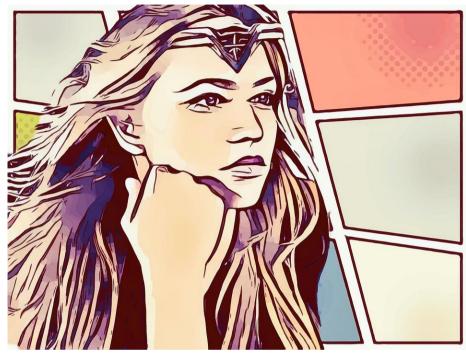
# THE LOIS LANE CLUB



# prettysleepy1 - pixabay.com

LES HISTOIRES DES « FEMMES DE... » SUPER-HEROS. LEURS QUETES D'EGALITE A TRAVERS LES AGES DES COMICS.

Par XAVPROD, sur une idée de RAPPAR, développé par ASTANDA. Pour le quatriéme défi trois fois forge de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence common creative CC BY-SA-NC.

Il est inutile de revenir les mains vides. Super-héros ou pas, tu m'avais promis de passer à la boulangerie pour le gâteau d'anniversaire de ton fils. Tu as beau être le Surfeur d'Or, tu restes son père. Il est hors de question que je me tape toutes les taches à la maison.... grrr !!!!!!! Et ne me fait pas tes yeux rouges, tu avais promis un point c'est tout. Bon va le border et lui raconter

une histoire, demain il a école!

... Quelques minutes plus tard ...

Marc, le sergent Mykart vient d'appeler. Un poulpe géant vient d'attaquer les docks. Il faut que tu interviennes en urgence. Je t'ai préparé sur ta tablette un plan d'action. D'après la base de données des indésirables, il serait sensible aux rayons alphas. Son point faible est surement sa 3eme tentacule. J'ai déjà

chargé ton arme. Vas y vite et ne rentre pas trop tard... je t'aime...

Mathilde, femme du Surfeur d'Or

THE LOIS LANE CLUB est un jeu de rôle sans maître de jeu. Il est prévu pour être joué entre 3 et 5 joueurs(es). A tour de rôle, chaque joueur(se) interprétera, jouera la femme ou la compagne d'un super héros. Le joueur racontera l'aventure de son héroïne pendant que les autres joueurs(es) incarneront: soit le super-heros, soit l'adversaire ou un protagoniste de l'entourage de la femme. Il n'y a pas de mécanique de règles. Tout est possible dans le monde des super heros. L'important est de maintenir une certaine cohérence et de créer une belle histoire.

#### BEDLAM CITY, LA CITE DES FOUS

Nous sommes à BEDLAM CITY, la mégalopole étatsunienne, surnommée « l'Asile », tant ses habitants courent comme dans une ruche pour faire tourner les banques, les médias, les docks et le port militaire. On dit qu'ici la pollution rend dingue. Mais moi, je connais la vérité. Elle est bien plus profonde et sale qu'elle n'y parait.

Bedlam City est peuplée de Savants Fous et de Génies du Crimes, contre qui se dressent les autorités et les super-Héros. Mais, derrière ces Héros, il y a toujours des femmes. Réunis par Loïs Lane, la fiancée du Surhomme, les "femmes de "se retrouvent à intervalles réguliers au restaurant Madison pour échanger leurs experiences, leurs peines, leurs astuces de l'ombre qu'aucun journaliste ne relatera aux informations du soir. Néanmoins, la vérité est là, sans nous, tous ces super-héros n'y arriveraient pas. Nous sommes à la fois: leurs confidentes, leurs stratèges, leurs espionnes sur le terrain mais aussi leurs femmes, leurs amantes et la mère de leurs enfants. Nous sommes toutes ces facettes à la fois.

Les récits des membres du Loïs Lane Club traverseront quatre époques des comics de Super-Héros : l'Âge d'Or, l'Âge d'Argent, l'Âge de Bronze et l'Âge Moderne.

#### CREATION DES PERSONNAGES

#### **CONVENTIONS PRATIQUES**

Vu l'approche du jeu, on parlera de Joueuse pour les participants (même si c'est un homme) et de Femme pour les personnages des joueuses (idem).

Selon le temps dont vous disposez pour la partie, décidez combien d'époques et lesquelles vous jouerez. Par exemple, avec 4 joueuses, il n'y aura qu'une aventure par Femme et par Age. Trois joueuses, ou manque de temps ? Pas d'Âge Moderne. Inversement, du temps ou une campagne vous permettront de raconter plusieurs aventures par Âge.

### Création des super-méchants



# prettysleepy1 - pixabay.com

AU COMMENCEMENT ETAIT LE MECHANT... CACHE AUX YEUX DE CE MONDE QU'IL HAÏSSAIT TANT, LE MECHANT ATTENDAIT PATIEMMENT QUE SONNE L'HEURE DE LA VENGEANCE ...

Un Héros ne serait rien sans sa Nemesis, cet antagoniste qui le pousse dans ses derniers retranchements et lui permet de sauver le monde. Toute histoire de Super-Héros débute donc par un Méchant.

Son passé est bien souvent troublé. Il peut être d'origine extraterrestre exilé par les siens jusqu'à ce qu'il ait prouvé sa valeur en conquérant une planète, ou bien terrien d'origine mais tellement en marge de la société humaine qu'il en est devenu le souffre-douleur.

Quelles que soient ses raisons, il voue une haine profonde à cette humanité qui lui a ravi son passé ou refuse une juste reconnaissance,

Chaque Joueuse écrit le nom d'un Méchant sur un bout de papier, qu'elle plie et met dans un premier verre au centre de la table.

Donnez-lui un nom qui marque les esprits, tant par sa vanité que par sa dangeurosité, par exemple « L'Infâme Docteur Skull ». Et n'ayez pas peur d'abuser des superlatifs: un Méchant digne de ce nom adore qu'on le remarque et que son seul nom fasse trembler les foules.

Dans le cas d'un Méchant peu connu, ou inventé de toutes pièces, son nom doit permettre d'imaginer quels sont ses pouvoirs mais aussi ses faiblesses (par exemple, l'Homme Caoutchouc pourra être flexible, insaisissable, capable de changer de taille, mais aussi sensible aux températures extrêmes.)

Quelques idées: Migale l'homme araignée, Scarmouch le géant des profondeurs, Mirror Professeur électrique, Momie le pourfendeur du temps, Krans l'homme metal.

La précision du lieu est laissée à la discrétion des Joueuses. Il peut être volontairement vague mais peut également désigner un bâtiment précis, voire une pièce précise du bâtiment

Quelques idees: le Quartier des Affaires, le long du fleuve, Hôpital, Boutique de fleurs de Mme Pervenche, un bureau du CEO, au dernier étage du DC Comics Building.

Répétez ces 2 étapes autant de fois que vous comptez jouer d'Ages.

### Création du super héros

PUIS APPARU UN VALEUREUX HEROS... SON HEURE VENUE, LE MECHANT SE MIT A SEMER LA MORT ET LA DESOLATION AUTOUR DE LUI. LES POUVOIRS PUBLICS SEMBLAIENT IMPUISSANTS FACE A LUI. MAIS SOUDAIN, ALORS QUE TOUT SEMBLAIT PERDU, APPARU L'ESPOIR...

 $\nearrow$  Sortez les feuilles de personnage, distribuez les à toutes les joueuses. La moitié gauche de la Feuille de Personnage est dévolue à l'homme de votre vie, le Héros.

Donnez-lui un nom de Super-Héros qui claque, par exemple « l'Homme-Serpent », « Giant-Man », ou « l'Incroyable Ingénieur », ...

Décrivez ses pouvoirs, liés à son nom ainsi que ses idéaux (Sera-t-il profondément patriotique? Sauvera-t-il de préférence les jeunes damoiselles en détresse? Sera-t-il un antihéros, profondément asocial?).

Définissez un trait physique ou de caractère que le Peuple adore chez lui.

Indiquez son point faible majeur. Il peut s'agir d'un objet (par exemple, il est allergique à la Kryptonite ou aux fruits de mer), ou bien d'un trait de caractère (par exemple, il se laisse facilement séduire par n'importe quelle femme ou bien il a une aversion profonde pour l'eau)

Enfin, indiquez son vrai nom, et sa profession dans le civil.

Note: Si d'aventure, plusieurs Joueuses choisissent le même Héros, continuez: l'Histoire n'en sera que plus intense!

#### Création des FEMMES

DONT TOUS TOMBERENT IMMEDIATEMENT SOUS LE CHARME... AH QU'IL EST FORT ! AH QU'IL EST GRAND ! AH QU'IL EST BEAU ! MON HEROS !

La partie droite de votre Feuille de Personnage vous est dédiée, à vous, Femme

admiratrice du grand Héros.

Votre Femme n'a aucun pouvoir super-héroïque, est faible et peu débrouillarde. Mais elle est agréable à regarder...

Définissez votre relation envers le Héros, ou tirez un d6

#### Relation envers le Héros

D6	Statut "marital"
1	Une collègue secrètement amoureuse.
2	Sa petite amie/fiancée/femme.
3	Sa fille chérie.
4	Sa sœur/tante/mère/grand-mère.
5	Assistante/stagiaire/sidekick.
6	Son fiancé/mari*.

<sup>\*</sup>vous jouez un homme, conjoint d'une Super-Héroïne, ou d'un Super-Héros gay (quelle ouverture d'esprit de la part du comics !).

Définissez votre profession. L'Âge d'Or reproduit la société de l'époque, donc vous avez une position subalterne, type secrétaire, infirmière, etc. Le Héros est peut-être votre patron...

Choisissez-vous un nom modeste et un titre de civilité (Mme, Mlle, Sœur...). Enfin, choisissez un Objet fétiche qui a une grande place dans votre vie. Cela peut être la bague que vous a offerte le Héros, une relique qui se transmet dans votre famille depuis des générations, ou encore le tout premier dessin fait par votre fils aujourd'hui décédé. Cet objet doit être suffisamment petit/commun pour être transporté n'importe où sans éveiller l'attention.

### Régles & mécanismes de jeu



# Gerd Altmann - pixabay.com

Au début de chaque Age, les Joueuses piochent dans les verres un Méchant et un Lieu.

Elles écrivent sur leur Feuille de Personnage la Une d'un journal de type « [Héros] sauve [Femme] enlevée/prisonnière/otage de [Super-Méchant] dans [Lieu]».

Le récit des aventures se déroule comme dans le jeu Baron Münchhausen : soit une joueuse inspirée commence à narrer son aventure avec la formule :

- « Vous n'allez pas croire ce qui m'est arrivé récemment! »,
- Soit une joueuse demande à une autre de raconter:
- « Dis donc ma chère, j'ai appris par les journaux que... [évènement] par [Méchant], et que [Héros] t'a sauvée ? Je meurs d'envie d'entendre ta version! »

#### Quelques exemples de lancement :

"Les filles vous n'allez pas croire ce qui m'est arrivée récemment! mon mari, le Surfeur D'or et moi étions de sortie. Affolé le département de la surveillance de l'espace nous a appelé sur notre ligne ultra sécurisé. Il avait repéré une navette en approche de la terre...."

" Dis donc ma chère, j'ai vu hier dans les journaux télés que ton mari avait pris cher. Je croyais que l'homme de feu avait été mis en détention ? Il est sorti quand ?"

"Non, tu n'en reviendras pas, mais cet enfoiré a réussi à s'échapper....."

La joueuse concernée improvise le récit des péripéties de sa Femme.

Les autres joueuses l'aident à raconter en posant des questions (« mais comment ton mari a-t-il su où tu étais prisonnière ? »), en comblant des trous (« je suppose que tu t'es rendue au Manoir Hanté en taxi ? ») ou en ajoutant des éléments à l'histoire.

- La joueuse à droite de la narratrice interprète le Héros.
- La joueuse à sa gauche joue le Super-Méchant.
- Les autres joueuses peuvent tenir le rôle de compagnons, d'autres victimes, ou de sbires du Super-Méchant. L'une d'elle, prend des notes sur la feuille de personnage de la narratrice.

En cas de conflit, celle qui raconte a le dernier mot (« mais non, Moloch m'avait déjà ligotée! »)

#### **Q**uelques exemples d'interaction:

Femme du Surfeur d'Or : il l'a poursuivi dans les égouts avec ses sens aiguis il l'a tout de suite detecté.

Joueuse du super méchant: Non-son sens des aigus est bloqué par la chaleur que je charge sur les tuyaux. Cela brouille sa vue perçante.

Lorsqu'une aventure prend fin, une autre joueuse prend la relève et démarre son propre récit.

### 4 âges, 4 modèles de société

Au début de chaque âge lisez la section afin de vous en imprégner.



# prettysleepy1 - pixabay.com

# L'ÂGE D'OR (1938-1955)

LES FEMMES SONT DES FAIRE-VALOIRS, ET METTENT EN AVANT LA TOUTE-PUISSANCE DE LEUR HEROS.

Votre aventure, à l'Âge d'Or devra être rapide et parodique:

Le Méchant vous suspend à un gratte-ciel ou s'apprête à vous découper en rondelles dans une scierie. Vous criez, pleurez, appelez désespérément à l'aide. Le Héros débarque au dernier moment et vous sauve. Vous vous réfugiez dans ses bras protecteurs. Clap de fin.

Insistez sur la vulnérabilité de votre Femme et son incapacité à faire face par ellemême aux dangers dans lesquels elle s'est fourrée.

Votre Héros accomplit un sauvetage sans fautes. Dans sa magnanimité, il laissera peut-être la vie sauve au Méchant, lui offrant par la même une occasion de se racheter... ou de se venger lors du prochain Age.

L'âge d'or est caractérisé par des scénarios simples, rapides et stéréotypés. Le super-

héros sauve la femme faible des griffes du super-méchant. Elle est subjuguée par ce héros sans faille et si fort. Elle est prête à tout pour qu'il la remarque.

#### L'AGE D'ARGENT (1956-1970)

LES FEMMES S'EMANCIPENT ET PRENNENT DES RESPONSABILITES.

Mettez à jour votre Feuille de Personnage :

Améliorez la profession de votre Femme. Elle a gravi les échelons. Par exemple :

- elle n'est plus infirmière, mais docteur ;
- de secrétaire au commissariat, elle a été promue agent du FBI
- d'hôtesse d'accueil dans une grande société, elle est devenue membre du Conseil de Surveillance.

Peu importe que cette évolution soit ou non le fruit de ses relations avec le Héros, l'important est que maintenant, vous êtes une Femme, certes sans Supers-Pouvoirs, mais reconnue pour ses compétences et son caractère.

Votre relation avec le Héros a également évolué. Si vous étiez sa petite amie, vous êtes maintenant son épouse, et il vous délègue son activité civile pendant qu'il poursuit les criminels. Si vous étiez déjà de sa famille, vous pourriez avoir pris vos distances avec votre Héros ; par exemple vous menez une carrière d'actrice à Hollywood. Peut-être avez-vous divorcé.

Au début de votre aventure à l'Age d'Argent, parlez de votre progression sociale aux autres joueuses. Mettez en lumière le fait que vos récentes réussites ont éveillé l'attention du Méchant qui s'empresse de vous kidnapper. Ce Méchant peut être le même qu'à l'Age d'Or précédent ou bien un autre que vous auriez tiré au sort.

Le Héros accourt à votre rescousse une nouvelle fois. Mais cette fois, celui-ci ne peut vaincre sans votre aide. Décrivez les difficultés qu'il rencontre et pourquoi il risque d'être défait (son point faible a-t-il été découvert ? Ou bien a-t-il simplement vieilli ?) Faites intervenir votre Objet fétiche dans l'histoire. Il peut être soit la cause de votre capture (le Méchant vous l'a volé, sachant que vous viendriez le chercher seule) ou bien la source de votre inspiration pour aider le Héros (un conseil donné par la personne qui vous a transmis cet Objet vous revient en mémoire et est déterminant pour l'issue du combat.)

Vous pouvez également vous sacrifier pour la victoire. C'est alors une médium qui se présente au Madison, possédée par votre fantôme, et qui relate vos aventures. L'important dans ce nouvel âge est la place de la femme. Elle ne suit plus simplement le Héros. Elle veut aussi sa place, son indépendance. Elle est prête à travailler dur, à

prendre des risques, mais elle veut faire par elle même. L'effort, le difficulté ou les méchants ne lui font plus peur, quitte à prendre des risques inconsidérés.

### L'AGE DE BRONZE (1970-1986)

NON SEULEMENT LES FEMMES ONT DES POSTES IMPORTANTS, MAIS ELLES ONT MAINTENANT DES SUPER-POUVOIRS!

Vous devez mettre à jour votre feuille de personnage :

Décrivez vos nouveaux pouvoirs et comment vous les avez acquis.

Donnez-vous un nom de Super-Héroine badass, en sus de votre nom civil. A vous de voir s'il doit être aussi flamboyant que celui de votre alter-héros masculin, l'essentiel est que les foules vous reconnaissent!

Si vous aviez donné votre vie pour sauver le Monde durant l'Age d'Argent, vous trouvez une solution pour revenir à la vie (résurrection, clone, être d'un univers parallèle...).

Au début de votre aventure à l'Age de Bronze, présentez aux autres Joueuses l'origine de votre super-pouvoir. Votre famille ou clan, pressentant une catastrophe imminente vous a-t-il transmis un secret ancien ? Ou bien est-ce la conséquence d'expériences menées sur vous par les Méchants dans l'âge précédent?

Détaillez comment vous réussissez à concilier vie sociale et vie de « Super-héroines ». Cachez-vous votre identité secrète ? Comment gérez-vous cette nouvelle double vie ? Vos voisins ou votre famille sont t-ils au courant ?

Quoi qu'il en soit, le Héros et vous faites aujourd'hui partie de la même équipe de Super-Héros. Et aujourd'hui, votre Héros vient de prendre une déculottée sévère. C'est à vous qu'il revient de le sauver, ainsi que le reste du monde. L'important à cet âge est votre indépendance. Vous faites arme égale avec les hommes. Il a un problème, vous pouvez intervenir sans lui demander son avis. Vous vous assumez seule et prenez les décisions seules. Maintenant, les Super-Héros masculins ne dictent plus leurs machismes. Les femmes ont toutes leurs places avec ou sans les hommes. Le feminisme prend son essort et devient une vraie façon de vivre et de se comporter.

# L'ÂGE MODERNE (1986 A NOS JOURS)

LES HEROÏNES ONT PRIS TELLEMENT D'IMPORTANCE QU'ELLES ONT LEUR PROPRE GAMME DE COMICS DEDIES.

Les Héros ne sont plus ce qu'ils étaient... Certains sont mêmes décédés. Les Héroïnes peuvent avoir décidé de se ranger pour retrouver une vie familiale, de former une remplaçante ou bien elles peuvent être devenues Super-Méchantes.

Mais lorsqu'une équipe d'Ultra-Méchants aux pouvoirs cosmiques capture tous les Héros restants, il ne reste que les Héroïnes pour sauver le monde et celles-ci vont devoir faire alliance, en mettant de côté leurs différends.

Mettez à jour votre Feuille de Personnage.

Votre Héros est-t-il toujours en vie ? Quels sont ses pouvoirs restants ? A t-elle raccroché ?

Désignez une Héroïne avec qui vous avez d'excellentes relations (votre Meilleure Amie) et une autre que vous jalousez secrètement (votre Rivale).

L'Age Moderne se jouera en une seule aventure commune, un peu différemment des Ages précédents.

Au début de l'Age Moderne, chaque joueuse détaillera la vie de sa Femme en précisant ses relations avec le Monde en général et les autres Héroïnes en particulier. Précisez également dans quel état se trouve votre Héros bien aimé, bien que fortement diminué.

L'affrontement se fera ensuite en équipe. Vous pouvez, au choix, affronter une équipe d'Ultra-Méchants, chacun avec des pouvoirs propres ou bien un unique Méga-Ultra-Méchant, issu de la synthèse de plusieurs ennemis rencontrés par le passé. Ou encore vous opposer à une « Ruche », multitude d'individus dotés d'une conscience collective.

Chaque joueuse pouvant s'allier avec les personnes de son choix, bonnes ou mauvaises, vous pouvez faire appel aux Méchants affrontés par le passé et qui, touchés par votre magnanimité (ou frustrés de ne pas être celui qui détruira la Terre), viendront temporairement vous prêter main forte. Décrivez aussi les sacrifices que vous feriez pour aider votre Meilleure Amie et les crasses que vous feriez à votre Rivale.

Ceci est votre ultime combat alors donnez tout ce que vous avez. Sinon l'Humanité est perdue !

L'important à reternir est le côté final et range de leur vie. D'un côté fini l'envie de reconnaissance par rapport aux super-heros ou aux hommes. Les femmes ont trouvé leurs places avec ou sans les hommes.

Et de l'autres , elles veulent, les choses, événements grandioses à leurs effigies. Le dernier âge leurs sont consacrées et consacre leur grandeur. Faites en beaucoup pour les mettre en valeurs de manière totale et fantastique.

## BEDLAM L'ANGOISSANTE, BEDLAM LA MYSTÉRIEUSE



nextvoyage - pixabay.com

Bedlam City est une grande agglomération de 2 millions d'habitants. Quelles que soient les époques, la ville fourmille 24 heures sur 24. Il se passe toujours quelques choses. Le jour les habitants, les familles sont plus actives bien sûr. La nuit un autre type de personnes s'activent pour des activités plus ou moins légales. Apportant avec ses problèmes et ses tensions.

#### **7**oom sur M. et Mme Smith.

Margaret et Paul Smith ont 3 enfants. Ils vivent dans un quartier résidentiel de la ville. Ils sentendent très bien avec leurs voisins. Toujours serviables et souriant, personne n'a rien à redire sur cette petite famille. Leurs trois enfants sont très polis et travaillent très bien à l'école. Le matin, monsieur et ses trois enfants partent ensemble pour le travail et l'école. Il dépose ses 3 petits à l'école et se rend à la librairie où il est comptable pour un patron sympathique mais un peu autoritaire. Mme commence toujours sa journée par l'aspirateur pour garantir une belle et maison propre. Une famille modèle pour tous les voisins.

Mais la vérité est tout autre à Bedlam. Kim le fils ainé, tient d'une main de fer le trafic de cannabis dans son lycée. Il n'intervient jamais directement. Il fait intervenir des petits loubards du lycée voisin pour des missions punitives. Karen, 10 ans raquette les autres filles de sa classe pour avoir un peu plus d'argent de poche. Mickael le plus petit, des hauts de ses 4 ans, dérobe les qouters de ses petits camarades. Mr Smith, lui, de son coté, blanchit de

l'argent du cercle de jeux clandestins d'à côté sur les invendus de sa librairie.

Madame Smith, de chez elle à une petite activité illégale sur le dark web qui lui permet d'arrondir les fins de mois.

Le soir, toute la petite famille se retrouve autour d'un bon repas que madame Smith a confectionné avec amour. Chacun raconte sa petite journée de travail, ménage et scolaire. Une bien belle journée sans problème.

#### UN PEU DE GEOGRAPHIE

La région de Bedlam City est entourée au Nord d'une immense zone boisée traversée par un large fleuve. Les bois sont profonds et sombres. Le weekend les bonnes familles vont s'y promener mais ne s'y aventurent jamais profondément. La nuit, une toute autre faune reprend la place. Le fleuve passe par d'immenses docks. L'activité économique est importante et pas toujours légale. Ll'activité ne sy 'arrête jamais. La nuit, le fleuve n'apporte pas que des marchandises, il charrie beaucoup d'autres choses bien plus étranges et mystérieuses.

A l'est de grandes carrières sont exploitées afin de construire de nouveaux buildings. La ville est Insatiable. Sa demande est sans limite. Mais parfois à force creuser, il arrive de trouver, déterrer des choses qu'ils auraient mieux fallu ne jamais entrevoir. Est-ce dû au forage de plus en plus profond ou aux déchets que les méga-industries enfouissement illégalement.

La police et les hôpitaux sont saturés, débordés. La tension dans les différents quartiers ne font rien pour arranger la situation.

A l'ouest, le centre d'affaire brasse des milliards jours et nuits. Les businessmen ne s'arrêtent jamais. Les affaires n'ont pas d'horaires. Pour tenir le rythme, tout est permis : trahison, mensonge, drogue ... Tout s'achète, tout se vend, tout se négocie à la city de Bedlam. Leur devise « tout à un prix, même le vide ».

Au sud, s'entassent toutes les personnes rejetées par ce système qui devient fou. De nombreux quartiers oubliés des autorités accueillent les pauvres, les oubliés de la ville. Une ville dans la ville, avec ses règles, sa hiérarchie et ses propres coutumes.

Dans cet enfer, des groupes, des gourous, des méga-industries n'hésitent pas à rajouter de la noirceur.

La ville est découpée en nombreux quartiers avec des ambiances très différentes. Les activités identiques ont eu tendance à se regrouper entres elles. Par exemple les différents commerces des livres anciens ont tous investis les mêmes rues adjacentes. Parfois, deux rues s'affrontent pour obtenir l'exclusivité de tels ou tels commerces.

« Exemple : Non loin de la 3eme avenue, le trottoir impair voue une haine sans borne pour le trottoir pair qui vente les mêmes références des dernières voitures à la mode. Les concessionnaires n'hésitent pas à faire les pires embrouillent pour gagner tout ce commerce. »

Il n'est pas possible de lister tous les quartiers mais cela peut aller du quartier classique des affaires, des musées, des commerçants, des docks, aux quartiers des 'assassins', quartiers des cliniques clandestines,

- « Dans une rue sombre remplie de bars, les assassins se réunissent en attendant les contrats qui tombent sur un écran. Une enchère inversée permet de connaître qui remporte le contrat. »
- « Plus loin, dans un autre quartier des cliniques discrètes côtoient les vendeurs d'organes »

Vous l'aurez compris les quartiers de la ville Bedlam sont très variés. Ils vont du plus « classiques », aux plus sombres. La ville, les quartiers et ses environs sont autonomes. Ils peuvent vivre et survivre sans l'aide d'autres villes.

#### RENOUVELER LES HISTOIRES

Vous pouvez facilement refaire des parties en changeant de lieu, d'époque ou de modèle social. Ces changements peuvent être radicalement différents et bouleverser ou inverser les différentes âges.

Un changement d'époque vers le futur apportera une vision technologique différente. A l'inverse un choix d'époque 2000 ans en arrière donnera une importance beaucoup plus grande aux croyances et à la difficulté de survivre.

Vous pouvez aussi inverser la place de l'homme et de la femme et rendre la société très matriarcale.

Si par exemple, vous changez la ville, en jouant à Dubaï ou à Téhéran, l'Âge moderne sera plutôt une régression. Vous pouvez aussi imaginer une ville en Inde et secouer les conventions sociales dans un Bombay steampunk.

Jouez bien et surtout amusez-vous.



# prettysleepy1 - pixabay.com

# THE LOIS LANE CLUB

Nom du joueur(se) :	
Surnom du héros :	La femme / Vous :
Nom réel :	Votre nom :
Profession réel :	Profession:
Pouvoirs:	Relation avec le héros :
	Objets fétiches :
Traits physiques :	
Caractéristiques adorés du public:	