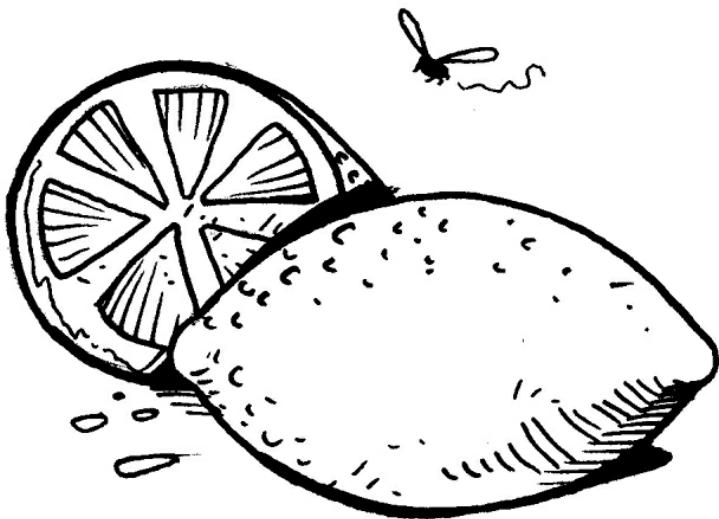


Sales Mômes & Marmailles



Sales Mômes & Marmailles

Le jeu de rôle qui se prend pas la tête et où on mange des citrons

Le citron tomba net. On aurait pu le couper pour le prendre, ou tirer dessus très fort mais cela n'était pas important. Ce qui était important c'est qu'il tomba aux pieds d'un petit bonhomme de onze ans nommé Pierrot. Le gosse le ramassa et mordit avidement dedans. Les deux villes ennemis se faisaient face devant lui, comme deux éternels frères jumeaux haineux : Beau-Hameau et Bellevue. Sa langue piquait et hurlait à Pierrot d'arrêter d'avaler ce fruit, en pure perte. Le Haméen persistait dans son repas et finit par ingurgiter avec peine la totalité du Citron de la Discorde. Il fallait se préparer à aller voir ces fichus gosses de Bellevue et leur filer une racée mémorable.

- Mon papa dit que c'est quand il fait nuit que l'on se fait le moins remarquer.

Pierrot se retourna vers la voix. C'était Bruno, son éternel copain, celui qui lui prêtait toujours tous ses jeux et lui vendait aussi des photos de Sylvie, sa grande sœur dont Pierrot était très amoureux.

- Peut-être devrait-on attendre la nuit ? lui répondit-il, la barre aux lèvres.

- Ben moi je peux pas, j'ai des devoirs, pis mon papa il dit qu'il faut toujours faire ses devoirs si on veut bosser la nuit.

Le papa de Bruno était gardien de nuit au Super Vidéos Affaires, et Bruno était très fier de lui. Pierrot préférait de toutes façons en découdre maintenant avec les Behéens. Ils lui avaient tout de même volé un bien très précieux. C'est du moins ce qu'il avait dit à Bruno.

Du haut de la colline il était facile de voir que l'école de Bellevue n'était pas si éloignée que cela d'eux. Une heure tout au plus. C'était sûrement à cet endroit là que le bien de Pierrot se trouvait. Ils devraient tous le dévorer des yeux...

- Au fait, c'est quoi qu'ils t'ont volé précisément ? lui demanda Bruno, un citron à la main.

Pierrot hésita un peu, repris un autre citron puis dit :

- Une photo de ta sœur. Ils vont le payer très cher...

Introduction

Sales Mômes et Marmailles est un jeu de rôle vous permettant de revivre, du moins pour un après-midi, vos folles journées de gosse casse-tête et surtout casse-pieds d'ailleurs, lorgnant sur la magie enfantine. Vous incarnez en effet un marmot teigneux âgé de 8 à 13 ans faisant parti d'un groupe. Vos journées se passent à élaborer des plans pour ridiculiser les gosses de la ville voisine, et aussi à sécher les cours. Les pires coups vous seront permis, d'autant plus que, dans le coin, d'étranges événements aux relents de citronnelle semblent perturber la vie quotidienne. Peut-être cela vient-il de l'immense citronnier qui, perché sur sa colline, sépare les deux villes ennemis et que l'on nomme Le Citronnier de la Discorde ? Bref, vous et votre bande de marmots teigneux squattez souvent dans votre cabane en bois, et séchez les cours en utilisant votre Magie de Marmaille, une étrange magie sentant le citron, à base de comptines enfantines déformées et de rêves enfantins... Et de citron du coup...

Dès lors d'étranges termes feront leurs apparitions. Différenciez bien une blague, qui est une plaisanterie foireuse comme chacun le sait et une Blague (avec un B majuscule), qui est un "sort" inhérent à la Magie de Marmaille par exemple...

1. Crédit de votre gosse

Les caractéristiques

Les Pjs incarnent des marmots vivant à Beau Hameau âgés entre 8 et 13 ans. On commence la création de ces gamins teigneux en chiffrant leurs caractéristiques. Au nombre de 5, ces petits scores anodins posent la base d'un marmot, en représentant les points principaux. Pour la répartition des points, distribuez donc en 23 entre les différentes caractéristiques ; les scores étant compris obligatoirement entre 1 et 10 (1 étant très mauvais et 10 exceptionnel, évidemment m'sieur, on va pas tout vous apprendre quand même...).

Fabien choisit d'incarner un marmot teigneux et plein de malice. Il l'appelle Julien Safran, petite teigne de 9 ans. Puis il choisit de répartir 23 points dans les diverses caractéristiques.

Les caractéristiques en question sont :

LE CHEWING-GUM (CHE) : il reflète autant l'agilité et la souplesse du corps que la force physique. Très utile pour grimper aux arbres ou aux gouttières, pour transporter ses copains sur son vélo, etc.

Julien sera moyennement porté sur l'effort physique loin s'en faut. Fabien lui donne 3 points.

L'ASCHTUSS (AST) : correspond à l'intelligence du marmot. Sa faculté de compréhension et sa capacité à résoudre des problèmes complexes... enfin, complexes pour un môme.

Julien, avec 7 en Aschtuss, sera un gamin doté d'une intelligence peu commune, malin comme un singe, teigneux comme un américain...

LA PERCEPTRUC (PEP) : représente les 5 sens du marmot.

Avec 3 en Perceptruc, Julien n'est pas très perceptif. Il préférera sûrement monter ses coups en douce, fichu gosse !

LA GUEULE (GUE) : il s'agit non seulement de la beauté physique, mais du charme général qui émane du minot en question.

Julien, avec un 4 en Gueule, fera parti de la catégorie des gosses qu'on trouve pas terrible, sûrement à cause de sa faculté à être insupportable.

LA MARMAGIE (MAR) : La faculté que possède le dit marmot à utiliser son imagination débordante pour la transformer en Magie de Marmaille.

Julien aura 8 en Marmagie : salement imaginatif pour une petite teigne, ses adversaires le redouteront, bien fait pour eux.

Le potentiel de bêtise

Il est égal à CHE x 3 (Julien en possède donc 9).

Le potentiel de bêtise représente la force du marmot, plus celui-ci est fatigué et las, plus il baissera. Il est impossible qu'un marmot meure au cours d'une partie : le but du jeu n'étant pas de tuer les autres, mais plutôt de faire le plus de bêtises possibles. Toutefois, il est possible qu'un gosse soit fatigué de se faire ridiculiser ou d'utiliser la Magie de Marmaille, etc. Le potentiel de bêtise simule ceci. Pour représenter cela, le marmot aura un bonus à son jet égal à son potentiel de bêtise divisé par deux (et arrondi à l'inférieur, comme toutes les divisions du jeu). Notons que lors de maladies, le potentiel de bêtise peut également être affecté. Un mioche regagne son total toutes les 24 heures. Le seul moyen pour lui d'en regagner autrement est de manger des Citrons de la Discorde, mais pour en savoir plus, lisez donc le chapitre 4.

Pour faire un graffiti, Julien possède un potentiel de Bêtise égal à 9. Il aura donc un bonus de 4. Imaginons que Julien soit un tantinet fatigué ou malade et qu'il possède alors un potentiel de 4 seulement. Son bonus ne sera alors que de 2...

Les Sales Coups

Les Sales Coups représentent les capacités, les compétences du marmot. Le mioche possède autant de Sales Coups qu'il veut. Il n'y a pas de limite au nombre de Sales Coups que l'on peut posséder. Certains nécessitent l'utilisation d'un accessoire, d'autres non. Les Sales Coups sont innombrables, ces minots sont vraiment des génies dans l'invention de Sales Coups, vos Pjs auront sûrement les leurs.

Le nombre de points à répartir entre les différents Sales Coups est de AST x 5.

Les scores étant toujours compris entre 1 et 10.

Attention néanmoins, vous pouvez modifier le nombre de point à répartir en choisissant des Trucs Biens ou des Trucs Pas Biens...

La liste des Sales Coups possibles est énorme et impossible à figer, à vous d'inventer les vôtres. Néanmoins vous en trouverez une liste d'exemples un peu plus loin (ne vous inquiétez pas, c'est promis).

Il est important de bien choisir les Sales Coups que vous allez attribuer à votre môme. En effet, si généraliser un Sale Coup est efficace (Taper), il peut être plus intéressant d'inventer des Sales Coups plus spécialisés (exemple : Taper sur quelqu'un avec un bâton enchanté en chantant le générique de Téléchat).

Posséder ce genre de Sales Coups peut avoir son importance, cela construit déjà votre mioche. C'est ici que vous voyez ce qu'il sera plus susceptible de faire, ou que vous prévoyez les futures connaissances qu'il possèdera. Par exemple, il peut-être utile de donner à un môme une Blague lui permettant d'enchanter un bâton qui lui servira d'épée, et de lui donner le Sale Coup "Taper avec un bâton enchanté" pour pouvoir s'en servir à bon escient. Le Mj aura de toutes façons toujours le dernier mot s'il tombe sur des joueurs un peu imaginatifs, pour peu qu'ils aient certains Sales Coups originaux.

Julien connaît donc plusieurs Sales Coups, et dispose de 42 points à y répartir. Julien possèdera les Sales Coups suivants :

Graffiti pas beau : 5

Pisser contre les clôtures : 3

Balancer des caillasses dans les fenêtres : 5

Faire du skate : 4

Se cacher dans les buissons : 5

Faire du vélo : 5

Mentir honteusement : 7

Fabien garde 8 points en attendant le chapitre suivant...

Les Trucs Biens & les Trucs Pas Biens

Les Trucs Biens sont des avantages pour le joueur, ils représentent un plus pour lui. Les Trucs Pas Biens par contre, l'handicaperont énormément, mais lui rapporteront des points de Sales Coups en plus, et surtout un plus grand plaisir à incarner son mioche. Il le démarquera ainsi des autres, lui donnera un peu plus de personnalité. Le joueur pourra donc, s'il le désire, s'acheter des Trucs Biens avec ses points de Sales Coups. Il pourra également prendre des Trucs Pas Biens afin d'augmenter son capital de Points de Sales Coups (auquel cas, la somme accumulée ne pourra dépasser 12 points.). Une fois les Trucs Biens et les Trucs pas Biens choisis, vous pouvez faire les éventuelles modifications bassement matérielles sur votre fiche. Les Trucs Biens et les Trucs Pas Bien sont très importants et apportent beaucoup au jeu. Choisissez-les avec parcimonie.

LES TRUCS PAS BIENS (oooooh c'est pas bien !)

Appareil Dentaire (+4 pts) : Paf, pas de chance. En plus, ce n'est pas un petit discret... C'est plutôt le genre qui empêche de manger des bombecs, qui vaut des moqueries et des surnoms du genre "La Cage" ou "Emetteur Récepteur" et qui empêche d'être leader.

Beaux Habits (+2 pts) : Ces fastueux habits ont été offerts au mioche par ses grands-parents. Ou son oncle. Ou un clochard. Ou peu importe. Le problème, est que

la mère y attache beaucoup d'importance et insiste tous les jours pour que son chérubin d'amour les portent. Il doit donc y faire très attention. Du coup, il se fait enguirlander copieusement chaque fois qu'il abîme ses fringues, ce qui arrive souvent...

Bigleux (+4 pts) : Le marmot est obligé de se trimballer partout avec dénormes lunettes. S'il s'en voit séparé, toutes ses actions se verront affublées d'un malus de - 5.

Chien poisseux (+2 pts) : Le petit possède un chien collant comme la poisse, qui le suit partout dans la ville. Il ne peut être d'aucune utilité (c'est plutôt le genre Rantanplan, bête, flemmard, râleur et gaffeur !), et débarque toujours au mauvais moment, fait les pires coups (aboie quand les gosses se cachent, mord le prof, etc.)

Chouchou du Prof (+5 pts) : Le môme est le chouchou du prof en classe. Ce n'est pas forcément le premier de la classe (à l'inverse de l'Intello) mais il n'aime pas trop l'idée de dégrader des choses, de ridiculiser les autres, et surtout, il est la tête de turc du groupe.

Cinquième roue du carrosse (+3 pts) : Le p'tit est mal intégré dans le groupe : plus précisément, il n'est jamais en phase avec ses petits camarades. Et pourtant il ne manque pas de bonne volonté! Seulement, il fait une blague (pas marrant) quand on n'a pas envie de l'entendre, il parle du dernier sandwich de Kick pendant que les autres parlent du plan de l'attaque... Du coup, il est vu comme un lourd, un pas drôle. C'est bien sûr au joueur de bien interpréter son rôle, mais également à ses potes de le charrier, et de l'envoyer bouler.

Cousin (+5 pts) : Le marmot possède un cousin dans le groupe adverse. Il fait tout pour que cela ne se sache pas. Le Mj devra tenir à jour la fiche du cousin et l'animer.

Fille (+5 pts) : Le marmot est une fille. Manque de bol, les autres l'emmènent peu avec eux, lui confient moins de choses, etc.

Gosse de Fachos (+4 pts) : Le mioche est un gosse qui a beaucoup de préjugés sur pas mal de monde appartenant à la classe sociale inférieure à la sienne. Il ne pourra pas s'empêcher de faire tout le temps de méchantes remarques -pas super pertinentes- sur ses petits camarades ou des commentaires pas très élogieux sur d'autres personnes, ce qui aura le don d'énerver au plus haut point les gens susmentionnés.

Gosse de prof (+8 pts) : Aïe, un des pires défauts ! Le mioche est le gosse d'un prof pas aimé du tout des autres gosses de la ville. On l'insulte, on le rabaisse et on lui fait peu confiance. Bref le marmot est un exclu.



Grand frère chiant (+6 pts) : Le grand frère du mioche est une vraie teigne, pire que lui ! Il passe son temps à lui taper dessus, à l'envoyer balader, à lui mettre des bâtons dans les roues. Mais attention, c'est une menace constante, et le mioche craindra les retombées du grand frère chiant.

Gros (+4 pts) : Le gosse est quasiment obèse et se voit souvent affligé de surnoms aussi sympathiques que Bouboule, Sumo ou Gros Roger. Voir Extra-light pour les plus intelligents. Bref un Truc Pas Bien pas facile à porter...

Habilé par Maman (+4 pts) : Je vous fais pas un dessin ... Imaginez votre mioche avec de beaux T-shirts exhibant des petits canards ou avec des chemisettes, des shorts de scouts, des casquettes portant l'inscription "J'aime maman" ou des lions avec le titre "Roi de la jungle"... Ses camarades ne le loupent pas et de temps en temps, la grosse brute le tabasse !

Intello (+4 pts) : Le marmot est un intello de première. Il n'aime pas chahuter, écoute du blues, joue du sax et lit beaucoup. Il est traité comme le chouchou du prof mais son AST est au moins égale à 7.

Interdit de jeux vidéos (+2 pts) : La maman du mioche lui a formellement interdit tous les jeux vidéos, ce qui fait que le minot est largué chaque fois que ses copains en parlent. Il passe, n'ayons pas peur des mots, pour un petit gars pas marrant ! Il a de plus tendance à se faire balancer par les parents de ses amis quand il y

joue chez eux. Bref, plus qu'un Truc Pas Bien, c'est une vraie malédiction...

L'idiot du village (+3 pts) : Le minot croit tout ce qu'on lui dit. Il devra réussir un jet AST pour ne pas gober n'importe quoi.

Los Marmailles Parano (+4 pts) : Le petit a développé une accoutumance rare à un type de bonbon particulier (dragibus verts, pez cerise, frites citriques, malabar bi-gout, Nutella). Par heure passée sans en manger, il développe un malus de 2. Il a également des caries...

Malchanceux (+4 pts) : Le mioche est salement malchanceux. Il sera toujours dans la mouise, au mauvais endroit, au mauvais moment. Le Mj se fera donc un devoir de lui faire subir une cascade d'embêtements, quitte à impliquer tout le reste du groupe.

Menteur comme pas deux (+4 pts) : Le minot ne peut s'empêcher de mentir à tour de bras, quitte à s'inventer même un passé et des actions ou des parents. Les autres ne lui feront que très peu confiance.

Moche comme un prof (+5 pts) : Le mioche est très laid. Ses parents ne sont pas géniaux n'ont plus, c'est sûr, mais bon, faudrait voir à envisager la chirurgie esthétique. La GUE du marmot ne peut dépasser 2.

Musclé comme un flan au pruneaux (+4 pts) : Le gosse n'est vraiment pas costaud. Mais alors, vraiment pas ! Pour symboliser ceci, son CHE ne saurait dépasser 2.

Pas d'équilibre (+6 pts) : Le petit à autant d'équilibre qu'un chat russe bourré à la Tequila frappée et matinée de sauce Béchamel froide et pâteuse. Chaque fois que son équilibre intervient dans son action (Faire du skate, du vélo, escalader, etc.) le mioche prend un malus de -4.

Peureux (+3 pts) : Le gosse est un redoutable trouillard. On doit l'encourager pour tout et il ne pourra tenter d'action qu'après un jet réussi d'AST.

P'tite sœur (+3 pts) : Le mioche a une petite sœur pégue. Obligé de se la trimballer dans tous ses coups foireux, ils seront d'autant plus difficiles à réaliser. Le MJ, lui, sera dans l'obligation d'animer cette petite sœur poisse et gaffeuse, qui répond souvent au nom insupportable de Suzy ou Charlotte.

Sale copieur (+3 pts) : Le marmot ne peut pas s'empêcher de copier les autres. Il aime comment un tel ou un tel s'habille, comment il parle ou fait du skate. Il fera tout son possible pour faire pareil. Il est toujours fourré à coté des marmots possédant le Truc Bien "Réputation".

Sent la frite (+6 pts) : Les parents tiennent un snack, juste sous la maison. Les habits sont imbibés d'huile (attention aux flammes !), et les mains collent souvent... Sans peut être en arriver là, une odeur caractéristique imprègne les cheveux et les vêtements du p'tiot, ce qui n'est pas toujours pratique (malus dans tous les Sales Coups Sociaux et surtout en Discrétion)

Voyou (+2 pts) : Le marmot est une vraie racaille, fait du racket et tape les plus faibles. On se méfie de lui et de ses amis.

Zozotte (+7 pts) : Le mioche zozotte abondamment. Cela le gène beaucoup, notamment pour la Magie de Marmaille et sa MAR ne pourra dépasser 6 pour refléter ceci. En tenir compte pour le role-play, notamment pour la Magie de Marmaille.

LES TRUCS BIENS (ooooh c'est bien!)

Affamé (-8 pts) : A chaque fois qu'un truc est fini à la table de jeu réelle (un paquet de biscuits, un gâteau ou une boisson d'au moins 1L) le joueur peut relancer un dé. Attention gars, c'est non cumulatif, si deux paquets de biscuits sont finis sans que le joueur n'ait lancé de dés, tant pis pour lui !

Bon Toutou (-5 pts) : Le minot a un animal de compagnie qui le suit toujours, souvent un chien. Grâce à la Magie de Marmaille, il peut dialoguer avec lui (voir plus loin pour la magie). Le MJ devra tenir à jour la fiche de

l'animal et l'animer.

Banane fourre-tout (-6 pts) : Le chiard ne se sépare jamais de sa fidèle banane (il dort avec) dans laquelle il met tout ce qu'il trouve. Etrangement, il ressent rarement le besoin de la vider. Si on y cherche quelque chose on le ressort sur un jet de dé de 1 sur 1D6. (On ne peut faire qu'un jet par objet cherché). Dans une situation délicate, sur un résultat de 6 avec 1D6, on trouve quelque chose qui peut servir... Si la banane est perdue/volée, le petit fera vraiment tout pour la récupérer.

Bordé de nouilles (-4 pts) : Le mioche a une chance incroyable. Tout lui arrive sans qu'il ne l'ait réellement cherché et au moment qui l'arrange. Le MJ se fera donc un devoir de lui faire subir une cascade de réussites, quitte à impliquer tout le reste du groupe.

Cabane (-6 pts) : Le gosse possède une cabane dans un arbre que son père lui a construite. La cabane est vraiment top, le perso peut en faire le plan, et rajouter toutes sortes de fonctionnalités. La cabane peut être dans le jardin du petit ou cachée dans la nature. Si la cabane tombe aux mains de l'ennemi, c'est la catastrophe... Tout son groupe de pote s'y réunit, mais il en reste le propriétaire et peut y faire ce qu'il veut.

Cartographe de mioche (-4 pts) : Le mioche a déjà fait un petit tour à Bellevue ou bien il connaît quelques recoins d'une manière ou d'une autre. Il a vaguement élaboré une petite carte. Le MJ devra lui signaler un ou deux endroits que le mioche connaît et la façon de s'y rendre.

Champion de billes (-6 pts) : Le p'tit est imbattable aux billes. Vainqueur toutes catégories du tournoi de Beau-Hameau. Dès que le petit vise quelque chose (avec un lance-pierre, une cuillère à la cantoche ou ses mains) avec une de ses billes, il obtient un bonus de 4 points. Attention au début de chaque scénario, le joueur tire 1D20, le chiffre obtenu lui indiquera le nombre de billes qu'il possède dans sa bourse (et pour le scénario du coup...)

Classe de Mme Krema (-4 pts) : Le gosse fait partie de la légendaire classe de Mme Krema (voir le chapitre 4). Le charmant chérubin est teigneux et ne semble jamais se fatiguer. Son potentiel de bêtise monte son nouveau total de 5 points.

Dieu du D20 (-8 pts) : C'est jamais toi qui perd. Normal toutes les heures (dans la vie réelle), le joueur peut relancer n'importe quel jet de dés et garde le dernier résultat. Pas cool ?

Faire pitié (-4 pts) : Le chiard a pris comme habitude de tout le temps mendier ce dont il a besoin, quitte à

pleurer, à mentionner son ingrate position dans la chaîne familiale, vous comprenez, m'sieur. Et évidemment tous ces petits trucs marchent très bien. Le marmot aura toujours un léger bonus au jet de l'ordre de +2 pour ce genre d'action...

Fan à mort (-4 pts) : Le petit idolâtre une star ou un personnage (donc un être réel ou imaginaire...). Il se fringue comme elle, sait tout sur elle, depuis la sortie de son premier album, jusqu'à ses embrouilles avec la police de New York (où paraît-il, il y a eu un crime non élucidé). Le petit sait même comment la star réagit dans une situation donnée. Ainsi, une fois par jour, le petit peut savoir comment MacGyver, par exemple, se sortirait de ce mauvais pas.

Frangin intello (-5 pts) : Le grand frère, ça fait longtemps qu'il a décollé. Il ne sort pas de la maison sauf pour aller à la bibliothèque où il connaît tout par cœur. C'est un pro de l'Internet, rapidement il peut trouver ce qui cloche dans la composition des dragibus verts. Il joue couramment deux ou trois instruments de musique, déchiffre le latin et finira analyste fonctionnel ou biochimiste. En attendant, il peut répondre une fois tous les deux jours à une question du petit frère (pas parce qu'ils sont copains, mais parce qu'il aime bien la ramener).

Frites Citriques (-4pts) : Les frites Citriques ça donne de l'énergie, la preuve : ça pique. Dès que le petit en mange un paquet, il gagne un bonus de 2 pour sa prochaine action (non-cumulable). Et toc !

Gosse de bourge (-5 pts) : Le marmot est un gosse qui possède tout. La dernière console à la mode, un portable qui rend fou de jalousie les autres, une méga-piscine, etc. Tout le monde est son "Grand copain" et personne ne le perd de vue.

Grande sœur (-3 pts) : Le gosse a une grande soeur ado. Elle est très jolie, serviable et tous ses copains en sont fous. C'est un incroyable moyen de pression pour le petit despote ("Si tu fais ça je te t'amène des photos de ma sœur. Donne moi le et t'auras une discussion avec ma sœur")

La Classe d'Un Bout à l'Autre (-4 pts) : Le marmot est carrément beau. Bien habillé, les dents propres et bien coiffé. Bref, la classe d'un bout à l'autre, cela peut lui ouvrir bien des portes.

Mordu de Jeux Vidéos (-3 pts) : Le Bambin connaît tout sur tout aux jeux vidéos. Les codes (il possède une énorme collection de magazines de codes chez lui), les histoires, les noms des héros, les niveaux secrets, etc. Et évidemment, il détient de très nombreux jeux. Si ce Truc Bien ne paie pas de mine, il faut néanmoins savoir que le gosse pourra revendre très cher ses informations ou échanger un de ses jeux contre un service. Pour repré-

senter ceci nous déciderons qu'avec un résultat de 1 à 3 sur 1D6, le joueur peut avoir l'information recherchée. Avec un résultat de 1 ou 2 seulement, le joueur possède le jeu recherché.

Mon Papa à Moi est un Gangster (-8 pts) : Le père du gosse est un gangster connu qui défraye souvent la chronique. Les copains du personnage le respectent beaucoup pour cela, et lui-même sort souvent des coups bien plus tordus que ses amis.

Mon Papa à Moi est un Policier (-8 pts) : Le père du gamin est flic haut gradé. Le marmot peut facilement avoir accès à plein de dossiers fascinants, des casques et des matraques. Il ne s'entend pas forcément mal avec les gosses possédants le Truc Bien "Mon Papa à Moi est un Gangster".

Mot fétiche (-8 pts) : Le gosse possède un mot ou une expression qu'il sort tout le temps et qu'il a souvent inventé. Chaque fois qu'il arrive à le placer en action, il gagne un bonus de +2. Exemples de mot fétiche : "Craind régén !" - "Sourire Pepsodent !" - "No problemo !" - "Marabout, bout de ficelle !"

Réputation (-3 pts) : Le chiard est une célébrité locale. On le connaît et tout le monde en est fou. C'est lui qui a coupé la tête de la statue du parc ou qui a réussi à faire virer le proviseur. Bref, un héros pour les autres, cela peut lui faciliter beaucoup de choses.

SuperglueMan (-6 pts) : Le p'tiot sait grimper aux arbres, même les baobabs ne lui font pas peur. En termes de jeu, il gagne un bonus de 3 chaque fois qu'il grimpe ou escalade un Truc.

Teigne Notoire (-2 pts) : Le rejeton est très teignoux. Les profs ne l'aiment pas, les parents non plus, son nom est redouté par tous.

Ventre plein (-4 pts) : Sa maman a toujours peur que le petit meurt de faim. Du coup, il a toujours des BN plein les poches, des barres ovomaltines dans la trousse, de la confiture (sortie du sandwich) dans les cahiers, du cacolac dans la bouche, des smarties plein les yeux. Dans la jungle gamine, ça peut toujours servir...

Vieux qui Sait (-8 pts) : Le gosse connaît une vieille personne, souvent son grand-père, qui sait beaucoup de choses passées sur la ville. Parfois l'adresse d'une personne cherchée, parfois un lieu perdu, bref le Vieux qui Sait porte bien son nom et répondra à une question par jour dans le jeu.

Fabien décide donc de dépenser ses 8 points ainsi : Il décide de prendre un "Bon Toutou" (6 points) et décide que Julien sera une "Teigne Notoire" (2 points). il prend également le Truc Pas Bien

"Moche comme un prof" enlève donc 2 points à sa GUE qui passe à 2 (le maximum quand on possède ce Truc Pas Bien) et décide de dépenser les points acquis en y gagnant une "Grande Soeur" et de rajouter les 2 points restants dans le Sale Coup : "Faire du Skate" qui passe ainsi à 6.

Le joueur a maintenant droit à un certain nombre de Blagues connues et écrites. Dans le monde de Sales Mômes & Marmailles, les Blagues représentent les capacités magiques des mioches. Tout cela sera mieux défini plus loin, dans le chapitre concernant la Magie de Marmaille.

Le joueur a droit à un nombre de Blagues écrites dépendant de son niveau de MAR :
Si elle est comprise entre 1 et 3, il n'a droit à aucune Blague.
Si elle est comprise entre 4 et 6 il a droit à 1 Blague.
Si elle est comprise entre 7 et 9 il a droit à 2 Blagues.
À 10, il a droit à 3 Blagues.

Fabien possède une Marmagie égale à 8. Il choisit de connaître les Blagues "Parler aux Animaux" et "Beurk !", ce qui nous prouve que Julien est vraiment une sale teigne.

Maintenant définissez mieux votre personnage. Sa famille, ses amis autres que le groupe ? Qu'aime-t-il, qui hait-t-il et où vit-t-il ? Une villa ou un appartement ? A-t-il un vélo ou un skate ? Quels sont ses héros favoris (c'est important, nous verrons pourquoi plus tard). Bref avec toutes ces petites idées votre gamin prendra vie.

Fabien décide ceci : Julien est un gosse de 10 ans. Il n'aime pas l'école et l'évite un maximum. Il manie très bien son skate-board et "Frite", son petit shi-tzu blanc et noir, aime le suivre partout. Il vit dans une maison avec ses parents et sa grande sœur Fanny, qui est très jolie, brune et dont tous les marmots du quartier sont raides dingues.

Il ne supporte pas les premiers de la classe et déteste Mme Gramer, sa prof, qui ne se privé pas pour le sermonner plus que de raison.

Il passe beaucoup de temps devant sa console de jeux vidéos et collectionne les Pokémons.

Note sur la création de personnage : cette phase peut durer longtemps. N'hésitez pas à bien réfléchir à votre gosse, à ses Trucs Biens et Pas Biens et à ses Blagues. Vous n'en profiterez que mieux par la suite...



2. Système

Le mieux à faire à partir de là est d'associer chaque Sale Coup avec une Caractéristique adéquate et ce selon l'action tentée. En effet suivant l'action voulue, la Caractéristique associée ne sera pas la même et un même Sale Coup peut donc servir de différentes manières.

Un exemple ? Bien sûr : Julien passe beaucoup de temps avec son skate. Quand il roule et fait des acrobaties, la Caractéristique associée est sans conteste CHE, cependant, imaginons que Julien ait besoin de réparer son Skate, la Caractéristique associée sera AST.

Il faut impérativement que Mj et Pj soient d'accord sur la Caractéristique associée. Cependant, leur domaine étant bien différent, les litiges sont peu nombreux et de toutes façons le Mj a toujours le dernier mot. Mais retournons donc au système.

Pour utiliser un Sale Coup, il suffit de combiner celui-ci avec la Caractéristique associée et de lancer 1D20 sous cette somme. Un résultat inférieur au score de l'addition est une réussite, s'il est supérieur c'est un échec. Un résultat de 1 est toujours une réussite qui casse la baraque et un résultat de 20 est toujours un échec qui fait mal aux fesses. Notez également que si le jet est réussi pile poil, c'est un succès critique. Dans ce cas, le MJ s'arrangera pour que l'action soit réussie au-delà de toute espérance...

Bon allez, d'accord, je vous donne une petite liste de Sales Coups avec les caractéristiques qui leur sont GENERALEMENT associées, mais je vous rappelle que cette liste n'est en rien limitative :

- Faire du Skate :** CHE
- Tagger sauvagement :** PEP
- Escalader un arbre :** CHE
- Charmer son monde :** GUE
- Réparer son vélo :** AST
- Trafiquer une serrure :** AST
- Espionner sans se faire voir :** PEP
- Se cacher :** AST
- Mentir :** GUE
- Courir :** CHE
- Nager :** CHE
- Se glisser dans les buissons :** CHE
- Informatique :** AST
- Répondre du Tac au Tac :** GUE
- Chanter :** PEP

Lorsqu'un marmot veut tenter une action qui n'a pas de rapport avec les Sales Coups qu'il possède, on regarde de quelle est la Caractéristique qui s'en approche le plus et on fait le test, mais le gosse aura un malus de 4 (minimum 2) pour refléter le fait qu'il ne connaisse pas ce Sale Coup. On jette 1D20 et l'action est considérée comme réussie si on obtient un score inférieur au chiffre calculé auparavant. Un résultat de 1 est toujours une méchante réussite, un résultat égal au score est une mega-réussite qui casse tout et un résultat de 20 est toujours un grave échec qui fait passer le marmot pour un blaireau comme je l'ai déjà mentionné au-dessus.

Julien veut faire une acrobatie en Skate. Il possède 6 en Faire du Skate et 3 en CHE. Fabien lance 1d20 et fait 15. Aïe ! Julien se ramasse bêtement par terre, et son potentiel de bêtise s'en trouvera sûrement modifié.

Plus dur maintenant, n'oubliez surtout pas de tenir compte du bonus que le potentiel de bêtise octroie au minot (retournez lire le paragraphe sur le potentiel de Bêtise au chapitre 1 si besoin est).

Pour son acrobatie en Skate, Julien a un potentiel de Bêtise égal à 9. Il aura donc un bonus de 4.

C'est déjà sympa comme ça, mais vous pouvez, si vous le désirez, modifier le jet avec une inévitable table des difficultés telle que celle-là :

- +12 : Impossible, foi de canard
- +10 : Super dur !
- +8 : Chaud, chaud
- +6 : Difficile
- +4 : J'peux toujours essayer
- +2 : Mouais
- 0 : Normal
- 2 : No Problemo
- 4 : Tranquille
- 6 : Peinard
- 8 : Je le fais sur la tête
- 10 : Immanquable
- 12 : Ah!ah!

Revenons à Julien. Son acrobatie consiste à sauter par-dessus un banc en roulant. La difficulté est "Chaud" on modifie son jet de 8 et celui-ci passe donc à 23, en tenant compte de son potentiel de bêtise qui est à 9 (donc bonus de 4) le jet passe seulement à 19, mais c'est encore malheureusement 10 de trop. Rappelons que son score total est de 9. Julien s'accroche au banc en sautant et tombe la tête la première par terre. Manque de bol, cet échec cuisant aura forcément des conséquences graves sur son potentiel de bêtise.

Jet sous la Caractéristique

Il peut arriver, pour de multiples raisons, que vous ayez besoin de faire un jet sous une des Caractéristiques du mioche. Pour cela, il faut simplement lancer 1D20 sous cette somme, si le joueur fait ce jet pour pallier à un manque de Sales Coups. Dans tout les autres cas, il faudra doubler le score de la caractéristique, évidemment...

Julien croise une jeune fille. Le MJ aimeraient savoir si la jeune fille trouve que Julien est mignon. Pour cela il tire en secret 1D20 sous la GUE de Julien qui, rappelons le, est de... 4. Multiplié par deux, cela donne 8... Bon, mieux vaut ne pas en parler !

Jet de chance

Il se peut que, durant vos parties, vous ayez besoin de savoir si vos Pjs sont chanceux, de savoir s'ils trouvent un objet dans un endroit par hasard. Enfin bref, de savoir si vos mioches ont du bol ou pas. Vous pouvez dans ces cas faire faire un jet de chance. Pour savoir si votre marmot a de la chance, vous lui faites faire un jet sous sa MAR.

Une peau de banane se trouve sur le chemin de Julien. Celui-ci ne la voit pas. Avec un jet de Marmagie réussi il pourra l'éviter sans problème.

Bagarres

Le but du jeu est souvent d'entretenir la haine de la ville en face, et donc de faire telle ou telle action qui a une importance symbolique chez ces gosses. Il y a donc peu de bagarres dans Sales Mômes et Marmailles, mais bon, c'est vrai que ça arrive. On touche un point du jeu important : votre marmot ne peut pas mourir. Quand il arrive à 0 en potentiel de bêtise, il est fatigué et rentre chez lui. Si ce potentiel de bêtise a baissé lors d'une bagarre, ce sont ses parents qui le retrouvent épuisé, mais il va passer un sacré quart d'heure, fichu gosse !

Détaillons donc le processus de bagarre du jeu :

Détermination de l'initiative

Le personnage qui possède la plus grande PEP agit en premier. S'il y a égalité, c'est celui qui possède le plus haut score en CHE. S'il y a égalité à nouveau, chacun jette 1D20 et celui qui obtient le meilleur résultat agit d'abord. À partir du moment où l'attaquant décide de donner un coup au défenseur, ce dernier doit préciser s'il tente de l'éviter ou de le bloquer... Ou de rien faire, mais bon, vous êtes sûr qu'il a bien compris le principe ?

Comment ça se passe ?

Les bagarres sont décomposées en rounds. Durant chaque round, le mioche qui possède la plus haute initiative agit en premier. S'il tente de donner un coup, l'adversaire aura la possibilité d'esquiver le coup et même d'essayer de le bloquer. Que le coup ait été porté ou pas, le rôle de l'attaquant et de l'attaqué sont ensuite inversés. Une fois cette étape passée, le round prend fin. Une fois le round terminé, on recommence un nouveau round et

ainsi de suite jusqu'à que l'un des deux protagonistes ou les deux s'arrêtent de se battre. Pfffou et ben, c'est pas trop tôt, et tout ça quoi...

L'attaquant et le défenseur jettent chacun 1D20. Celui qui obtient la meilleure marge de réussite l'emporte.

Si c'est l'attaquant, le coup touche le défenseur et on effectue le calcul des dommages éventuels. Si c'est le défenseur qui l'emporte, le coup est alors évité ou bloqué.

Si la marge de réussite est identique, il ne s'est rien passé et les 2 chiards continuent leurs actions.

Dommages

Pour connaître la quantité de potentiel de bêtise perdu par le mioche touché on se réfère à ceci :

Coup de poing : CHE / 4

Coup de pied : CHE / 3

Lancer : CHE / 4

Ensuite on vérifie les malus et bonus aux dommages que confèrent certains objets portés par les gamins :

Grosses godasses : +2

Bottes : +3

Pied nus : 0

Bâton : +2

Pierre : +3

Skate : +4

Mais, bon, il va de soi que bien d'autres sont possibles, cette table n'étant qu'un simple exemple sur lequel se baser. N'oubliez pas que les résultats sont arrondis à l'inférieur.

Nous retrouvons Julien en train de faire des graffitis sur un mur de la ville en face. Mais, en se retournant, il tombe nez à nez avec Gros Gérald, un des marmots de Bellevue !

Le MJ, qui joue Gros Gérald, annonce qu'il compte attaquer Fabien. Gros Gérald possède 6 en PEP et prend ainsi l'Initiative à Julien, qui n'est pas très Perceptif. Gros Gérald ne possède pas de Sales Coups liés au combat. Il prend donc en référence son CHE qui est de 6. Il jette 1d20 et fait 15, tient compte de son potentiel de Bêtise qui lui octroie un bonus de 3, mais on tient compte du malus de 4 qui reflète le fait que Gros Gérald ne possède pas de Sales Coups pour le combat. L'attaque est donc ratée avec un score final de 16. Nouveau round: Fabien, lui, se servira de son Skate. Debout sur la planche, il la lance avec ses pieds sur Gros Gérald. Il utilise donc son Sale Coup "Faire du Skate" avec son CHE. Il lance 1d20 et fait 5 en tenant compte de son potentiel de Bêtise qui lui donne un bonus de 4. C'est une grande réussite et la planche fonce tout droit dans les chevilles de Gros Gérald, il encaisse (CHE/3 + 4) points de potentiel de bêtise, ce qui donnera après calcul 5 points. Ouch, ça fait mal!

3. La Magie de Marmaille

- Faudrait juste qu'on trouve le moyen d'entrer dans la maison sans casser les vitres.

Evidemment, Julien avait toujours raison dans le groupe, c'était lui qui avait les bonnes idées. Tout le monde l'écoutait donc attentivement.

- Et si on appelait le vitrier et qu'on remplaçait nous même la fenêtre avant de la casser et...

Jean-Pierre s'interrompit quand il remarqua le regard que lui lançait tout le groupe. Non, casser une vitre c'était bien, mais ne pas la casser, c'était mieux. Ce qu'il fallait, c'était s'introduire dans la maison sans que personne ne le remarque, puis ouvrir la fenêtre. Pour cela, Julien connaissait une Blague. Il se leva devant tout le monde, étendit ses bras comme pour toucher les nuages, prit lentement son inspiration, puis déclama :

- Je suis comme le verre. Pas beau comme ta mère. On ne voit plus mes os. Mais on m'entend faire des rots...

Il termina en rotant très bruyamment... Puis disparut...

Sales Mômes & Marmailles possède un système de magie simple et très amusant. Il est bien sur possible de s'en passer mais, à mon avis, une grande partie de l'intérêt du jeu y réside, mais bon, moi ce que j'en dit...

Tous les gosses vivant dans les parages de Beau-Hameau et Bellevue ont ce potentiel, celui-ci étant peut être lié à l'étrange Citronnier de la discorde poussant entre les deux villes (voir plus loin). Cette capacité se réveille vers l'âge de 8 ans et finit à 13 ans. Bizarrement la perte des pouvoirs s'accompagne d'une amnésie. En gros, dès 14 ans, personne ne se rappelle avoir utilisé d'étranges pouvoirs, pourtant tous se souviennent des bagarres avec les mômes de l'autre ville.

De plus, on pourra s'apercevoir que les adultes ont tendance à "zapper" un événement magique se déroulant sous leurs yeux. Ils passent à coté, ou ne s'en aperçoivent pas.

Enfin bref, chaque gamin a donc la possibilité d'exercer un peu de Magie de Marmaille. Celle-ci représente toute la magie et l'imagination des gosses et n'est en rien violente. Grâce à la Magie de Marmaille, vous pouvez parler à votre chien, animer vos jouets, entrer dans une histoire et en ramener un personnage ou encore devenir temporairement invisible dans le vestiaire des filles. Bref tout ce qui peut passer par la tête de ces innocents chiards.

Les sorts de la Magie de Marmaille s'appellent des Blagues et pour en lancer une, il faut chanter une comptine déformée. Une comptine déformée est une comptine existante mais dont on a changé le sens pour

y placer des mots autres que ceux prévus initialement. Ces chansonnettes, autrefois douces et milleuses, deviennent dans vos parties, un véritable concours d'horreurs proférées par vos joueurs...

Exemple :

*"Au clair de la lune, j'ai pétré dans l'eau.
Ca a fait des bulles c'était rigolo."*

Ces mots ont une puissance innée chez ces gosses, ils reflètent toute leur malveillance malicieuse, et les aident à réaliser de la magie en jouant aux teignes.

Chaque Blague connue est assimilée à une seule comptine déformée pour chaque marmot indépendamment des autres joueurs... Pas compris ?

Bon, bon. Imaginons deux gosses différents connaissant tous deux la Blague "Attaque de Bouffe". Dans les règles ici présentes, cette Blague est assimilée à "Maman les petits bateaux qui pissent dans l'eau font t'ils caca ? Mais oui mon grand bête et c'est bien pour ça que je n'y vais pas...". Mais l'un des joueurs n'apprécie pas cette comptine et décide d'en chanter une de son propre cru.

Pas de problème, seulement, chaque fois que ce joueur lancera la Blague de l'Attaque de Bouffe, il devra chanter la comptine choisie et pas une autre car son personnage laura assimilé à cette Blague précise.

Etant donné toutes les Blagues possibles, il est évident que vos Pjs auront à inventer eux mêmes leurs comptines déformées et les Blagues qui y seront liées.

Il faudra néanmoins que le MJ s'arrange pour coller au concept du jeu. Tout est fun, la violence est complètement absente, les Blagues ne se prennent pas la tête. Souvenez-vous de ce que vous aimiez faire quand vous étiez gosses. Ce qui vous éclatait le plus. Les batailles de bouffe ? Imaginez que cette bouffe soit projetée télépathiquement et qu'elle ne rate jamais sa cible ? Vous aimiez voir les pigeons chier sur un ami ? Imaginez que vous puissiez leur ordonner sur qui déféquer ? Voilà ce qu'est la Magie de Marmaille : les pleins pouvoirs pour des minots qui l'utilisent pour s'éclater.

Après ? A vous de gérer. Ne vous laissez pas bouffer par des joueurs voulant à tout prix utiliser leur magie... afin de finir le scénario. La Magie de Marmaille ne sert pas à démasquer des gens, ou deviner des trucs. Non. Elle ne sert qu'à rigoler un bon coup... Ok ? Bien...



**“J’attends là tranquillement,
Du verglas est juste devant,
Marche dedans petit passant.
Et casse toi la tronche j’serais bien content”**

Afin de savoir si la Blague se passe bien, le Mj devra noter de 1 à 10 la prestation du Pj lorsqu'il déclame sa comptine déformée. Il devra se baser sur la même échelle de valeur que celle des Sales Coups et des Caractéristiques (à savoir 1 étant une prestation très médiocre, 5 une prestation moyenne et 10 une prestation parfaite et sans défauts), puis combiner cette note avec sa MAR.

Pour qu'une Blague fonctionne, il faut que la comptine ait été proclamée intelligemment et avec une bonne diction, que le minot n'ait pas été dérangé, qu'il n'y ait pas trop de bruit autour de lui, etc. On peut aisément imaginer les autres joueurs ou même les Pnjs déployant des trésors d'imagination pour détourner l'attention du lanceur de Blague. Il est évident que cela dérangera le joueur, et donc son personnage. La note du Mj devra tenir compte de tous ces facteurs, puis évidemment et surtout, du role-play du Pj.

Notez toutefois, que les comptines n'ont pas forcément de rapport avec l'effet des Blagues, ce sont simplement des comptines idiotes. Ah oui, très important, notez également que les Blagues sont souvent accompagnées d'une douce et agréable odeur de citron...

Chaque fois qu'un môme lance une Blague un nombre de fois égale à sa MAR, il lance celle-ci avec un bonus de 2.

Il existe de vieux cahiers d'école tout griffonnés, aux innombrables comptines. Chaque fois qu'une Blague n'est pas improvisée mais écrite, elle est lancée avec un bonus de 2 également. Ce qui fait, au fur et à mesure, un sacré paquet de bonus pour le marmot ayant déjà plusieurs lancers de Blagues écrites à son actif.

Julien connaît donc les Blagues Parler aux Animaux et Beurk !. Sachant que ces Blagues lui ont été données à la création de personnage et qu'elles sont donc écrites, il aura un bonus de 2 pour les lancer.

Les Blagues

Pour commencer Sales Mômes & Marmailles, vous avez quand même quelques Blagues à votre disposition, les voici :

Elles sont présentées ainsi :

Le nom de la Blague

L'exemple de comptine déformée lui étant associée

La Difficulté de la Blague

Son effet.

Animer des jouets

*“À la claire Fontaine je me suis baigné tout nu
Devant les filles du coin, qui ont hurlées quand elles m’ont vu...”*
Difficulté : +8

Cette Blague permet au petit d'animer ses jouets

favoris. Ils se comporteront en soldats et exécuteront parfaitement les ordres.

Attaque de bouffe

"Maman les petits bateaux qui pissent dans l'eau font t'ils caca ? Mais oui mon grand bête et c'est bien pour ça que je n'y vais pas..."

Difficulté +6

Cette Blague très appréciée des gosses permet d'envoyer à volonté de la bouffe se trouvant à portée sur la tronche d'un adversaire. En plus de faire bien rire tout le monde, le mioche adverse pourrait avoir de mauvaises surprises, notamment si la bouffe susmentionnée est encore chaude...

Beurk !

*"Il était un petit navire qui rentrait du grand large
Une drôle d'odeur émanait du pont, ses marins avaient tous l'air ronds, obé obé..."*

Difficulté +6

Cette atroce Blague permet de faire vomir une personne en vue de mioche. C'est peu ragoûtant il est vrai, mais tellement marrant. A noter que la personne vomit pendant un bon round.

Charmer son monde

*"Mes petits lapins ont bien du chagrin,
Car j'ai mis des rats dans leur jardin..."*

Difficulté : +8

Cette très bonne Blague permet au marmot de faire croire ce qu'il veut à qui il veut dans la minute suivant le chant de la comptine. Reste à pouvoir la chanter sans que la personne en face ne gène le joueur...

Chtite pause

*"Coin coin coin, prout prout prout,
Et il pète et il fait caca.
Coin coin coin, prout prout prout,
Le canard de mon papa..."*

Difficulté : +10

Cette Blague permet au mioche d'arrêter le temps pendant MAR divisée par 2 minutes. Durant ce moment celui-ci pourra agir à sa guise. Attention néanmoins, qui-conque sera touché par lui ne sera plus immobilisé.

Créer un Truc Magique

*"Petit escargot, t'est vraiment pas beau avec ta bave
Petit escargot, t'est vraiment pas beau et je t'écrase..."*

Difficulté + 6

Cette Blague permet de créer un objet qui sera très utile au mioche pour une tierce raison. Alors évidemment, au Mj de rehausser la difficulté si cet objet a une importance primordiale. Celui-ci aura un effet unique et ne pourra pas être réutilisé. Dans les types d'effets fréquents citons : Regain de potentiel de bêtise, Augmentation du potentiel de bêtise limité dans le temps, ou permanente (mais attention jamais plus de 5

points), Sac sans fond (pour transporter des gros objets pour un seul voyage) etc.

Et boum !

*"J'attends là tranquillement,
Du verglas est juste devant,
Marche dedans petit passant.
Et casse toi la tronche je serais bien content ..."*

Difficulté : +6

Cette Blague fait trébucher une personne en vue du gosse. Celle-ci ne prendra aucun dommage (à moins de tomber sur un gros clou) mais mettra un round à se relever. Et en plus tout le monde se moquera d'elle.

Faire bouger des objets

*"Ainsi font, font, font les culs des autres quand ils pétent,
Ainsi font, font, font, mais le mien a un bon son..."*

Difficulté : +10

Cette Blague permet au gamin d'animer à sa guise différents objets.

La Guerre des Boutons

*"Mon bocal est bien pourri.
L'eau est crade et ne sent pas bon
Je veux voir un beau pays
Et ne plus sentir le poisson."*

Difficulté : +8

Cette Blague fait sauter tous les boutons, les ceintures et les bretelles des personnes visées. C'est une Blague redoutable car en plus de la honte qu'elle peut procurer, il faut veiller ensuite à ne point se prendre les pieds dans le pantalon tombant.

Matérialisation de Héros

*"Une souris moche, tuée à coup de pioche
Je lui marche un peu dessus, comme si je ne l'avais pas vue..."*

Difficulté : +12

Cette Blague permet au mioche de matérialiser un de ses Héros préférés. Celui-ci se comportera comme l'enfant le désire et ne sera jamais violent ni pervers, etc. Il devra pour cela mettre en marche le jeu où il se trouve ou être devant la télé ou la bande dessinée du Héros. Celui-ci sortira donc de son univers pour le rejoindre.

Multiplier les Trucs

*"Je met des claques à mon petit frère
Je lui mets des claques, parce que je ne l'aime pas..."*

Difficulté : +8

Cette Blague permet au minot de multiplier un objet en MAR exemplaires qui dureront MAR heures.

Parler aux animaux

*"Meunier, tu dors, et tu pètes, et tu pètes, un peu vite.
Meunier, tu dors, et tu pètes, et tu pètes, un peu fort..."*

Difficulté : +6

Cette Blague permet au gamin de communiquer avec son animal favori. Il peut tenir avec lui une conversation

normale, mais l'animal restera un animal (un chien ne pensera qu'à pisser, bouffer et forniquer, un hamster qu'à dormir, etc.), mais cela ne les empêchera pas d'être de bon amis, et d'aider voire de renseigner le joueur.

Refiler la crève

*"Jeannot-Lapin est malade et il rote un peu fort.
Jeannot-Lapin est au lit; et mange un bon roquefort..."*

Difficulté +8

Cette Blague permet de faire tomber malade une tierce personne en vue du bambin. Cette personne ne sera pas très malade mais toussera beaucoup ou aura des boutons partout, au choix du joueur.

Se rendre invisible

*"Je suis comme le verre
Pas beau comme ta mère
On ne voit plus mes os
Mais on m'entend faire des rôts..."*

Difficulté +8

Cette Blague permet au rejeton de se rendre invisible un nombre de round égal à sa MAR. Durant cette période, il sera invisible à tous, mais verra tout le monde. Il devra par contre être nu et ne rien porter sur lui, sinon on le verra.

Soldats pigeons

*"Au clair de la Lune, j'ai pété dans l'eau
Ca a fait des bulles, c'était rigolo..."*

Difficulté +8

Cette Blague très puissante permet au mioche de contrôler MAR/2 pigeons, lesquels chercheront en vol la cible indiquée par le mioche pour, une fois trouvée, le..... Enfin bref lui... L'arroser de fiente. Il est à noter que la victime doit être bien déterminée par le gamin, qui doit donner sa description ou son nom. Pas de "va chier sur le gars qui a volé sa poupée à ma sœur". Non, non... Ce sort ne sert pas à débusquer d'éventuels voleurs inconnus.

C'est probable (et même quasiment sûr) que vous ne connaîtrez pas forcément l'air de toutes les comptines. Que cela ne vous empêche pas de les interpréter. Seulement au lieu de les chanter, votre minot pourra les réciter d'un air sérieux ou drôle, du moment que cela est bien fait est que votre note est bonne. C'est au Mj qu'il convient de faire finalement la part des choses. Lui seul décide si une comptine est bien récitée ou pas. Idem si vous préférez remplacer les comptines ci-dessus par d'autres que vous connaissez mieux, pas de soucis...

On peut également remplacer les comptines par un générique de dessin animé dont le personnage est fan, ou une chanson qu'il aime, etc.

On peut ainsi tomber sur un personnage qui est admiratif des Pokémons, qui chante le générique déformé de cette série pour lancer une des Blagues que son personnage connaît, et ça, c'est bien marrant.

Des comptines...

Bon, c'est sûr qu'il faudrait connaître pas mal de véritables comptines pour avancer un peu dans le jeu. Renseignez-vous, écoutez votre petit frère ou votre petite sœur (ou le grand frère si vous avez moins de 5 ans, mais pourquoi lirez-vous ceci ?). Ou alors...lisez la liste qui suit...

Ils étaient quatre dans le nid et le petit dit :

"Poussez-vous, poussez-vous"

Ils se poussèrent tous et l'un d'eux tomba du nid.

Ils étaient trois dans le nid et le petit dit :

"Poussez-vous, poussez-vous"

Ils se poussèrent tous et l'un d'eux tomba du nid.

Ils étaient deux dans le nid et le petit dit :

"Poussez-vous, poussez-vous"

Ils se poussèrent tous et l'un d'eux tomba du nid.

Il était seul dans le nid et le petit dit "je m'ennuis".

Je te tiens, tu me tiens

Par la barbichette.

Le premier de nous deux qui rira

Aura une tapette.

Un, deux, trois.

J'aime papa, j'aime maman,

Mon p'tit chat, mon p'tit chien.

J'aime papa, j'aime maman,

Mon p'tit chat, mon p'tit chien,

Et mon gros éléphant-tout blanc !



J'ai un lapin,

Qui mange du pain.

Mais un lapin ça fait des crottes

Un jour il a fait dans mes bottes.

Maman dit que c'est un coquin.

Moi je dit que c'est mon copain.

Jamais on n'a vu,

Jamais on ne verra

La famille Tortue

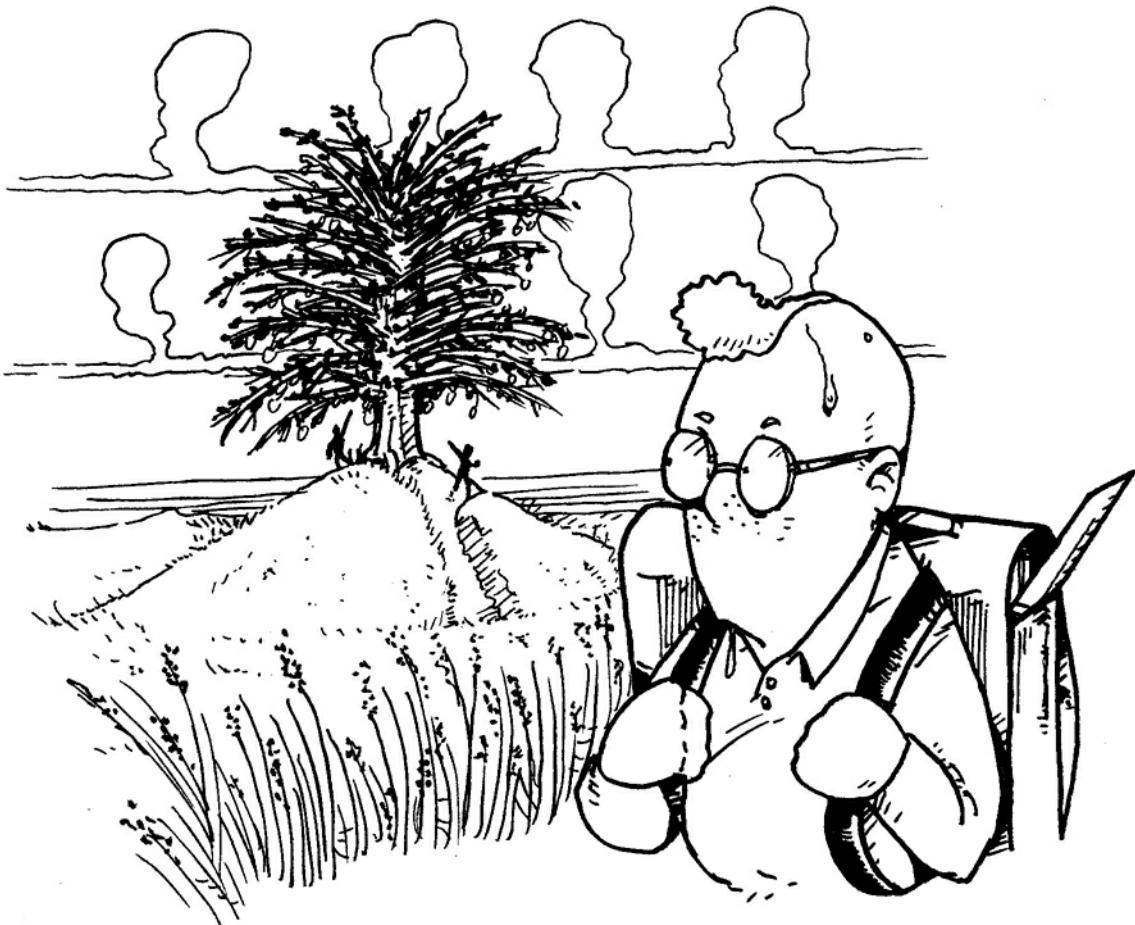
Courir après les rats.

Le papa Tortue

Et la maman Tortue

Et les enfants Tortue

Iront toujours au pas.



4. La Dure Expérience de la Vie

Quand un gosse réalise une action brillante contre les Belvéens ou qu'il s'est lamentablement raté, il tire des enseignements de ses pitoyables échecs ou des réussites et accumule des points de Dure Expérience de la Vie (DEV). Pour chaque scénario fini, le Mj pourra accorder au Pj entre 1 et 6 point de DEV.

On se base sur ceci

- * Pour une bonne interprétation par le joueur : 3 pts
- * Pour des Belvéens humiliés ou roulés à terre : 2 Pts
- * Pour des cours séchés sans aucune preuve contre le minot : 1 pt
- * Pour des complots monstrueux et/ou tortueux imaginés et réalisés : 1 pt
- * Pour un scénario réussi : 1 pt

Et tout le reste est du même acabit. On part du principe que le minot ne reçoit jamais plus de 6 pts de DEV par scénario (manquerait plus que ça, fichu gosse !).

Pour les dépenser, on se base sur cela

- * Un gosse peut acheter un Truc Bien au même coût que lors de la Création de personnage.
- * Il augmente ses Sales Coups en dépensant 2 points de DEV par Point de Sales Coups supplémentaires désirés.
- * Il dépense 5 points de DEV s'il désire augmenter son total maximum de Potentiel de Bêtise de 1 point.
- * Il dépense 6 points de DEV s'il veut connaître une nouvelle Blague écrite.

5. Le Monde de Sales Mômes & Marmailles

La guerre sans fin qui anime les aventures de Sales Mômes & Marmailles se passe entre deux villes jumelles : Beau-Hameau & Bellevue. Ces deux villes se situent en France, dans le coin où vous voulez, mais pas dans un coin trop fréquenté (pas en bordure de Paris par exemple, ok ?). Depuis presque un siècle, les habitants de ces deux communes se livrent une guerre bon enfant mais sans merci. Les Haméens et les Belvénés se détestent cordialement, mais nul ne saurait dire réellement pour quelle raison.

Les deux villages se trouvent séparés par une grande colline sur laquelle a mystérieusement poussé un énorme citronnier. Les gosses de Beau-Hameau ont tout de suite voulu s'approprier ses citrons, mais malheureusement, ceux de Bellevue également. On pense que la Belle-Guerre (comme l'appelle les gosses) est partie de là.

Les deux villes sont assez semblables, presque calquées l'une sur l'autre. En cherchant bien, vous trouverez une forêt sombre pas trop loin. Même si dans le coin l'ambiance est bon enfant, elle devient parfois acide, critique (!) ou même sulfureuse. Un conseil ? Visionnez de vieux Simpsons et vos South Park...

Sales Mômes & Marmailles prend vie dans une ville pas trop peuplée. Il y a beaucoup d'espaces verts et les gamins ont pas mal de place pour eux. Il y a un petit bus scolaire qui vient les prendre chez eux, souvent en pleine campagne. Les mioches de Sales Mômes & Marmailles ont la belle vie, il fait souvent beau chez eux, la forêt est luxuriante et la rivière est extrêmement poissonneuse. Sans être nostalgique, le lieu est surtout intemporel.

Si dans cet univers les personnages peuvent être méchants, les Blagues invoquées par les gamins ne peuvent pas faire de mal ni être dangereuses. On ne peut pas être violent dans le jeu et c'est au MJ de bien délimiter ceci et freiner ses joueurs dans leurs élans. Pour simple exemple la Blague "Matérialisation de Héros" permet aux chiards d'invoquer un Héros de Bande dessinée ou de jeux vidéos. Même si ce gars est un héros Barbare, il ne sera pas violent. Un point c'est tout.

Soyez fun, soyez marrant et simple.

Pour les bagarres, c'est la même chose. Le jeu ne se veut absolument pas violent. Soyez au-dessus de tout ça, dépaysez vos joueurs, et surtout n'oubliez pas : Sales Mômes & Marmaille est Le jeu de rôle qui ne se prend pas la tête. Oubliez tout, retrouvez l'amusante idée de

mettre des pétards dans les pots d'échappements des baignoires ou de vous foutre de la gueule de votre pote qui a des lunettes double foyer avec un énorme bouton au milieu du nez. Ou qui zozote. Bref : RAFRAICHISSEZ-VOUS !!!

Dans ce jeu de rôles, les adultes ne sont que rarement innocents, et quand c'est le cas, ce sont les mères de nos héros.

Détaillons donc ces gens qui animent ces deux villes et leurs lieux privilégiés. Commençons par Beau-Hameau, la ville des personnages.

Beau-Hameau

Joseph Vadne ("Joe"), Maire

Joe aime sa ville mais il aime encore plus les femmes. Cet ancien fils d'agriculteur est entré en politique dans un parti de droite après avoir mis enceinte l'unique fille de l'ancien maire, Linda. Il l'épousa donc, plus ou moins forcé de suivre la route de son beau père (la fille du maire ne vivrait pas avec un agriculteur). Il fut très amoureux de Linda environ trois mois, ensuite les filles de joie ont pris le dessus. Elles, l'alcool, l'argent facile et les pots de vin. A présent, Joe n'est quasiment jamais chez lui. On le verra plus fréquemment dans les manifestations de la ville, aux cotés d'une charmante jeune fille quelconque ou au Repos, l'hôtel miteux de Beau-Hameau.

Joe et Linda ont trois enfants : Damien, Arnaud et Justine, lesquels ont toujours l'habitude de donner des ordres.

Rémi Haub, Commissaire

Disons le franchement, Rémi est un planqué. Il ne connaît rien à la loi, mais elle paie bien. Plus idiot que franchement méchant, on sait qu'on ne risque rien avec lui dans le coin. Malheureusement pour la loi, sa dizaine d'hommes ne s'y connaît guère plus que lui. Toute cette bande de joyeux débiles aime bien faire dans la drogue, récupérer du hash, etc.

Rémi s'est marié avec Suzanne, une charmante blonde qui ne laisse pas les autres hommes de la commune indifférents. Elle a donné à Rémi un fils, Ralph, qui excelle dans la Magie de Marmaille.

Le Citronnier de la Discorde

Cet arbre imposant se dresse sur la colline-frontière

séparant les deux villes. On le dit vieux de plus de cent ans et ses énormes fruits sont dégustés par tous, tout au long de l'année. Certaines grosses bagarres entre les gosses se déroulent au pied de l'arbre, d'ailleurs, on dit que le jour où le conflit cessera, l'arbre se laissera mourir... Il paraît également que certains marmots arriveraient à enchanter ses fruits et on aurait vu déambuler en ville d'étranges animaux jaunes et ovales...

Ses citrons poussent toute l'année. Il semble, c'est d'ailleurs étrange, que les marmots fatigués reprennent leurs forces en mordant dans les citrons. En terme de jeu, chaque citron mangé donne 1D6 de potentiel de bêtise en plus. Le total de départ ainsi dépassé ne pourra se conserver que pendant (MAR) heures.

Mais...

C'est dur de manger un citron entier sans en être malade, aussi le jeu prévoit un système très simple et très amusant pour simuler ceci. Prévoyez donc à votre table 2 ou 3 citrons frais et un couteau. Quand l'un de vos joueurs veut manger un Citron de la Discorde, coupez une lamelle d'un de vos citrons, et faites-le manger au joueur. S'il arrive à le manger en entier (oui, oui, même la peau) le personnage arrive à manger son Citron de la Discorde. Si ce système vous déplaît, ou si l'estomac de vos joueurs boude, essayez donc sans la peau dans un premier temps, ou faites donc faire un jet sous l'AST du PJ.

Autre chose aussi, on soupçonne le Citronnier d'abriter de drôles de créatures, certains disent que toutes les Blagues ayant prises formes se réfugieraient à l'abri dans les hauteurs du Citronnier de la Discorde. Le citronnier est tellement ancien qu'on raconte qu'il étend ses racines d'un bout à l'autre des deux villes ennemis, certains disent même que c'est de là que provient la haine des deux villes et leurs étranges événements.

De même, un esprit hanterait le Citronnier de la Discorde, un esprit qui porterait le même nom. Le Citronnier reste néanmoins l'emblème de la Guerre pour tous les marmots...

En terme de Jeu, considérons le Citronnier de la Discorde comme une source inépuisable de magie, qui influence tout ce qui l'entoure. La terre, les habitants, les bâtiments, etc.

L'école primaire de Beau-Hameau

Les murs d'un orange pâle et les portes d'un vert passé constituent le premier aperçu que l'on peut avoir de cette école. La cour de récréation est grande, très grande, et pleine de verdure. D'ailleurs, on sait qu'un étrange petit peuple aurait élu domicile dans la terre et la verdure de la cour, observant les marmots dans leurs guerres et y prenant parfois part, à leur façon, d'ailleurs on les nomme : Le Peuple de La Cour.

Les couloirs de l'école sont grands et on peut y trouver tous les casiers contenant les affaires personnelles des gosses. De là à dire que tout le monde aimerait y fouiller...

Maximilien Prépo

L'école primaire de Beau-Hameau est dirigée par un directeur nommé : Maximilien Prépo. Ce n'est pas un mauvais homme, il a un rêve, celui d'éduquer, de transmettre sa passion aux autres, de donner le savoir et d'harmoniser les marmots entre eux.

Plutôt grand, brun et assez maigre, il ne s'habille jamais autrement qu'en costard cravate. Il affiche son air éternellement sérieux et aime patrouiller dans son établissement comme il le faisait au service militaire.

Malheureusement, Maximilien se heurte aux cancrels qui parcourent son établissement, aux vandales qui cassent les vitres et font des misères à son caniche nain nommé Igor.

Maximilien est complètement dépassé par les événements. Il est las. Devant lui les profs sont souvent en grève ou en déprime ou bizarrement malades. Les marmots complotent tous dans la cour, fomentant leur guerre contre les minots d'en face. Bref le rêve de Maximilien est devenu son cauchemar.

Carl

Le concierge est un homme d'une cinquantaine d'années nommé Carl, dégarni avec quelques mèches d'un blond passé sur ses tempes fatiguées. Il aime prendre une part active aux problèmes de l'école. D'ailleurs, il se pourrait bien qu'il ait lié une certaine affinité avec les habitants de la cour. Il possède une loge, un humble abri à l'arrière de l'école. Il n'y vit pas mais cela reste son domaine. Là on peut trouver différents objets confisqués aux gamins un peu turbulents et quelque magazines, ainsi que la réserve de whisky et de tabac de Carl.

Betterave

Carl possède un chat nommé Betterave (allez donc savoir pourquoi...). Ce chat se balade librement dans toute l'école, voit tout et sait tout. Très malin, il sait vendre ses informations, est habitué à ce que les gosses communiquent avec lui. De plus il est tout à fait d'accord pour accomplir des missions de reconnaissance dans Bellevue... Monnayant quelques croquettes ou souris crevées, bien entendu, ses informations les plus chères étant échangées contre... un habitant du Peuple de La Cour. Il est dit que Betterave ramène souvent des indications primordiales. Evidemment, les gosses de Bellevue ne le supportent pas, et il n'est pas rare qu'ils lâchent un énorme molosse dans l'école.

Laetitia

Laetitia est une petite bonne femme qui s'occupe de servir à la cantine, son petit ami, Franck, étant le cuistot (et un poivrot notoire). Laetitia, bien que petite et jeune,



n'en est pas moins haineuse envers ces gosses qui s'amusent et qui refusent sa bouffe alors qu'elle prend racine dans un boulot qu'elle n'aime pas. Si bien qu'elle force les marmots à bouffer ses plats infâmes sous peine de ne pas manger du tout. Tous les gosses de Beau-Hameau aimeraient lui jouer un sale tour un de ces quatre ou plutôt devrais-je parler de bonne Blague...

Mme Krema

Mme Krema, l'instit des CE2, est une femme brune d'une quarantaine d'années. Récemment divorcée, elle rêve de remettre la main sur un homme un jour. Ce n'est pas son physique qui rebute ceux-ci, la dame étant plutôt bien lotie de ce côté-là, mais plutôt l'intolérable odeur de clope froide qui semble la hanter à longueur de temps. Cette odeur ne la quitte plus, vague souvenir d'un marmot lui ayant lancé une Blague un jour.

De plus, les CE2 de Mme Krema sont les élèves les plus dissipés de l'école. Peut être est-ce dû aux sorties régulières passant inévitablement par le Citronnier de la Discorde ?

Mlle Doma

La dépressive de l'école se nomme Mlle Doma. Cette charmante jeune femme rousse de moins de 30 ans est invariablement malade, en convalescence, en dépression, en grève puis encore en maladie. Elle donne bien quelque cours de temps à autres, mais c'est en s'écroulant en pleurs au bout de quelque heures. Mlle Doma est en effet une célibataire endurcie, qui aimeraient bien ne plus l'être mais qui est trop prise par ses maladies imaginaires pour daigner sortir. Bien qu'elle se soit achetée récemment un ordinateur pour faire des rencontres sur

Internet, celui-ci est tombé en panne 8 mois après sa mise en service, et donc, un mois après la fin de sa garantie. Mlle Doma se rend à l'école à pied (sa voiture est naze), n'a pas d'animaux de compagnie (ses chats ont été empoisonnés), et porte des petites lunettes (elle est myope comme une taupe). Un gamin pourra sûrement être épris d'elle et pourquoi pas lui venir en aide...

La salle de colle

Il existe des lieux étranges dans lesquels l'imagination nous parvient plus facilement que dans d'autres. Telle est la salle de colle... Ce lieu étrange semble influencer grandement la MAR de toutes les personnes s'y trouvant, tant et si bien que chaque Blague étant lancée entre ses murs se voit bénéficier d'un bonus de +4. Peut-être est-ce dû au fait que les élèves y étant consignés sont revanchards à l'encontre d'une tierce personne ?

Jimbo

Il est des personnes que l'on craint et dont on a une peur viscérale. Jimbo est de ceux là.

A 26 ans, Jimbo a fait déjà beaucoup de choses. Ce gaillard d'un mètre quatre-vingt quinze est depuis peu passé surveillant. Il est payé pour empêcher les gosses de faire des bêtises et on dit que quand il participa à la Belle-Guerre, il mangea une quantité astronomique de Citrons de la Discorde.

Depuis, Jimbo possède un regard froid et agit comme un robot... On dit par exemple qu'il est capable de traquer des journées entières sa proie, celle-ci étant bien souvent un minot en train de sécher les cours. Il piste, il cherche, c'est un chasseur de mômes... Le pire de la ville...

La résidence du Directeur de l'usine

Cette immense bâtisse est entourée d'un magnifique jardin ultra protégé. Plusieurs énormes chiens gardent la propriété. Le Directeur leur ouvre l'enclos grâce à une télécommande. Les longs couloirs luxueux de cette énorme résidence n'ont jamais été parcourus par aucun minot, aussi les rumeurs à ce sujet vont bon train.

On dit par exemple qu'une sorte de démon représentant l'avarice hante les lieux, ainsi qu'un fantôme d'un marmot qui aurait mystérieusement disparu dans la propriété d'Edmond.

Il paraît que le Directeur possède une immense télévision qu'il regarde souvent avec son bras droit William. Il paraît également que lorsque tous deux s'endorment tard le soir devant leur immense télé, celle-ci donne vie à ce qui se trouve sur l'écran. Suite à plusieurs événements du même acabit, le Directeur aurait monté un service rien que pour lui, spécialisé dans le para-machin-truc, et le ferait enquêter sur des trucs pas toujours marrant. D'ailleurs il se pourrait bien qu'un membre de cette équipe s'interroge sur les étranges capacités des marmots.

Le jardin semble être habité par un peuple affilié au Peuple de La Cour, mais en plus mauvais. Ils ne rechi-

gnent d'ailleurs jamais quand il faut faire un sale coup. Si un gosse se lie d'amitié avec eux, qui sait de quoi ils seraient capables...

Edmond Garcia, Directeur de l'usine de Textile

Edmond n'aime pas les enfants. Il les abhorre au plus haut point, les détestent et les hait, trois synonymes, c'est dire ! Il aime les attraper dans son immense propriété et leur faire peur avec ses énormes chiens de garde. Il va sans dire qu'il est l'une des cibles privilégiées des sales gosses, d'autant plus que c'est également un patron tyrannique...

Le personnel

Les employés sont trop nombreux pour tous les citer. Mais détaillons-en quelques unes tout de même :

William Frame, par exemple, est le bras droit du Directeur. Il représente plus ou moins sa "bonne âme" et Edmond Garcia est très lié à lui. Petit et blond, d'un âge avoisinant les 25 ans, il est souvent horrifié par l'attitude du Directeur et essaye souvent de freiner ses excès. Pour cela, les mioches l'aiment bien. Mais il peut également se trouver dans le rôle du serviteur dévoué et exécuter à la lettre les ordres d'Edmond Garcia, pour cela donc, les mioches s'en méfient. William est cependant très attaché à Edmond. Il le considère un peu comme son père et ne le trahira à aucun prix (mais sûrement pas à aucune Blague !)

Cinq femmes de ménage s'occupent d'entretenir cette immense propriété.

L'une d'elles se nomme **Marion Déts** et a 23 ans. Elle est blonde et plutôt jolie. Il n'est pas dit que William ne s'intéresse pas à ses charmes, mais Marion préférera sans doute se consacrer à son petit frère, **Greg**, qui est un des as du skate. Marion aime bien flâner dans l'immeuble propriété d'Edmond, elle s'occupe un peu également du jardin, avec **Cyril**, le jardinier qui a à peu près son âge. D'ailleurs, les deux amis vont souvent se fumer des clopes qui ne sentent pas vraiment le tabac dans le jardin. Marion vit chicement au centre-ville, orpheline, elle a dû se battre pour trouver un job et élever son petit frère. Lui par contre n'a pas trop de problèmes d'amis, logique avec une sœur jolie comme Marion...

Le Peuple de La Cour

L'étrange peuple ayant élu domicile sous la cour de l'école est en fait un peuple de "petits êtres", lutins minuscules et sentant le citron, que les mômes ont appris à appeler les Citronfaës.

Au fur et à mesure, ce peuple s'est transformé en monarchie. Habitues à être sollicité par les gamins, ils ont finalement délégué quelqu'un d'apte à prendre les décisions pour tout le Peuple de La Cour et à négocier avec les mômes.

Ce Citronfaë se nomme **Domaloch'Gazas**. Il mesure 30 cm, possède une grande barbe qui lui va jusqu'aux genoux. Il porte constamment sur son crâne une petite

couronne faite de pierres très classiques, de gros blocs de pierre gris.

Domaloch'Gazas s'est fait élire démocratiquement roi par son peuple. Il dirige d'une main de fer le Peuple de La Cour avec sa femme Fianolaga. Fréquemment Domaloch'Gazas désigne un ambassadeur quand il en a besoin. Le Peuple de La Cour se compose de près de 300 Citronfaës, dont plus de la moitié travaille régulièrement avec les minots d'une ville ou de l'autre.

Il est à noter cependant que Le Peuple de La Cour est fréquemment pris pour cible par les différents félin et canidés de la ville et que souvent le prix à payer pour leurs services est de venger la mort d'un des leurs. Ce qui fait qu'au lieu de bêtement tuer un chien, les minots qui n'ont vraiment pas le cœur et le courage d'exécuter une telle tâche font faire des excuses publiques au prédateur domestique après de longues discussions.

Le Super Vidéos Affaires

Le magasin de référence des Haméens en matière de Vidéo est très fréquenté par de nombreux gamins. La raison en est simple, le vendeur principal du magasin, Bob, est leur grand ami, toujours fourré avec eux. Il les conseille sur les nombreux jeux du magasin et les laisse même les essayer. La raison est toute simple : Bob se rappelle très bien de l'époque où lui-même utilisait la Magie de Marmaille. En effet Bob n'est pas touché du tout par cette étrange amnésie qui frappe tous les mioches de plus de 13 ans des deux villes ennemis. Bob est un grand gaillard aux cheveux longs et blonds, étant resté très maigre et un peu simplet.

Le magasin lui-même est immense. On y trouve la toute dernière technologie en matière de multimédia. Certaines consoles nouvelle génération sont systématiquement occupées par des mioches et on a cru voir de temps à autres de drôles de petits personnages : hérisson bleu ou plombier italien, se baladant dans les rayons, s'esquivant au moindre bruit suspect.

Bob, vendeur au Super Vidéos Affaires

Bob est un brave gars de 24 ans environ. Il aime bien renseigner les gosses sur tel ou tel jeu ou même les laisser les essayer, au grand dam de son patron. Bref, c'est le grand pote de nos Héros.

"Les trois mioches"

Voici trois mioches toujours fourrés dans de sales coups foireux que vos Pjs pourront rencontrer dans Beau-Hameau. Nul doute qu'ils devraient bien s'entendre.

Frédéric Hochet

Petit et l'air inoffensif ce mioche est un vrai raté ! Ses immenses lunettes et sa voix de fausset finissent de dresser le tableau. Il organise un trafic de Dragibus à l'école, et tombe toujours dans de sales affaires.

CHE 5 AST 5 PEP 6 GUE 3 MAR 4

Trucs Biens

- Cartographe de Mioche (plan de la casse de Bellevue)
- Banane Fourre-tout

Trucs Pas Biens

- Bigleux
- Cinquième roue du Carrosse
- Los Marmailles Parano (Dragibus verts)
- Menteur comme pas deux

Sales Coups

- S'enfuir comme un lâche (4)
- Grimper aux arbres (4)
- Remarquer des trucs (4)
- Ne pas faire de bruit (4)
- Sarbacane à dragibus (7)

Blagues Connues

- Matérialisation de Héros (Batman)

Bertrand Potit

Immanquable à cause de son odeur et de son chien teinté en vert fluo, il est toujours fourré dans les pires histoires de la ville. Les adultes le trouvent mignon avec ses cheveux bruns mais avouons qu'il possède également un sale caractère...

CHE 6 AST 4 PEP 4 GUE 5 MAR 4

Trucs Biens

- Cartographe de Mioche (plan de la grande-surface de Bellevue)
- Bon Toutou (Caniche nommé "Fast & Furious")

Trucs Pas Biens

- Sent la frite
- Cousin

Sales Coups

- Roller (4)
- Cracher loin et fort (6)
- Faire semblant (7)

Blagues Connues

- Parler aux animaux

Alain Térieur

Alain a honte du jeu de mot de son prénom et se fait appeler Alex. Cela finit de dresser le tableau de ce gosse. Petit et blond, il ne s'en laisse pas compter et semble infatigable. C'est un fan de jeux vidéo et des Power Rangers, et il aime souvent le rappeler.

CHE 3 AST 4 PEP 5 GUE 4 MAR 7

Trucs Biens

- Classe de Mme Krema
- Fan à mort (Power Rangers)

Trucs Pas Biens

- Los Marmailles Parano (Dragibus noirs, fait le trafic avec Frédéric)

Sales Coups

- Lance-Pierre (4)
- Oublier de dire la vérité (4)
- Se cacher (5)
- Coup de pied stellaire bien placé (5)

Blagues Connues

- Matérialisation de Héros (Power Rangers)
- Chtite pause.

D'autres gosses

Voila encore un groupe de gosses très dissipés, toujours en train de faire les quatre cents coups. Les joueurs pourraient en avoir peur ou être très amis avec eux.

Damien Kichon

Damien le crie haut et fort : il n'aime personne et n'a peur de rien. Ce petit bonhomme haut d'un mètre possède une haine viscérale à l'encontre des autres. Il a cependant toutes sortes d'idées qui l'amènent souvent à faire les pires coups à ses adversaires. Ses cheveux courts et blonds, souvent ébouriffés et le regard furieux, voilà ce qu'on retient surtout de cette tempête. Dans sa guerre contre le reste du monde, il emporte avec lui ses meilleurs potes, décris ci-dessous...

CHE 6 AST 5 PEP 4 GUE 2 MAR 5

Trucs Biens

- Grande Sœur (Sabine)
- Réputation
- Mot fétiche (Crant dègun !)

Trucs Pas Biens

- Voyou
- Moche comme un prof (-1 en GUE pour faire 2)

Sales Coups

- Faire du skate (8)
- Taper les plus faibles (9)
- Grimper aux arbres (5)
- Insulter sans vergogne (5)

Blagues Connues

- Beurk !

Alain Pruno

Alain est l'introverti du groupe. Plutôt discret, il sait espionner ou entendre ce qui n'est pas censé l'être. Ses cheveux sont mi-longs, frisés et roux. Accompagnant ses amis dans tous leurs sales coups, il fait plutôt office d'informateur discret...

CHE 2 AST 6 PEP 4 GUE 4 MAR 7

Trucs Biens

- Dieu du D20
- Bordé de Nouilles

Trucs Pas Biens

- Zozotte
- Cinquième Roue du Carrosse

Sales Coups

- Se cacher (7)
- Entendre des trucs (5)
- Faire le gars sérieux (3)
- Ramper pour pas se faire voir (7)
- Trouver de sales combines foireuses (6)

Blagues Connues

- Se rendre invisible
- Multiplier les Trucs

Fabien Nerbau

Fabien est le subtil du groupe... Et le gros marrant. Le nez coulant perpétuellement, les cheveux courts, châtain foncé et des grosses lunettes font partie intégrante du chiard. Il est un élément principal du groupe qui ne saurait survivre sans lui.

CHE 2 AST 7 PEP 3 GUE 2 MAR 9

Trucs Biens

- Affamé par la Faim
- Banane Fourre-Tout
- Cabane
- Frites Citriques
- Mot fétiche (Delmonte !)

Trucs Pas Biens

- Musclé comme un flan aux Pruneaux
- Intello
- Bigleux
- Allergique (à quasiment tout)

Sales Coups

- Se cacher pour éviter les trucs (5)
- Faire des jeux de mots (6)

Blagues Connues

- Attaque de Bouffe
- Soldats Pigeons

Vincent Fayot

Vincent est le mioche le plus déluré du groupe. Il est toujours à l'affût du moindre coup tordu, de la moindre mauvaise, très mauvaise idée.

CHE 3 AST 4 PEP 6 GUE 5 MAR 5

Trucs Pas Biens

- Zozotte
- Los Marmailles Parano (Fraises)
- Malchanceux

Trucs Biens

- Grande Sœur (Laetitia)
- Mot fétiche (Mythique !)

Sales Coups

- Se cacher dans des buissons farcis d'épines (7)
- Cracher un bon gros glaviot (4)
- Rigoler comme un sourd sans raison (6)

Blagues Connues

- La Guerre des Boutons

Cendrine Peulet

Cendrine est la fille du groupe. Même si elle est plein de bonnes idées qui sortiraient généralement le groupe des ennuis où il se trouve habituellement, elle reste -curieusement- très peu sollicitée quand le groupe fait des coups. C'est sûrement pour cela qu'elle s'en sort toujours indemne.

CHE 2 AST 9 PEP 1 GUE 6 MAR 6

Trucs Biens

- La Classe d'un bout à l'autre

Trucs Pas Biens

- Fille
- Chien poisseux (Un pékinois moche nommé Caramel)

Sales Coups

- Avoir de bonnes idées (4)
- S'échapper à l'anglaise (7)
- Avoir l'air sincère (5)

Blagues Connues

- Refiler la crève

Les autres lieux

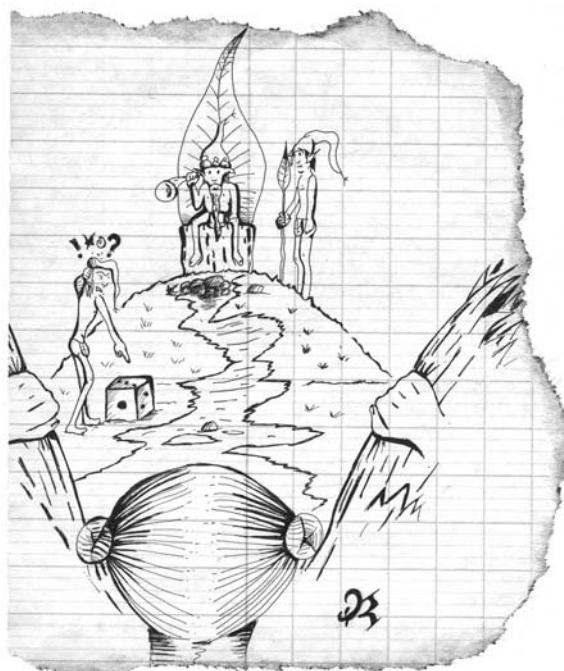
Il y a une vie hors de Beau-Hameau ! En voici la preuve...

La forêt

Elle se trouve de l'autre côté de Beau-Hameau. Elle est peuplée d'étranges bestioles, beaucoup doivent leur existence au Citronnier de la Discorde. Elle est immense et il peut s'y passer beaucoup de choses. On a cru voir à plusieurs reprises un espèce d'animal rappelant un loup croisé avec un homme et sentant le citron. Ne dépassant jamais le mètre 60, ceux qu'on appelle les Citrons-Garous ont un pelage ocre et raffolent de citron ou d'orange, aliments somme toute assez rare en pleine forêt. Ceux qui les ont approchés les ont trouvés bien sympathiques et il n'est pas rare de les croiser par hasard en forêt.

Le Peuple de La Cour aurait une lointaine parenté avec le Peuple Lutin vivant dans la forêt. Se disputant souvent avec les écureuils ou les raton-laveurs et les lapins, les Lutins sont très petits. Ils ont également une peau jaune vif et sentent une très forte odeur de citron. Ils aiment comme leurs cousins de La Cour, marchander à très haut prix leurs services.

Les Fées de Bois ont également élu domicile dans la forêt. Elles sont dirigées par une Reine élue démocratiquement pour trois années. C'est elle qui décide si les Fées viennent en aide aux marmots ou si, au contraire elles leur cherchent des noises. L'humeur des Fées des Bois est très changeante et il leur arrive souvent de changer d'avis et de position face à certains de leurs interlocuteurs.



Bellevue

Un bref aperçu de Bellevue

Bellevue reste encore une énigme pour nos mioches effrayés à la simple évocation de la ville jumelle ennemie. Pour les adultes, il est courant de faire l'aller-retour entre les deux villes, même si nombreux sont ceux qui gardent de la rancœur, datant de l'époque où eux-mêmes participaient activement à la Belle-Guerre.

Les mioches ont peur de cette terre inexplorée qu'est Bellevue où ils ne connaissent rien (sauf les marmots ayant le Truc Bien "Cartographe de mioche").

Détaillons tout de même quelques personnages et lieux intéressants qu'il vous sera aisément d'exploiter :

Yves Sarge, Maire

Yves n'aime pas sa ville, il veut juste se faire un maximum d'argent avec. Il profite de tout, pot-de-vin, dons au parti, tout ce qui peut passer est bon pour ses poches. Yves roule avec une jaguar énorme, aussi grosse que son ego qui ne cesse d'enfler. Il s'est marié avec Julie Garcia, une femme encore plus attirée par l'argent et cupide qu'il ne l'est lui-même. Elle le quitterait sûrement s'il venait à perdre sa place.

Yves et Julie ont deux enfants : Jacques et Sabine, lesquels ont toujours l'habitude de jouer les chefs.

Le Lac au Poisson-chat

Le lac se trouve au centre du Petit Bois, qui se trouve à proximité de Bellevue. Sa superficie fait dix à quinze kilomètres de diamètre. Ses eaux d'une couleur oscillant entre le bleu moche et le verdâtre sont définitivement devenues le paradis des pêcheurs du coin. Il y a quinze ans, des pêcheurs y ont aperçu un énorme poisson-chat. Cette légende vivante revient régulièrement narguer les Belvénens qui l'ont nommé Général Herman, du nom du premier homme à l'avoir formellement identifié. Le Général fait plus de cinq mètres de longueur et doit avoisiner les 50 ans. Si une telle longévité est vraiment incroyable, elle peut sûrement s'expliquer par la présence du Citronnier à proximité. De même, le Général semble posséder un sens inné pour repérer les pêcheurs et les pièges. Ils se jouent d'eux et les ridiculisent souvent.

Les gosses de Bellevue ont établi plusieurs Q.G autour du lac, et ils s'y baignent souvent, essayant de protéger au mieux le Général qui est un bon ami à eux. Aussi, les gosses tendent-ils de fréquents pièges aux différents pêcheurs du coin. Mais peut-être que quelques Haméens avisés pourraient retourner ces pièges contre eux ?

Différentes formes de vie semblent également avoir vu le jour autour du Lac. Ainsi, des étranges petits crabes aux carapaces jaune vif vivent autour du lac, les gosses les appellent "Les Pinces Jaunes". Un curieux peuple nommé "Les Citrons-Flottants", et constitué de minus-

culles sirènes, vit à l'intérieur du Lac tout en pouvant aisément se déplacer dans les terres en volant grâce à leurs minuscules ailes.

La Casse de voitures

Elle est énorme, truffée de recoins où se cacher, c'est un des terrains de jeu préféré des gosses. Joe Dalmo en est le propriétaire, le patron et l'unique employé. C'est un homme obèse ayant toujours le cigare à la bouche, brun et jamais réellement rasé. Mais ce n'est pas un mauvais homme et c'est de bon cœur qu'il laisse les gosses jouer dans sa casse.

Aussi, les événements étranges ont la belle vie dans le coin. Il n'est pas rare de voir s'animer quelques carcasses de voitures, tels des fantômes ou des spectres revanchards. D'ailleurs, les gosses aiment entraîner en ce lieu quelques Haméens. Une fois ceux-ci dans la place, les Belvéens animent quelques carcasses de bagoûtes et font faire d'énormes frayeurs à leurs ennemis.

Entre les carrosseries rouillées et les écrous, il existe pourtant un pauvre hère, condamné à vivre dans cet immense cimetière. Christian était l'âme d'une superbe voiture américaine à la peinture rouge. Quand il était jeune, c'était un farceur et il a fait connaître bien des misères à ses anciens propriétaires. Si bien que ceux-ci ont préféré se débarrasser de cette encombrante auto. Christian erre donc dans la casse, à l'affût du moindre coup tordu à réaliser. Son aspect décharné et mécanique fait souvent peur aux gosses, mais les plus courageux d'entre eux sont arrivés à lui faire faire quelques passages à Beau-Hameau. Les Haméens qui l'ont vu ne l'ont pas oublié.

Le reste de la ville

Le reste de la ville est en de nombreux points similaire à Beau-Hameau. On y trouve une école avec un concierge qui possède un chien féroce, un étrange magasin de jeux vidéos. Evidemment, la plupart de ces lieux sont animés de mystérieux événements.

Les Belvéens

Mais nos héros ne s'y aventurent pas trop. Ils ont une peur quasi maladive de Bellevue. La seule chose qu'ils connaissent vraiment de Bellevue sont les Belvéens !

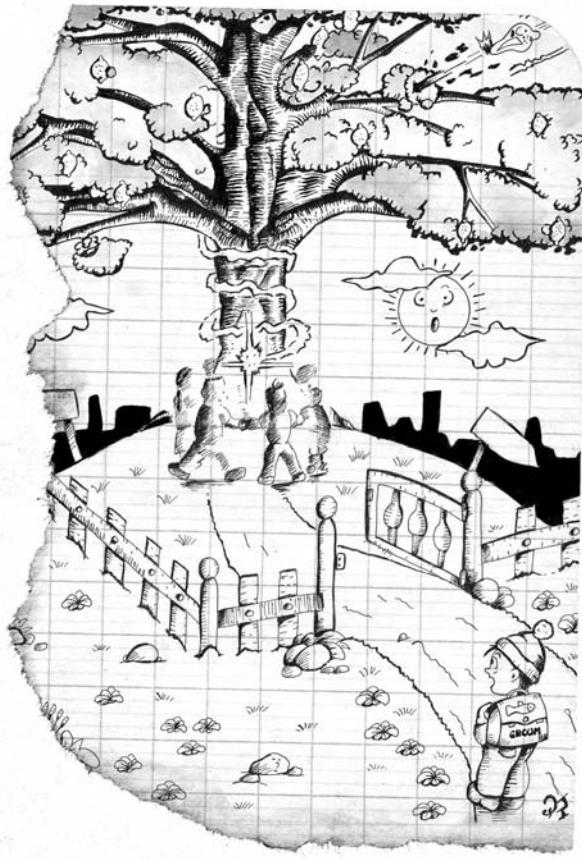
Gérard Viendez

Gérard est un des leaders de Bellevue. Les Haméens le connaissent de réputation. Petit, brun avec une mèche blanche au-dessus du front (on ne sait pourquoi) et hargneux, voilà ce qui vient à l'esprit quand on pense à lui.

CHE 2 AST 5 PEP 6 GUE 6 MAR 4

Trucs Biens

- Réputation
- Dieu du D20
- Ventre plein



Trucs Pas Biens

- Beaux Habits
- Menteur comme pas deux

Sales Coups

- Se cacher (5)
- Taper fort (6)
- Crier comme un fou pour impressionner (7)

Blagues Connues

- Beurk !

Nicolas Trein

Nicolas est souvent fourré avec Gérard et ils sont inséparables. Nicolas est plutôt grand, les cheveux courts et noirs.

CHE 4 AST 3 PEP 5 GUE 3 MAR 6

Trucs Biens

- Superglue Man
- Gosse de Bourges
- Faire pitié

Trucs Pas Biens

- Sale Copieur
- L'idiot du village
- Peureux

Sales Coups

- Se cacher (9)
- Faire semblant de savoir (8)
- Fuir plus loin pour mieux combattre (9)

Blagues Connues

- Animer des jouets

Belvéens Typiques

Il faut savoir qu'il n'est pas toujours bon de trop détailler vos Belvéens n'ayant pas trop d'importance dans les scénarios. Ils n'apparaissent souvent que pour contrer les joueurs. Et de plus, il est souvent fastidieux d'inventer un Belvénen dans l'instant car vos joueurs vont dans une direction imprévue. C'est pourquoi nous partons du principe que tous les Belvéens sont calqués sur le modèle ci-dessous. Toutefois je vous engage à fortement détailler vos Belvéens importants dans le scénario. Ceux autour de qui le scénario va tourner quand c'est le cas, ou les PNJs meneurs de groupe.

CHE 6 AST 4 PEP 6 GUE 3 MAR 4

Trucs Biens

Au choix, selon les besoins de votre scénario.

Trucs Pas Biens

Idem que ci-dessus.

Sales Coups (en général)

- Se cacher (5)
- Fuir (4)
- Puis un Sale Coup de combat (4 ou 5)

Blagues Connues

Comme cela vous arrange selon votre aventure, mais surtout des Blagues offensives (Boum, Beurk !, Soldats pigeons, Attaque de bouffe, etc.)

Après ?

Les événements étranges ont également la belle vie dans ce coin là mais chacun peut y mettre ce qu'il veut, gardez à l'esprit que les deux villes sont presque jumelles. On peut pousser ce paradoxe à l'extrême (des Belvéens s'appelant comme les PJ et s'habillant comme eux, avec des parents rappelant les leurs, etc.)



6. Scénarios et Boules de gommes

Les scénarios de Sales Mômes & Marmailles peuvent être de différents genres : Mission d'infiltration chez les Belvénens, retrouver un objet volé ou perdu ou précieux, traîtrise d'un des gamins à l'école, etc.

Le jeu peut également tourner autour des mystères liés au Citronnier de la Discorde. Dans le monde de Sales Mômes & Marmailles, le moindre pique-nique en forêt peut dégénérer.

Pendant une partie, il est de rigueur d'accentuer les Trucs Biens et Pas Biens des personnages. De toutes façons, ils ne devraient pas avoir besoin de vous pour cela !

Les scénarios et les aventures de Sales mômes & Marmailles durent en général un après-midi. Mais portées par des joueurs un tant soit peu imaginatifs et/ou dissipées, les aventures peuvent être interminables. D'ailleurs, c'est à ce moment que le jeu prend toute son ampleur et c'est également pour cela qu'il a été écrit : pour s'éclater sans se prendre la tête !

D'ailleurs disons le franchement, les meilleurs moments du jeu sont ponctués de dialogues stupides et insensés, animés par des plans bidons ou illogiques et infestés de complots imaginaires à l'encontre des joueurs.

Droles de Synopsis

Voici quelques pistes de scénarios, quelques histoires brièvement développées. Elles sont ici pour vous donner quelques idées et sont idéales pour broder.

L'Esprit Peinard de la Forêt

La forêt de Beau-Hameau a toujours attiré les marmots en manque de sensations fortes. Il arrive fréquemment que des gosses montent des expéditions pour résoudre les mystères de la Forêt. Et si lors d'un pique-nique, les gosses tombaient sur un rassemblement de Citrons-Garous ? Peut-être ceux-ci vénérent-ils l'Esprit Peinard de la Forêt, cet étrange esprit à l'odeur de citron qui n'a jamais été approché par aucun mioche. Comment ce vénérable esprit réagira quand les mioches lui demanderont de faire la guerre avec eux ? L'Esprit Peinard de la Forêt ne ferait-t-il pas mieux de regrouper ses troupes afin de se protéger contre les mioches ?

Parlons-en d'ailleurs ! Les fées de bois, les lutins et les Citrons-Garous sont-ils réellement amis ? Ne pourraient-ils pas profiter d'une bande de gosses en balade pour commencer ou continuer une énorme bataille entre eux ? Quel serait le coup fatal que les insupporta-

bles et hautaines fées des bois pourraient faire à l'encontre des Citrons-Garous ? Est-ce que cela nuirait réellement à l'Esprit Peinard de la Forêt ? On dit que les Citrons-Garous tiennent beaucoup à leur structure et leurs clans. Les fées de bois pourraient sûrement briser tout cet ordre...

Et quel serait le rôle des lutins dans tout cela ?

Le Service Secret du Directeur

Le Service secret du Directeur de l'Usine est censé enquêter sur tous les faits paranormaux dans l'entourage d'Edmond. Et si un des gosses lui jouait une bonne Blague ? Le Peuple de La Cour pourrait demander une faveur impliquant le Peuple de la résidence du Directeur. Quelle serait la réaction du Service si celui-ci apprenait qu'un tel Peuple vivait sous le gazon vert de la résidence ? Peut-être le sait-il déjà mais le cache-t-il pour continuer à travailler ? Il se pourrait que l'un des membres de ce Service enquête sur Bob, le simplet du magasin, et qu'il surprenne lors d'une de ses conversations avec les mômes de drôles de phrases. Si le Service Secret venait à apprendre que les gosses ont d'étranges capacités, on peut évidemment penser qu'ils les suspecteront de tous les autres faits étranges de Beau-Hameau. Et s'ils se rendraient compte des étranges pouvoirs des gosses ? Peut-être qu'une enquête est en cours sur ceux de Bellevue ? Peut-être que l'un des gamins est retenu en observation par le Service Secret, les gosses peuvent très bien entrer dans la Résidence et en découvrir les multiples périls, les Esprits et surtout les clébards énormes qui en sont les gardiens. Bref, la Résidence du Directeur peut fournir de multiples péripéties aux marmots en quête de sensations fortes !

Jeux de Mioches

Il arrive que les jeux des gamins soient touchés par cet étrange phénomène que représente l'influence du Citronnier de la Discorde. Mais il se peut aussi que certains jeux aient des capacités acquises à l'insu des mioches. Ainsi l'un des gosses s'aperçoit qu'il manque une des cartes de son jeu. Quelle est cette carte et pourquoi n'est-elle plus avec les autres ? Son jeu de carte représentant des monstres, il peut être facile de deviner que ce monstre est devenu réel vu que les événements qui se produisent sont en rapport avec les pouvoirs du monstre inscrit sur la carte !

On peut très bien imaginer une carte très rare subtilisée par un Belvénen afin de donner corps à la créature afin de la lancer dans la Belle-Guerre...

Et on peut imaginer également un groupe entier de Belvénés balançant des Blagues de ce genre là. Une des ripostes possibles serait de faire de même à Beau-Hameau, non ? Imaginez vos fiers Pjs obligés de se lancer dans une bataille rangée aux cotés d'une tortue idiote, d'un éléphant rose qui baille ou d'un pigeon fait de pierres.

Les Vampires Inversés

Un nouvel aphrodisiaque vient d'arriver à Beau-Hameau. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il est drôlement efficace ! Tant et si bien qu'un à un les parents font sortir leurs enfants toute la journée pour... rester entre eux quoi...

Rapidement les gosses se retrouvent tous dans la rue, constatent le phénomène et en tirent plusieurs conclusions bancales. Les Extraterrestres ? Non, pas logique, ils enlèveraient simplement les parents. Les vampires ? Non, les vampires ne vivent que la nuit, et les gosses sont à la porte la journée. Mais bien sûr ! Les Vampires Inversés qui dorment le jour et se cachent la nuit, pour éviter les rayons lunaires qui les tuaient (ou les transformeraient en Gremlins s'ils ont mangé en se couchant) et qui ne boivent pas du sang mais enferment les gens chez eux ! C'est d'une logique implacable... Pour des gosses.

Ceux-ci pourraient partir à la recherche de la cause (l'aphrodisiaque "Baiser de l'Enfer") ou se le procurer et le tester sur eux (aïe, la gaffe !) ou l'envoyer chez les Belvénés. Et si les étranges forces qui habitent les deux villes ressentent cette peur des Vampires Inversés ? Est-ce que ceux-ci ne viendraient pas au monde ? Pourraient-ils se regrouper en clans et se faire la guerre avec d'autres Vampires Inversés de Bellevue ?

Les Péripéties de Betterave

Betterave est vraiment un chat bien sympa. En plus d'aider les mioches contre de maigres butins, il se rend fréquemment à Bellevue en mission de reconnaissance et, avouons le, possède un humour lourd.

Seulement voilà, les Belvénés se rendent rapidement compte des services que rend Betterave. Libre à eux, n'est-ce pas, d'envoyer un bon gros molosse dans la cour de l'école. Ils pourront même l'avoir briefé préalablement sur sa mission. Aux joueurs de réagir et de protéger Betterave et forcément de se venger par la suite.

On peut également imaginer que les Belvénés enlèvent Betterave et le forcent à travailler pour eux. Les joueurs retrouveront-ils Betterave, celui-ci leur restera-t-il fidèle ? Est-ce que je pourrais manger de cette infâme bouillie à midi ?



À la Recherche du Ninja Galactique

Un scénario d'introduction pour Sales Mômes et Marmailles

Vous trouverez ci-dessous un scénario d'introduction pour ce jeu. Il est censé faire une soirée et dure entre 3 et 4 heures. Mais porté par des joueurs un peu imaginatifs et bien dans leurs rôles, gageons que vous en aurez à revendre !

Synopsis

Un jeu unique vient de Bellevue. Les joueurs en entendent parler dans les couloirs de l'école, essayent de l'obtenir mais son propriétaire est malade (nous verrons pourquoi plus tard). Ils devront sécher les cours et le retrouver en ville, en évitant les Belvénens venus en ville et Jimbo qui les traque.

1. Le Ninja Galactique

Les mioches commencent l'aventure en classe, qu'ils soient ou pas ensemble (peut être que l'un d'eux fait partie de la légendaire classe de Mme Krema). Les cours du matin se passent sans aucun problème à moins que l'un d'eux ne commence à faire des siennes, sale mioche !

À la récré ils se retrouvent entre eux (ils se connaissent déjà et sont bons potes). Un rassemblement les attire dans la cour. En effet, le jeune Martin Fossoit vient de récupérer un ancien jeu vidéo nommé Galactic Ninja. Le jeu tourne sur une console que tous nos héros possèdent. Malheureusement, nos amis n'arrivent pas à approcher Martin lors de la récré, celui-ci étant brusquement devenu introuvable.

En fait Martin est tout simplement malade. Sa Marmagie étant brusquement montée, cela lui donne une affreuse nausée. Et que je vomis partout, et que j'en mets un peu sur tout le monde, etc. Il va donc dire à sa prof qu'il est malade, celle-ci le faisant raccompagner illico-presto chez ses parents sur le coup de 10H30, tout en essuyant son pull rose teinté de vert jaunâtre puant.

Mais tout cela, nos braves mioches ne le savent pas. Choqués par cet engouement pour cet étrange jeu, ils interrogent à son sujet divers camarades de classe.

Voilà un bref aperçu des rumeurs courant au sujet de Galactic Ninja :

- Ce jeu appartenait avant à un Belvénen. Martin lui aurait volé et le Belvénen chercherait à tout prix à le récupérer.
- C'est un bon jeu, mais très dur à finir. Même si Martin l'a déjà fini...

- Il paraît que ce jeu aurait été volé au magasin de Super Vidéos Affaires. Bob l'aurait lui-même subtilisé car il n'en restait qu'un seul exemplaire. Martin se serait ensuite porté acquéreur auprès de Bob.

- On dit que le jeu de Martin serait un jeu "copié" et qu'en plus du jeu, on peut lire dessus un plan détaillé de Bellevue.

- On dit que ce jeu passe de mains en mains depuis un moment déjà et que nul ne peut savoir réellement qui était son premier propriétaire.

- Y paraît que ce jeu appartient au fils du Maire.

- On dit qu'en appuyant sur PAUSE 3 fois de suite durant la partie on gagne des vies illimitées.

Bref cette liste ne contient que des exemples et le maître du jeu est vivement encouragé à inventer les siennes. N'oubliez pas que le Peuple de la Cour peut avoir d'importantes informations à ce sujet. Betterave peut également leur fournir de précieux renseignements. Dans ces deux cas, les indications s'avèrent exactes. Mais pensez à monnayer ces renseignements à leur juste valeur et n'oubliez pas non plus la difficulté à contacter ces deux sources.

2. Ben, en gros c'est ça...

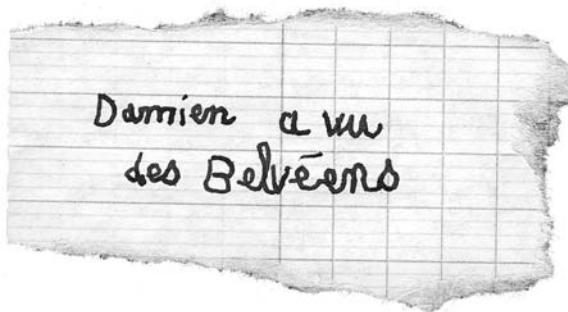
L'historique de ce jeu est terriblement compliqué. Un gosse de Bellevue s'était acheté Galactic Ninja pour jouer avec tout simplement. Mais il profita d'une Blague très puissante et l'ensorcela.

Ainsi, depuis ce temps, chaque personne finissant le jeu retrouve son total de potentiel de bêtise et augmente son total de MAR de 5 points !

Même si c'est utilisable une seule et unique fois, étrangement, ça marche sur chaque personne, peut-être parce que cette Blague fut lancée au pied du Citron de La Discorde. Un avantage qui n'est absolument pas négligeable. C'est bien pour cela que les Belvénens (chez qui le jeu était évidemment très populaire) sont à sa recherche. L'ancien propriétaire (avant Martin) était un gosse du nom de Bastien. Il s'est fait voler son sac avec le jeu dans la forêt, mais il a vu Martin repartir vers Beau-Hameau. La rumeur selon laquelle ce jeu appartenait à un Belvénen était donc vraie. Pas de doute.

Les Belvénens ont fait trois groupes et parcourent Beau-Hameau à la recherche de Martin (Vous trouverez

leurs caractéristiques plus loin). Celui-ci est couché, très malade, dans son lit. Il n'a pas conscience du tout que sa MAR est en très grande évolution et en aura pour la journée. Malheureusement d'ici là, les Belvénens l'auront trouvé, pour sûr.



Faites parvenir l'info aux joueurs par un petit papier en classe. Des Belvénens sont en ville, ils cherchent le Galactic Ninja. Il est certain qu'ils trouveront Martin assez vite...

3. Faut sécher alors ?

Ben oui ça paraît logique. Il y a plusieurs solutions, se faire porter pâle, crier au loup (rigolez pas je suis sûr qu'ils y penseront), appuyer sur l'alarme incendie, etc. Le plus gros problème se posera à chaque fois que les mioches sécheront. Et ce problème porte un nom : Jimbo.

Une fois dehors, le but est d'éviter les gosses de Bellevue (ce sera dur, en fait impossible si vous voulez un peu d'action), de ne pas se faire voir par Jimbo (qui est sorti pour vérifier si "ces petites pestes ne sont pas dehors") ou qui les traque carrément si les gosses ont fait le mur, et de retrouver Martin. Mais où habite-il ? Le truc c'est de retrouver les magasins que Martin fréquente et de savamment questionner les vendeurs.

4. Mais où est Martin ?

Les joueurs ne trouveront pas de Martin Fossoit dans l'annuaire. Si vous vous sentez d'attaque, vous pouvez très bien y mettre plusieurs homonymes ! Les parents de Martin sont séparés, Martin loge chez sa mère Mme Volta.

Au Super Vidéos Affaires : Bob n'a jamais vendu Galactic Ninja à Martin. En fait il est même étonné que les Pjs l'interrogent à ce sujet, car il y a peu de temps, des gosses de Bellevue sont venus lui demander si on lui avait revendu ce jeu. Mais Bob les a envoyé bouler, il n'aime pas les Belvénens. Par contre il n'a aucune idée de l'endroit où vit Martin.

Au magasin de jeux et jouets : Les joueurs trouveront un exemplaire neuf de Galactic Ninja. Par contre le vendeur est sûr de lui, cet exemplaire est le seul qu'il possède depuis plusieurs mois, il n'en a vendu aucun à Martin Fossoit. Ils pourront même y jouer, si tant est qu'ils manifestent le désir imminent de l'acheter. Mais pour se débarrasser par la suite du vendeur ce sera dur. Ils auront en fait tout intérêt à l'acheter, peut être cela leur servira-t-il contre les Belvénens ? Au magasin on connaît bien Martin. On sait qu'il habite à l'orée de la ville. Mais où ?

Au magasin de Farces & Attrapes : Le vendeur ne connaît pas l'endroit où vit Martin, mais il l'a vu hier. Il avait acheté des pétards en vue de les balancer sur un Belvénen. C'est marrant que les joueurs viennent lui parler de Martin, car un groupe de gosses vient de sortir il y a deux minutes et le cherchait également.

A l'école : Et bien oui, l'un des moyens de trouver Martin est de retourner à l'école et d'y rechercher des renseignements. On peut essayer de baratiner Maximilien pour avoir l'adresse de Martin, du style "je lui amène ses devoirs" ou autre chose. On peut marchander avec Le Peuple de La Cour, qui demandera en échange une faveur énorme, comme à son habitude ou on peut demander encore une fois à Betterave, qui sait tout...

Les Flics : une autre solution consiste à se rabattre chez les flics. Gageons que vos joueurs trouveront de bons prétextes une fois là-bas... Il n'est pas dur de trouver Martin, une fois l'excuse trouvée. Les flics dénicheront facilement son adresse dans leurs fichiers.

Son meilleur pote : Bien sûr, Martin a un meilleur pote, qui sait où il habite et avec qui il joue à la console. Il s'appelle Anthony. Il est brun et plutôt râleur. Il aime les belles images, les jeux vidéos et lit beaucoup de mangas. Peut-être que les joueurs arriveront à en tirer quelque chose...

5. Les Belvénens et un certain Jimbo...

Les Belvénens sont trois groupes de quatre personnes. Vous pouvez en mettre moins ou plus selon l'action que vous désirez instaurer dans le scénario. Ils posséderont surtout des Blagues offensives et se baladent avec un Yorkshire beige sale très agressif nommé Boris. Ils n'attaqueront pas à vue mais questionneront les Pjs. Ces derniers par contre ne devraient pas trop discuter... Quelle que soit l'issue des différentes bagarres, les Pjs remarqueront que les Belvénens ne savent pas plus qu'eux où se trouve Martin.

Jimbo, lui, peut avoir accès au dossier de Martin à l'école. Mais bon, dans l'action il cherche plutôt à mettre la main sur les Pjs. Utilisez-le comme une ombre, une menace constante pour faire monter la pression aux Pjs. Si vraiment ils accumulent conneries sur conneries, pas de pitié, faites les tomber sur Jimbo au détour d'une rue...

6. Chez Martin

Martin habite bel et bien à l'orée de la ville, à l'entrée de la forêt. Jouez à fond la découverte de ce lieu si sinistre dans l'univers de Sales mômes & Marmailles. Il y a des bruits bizarres, des craquements effrayants, des esprits peut-être. Un lutin leur volera probablement quelque chose, rencontreront-ils un Citron-Garou ? Bref insitez sur le fait qu'il ne vaut mieux pas trop y traîner...

La maison de Martin est une solide bâisse plutôt sombre. Ses volets d'un violet terne et passé n'incitent pas à la visiter. Encore mal à l'aise quant à leur balade dans la forêt, les Pjs frapperont donc à une solide et lourde porte en bois.

Dans la maison, il y a la vieille Grand Maman de Martin. Avouons tout de suite que la vieille dame n'a plus tout à fait sa tête. Quand elle ouvre aux Pjs, elle leur répond, l'air macabre et absent que "Martin n'est... plus parmi nous". Puis elle part d'un rire sadique et lugubre qui semble s'amplifier dans les sombres profondeurs de la forêt. Si les mômes restent calmes, elle les affole encore plus avec des propos prêtant à confusion ("Vous voulez le rejoindre ?") avec son sourire carnassier brillant de plus belle. Si les gosses fuient en courant, il en faudra peu pour qu'ils se perdent dans la forêt.

Mais bon, pour peu que les gosses jouent au jeu de la vieille, ils se rendront compte qu'elle semble seule dans cette vieille maison. Puis, elle fermera sa lourde porte.

En restant près de la maison, il pourrait peut être leur venir l'idée de regarder par les fenêtres. La maison est de plain-pied, il arrivera forcément un moment où ils trouveront la chambre de Martin.

La chambre est spacieuse, tapissée de posters de chanteurs aussi divers que variés. Une chose cloche : malgré la fraîcheur régnant dans le coin, la fenêtre est grande ouverte, le lit défait, l'armoire à vêtements grande ouverte (il manque des vêtements) et Martin absent. En fait, il semble bel et bien qu'il se soit enfui de chez lui. Sur sa console froide (Martin était trop fatigué pour pouvoir jouer, de plus il a terminé Galactic Ninja), on peut remarquer que le couvercle est ouvert, aucun jeu ne semble y être inséré. Il semble qu'on vienne d'en enlever un. La carte mémoire peut être consultée, dessus il y a une sauvegarde du Galactic Ninja niveau 14 (dernier niveau du jeu).

7. Parti !

Le fait est que Martin était malade. Il entendit des mouvements suspects autour de la maison. Quand il regarda par la fenêtre, il surprit des Belvénés en train d'espionner la baraque. Martin comprend qu'ils viennent récupérer Galactic Ninja. Sitôt réalisé que les Belvénés le recherchent, lui et Galactic Ninja, il n'a qu'une envie : s'en débarrasser. Il se rue voir Bob, non sans avoir pris sur lui quelques affaires et surtout le jeu. A ce stade encore, Martin n'a pas conscience du tout de l'effet que produit le jeu sur lui. Il a juste la nausée. Une forte nausée. Les Pjs pourront d'ailleurs croiser sa "marque" de temps en temps dans les rues. En effet, Martin vomit encore souvent.

Martin se rend donc chez Bob, mais celui-ci lui apprend qu'il ne peut pas reprendre de jeux d'occasion, il lui indique une adresse où se rendre...

Mais pour deviner cela... Les Pjs devront utiliser la logique. Ils se rendront sûrement d'abord au Citronnier de la Discorde, puis dans quelque unes des cabanes de jardin connues. Ne nous inquiétons pas, ils finiront forcément chez Bob, vous pouvez les y conduire grâce au vomé qui marque la piste de Martin, tel le petit poucet crade si vos joueurs sont vraiment lents à la détente.

8. Traquenard aux jeux d'occasions.

Tiens puisqu'on en parle, les Belvénés ont laissé un groupe pour surveiller le magasin de jeux d'occasions nommé OKAAZ. Ce magasin est tout récent et il est possible que les joueurs n'en aient même jamais entendu parler, mais les Belvénés sont passés devant et ont décidé de laisser un groupe à cet endroit, au cas où...

C'est bien joué de leur part d'ailleurs, car ce groupe y surprend Martin. Maintenant tout dépend des joueurs...

Dans le cas où ils se sont fait attraper par Jimbo: c'est grillé, les joueurs finissent le scénar en salle de colle.

Dans le cas où les joueurs sont passés d'abord par un autre coin que par Bob: lorsqu'ils arrivent, Martin est en train de pleurer en vomissant. Les Belvénés sont encore là mais partent, le jeu avec eux. Libre aux joueurs d'agir. Si les joueurs arrivent directement par le biais de Bob et sans faire de détours ils arrivent en même temps que Martin qui, très ralenti, ne veut qu'une chose : se débarrasser du jeu.

A ce moment là, les Belvénés les attaquent tous en même temps. A ceci près que le combat durera plus longtemps et que Martin, lors du 5^e round, se retrouvera boosté de 5 points de MAR et retrouvera son total de Potentiel de bêtise.

PNJS

Les Belvéens du chapitre 5

Prendre les caractéristiques de Belvéens typiques et ajouter Eric.

Eric

Eric est l'ancien propriétaire de Galactic Ninja. A la suite du vol de celui-ci par Martin, Eric fait tout son possible pour le récupérer. Il se trouvera inévitablement dans un des groupes que vos joueurs rencontreront.

CHE 4 AST 4 PEP 3 GUE 2 MAR 8

Trucs Biens

- Bon Toutou (Boris)
- Frites Citriques

Trucs Pas Biens

- Appareil Dentaire
- Moche comme un prof

Sales Coups

- Coup de pied bien placé (4)
- Cracher en pleine gueule (7)
- Fuir plus loin pour mieux faire face (5)

Blagues Connues

- Beurk !
- Parler aux animaux

Les Belvéens du Final

Prendre les caractéristiques de Belvéens typiques et rajouter Gérard ou Nicolas (décris plus haut).

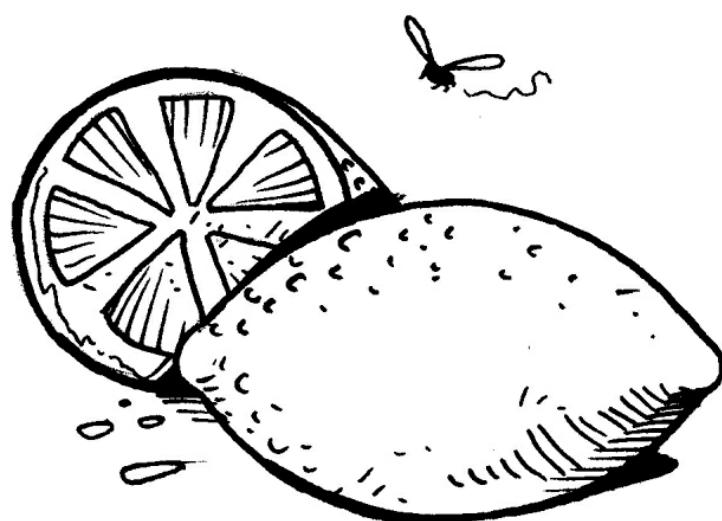
Les Belvéens d'OKAAZ

Les Belvéens postés à OKAAZ ne sont pas nombreux. Ils sont justes là au cas où Martin passerait dans le coin. Quand ils le voient arriver, ils n'en font qu'une bouchée. Pour être tranquille, comptez-en la moitié du nombre que font les PJs plus Martin. Les joueurs pourront les surprendre uniquement s'ils arrivent bien après Martin, car les Belvéens, sûrs d'eux, ne feront pas attention aux PJs. Si vous voulez familiariser vos joueurs à la faune de Bellevue, intégrez dans l'équipe Gérard ou Nicolas (décris plus haut).

9. Final

Finalement, Martin se rendra compte que l'effet du jeu est très bénéfique. Il le fera passer aux joueurs (il faut 4 heures à peu près de nausées avant de sentir l'effet), mais gageons que les Belvéens voudront le récupérer.

Si c'est déjà le cas, Martin se rendra tout de même compte de l'effet du jeu, et montera une expédition avec le groupe afin de le récupérer. Tout cela pourrait encore durer longtemps !!!





Prénom :

Age :

Chewing-Gum :

Aschtusss :

Perceptrue :

Gueule :

Marmagie :

Trucs Biens :

Trucs Pas Biens :

Sales Coups :

Potentiel de Bêtise :

Sales Mômes **&** **Marmailles**

Blagues Connues :

Dure Expérience de la Vie :



Prénom :

Age :

Chewing-Gum :

Aschtusss :

Perceptrue :

Gueule :

Marmagie :

Trucs Biens :

Trucs Pas Biens :

Sales Coups :

Potentiel de Bêtise :

Sales Mômes **&** **Marmailles**

Blagues Connues :

Dure Expérience de la Vie :

