le MJ choisit).
1 jeton : Ça rate.
2 jetons : Ça réussit.
3 jetons : Ça réussit et le PJ gagne un jeton dans la jauge de son choix ou un Indice supplémentaire (le joueur choisit).

Une jauge entièrement bloquée peut encore être utilisée via les jetons bonus: on peut se faire aider sur une action de « Robot », placer (puis défausser) le jeton bonus, et en récupérer un depuis la jauge « Animal », par exemple. Par contre, si la jauge « Robot » ne contient que des jetons bloqués, ils ne sont pas déplaçables: le PJ ne gagnera pas de jeton dans sa jauge « Animal » lorsqu'il l'utilisera.

Le joueur détermine librement les Indices trouvés, en s'aidant au besoin de la table en dernière page. À lui de faire le lien avec le contexte existant. Trois Indices permettent de répondre à l'une des Questions de la partie.

RÉPONDRE AUX QUESTIONS Les PJ peuvent

répondre à 3 Questions disponibles dès le départ de la partie. Ils y répartissent librement leurs Indices et décident des réponses comme ils veulent. Chacune a un effet différent:

POURSUITE - Le PJ parvient-il à ne pas attirer la Chose qui les poursuit ?
0 jeton : La Chose se déplace d'une pièce (le MJ choisit où).
1 jeton : La jauge de Déplacement de la Chose augmente de 2.
2 jetons : La Chose ne se déplace pas.
3 jetons : La Chose se déplace d'une pièce (le joueur choisit où).



QUESTION	EFFET
« Qu'est-ce qui a dévasté cet endroit et pourquoi ? »	Les PJ peuvent désormais tuer une Chose en exploitant son point faible (il faut tout de même qu'elle perde tous ses points de vie avant).
« Quelle est la fonction de ce laboratoire et où se situe-t-il ? »	Les PJ peuvent désormais soigner leurs Blessures grâce à l'équipement du laboratoire (il faut tout de même trouver le matériel adéquat).
« Comment sortir d'ici ? »	Les PJ peuvent désormais s'enfuir (il faut tout de même atteindre la sortie).

La jauge de Déplacement commence avec 4 cases vides; elle s'avance d'une pièce vers les PS quand les 4 cases sont cochées (puis on vide la jauge). Quand la Chose se trouve dans la même pièce qu'un ou plusieurs PS, elle inflige autant de Blessures que son attaque à l'un d'entre eux dans une jauge au hasard et fait fuir le(s) PS vers une pièce adjacente (rester pour se battre demande une action réussie).

DANGER - Le Danger annoncé par le MJ se réalise-t-il ?
0 jeton : Le danger se réalise et le PJ ne pourra bénéficier de jetons bonus à sa prochaine action.
1 jeton : Le danger se réalise.
2 jetons : Le danger est évité ou retardé (le joueur choisit).
3 jetons : Le danger est évité ou retardé (le joueur choisit) et le PJ bénéficiera d'un jeton bonus supplémentaire lors de sa prochaine action.

Des détails sur les dangers se trouvent dans la section du MJ.

À chaque fois que les PS répondent à une Question, la Chose devient plus rapide et agressive...

FIN DE LA PARTIE Une fois les

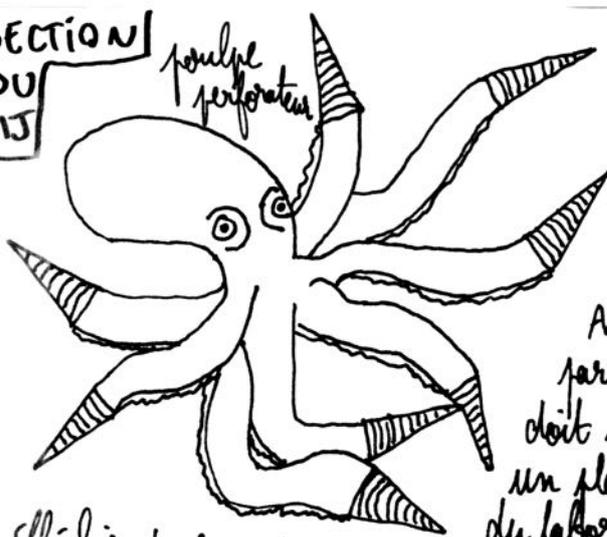
PS enfuis du laboratoire, concluez par un court épilogue, qui peut être en demi-teinte si certains sont gravement blessés ou si la Chose est toujours à leurs trousses!



autruche espionne

SECTION
DU
M5

poulpe
perforé



Avant la
partie, le M5
doit préparer
un plan sommaire
du laboratoire et

réfléchir à la nature de la chose.

L'ACHOSE

La nature et les motivations exactes de la chose gagnent à rester floues pour être affinées au gré des Indices et Réponses trouvées par les PS. Il est utile de réfléchir à son apparence - Roboanimal corrompu? Être mi-végétal mi-animal? Monstruosité indicible? - en gardant à l'esprit que cette description peut devoir être modifiée: restez vague, décrivez une forme mouvante dans l'ombre, évitez les détails précis.

La chose débute avec autant de Points de Vie que de PS, une valeur d'Attaque de 1 et une jauge de Déplacement de 4. Quand les joueurs répondent à une Question, l'Attaque augmente de 1 et la jauge de Déplacement perd une case.

Pour blesser la chose, il faut réussir une action (perte d'1 PV à la fois). Une chose blessée viole aussitôt sa jauge de Déplacement et fuit les PS en se reculant d'une pièce. Quand une chose meurt, une autre s'éveille dans la pièce la plus éloignée des PS (si possible une pièce pas encore explorée). Même si des réponses ont déjà été trouvées, la nouvelle chose reprend les caractéristiques de départ: PV = nombre de PS, A = 1, SD = 4.

LE LABORATOIRE

le M5 décide ou détermine au hasard où commencent les PS (voir tableau page suivante). Il dessine une poignée de pièces autour de ce point de départ et place la chose à 2 mètres



corbeau
cogneux

de départ. le reste peut être improvisé au fur et à mesure: brodez des descriptions à partir des indications du tableau ou inventez les vôtres. A vous de juger si cela fait sens qu'une pièce apparaisse plusieurs fois, s'il y a des étages, ou sont les portes, etc.

DÉPLACEMENTS, ACTIONS ET DANGERS

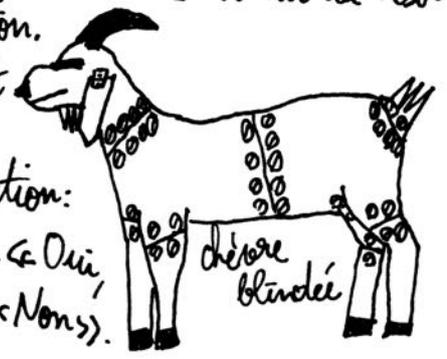
Se déplacer d'une pièce à une autre demande souvent de réussir une action: parce que les portes sont verrouillées, bloquées ou difficiles à ouvrir; parce que le sol est glissant ou accidenté; ou encore parce qu'une menace est présente. Une pièce déjà traversée sans encombre peut cependant être franchie sans action, au jugement du M5.

Toute action implique 2 risques, le premier étant toujours le rapprochement de la chose. L'autre danger est laissé au choix du M5, selon les circonstances:

- La démolition partielle de la pièce;
- Une dysfonction du système des PS ou du laboratoire;
- L'éruption soudaine d'un animal, un robot ou une végétation hostile;
- La naissance d'un désastre (incendie, panne de courant, dégât des eaux, gaz toxique...);
- Une blessure infligée au PS;
- Tout danger plus abstrait lié à la réalisation d'une action (elle est bruyante, prend beaucoup de temps et/ou doit être décomposée en plusieurs tours...).

La nature du danger et ses conséquences sont toujours clairement énoncées avant la résolution d'une action.

Un danger ne peut jamais impliquer l'échec d'une action: c'est toujours un « Oui, mais », pas un « Non ».



chèvre
blindée

5 Table des pièces du laboratoire (2d.20)

2	Une cache d'arme. La plupart des armes sont encore utilisables mais les munitions sont en mauvais état.
3	Des toilettes absolument immondes : une odeur nauséabonde s'échappe de la plupart des cabines.
4	Un grand aquarium occupe la majeure partie de la pièce. Il semble vide, mais l'est-il vraiment ?
5	Le faux plafond de cette pièce a été éventré : sur le sol, des parois métalliques et quelques pales de ventilation.
6	Le bureau du directeur, avec son énorme bureau en acajou. Il a de toute évidence été fouillé récemment.
7	Un vrai charnier : la Chose a traîné dans cette pièce toutes ses victimes avant de les entasser en un tas sanglant.
8	De larges flaques de sang, glissantes et visqueuses, parsèment ce couloir.
9	Une salle de repos. Gros fauteuils autrefois confortables, lumière tamisée, électrophone dans un coin.
10	Une baie vitrée blindée et opaque remplace le plafond. Des bureaux ont été empilés pour l'atteindre.
11	Un poste de sécurité : des dizaines d'écrans couvrent les murs et affichent dans une mauvaise qualité l'activité de divers endroits du laboratoires. De nombreux écrans sont éteints ou emplis de parasites.
12	Une cuisine : grandes dessertes où reposent légumes et fruits pourris, fours endommagés, placards démembrés...
13	Une salle à manger : rangées de tables et chaises, quelques tableaux d'un goût douteux censés égayer l'atmosphère.
14	Un couloir en mauvais état, dont l'accès est condamné par des bandes bicolores en travers.
15	Une étrange végétation croît dans cette pièce et entrave les mouvements, semblant réagir aux à la présence des PJ.
16	Cette pièce était sans doute destinée à devenir un garage, mais sa construction n'a jamais été terminée...
17	Un dortoir où, sur des rangées de lits superposés, reposent des cadavres égorgés dans leur sommeil.
18	Un long couloir jonché de pièces métalliques diverses : un robot démembré ?
19	Une pièce remplie de vieux dossiers poussiéreux et de tours d'ordinateurs qui sommeillent.
20	Une cage d'escalier mal éclairée. Plusieurs marches, parfois des volées entières, sont criblées d'énormes trous.
21	Les murs de la pièce sont bordés de grands tubes de taille humaine, remplis d'un liquide sombre. Les néons du plafond clignotent et lâchent des étincelles.
22	De gros câbles électriques à l'air menaçant rendent la progression dans ce couloir difficile.
23	Un bureau presque entièrement calciné, à l'exception d'un grand coffre-fort à serrure électronique.
24	Dans cette petite pièce à l'odeur fétide, des tuyaux éjectent les déchets vers l'extérieur, équipés de puissants broyeurs.
25	Sur les murs du couloir, de longues et profondes griffures à la place des bandes colorées qui indiquaient les différents département du laboratoire.
26	De petits spécimens reposent dans des bocaux sous une lumière infrarouge. Certains sont brisés ou ouverts.
27	Un bureau au mobilier métallique. Sur le sol, des dossiers sont éparpillés.
28	Le couloir s'est éboulé en partie, il faut s'aplatir contre le plafond pour progresser.
29	De gros containers sont stockés ici, étiquetés seulement par des suites absconses de lettres et de numéros.
30	Cette pièce contient plusieurs petites cages, de taille animale. Certaines d'entre elles étaient visiblement occupées jusqu'à récemment. Certaines sont ouvertes.
31	Dans ce couloir repose le corps d'un homme en habits bleus, sa perceuse électrique tressautant encore à ses côtés.
32	Une salle d'opération médicale. De puissantes lampes sont disposées un peu partout, aveuglant les visiteurs.
33	La morgue. De nombreux cadavres ont été dévorés ; de larges entailles ont déchiré leurs corps et les draps blancs.
34	Une cage d'ascenseur ; l'ascenseur repose au fond, écrabouillé.
35	Salle du générateur. Celui-ci, entre deux ronronnements, lâche des hoquets inquiétants.
36	Un ensemble d'appareils enregistreurs mesurent sous toutes ses coutures un piédestal sur lequel reposent de lourdes chaînes. Ce qui y était retenu s'est manifestement libéré.
37	La pièce renferme des carcasses de robots à moitié finis et divers outils de réparation.
38	La pièce est entièrement plongée dans le noir ; on y distingue des cocons s'étant développés anarchiquement.
39	Une matière poisseuse, échappée d'un tuyau d'évacuation, recouvre toutes les parois de cette pièce.
40	Un sas de sécurité doté de plusieurs portes blindées, qui ne semblent pas fonctionner normalement.


 serpent
 programmeur
 Merci aux playtesteurs et testeurs : Bifferil, Chloé, Guillaume, Sean, Kamaril, Pierre, Stéphane, Théo, Vincent.  

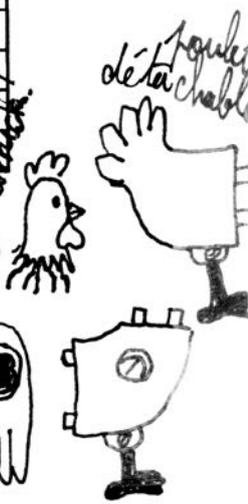
5 Table des pièces du laboratoire (2d20)

2	Des seringues au contenu inconnu.
3	Une clef USB ressemblant à une tête de tigre.
4	Une lampe de poche aux piles presque hors d'usage.
5	Le journal d'un membre du laboratoire, aux pages maculées de sang.
6	L'œuf d'un animal non identifié.
7	Des plans de montage pour un robot.
8	Un dictaphone contenant un enregistrement troublant.
9	Les procédures d'évacuation du bâtiment.
10	Une mallette fermée à clef.
11	Un code de 5 chiffres griffonné sur une serviette en papier.
12	Un sachet estampillé « Toxique » contenant de la poudre colorée.
13	Une formule mathématique complexe sur un écran tactile.
14	De la nourriture en décomposition, récemment grignotée.
15	Un module expérimental installable sur un robot.
16	Un carnet rempli d'observations sur les mœurs sexuelles de divers animaux.
17	Le croquis de deux des PJ.
18	Un bras humain, arraché avec précision.
19	Un trousseau de clefs de différentes couleurs.
20	Des pilules cachées dans le chargeur d'un pistolet.
21	Des instructions pour fabriquer une bombe artisanale.
22	Un pochon en cuir contenant des queues d'animaux.
23	Un sac d'engrais pour croissance ultra-rapide.
24	Une réplique miniature de l'un des PJ, automate actionné par une clef.
25	Un bocal rempli de larves grouillantes.
26	De la nourriture pour animaux qui a été empoisonnée.
27	Une série de polaroids représentant différents endroits du laboratoire.
28	Le moulage d'une empreinte d'animal.
29	Quelques pages du journal intime d'un-e employé-e.
30	Un pass de sécurité en plastique, légèrement fondu.
31	Un sachet de poudre sur lequel est inscrit « Ajouter de l'eau pour faire pousser ».
32	De petits cristaux qui font un son étrange lorsqu'on les frotte.
33	Le fossile d'une espèce inconnue.
34	Une formule pour combiner divers produits chimiques ; à côté de la formule sont présents tous les éléments nécessaires sauf un.
35	Une série d'échantillons sanguins.
36	Un hybride animal/végétal mort-né.
37	Un plan dessiné à la main d'une partie du laboratoire ; l'une des pièces est entourée plusieurs fois.
38	Une puce électronique grillée, récemment arrachée de là où elle était plantée.
39	Un symbole, similaire à celui apposé sur la partie robotique des PJ, tracé à la va-vite sur une porte.
40	Une liste de noms ; tous sont rayés sauf les deux derniers.

Table d'Indices
→ Objets (2d20)



MERCI Meguey Baker pour l'utilisation du système de
Psi*Run et Grant Houltt pour celui d'Honey Heist!
Contient aussi des bouts de We3, Ocean et Reign.
Merci aux playtesteurs et testeurs: Belfeuil, Chloé,
Guillaume, Sean, Kamaril, Pierre, Stéphane, Théo,
Vincent, Vivien et Yurich!



ROBONIMALS: Escape from the lab

A mini-RPG by Côme Martin written in May 2018, for 1 MC and 3 to 5 players.

You just woke up in the scientific laboratory. There's no noise, apart from the hum of a few machines: you, half-robot half-animal creatures, are the only survivors of this place... Well, almost. There's also the Thing roaming at the end of the corridor...

Characters: Choose your animal and your robot in the two following lists, or roll.

/	Animal	Robot
1	Octopus	Piercer
2	Chicken	Acrobat
3	Mouse	Puncher
4	Snake	Analyst
5	Ostrich	Armoured
6	Goat	Tinkerer
7	Fish	Programmer
8	Crow	Shooter
9	Fox	Detachable
10	Otter	Spy

You have two pools, Animal and Robot, each starting with 3 tokens. If one of those pools drops to zero, you're out of order. If one reaches 6, you overheat and become a Thing tracking the other PCs...

The PCs don't really remember their life before they came into the lab; they can speak to each other thanks to their robotic implants. The players describe what they look like (and possibly their name or nickname) at the beginning of the game.

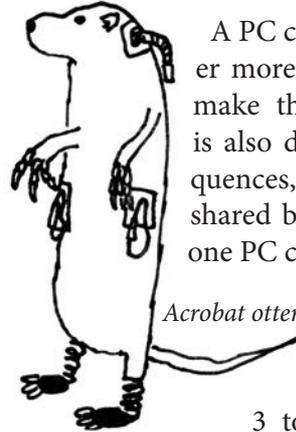
Basic rules: *Robonimals* is played without dice, one action per player at a time, in a flexible clockwise order (it can be shaken up if it makes sense in the fiction or to make sure every player plays the same number of actions).

When it's their turn, a player chooses if their PC uses their nature of Robot or their nature of Animal to act, and puts the corresponding tokens on the "Goal", "Pursuit" and "Danger" tables (see at the back). Every token in a given pool must be used during an action, divided freely between these 3 tables (if you want, you can put zero token on one or two of the tables). The player clearly states what the success of his action implies before dividing the tokens; at the same time, the MC tells them what Danger they expose themselves to (see page 3).

After the resolution of each action, the player moves a token from the unused pool to the used pool; in other

words, using the "Robot" pool removes one token from the "Animal" pool and adds one into the "Robot" pool, and vice versa).

Bonus tokens: If the PC showcases their Animal or Robotic specificity when they act (rushing head on for the Goat, springing across the room for the Acrobat...) they get a bonus token they can put on any table (the token is then discarded).



A PC can also get a bonus token (never more) if another PC helps them to make the current action. This token is also discarded after use. The consequences, both negative and positive, are shared between the two PCs, and only one PC can help at any given time.

Finally, when a PC finds an Object in the lab, the MC gives it 1 to 3 tokens (determined randomly) which can be used during an appropriate action (only one token per action, discarded after use). When an Object has no more tokens, it's destroyed and/or unusable.

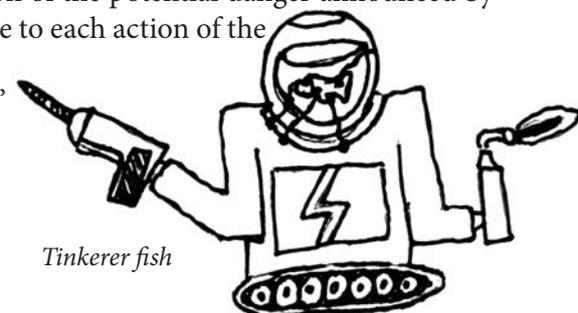
Wounds: Each Wound suffered blocks a token which cannot be used before the PC is healed. These blocked tokens count in the pool's total: for instance, 2 blocked tokens and 3 free tokens in the "Animal" pool count for 5 tokens, which is quite dangerous for the PC's balance...

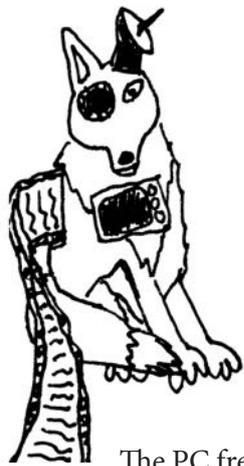
A pool which is entirely blocked can still be used via the bonus tokens: in other words, it's possible to get help on a "Robot" action, use (then discard) the bonus token, and get one from the "Animal" pool, for example. However, blocked tokens are not movable: if the PC's "Robot" pool contains only blocked tokens and they make an "Animal" action (or vice versa), they don't win any token in this second pool.

Dividing the tokens: The success of any action depends of the "Goal" table: moving from one room to another, giving or healing a Wound, using an object, searching a room to find an Object or a Clue...

The movements of the Thing at the PCs' heels depend of the "Pursuit" table.

The realization of the potential danger announced by the MC, relative to each action of the PCs, depends of the "Danger" table.





GOAL - Does the PC manage to do what they wanted to?
No token: It fails and the PC discards a token from the pool they used, loses a Clue or destroys an Object (the MC chooses).
1 token: It fails.
2 tokens: It succeeds.
3 tokens: It succeeds and the PC wins a token in the pool they want, or an Extra clue (the player chooses).

The PC freely describes the Clues their PC find, helped if needed by the table on the last page. It's up to them to make a link with the existing context. Three Clues can provide an answer to one of the game's Questions.

PURSUIT - Does the PC manage to no attract the Thing pursuing them?
No token: The Thing moves (the MC chooses where).
1 token: The Thing's Movement pool increases by 2.
2 tokens: The Thing doesn't move.
3 tokens: The Thing moves one room (the player chooses where).

Shooter mouse



The Thing's Movement pool starts with 4 empty boxes at the beginning of the game. When the 4 boxes are checked, the Thing moves one room towards the PC, and the pool is then emptied.

If the Thing arrives in the same room as one or more PCs, it gives as many Wounds as its Attack score to one of them in a random pool and makes them flee to an adjacent room (staying in the same room to fight requires a successful action).

DANGER - Does the Danger announced by the MC happen?
No token: The danger happens and the PC cannot use bonus tokens during their next action.
1 token: The danger happens.
2 tokens: The danger is avoided or delayed (the player chooses).
3 tokens: The danger is avoided or delayed (the player chooses) and the PC gets an extra bonus token for their next action.

Details about dangers can be found in the MC section.

Answering the Questions: The PCs have to answer three Questions, all available at the beginning of the game. It's up to them to answer them by making sense of the Clues they find, which they use freely on any Questions; the MC bases their descriptions from their answers.

Each Question has a different effect:

QUESTION	EFFECT
"What devastated this place and why?"	The PCs can now kill a Thing by exploiting its weakness (it still needs to lose all their hit points beforehand).
"What's this laboratory's purpose and where is it?"	The PCs can now heal their Wounds with the laboratory's equipment (they still need to find the adequate material).
"How can we get out of there?"	The PCs can now run away (they still need to get to the exit).

Answering any of these Questions also makes the Thing faster and more aggressive...

Ending the game: Once the PCs have escaped from the laboratory, end the game with a short epilogue, which can be more or less happy whether some of the PCs are severely wounded or if the Thing is still after them!

Spy ostrich



Piercer octopus

MC SECTION

Before the game, the MC must prepare a basic plan of the laboratory and think about the Thing's nature.

The Thing: The Thing's exact nature and its motivations can remain unclear, even if it means making them more precise when the PCs find Clues and answer Questions during the game. It's useful to think about what it looks like—a corrupted robonimal? A half-plant, half-animal being? An unspeakable monstrosity? Something else?—keeping in mind this description may need to be modified or amended: remain vague, describe a shape moving in the shadows rather than precise details.

The Thing always starts with as many Hit Points as there are PCs, an Attack score of 1 and a Movement pool of 4. When the players answer one of the Questions, the Attack score immediately increases by 1, while its Movement pool loses one box.

Wounding the Thing requires the success of an action; it can never lose more than one hit point at a time. A wounded Thing immediately empties its Movement pool and moves one room, fleeing the PCs. When a Thing dies, another wakes up in the room farthest from the PCs (if possible, a room that hasn't been explored yet). This new Thing has the same characteristics as the starting one: as many Hits Points as there are PCs, an Attack score of 1 and a Movement score of 4.

The laboratory: The MC decides where the PCs begin in the laboratory, by rolling 2d20 on the table on the next page or by choosing themselves. Draw a handful of rooms around this starting point (by rolling on the table if need be) and put the Things two rooms away from it. The rest can be improvised and drawn gradually as long as everything remains coherent.

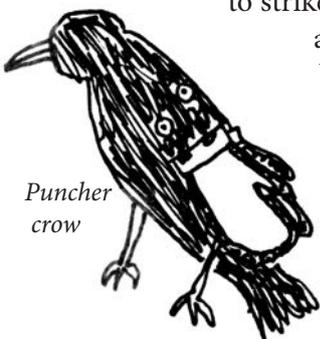
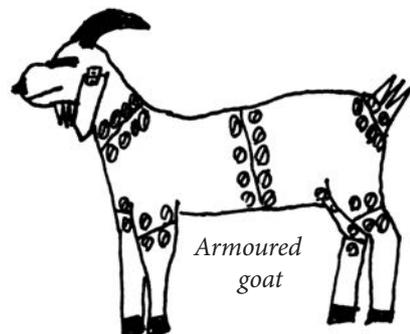
You should add to each room's description, and even add rooms, with each movement by the PCs. Some rooms can be rolled several times; for others, it's better to strike them gradually. The laboratory's exact floor plan (number of floors, number of doors in each room, etc.) is up to you.

Movements, actions and dangers: Moving from one room to another often requires a successful action: because doors are locked, blocked or difficult to open; because floors are slippery or damaged; or because a threat is present in the room. However, a room which has already been crossed by a PC without trouble can be crossed again without an action if the MC prefers.

All actions involve two dangers, the first always being the Thing getting closer. The second danger is at the MC's choice; depending on the circumstances, it can be:

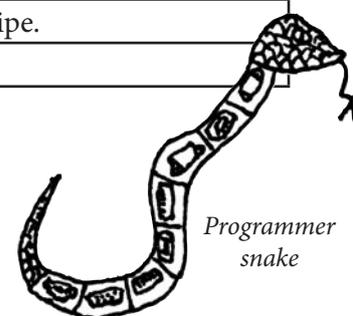
- The partial or total demolition of the current room;
- A malfunction of the PCs' internal system or the laboratory's electronic system;
- The sudden irruption of an animal, a robot or hostile vegetation;
- A looming disaster within the laboratory (a fire, a power failure, a flood, a toxic gas...);
- A Wound inflicted to the PC;
- Any abstract danger related to the realization of an action (it's loud, it takes a lot of time and/or must be divided in several turns...).

The nature of the Danger and its consequences must always be clearly stated by the MC before an action takes place. A Danger can never involve the complete failure of an action: it's always a "Yes, but," not a "No".



Laboratory rooms table (2d20)

2	An arms cache. Most of the weapons are still usable but the munitions are in poor condition.
3	Really filthy toilets: a foul smell comes from most of the cabins.
4	A large aquarium takes up most of the room. It seems empty, but is it, really?
5	The dropped ceiling of this room has been ripped open: on the floor, metallic walls and a few ventilation blades.
6	The office of the manager, with a huge mahogany desk. It clearly was searched recently.
7	A real carnage in this room: the Thing dragged all its victims there and piled them in a bloody heap.
8	Large puddles of blood, slippery and viscous, are scattered throughout this corridor.
9	A break room. Large armchairs that were comfortable once, softened light, a record player in a corner.
10	An armoured and opaque glass roof replaces the ceiling. Desks were piled to try and reach it.
11	A security room: dozens of screens cover the wall and show, in low resolution, what is going on in several places of the laboratory. Many screens are turned off or full of static.
12	A kitchen: large sideboards with rotten vegetables and fruits in it, damaged ovens, dismantled cupboards...
13	A dining room: rows of chairs and tables, distasteful paintings that are supposed to lighten up the mood.
14	A corridor in poor condition; its access is blocked by bicolor strips taped across its walls.
15	Strange vegetation proliferates here and hampers the PCs' movement, seemingly reacting to what they do.
16	This room was probably destined to become a garage, but its construction was never finished...
17	A dormitory where, on rows of bunk beds, lie bodies, their throats slit in their sleep.
18	A long corridor full of diverse metallic parts: a dismembered robot?
19	A room full of old dusty files and sleeping computer towers.
20	A badly lit staircase. Several steps, sometimes whole flights, are full of huge holes.
21	The walls of this room are covered with large human-sized tubes, full of a dark liquid. The neons of the ceiling flicker and drop sparks.
22	Large menacing electric cables make it difficult to go through this corridor.
23	An office, almost completely burnt to ashes, save for a large safe with an electronic lock.
24	In this small stinky room, pipes eject waste to the outside, thanks to powerful garbage disposals.
25	On the walls of the corridor, long and deep claw marks instead of the colored strips indicating the laboratory's different departments.
26	Small specimens lie in jars under infrared light. Some are broken or open.
27	An office with metallic furniture. Files are scattered on the floor.
28	The corridor has partly collapsed, PCs need to crawl under the ceiling to go through.
29	Large containers are stocked here, only tagged with obscure series of letters and numbers.
30	This room contains several small animal-sized cages. Some of them were clearly occupied until recently. Some are open.
31	In this corridor lies the body of a man in a blue uniform, his electric drill twitching by his side.
32	A surgery room. Large and powerful lamps are placed here and there, blinding the PCs.
33	The morgue. A lot of corpses were eaten; large gashes ripped their bodies and the white sheets.
34	An elevator shaft; the elevator lies at the bottom, shattered.
35	Generator room. Between two series of hums, it lets out worrying noises.
36	A series of recording devices are measuring all sorts of data about a pedestal to which heavy chains are attached. What was kept there has clearly been freed.
37	The room contains half-finished robot corpses and various reparation tools.
38	The room is plunged in total darkness; cocoons, anarchically developed there, are barely visible.
39	A sticky matter covers the walls, ceiling and floor of this room, leaking from an outlet pipe.
40	A safety airlock with several armoured doors, which don't seem to work properly.

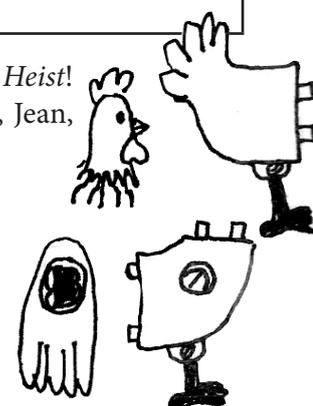


Clues / Objects table (2d20)

2	Syringes of unknown liquid.
3	A USB key which looks like a tiger head.
4	A lamptorch with almost empty batteries.
5	The diary of a laboratory employee, its pages stained with blood.
6	The egg of an unidentified animal.
7	Building plans for a robot.
8	A voice recorder containing a troubling recording.
9	The building's evacuation procedures.
10	A locked suitcase.
11	A 5-number code, scribbled on a napkin.
12	A plastic bag, on which is written "Toxic", and which contains colored powder.
13	A complex mathematic formula on a tactile screen.
14	Rotting food, recently nibbled.
15	An experimental module which could be installed on a robot.
16	A notebook full of observations about the sexual mores of various animals.
17	The sketch of two of the PCs.
18	A human arm, torn off with precision.
19	A bunch of keys of various colors.
20	Pills hidden in a gun's magazine.
21	Instructions to build an artisanal bomb.
22	A leather pouch containing animal tails.
23	A bag of fertilizer for ultra-fast growth.
24	A miniature replica of one of the PCs: an automaton set off with a key.
25	A jar full of swarming larvae.
26	Poisoned animal food.
27	A series of polaroids showing several places of the laboratory.
28	The casting of an animal print.
29	A few pages from an employee's private diary.
30	A plastic security pass, a little melted.
31	A powder bag on which is written "Add water to grow".
32	Little crystals which cause a strange noise when rubbed.
33	The fossil of an unknown species.
34	A formula to combine various chemical products; next to the formula, one can find all the necessary elements, except one.
35	Several blood samples.
36	A stillborn animal/plant hybrid.
37	A map of one part of the laboratory, hand-drawn; one of the rooms is circled several times.
38	A burnt out electronic chip, recently pulled off from where it was planted.
39	A symbol, similar to what is written on the PCs' robotic part, hastily drawn on a door.
40	A list of names: they are all struck out, except the last two.

Thanks to Meguey Baker and Grant Howitt for the use of the systems from *Psi*Run* and *Honey Heist!* Also contains parts of *We3*, *Ocean* and *Reign*. Thanks to playtesters: Belfeuil, Chloé, Guillaume, Jean, Kamaril, Pierre, Stéphane, Théo, Vincent, Vivien and Yannick!

Detachable chicken



SUMMER:

- VIOLENCE/SEX/POOP
- The ♂ to Dreams
- YWBM BIGTTR
- HHC SHTMOTW

**VIOLENCE /
SEXE
LACA**

Un mini-sold de
Côme Martin
démonté en juin 18

Ga fait des éternités que tu brimes
pour cet enfoiré de Maître-ss. Tu
vas accepter sa nouvelle mission
ou l'envoyer se faire foutre?



pour 1 Maître-ss
de 5eu et 13
à 8 esclaves

PRÉAMBULE: On se torche pas avec
la sécurité émotionnelle!

S' suis sérieux: si quelqu'un sort la
carte x pendant la partie ou si avant
de commencer certaines choses mettent pas
les gens à l'aise, t'évites pas c'est tout.
Même remarque pour les insultes
oppressives et ce genre de trucs. T'es
au-dessus de ça, non?



T'ES QU'! Bah t'as 7 points à foutre
dans trois attributs: Violence, Sexe et Laca.
Un point dans chaque minimum! Pas chaque
point te file un trait genre ss gros bras m.
Carique de ouf >> ou ss faut passer à 10m
de distance >> arrange-toi pour que ce soit
utile. Un trait par point, un point par
trait!

(T'as des pictos sur la prochaine feuille)
T'as aussi un côté tendre, euh par exemple
>> adore la poésie romantique >>. Ga sert
à rien pendant le jeu.

T'ES QUI? (2) Amagine virilité

Cyborg surprotéiné	Punk drogué et féministique	Golem et monde
Énorme robot sans âme	Être aux mille visages	
Homoncule de foudre	Nuise humanisée	
Vierge de fer	Bume d'urine sentante	
Androïde carbonant aux menstres	Tripe	

Au fait, vous êtes les esclaves d'un-e
Maître-ss. Reuvre immonde sous-âme,
c'est nous qui en fait le portrait! Vous avez
une puce traqueuse dans le cul: à la moindre
ance, boum et bye-bye.

L'ÊTES OÙ! En gros: la grosse ville par
chez toi en mode 1800-20.

Avec des kilos de merde, une odeur de
vaille monde et de l'ultra-violence
partout. Ga pue, ga grouille, et au
dehors tout est dévasté. Le pied!

VOUS BRANLEZ QUOI? Bah le MS choi

est une mission dans la table à mission
et you! Faut y aller où la Maître-ss vous
creve.

MS, t'imontes 3-4 périodes, l'idée c'est
d'enchaîner action et interaction. Ga tape,
Ga cause, Ga retape. Tant qu'on s'ennuie
pas et que tout le monde est déjanté,
tout roule.



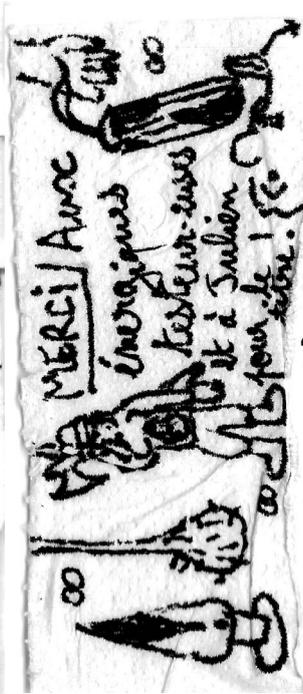
LA MISSION C'EST DE...

Aller fixer une machine à branle dans l'usine de la banlieue sud
Buter la reine des tigres constipés et choper son cœur (y fond sous la langue)
Plonger au fond du morvotex temporel du défotoir local et raconter ce qu'il y a de l'autre côté

Ramener le supême bouclier de Brök IV des montagnes de gerbe
Faire cracher au seigneur des guerriers dragons au il plane ses tubes génétiques du filleul
Se démerder pour trouver un foney rose pour l'anniversaire de lae Maître-see

Défoncer la gueule du minotaure de l'arène du coin

Patrouiller dans les égouts et y collecter des tiques à couille



MÉRCI AVEC ÉNERGIE
Tous les membres, tu vas encore.

FAIRE DES TRUCS (2)
Au fait: t'es sûr d'être immortel!
Tu meurs que si tu pue du cul explosé ou si tu te suicides. Sinon, même si tu perds tous les membres, tu vas encore.
HJ! IMPORTANT! Fait toujours que les PJ ont avant 1 point dans chaque attribut. S'ils tombent à zéro, fêlé leur des traits autres, genre ils se greffent une bite sur le bout. Et hop un bout en Sexe, ce genre de truc.

DU MATOS

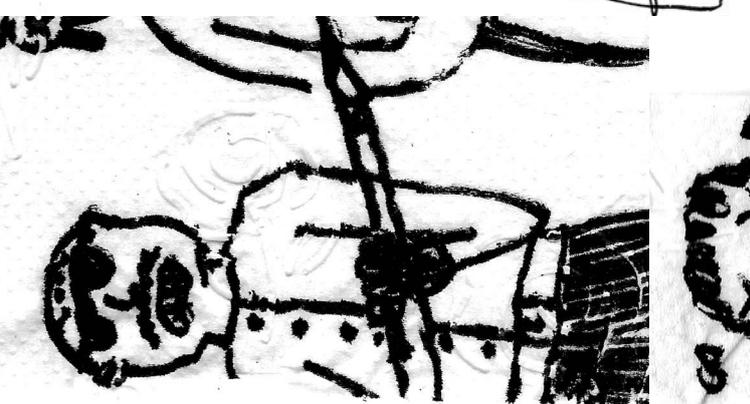
Ça sert à quoi? Sans doute à baiser, te tacher ou taper avec.
Tu commences avec 1 truc, pas plus.

- Un chat mort / Un gode à clous / Un flingue à étions
- L'épée enflammée / Une grenade anti-banobaison
- Un fouet en queues de lézards / Du vin de cyprine / Une flashlight en téflon
- Un anus portable (y a une dimension de poche dedans... peut-être) / Une armure / 40 pièces / Un en peau de gland / d'uranium distri-
- Une vieille gratte électrique rose / Des graines pourries / Outiers de Fer
- Le suprême gant de Brök IV / magique et infini

NO, BESOIN DE SREURS!

Démerde-toi, j'vais pas tout faire. C'est si compliqué d'imputer un blimbite, des honards mymphomanes, un blob d'acide, un eagle végétal, des quéques droguées, hein?
Un ennemi de merde c'est 1PV, 3PV si tu veux que ça se bruite, 6PV pour le big boss. S'emmérole pas à leur filer des traits, imposez à chaque passe. Et ça marche idem pour défoncer une porte, déamorcer une bombe ou capturer des Antons Choupiés, nive les systèmes abstraits.

Ah ouais, pas des fois ça peut se régler en parole roleplay hein, pas la peine de taper tout le temps. Un peu de tendresse, merde



FAIRE DES TRUCS

C'tout simple:
- Tu choisis soigneusement un trait.
- le HJ greule « 3'2'1'0 » et tu fais comme Pierre / Feuille / Cœur / mais avec Violence (doigt d'honneur), Sexe (doigt dans le trou) et Caca (retour ton doigt du trou). C'est pas de la stratégie, choisie le plus moarrant!

- Regarde le schéma en feuille-tube pour savoir qui gagne. Si y a égalité, les 2 perdent!
- Dériver les actions selon les traits choisis. Et voilà, ça sert pour toutes les opérations!
- Quand tu perds, efface le trait misé. Dans ta bar!



VIOLENCE/SEX/POOP

A mini-RPG by Côme Martin, crapped in June 2018, for one Master and 3 to 8 Slaves.

You've been slaving away for this fucker of a Master who drags you through shit every other day. And there they go, giving you one more crappy mission... What if, this time, you told them to fuck off?

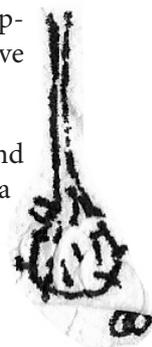
Foreword: don't wipe your ass with emotional safety.

I'm not fucking around: if in the middle of a session, someone points to the X-card or whatever safety mechanism you got going on, you stop it right there. Actually, it's probably better if you tell each other stuff you don't

want in the game before you start. You're playing to have a blast, not to make everyone feel bad, alright?!

And I may be speaking for myself but don't use oppressive insults and the like. Seriously, you're above this shit.

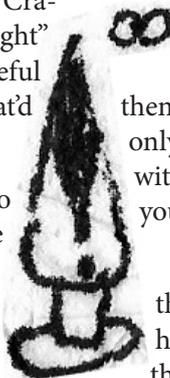
Who's you? You've got 3 stats: Violence, Sex and Poop (hey, that's the name of the game! Whaddya know!). You start with 7 points, put them wherever, 1 point minimum in each. If you're unsure, choose one of the following (don't roll it, you dope! Own it up and choose), but honestly, some are pretty shitty:



Cyborg full of proteins (4/2/1)	Thousand-rod being (2/4/1)	Shit golem (1/1/5)
Supercharged amazon (3/3/1)	Cum homunculus (1/5/1)	Sentient urine mist (1/2/4)
Drugged and frenetic punk (5/1/1)	Humanoid vulva (1/4/2)	Menstruation-powered android (2/2/3)
Huge soulless robot (5/1/1)	Iron maiden (3/3/1)	Constipated tiger (3/1/3)

Each point gives you a trait in that stat, like "Crazy-ass mechanical arm", "Can fuck for 10 days straight" or "Pisses fire and blood"... Whatever, make up useful stuff. No putting several points in a single trait, that'd be too easy!

Oh yeah and you're not just a brute, you've also got a soft side, choose which: uh, for instance "Smells like roses", "Loves romantic poetry", "Paints sublime sunsets"... It serves absolutely no purpose during the game.



What else... Right, you and the others are slaves obeying a Master, who's the worst scumbag ever, like really horrible and soulless. And you got to describe them, that way you create your own oppression, eh eh! The only thing is the Master put a chip in your ass, tracking you with it, and they can push a button and blow you to bits if you tell them to fuck off.

Right, then you've got equipment! You can choose in that table below, or the MC gives you whatever without having to justify themselves. I dunno what are half of those things but you can probably hit or fuck someone with them, or probably wipe your ass too.

A dead cat	A Teflon Fleshlight	A turd gun	A shit sandwich	Rotten seeds	A foreskin armor	40 uranium coins	Cyprine wine	A lube jar
A pouch of pig eyes	A very soft roll of toilet paper	A dildo covered with nails	An old rusted bike	An anti-boner grenade	A bottle of old sperm	A whip made of lizard tails	An old electric guitar	Brök IV's supreme glove
A fucking huge axe, three times your size	Some drugs, enough to get you high once or twice	The fire sword of draco-warriors	A magic and infinite Pez dispenser!!	A picture of the Master's mother	A portable anus (there might be a parallel dimension in it)	A big book written in Latin. At least its pages don't chafe your ass too much.	The secret code of something. What thing? What do I know!	A full-body leather suit, smelling like dead fish

Finally, one of the other PCs violently betrayed you in the past: who the hell? and how?

There you go! Get yourself a name and you're ready for action.



Where you at? Basically: you're in a big wrecked city, like New York if all the toilets were clogged during a hundred years, with radioactive rain everyday. It stinks, it swarms. Outside of the city, devastated lands, everywhere. It's like the worst post-apocalyptic city with extra added tons of shit, the smell of old clams and ultraviolence everywhere.

And what's the big idea? Well, it's like that: the MC chooses a mission on the table below, that the Master gives the PCs at the beginning of the session. There's no reward

Bring back Brök IV's shield from the puke mountains	Go and nick a jerking machine in the plant of the southern suburb	Bash the fuck out of the local arena's minotaur
Find the formula to change shit into gold, I heard the old crazy guy from the northern district's got it	Force the draco-warriors' lord to spill out where he hides his genetic tubes	Kill off the queen of constipated tigers and get her heart (it melts under yer tongue)
Dive at the bottom of the time snotex and report what's on the other side	Figure out how to get a pink pony, it's gonna be the Master's nephew's birthday soon	Wade in the sewers and collect ball ticks there



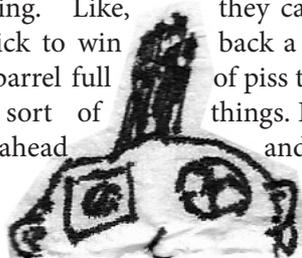
How d'ya do stuff? When you oppose something (a monster, a buddy, a shitstorm), you bet one of your traits. And then, we count one-two-three and you do like Paper/Rock/Scissors except it's Violence/Sex/Poop: for Violence, you give the finger, for Sex a finger in a hole, and for Poop you remove your finger from the hole. If you play online, you can also shout the word you choose after one-two-three (or type it, your choice but then you gotta type it in caps). Oh yeah and that's not a strategy game so don't think! Shout whatever comes first, the funny thing you wanna do.

You're gonna screw the other guy every other time anyway, so yeah.

Violence is stronger than Poop; Sex is stronger than Violence; Poop is stronger than Sex. The winner describes what they're doing, it gotta be related to the chosen stat (like if you shoot "POOOOOOOOOOP!" that's not to punch someone, it wouldn't make any sense!). The loser must describe how the trait which was bet is lost ("Oh no, my shit skin is drying up!"; "oh fuck, you ripped off my metal arm!"; you got the idea). If there's a tie, you both lose, that's life.

The thing is you can't die. Yep, even if you lose your legs and all your traits, you're just a ridiculous tiny pile of flesh. Except if the Master kills ya or ya kill yourself (let's be serious for a sec).

Alright so we're just losing points in this shitty game? Hell no, that'd be lame! The MC's job is to make sure you always got one or two points in each stat, so the thing keeps working. Like, they can let you graft an opponent's dick to win back a Sex point, go fool around in a barrel full of piss to win back a Poop point, that sort of things. If they don't, insult them, but go ahead and give them sugges-



if you do it, only if you don't, the Master, they gut you.

MC, take the mission's outline an' make up 3-4 incidents, I'm not gonna do everything myself now am I. Pro tip: it's a good thing to alternate action and interaction scenes. Like, they gotta punch, then they gotta talk, then punch some more. Basically, as long as no one's bored as fuck and the players can play off-the-wall PCs, it's all good.

tions (hey, they can't think of everything now can they!). It's super important, don't forget!

MC, you need monsters? Hey, you got lazybones, honestly, look, I'm gonna think about for a couple minutes and there, let's make up a nymphomaniac boar, a blob of acid, a thug gang with metal plates on them faces, a plant eagle, diarrhetic gnomes... Alright, yeah, that's no good, you'll probably do better. Anyway, give 'em 1 trait if they're crap to wipe off with the back of the hand, 3 if you want some fifty-fight, 6 or more for serious stuff. You don't have to define the traits but hey, maybe it works better. An' when they drop to zero, they dead. And it works the same if the PCs want to destroy a door or disarm a bomb, fuck yeah, this abstract system kicks ass! Oh yeah but it means a door can pierce a character's bionic eye... Yeah well that's a bit weird but it works.

And sometimes they can talk things out, right, no need to unsheathe hands all the time. Remember: action, then interaction. It rhymes, shouldn't be too hard to remember!



Thanks to Julien D. for the title and to Guillaume, Sygillé, Chestel and Belfeuil for bravely testing the game!

LA σ DES SONGES } Un mini-JdR pour un Songe et 2 Rêveurs, d'après « La Clef des nuages » de Felix « KF » Berond, écrit en juillet 2018 par Côme Martin.

« Deux Rêveurs déambulent dans le même paysage onirique. Trouveront-ils l'accomplissement de leurs plus profonds Désirs, ou simplement une respiration bienvenue ? »

ENDORMISSEMENT Un joueur incarnera le Songe, dont le rôle est de décrire les scènes, d'être attentif à ce que les Rêveurs semblent révéler de leurs Désirs et de redistribuer les Symboles. Les deux autres joueurs incarneront les Rêveurs, dont le rôle est de décrire leur progression dans le rêve vers leur Désir inconscient tout en aidant l'autre Rêveur également.

Les Rêveurs commencent par déterminer chacun un Désir inconscient, insatisfait dans la réalité (retrouver un souvenir ou un proche disparu, percer un secret de l'existence, trouver la réponse à une question intime ou la solution à un problème personnel...). Plus le Désir est précis, plus il sera simple de l'intégrer à l'histoire. Ils ne révéleront pas ce Désir à l'autre Rêveur ou au Songe pendant la partie.

Ils inventent également deux objets qui les accompagneront pendant l'exploration: le premier évoque leur Désir (cela peut être une plume, un dessin, une écharpe...); le deuxième correspond à un aspect de leur personnalité (il peut s'agir d'une clef, d'un cube, d'un pendentif...).

Le Songe imagine deux Symboles de son choix. Il peut s'agir d'objets (une échelle, une épée), d'une trace (une spirale, une croix), d'un élément géographique ou naturel (un cours d'eau, un arbre), d'un type d'action (descendre, danser)... ou de tout autre. Il réfléchit aussi au lieu où la partie va commencer: un dortoir, la cale d'un navire, une chambre d'hôtel ou même un endroit plus incongru comme une caserne ou une forêt.

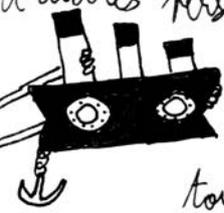


SOMMEIL LÉNT LÉGER Les Rêveurs racontent chacun brièvement comment ils s'endorment avant le début du récit: quelles pensées occupent leurs esprits et quels objets sont dans leur champ de vision (ceux qui seront emportés dans le rêve). Ils indiquent quel objet est lié à leur Désir. C'est aussi l'occasion de se décrire physiquement et de décider d'un surnom pour chacun des Rêveurs, par exemple basé sur leur apparence.



Le Songe décrit le lieu où les Rêveurs s'éveillent dans leurs lits; il y glisse les Symboles qu'il a préparé en les indiquant comme tels. Les Rêveurs peuvent ajouter chacun un détail à ce lieu s'ils le veulent.

SOMMEIL LÉNT PROFOND Les Rêveurs restent toujours ensemble et ne peuvent pas parler, entre eux ou à d'autres personnages: ils peuvent communiquer par gestes ou décrire l'action de se parler (sans expliciter quelles paroles sont échangées). Ils comprennent toujours instinctivement leurs interlocuteurs.



Le Songe doit régulièrement interroger l'un des Rêveurs ou les 2 (en veillant à un équilibre) pour leur demander ce qu'ils s'attendent à trouver plus loin dans un lieu ou une scène; ces attentes pourront être satisfaites, détournées ou ignorées selon les envies du Songe. Le but de ces questions est d'harmoniser la communication entre les joueurs.

Lorsque le Songe décrit une nouvelle scène, chaque Rêveur est libre d'influencer la description en modifiant un détail (comme dans le premier lieu) de façon aussi mineure ou énorme que souhaitée. Comme dans un rêve, les lieux peuvent s'enchaîner sans cohérence, on peut passer d'une falaise à une villa à une salle de bal.

En plus des Symboles explicités au début de la partie, le Songe et les Rêveurs peuvent réintégrer n'importe quel élément de description sous la forme de Symbole supplémentaire. Ils ne doivent pas expliciter cette réutilisation. Plus les Symboles seront réutilisés et plus la partie gagnera en cohérence esthétique.



Quand le Songe décrit une nouvelle scène, il est libre d'y placer autant d'éléments qu'il le souhaite avec lesquels les rêveurs peuvent interagir: des énigmes (objets mystérieux, inscriptions étranges), des obstacles (enrobés sans issue, adversaire à combattre) ou tout autre type d'interaction. Les rêveurs peuvent s'emparer des éléments qui les attirent, d'en ignorer certains, ou même d'en créer d'autres. Ce sont eux, les rêveurs, qui décrivent le résultat de ces interactions; la description doit être progressive afin que l'autre rêveur ou le Songe puissent intervenir s'ils le veulent, en participant à l'action ou en modifiant légèrement sa description. En revanche, on ne peut pas entièrement nier une description.



POUR RÉSUMER?

★ Les rêveurs ont un désir inconscient, symbolisé par un Objet, et un 2^e Objet lié à leur personnalité. Ils décrivent comment ils s'endorment. Le Songe décrit où ils s'éveillent et y associe 2 Symboles. Les rêveurs ajoutent s'ils le souhaitent un détail chacun au lieu de départ.

★ Au cours de la partie, d'autres éléments peuvent devenir Symboles et être réutilisés autant qu'on veut (mais on ne les désigne pas comme tels).

↳ La progression des rêveurs est ponctuée de la question: «Que t'attends-tu à trouver plus loin?». Les rêveurs peuvent toujours modifier des détails d'une scène autant qu'ils le veulent. Ils choisissent avec quels éléments ils interagissent et peuvent en créer d'autres. Quand ils racontent ce qu'ils font, ils veillent à ménager des pauses pour que l'autre rêveur et le Songe puissent intervenir. Comme pour la description de scènes, on peut modifier la description d'une action d'autrui, mais pas la nier.

↳ Au bout d'un moment, un rêveur se réveille, soit parce qu'il a atteint son désir, soit parce qu'il sent que l'histoire a atteint une conclusion satisfaisante (ce qui prend en général environ 50 minutes). Il raconte un court épilogue, suivi par l'autre rêveur et le Songe, puis la partie se termine par un débriefing.

MERCI à Eugénie, KF, JC, Felonbra, Macalys, Belleuil, Eldogarth, Stéphane, Jean et Vivien pour les belles siestes ensemble!

SOMMEIL PARADOXAL Le Songe mène continuellement les rêveurs de scène en scène: ils découvrent perpétuellement de nouveaux lieux. Le Songe continue à leur demander ce qu'ils s'attendent à trouver plus loin afin d'être attentif à ce que peut être leur désir: de même, chaque rêveur prête attention aux descriptions de l'autre.

Lorsque le Songe lui pose la question, un rêveur peut toujours dire qu'il s'attend à trouver la concrétisation de son désir dans la scène suivante. Il peut alors déclarer qu'il s'éveille, laissant le Songe et l'autre rêveur derrière lui, ce même s'il n'a atteint pas son désir (un désir est une direction qui guide le rêveur et ses descriptions, pas un but à atteindre absolument). La partie prend alors fin avec un court épilogue pour chacun: les rêveurs racontent leur éveil, le Songe comment leur passage laisse des traces dans le Réve.

ÉVEIL Après la partie, les joueurs devraient prendre le temps de la débriefing. La partie était-elle satisfaisante? Quels étaient les désirs des rêveurs? Ont-ils été anticipés, est-ce insatisfaisant s'ils n'ont pas été atteints? A-t-il eu des moments forts? A-t-il eu des frictions, des frustrations dans le partage de la parole? Le Songe ou les rêveurs sont-ils déçus d'avoir pu en l'occasion de parler?



THE TO DREAMS

A mini-RPG for a Dream and 2 Dreamers, a hack of “La Clé des nuages” (The Key to Clouds) by Felix “kF” Beroud, written in July 2018 by Côme Martin.

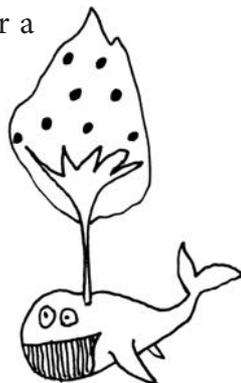
Two Dreamers wander through the same oneiric landscape. Will they find there the fulfillment of their deepest Desires, or a simple and welcome breath of fresh air?

Falling asleep: One of the players will be the Dream, the other two the Dreamers. A Dreamer’s role is to describe their progression inside the dream towards their unconscious Desire, and how they help the other Dreamer to reach theirs. The Dream’s role is to describe scenes, to pay attention to what the Dreamers seem to reveal about their Desires and to redistribute Symbols.

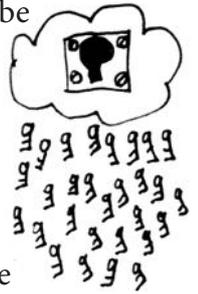
The Dreamers first each choose an unconscious Desire, unfulfilled in reality (find a memory or a lost relative, solve an existential problem, find the answer to an intimate question or the solution to a personal problem...). The more precise the Desire, the simpler it will be to integrate it into the story. The Dreamers won’t reveal their Desire to each other or to the Dream during the game.

They also create two objects that they will bring inside the dream: the first evokes their Desire (it might be a feather, a drawing, a scarf...); the second is related to an aspect of their personality (maybe a key, a cube, a locket...).

The Dream creates two Symbols of their choice. They can be objects (a ladder, a sword), traces (a spiral, a cross), geographic or natural elements (a river, a tree), actions (dancing, falling down)... or anything else. The Dreamer also thinks about the place where the story will start: a dormitory, a ship’s hold, an hotel room or even a stranger place like a cave or a forest.



Light sleep: The Dreamers each briefly describe how they get to sleep before the story begins: which thoughts fill their heads, which objects they see from their bed (the ones they will bring into the dream). They specify which object relates to their Desire. It’s also the time to describe themselves physically. At the same time, players can think of nicknames for each of the Dreamers, based on their appearance or any other aspect they wish to underline.



The Dream describes the place where the Dreamers wake up, in their bed: they include the Symbols they’ve prepared there (pointing them as such). The Dreamers can each add a detail to this place if they wish.

Deep sleep: The Dreamers always stay together and cannot speak, whether to each other or to other characters: they can communicate through gestures or describe the action of speaking (without making explicit what words are spoken), and always instinctively understand the people they’re interacting with.

The Dream must regularly ask one of them or both (making sure each is asked roughly the same number of times) what they expect to find a little further in a place or later in a scene; these expectations can be fulfilled, modified or ignored, depending on the Dream. The purpose of these questions is to harmonize communication between the players.

When the Dream describes a new scene, each Dreamer is free to influence this description and modify a detail (similarly to the beginning of the fame). This modification can be as minor or huge as needed. Places needn’t remain coherent from one scene to the next: as in a dream, it’s possible to switch from a cave to an apartment to a castle.

In addition to the Symbols made explicit at the beginning of the story, the Dream and the Dreamers can reintegrate any descriptive element as an additional Symbol. They mustn’t make this recycling explicit. The more the Symbols are reutilized, the more coherence the story will have.

When the Dream describes a new scene, they are free to place there as many elements as they want with which the Dreamers can interact: mysteries (strange objects, weird writings), obstacles (a room with no doors, an opponent to fight) or any other type of interaction. The Dreamers can interact with any element they want, ignore some, and even create others. It's up to them to describe how these interactions go; this description must be progressive so the other Dreamer or the Dream can step in if they want, participating to the action or lightly modifying its description. However, it's not possible to completely deny a description.



To sum up

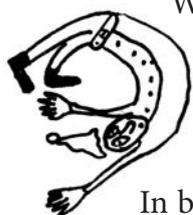
The Dreamers have an unconscious Desire, symbolized by an object, and another object which relates to their personality. They describe how they fall asleep; the Dream describes where they wake up and links two Symbols to this place. The Dreamers each can add a detail to this starting place.

During the game, the Symbols (from the Dream and the Dreamers) are recycled at will, plus other Symbols if anyone wishes to (but they're not pointed out as such).

Progression is interspersed with the question "What do you expect to find further away?". The Dreamers can always modify the description of a scene as much as they want. Within a scene, the Dreamers choose which elements they interact with and can create others. When they explain what they're doing, they're careful to leave silences so the other Dreamer and the Dream can step in. Just like for the description of places, Dreamers can modify the descriptions of others, but can't deny them.

After a while, a Dreamer wakes up, either because they have fulfilled their Desire or because their player feels the story has reached a satisfying conclusion. They narrate a short epilogue, followed by the other Dreamer and the Dream, then the game ends with a debriefing.

Paradoxical sleep: The Dream must continue to lead the Dreamers from scene to scene; the Dreamers perpetually discover new places and new scenes. The Dream keeps on asking them what they expect to find further away, in order to pay attention to what their Desire is; each Dreamer must also pay attention to the descriptions of the other one in order to guess what their Desire might be.

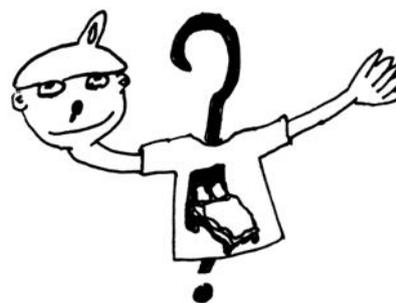


When the Dream asks them, a Dreamer is always free to say they expect to find the fulfillment of their Desire in the next scene, or to modify the description of the current one to integrate it right away.

In both of those cases, this Dreamer wakes up and leaves behind him the Dream and the other Dreamer. The game then ends with a short epilogue for each of the characters: the Dreamers describe how they wake up, the Dream how the Dreamer's presence has left traces inside the dream.

A Dreamer can also decide to wake up before having reached their Desire; the game then ends in the same way. A Desire must be considered as a direction guiding the Dreamer (and their descriptions), not necessarily like a goal that has to be reached by any means.

Waking up: After the game, the players should take the time to debrief it. Was it a satisfying session? What were the Dreamers' Desires? Were they anticipated, is it unsatisfying if they weren't fulfilled? Were there high points? Were there frictions or frustrations in the way narration was shared? Were the Dream or the Dreamers disappointed to having spoken less?



THANKS to kF, Eugénie, JC, Felondra, Macalys, Bel-feuil, Eldogarth, Stéphane and Jean for the beautiful dreams together!

To play *YWBMBIGTTR*, gather in a comfortable room, if possible with velvet armchairs. Imagine your Explorer: they have a Trait, Equipment and a Servant. One is helpful, another a hindrance, the third neutral; they are only narrative crutches which should vaguely evoke the United Kingdom in the XIXth century. Also imagine 3 incidents each, that your Explorer might have faced during their journey to the Moon ruins: the first one should relate to a character, the second to a place, the third to an event. Write them on pieces of papers and gather them into a pile.

The game begins when talking points become difficult to find: while people refill their drinks, the last player to have created their Explorer says: "By the way! You won't believe me, but I got to the ruins!". They randomly draw 3 incidents from the pile and get ready to narrate their expedition. They must describe how they overcame one of the incidents with physical Prowess, another by Ruse, and how they suffered a Setback in front of the third one. They might have been helped or hindered by their Trait, Equipment or Servant. While they're preparing their story, the other Explorers should politely talk about something else; they will then be able to comment, ask for details, but not (yet) question the story.

The incident causing a setback is then discarded and the others put back into the pile, as another Explorer says "By Jove! I too recently got to the ruins!". Their story follows the same rules as above; they can stress the fact of having faced the same obstacles, narrate a scene

Then, someone says "That's insane, because crazy stuff also happened to me on the way!". The others propose different faculties by choosing among the papers (make some more if needed). Narration works as in the first turn; speakers can stress out the fact they confronted the same difficulties, describe a scene again but from another point of view, question the previous story...

When everyone narrated the crazy stuff which happened to them on the way, another turn can be made if someone says "By the way, did I ever tell you about the incredible incident of last month?"; or someone says "Alright, shall we get to it?" and the game is over.

again but from another point of view, reveal they were part of the same expedition, imply the dishonesty of their predecessor... However, no one can ever describe what the ruins look like or what is to be found there.

When everyone has narrated their journey to the mysterious Moon ruins, players write their Explorers' names on the incidents still in the pile which they've created. One of the Explorers then accuses another of lying about a precise point of their tale (probably the one showing them to their best light), and insists on them telling the truth about it. The accused Explorer then draws a new incident on which their name isn't written, which replaces the one about which they were accused or which adds new narrative elements to it. After having justified themselves, they can discard this new incident or put it back into the pile.

They then too accuse another Explorer, who have to justify themselves following the same rules. Accusations pile up, and so do poor excuses, until players run out of incidents, or until one of the Explorers realizes it's time (for tea, for the lecture of an esteemed guest, for a nap...). Discussion then concludes and the game is over.

Incidents examples: an attack by giants, meeting with a moon being, an airship breaking down, a flock of telepathic birds, a Martian invasion, forgetting snacks, an earthquake, a wizard telling riddles, the irruption of a boring socialite, sabotage by an enemy, a sudden access of depression, an impassable mountain...

Difficulty examples: a dragon attack, meeting with a time traveler, a bus driver strike, a pack of telepathic dogs, an alien invasion, forgetting your keys, an earthquake, a sphinx asking riddles, the phonecall of a chatty uncle...

Confronted to a difficulty, the latecomer may have been Clumsy, made a Blunder, or used Coffee. The first two approaches are probably negative and the third positive.

The process is repeated until the latecomer has narrated three incidents, confronted with three different approaches. The difficulties overcome with Coffee are culties overcame with Coffee are

The others each propose one thing which might have happened to the latecomer on the way; they choose one by saying "Yes, that's exactly it!" and then describe how they faced this difficulty. They can also say "Nope, are you kidding?" and describe freely what happened to them. Every proposition, retained or not, is written on a piece of paper.

Confronted to a difficulty, the latecomer may have been Clumsy, made a Blunder, or used Coffee. The first two approaches are probably negative and the third positive.

The process is repeated until the latecomer has narrated three incidents, confronted with three different approaches. The difficulties overcome with Coffee are culties overcame with Coffee are

To play *HCHSHTMOTW*, gather for something else, if possible somewhere coffee can be had. The game begins when everyone is there: before getting to it (the meeting, the work session, the other game...) the last person to arrive says "Holy heck, crazy stuff happened to me on the way!";

13 1/2 ROLEPLAYING GAMES

1. Un PS ou PS est dérangé
2. Quelqu'un a volé quelque chose
3. Quelqu'un a volé quelque chose de précieux
4. Quelqu'un a volé quelque chose de précieux
5. Une femme en rouge
6. Un chat noir

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement

IN A SINGLE VOLUME!

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement

The Anti-Paradox Brigade

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement

The Disorder Suit

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement

YOU ARE A TREE

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement

Saturday Night Forever

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement

Until Dawn Comes

Violence/SEX/POOP

YWBMBIGTR

VIOLENCE/SEX/POOP

YWBMBIGTR

VIOLENCE/SEX/POOP

YWBMBIGTR

VIOLENCE/SEX/POOP

YWBMBIGTR

VIOLENCE/SEX/POOP

Last Escape

Frayed in the Freezing Night...

After School Investigations

The Doppelgänger Effect

Robonimals

The 5 to Dreams

HHCSTMTOTW

The 5 to Dreams

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement

1. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
2. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
3. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
4. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
5. Le PS est un animal qui se comporte étrangement
6. Le PS est un animal qui se comporte étrangement