

BARRIO LIBRE !

*Un jeu de MugMax sur une idée de Dak pour le Septième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.*

Résumé et intentions

Dans *Barrio Libre !* (Quartier libre !), les PJ jouent des habitants d'un quartier ouvrier insurgé. Leur but : contribuer à faire du *Barrio* l'utopie égalitaire dont ils ont rêvé et éviter qu'il ne repasse sous le joug de l'Etat ou ne gangrène à force d'intérêts égoïstes.

Si le jeu ne renvoie à aucun évènement historique précis, son ambiance s'inspire de l'Europe occidentale du XIX^e siècle. Ce siècle est une époque charnière : la révolution industrielle permet de connecter les villes par le train, de créer des usines, de produire encore plus et d'exporter à l'échelle mondiale. D'importants changements sociétaux et économiques ont également lieu : l'Ancien Régime et ses valeurs est remis en cause au profit d'idées plus libérale et l'aristocratie cède peu à peu la place à la bourgeoisie.

Toutefois, cette modernité ne bénéficie pas à tout le monde : le gaz de ville n'éclaire qu'une fraction des foyers, le choléra et l'alcoolisme font des ravages, le transport fluvial repose encore sur la traction animale ou humaine ... Les quartiers ouvriers, organisés autour des usines, vivent dans la pollution et le bruit incessant. En l'absence de lois sur le travail, la vie y est précaire, l'emploi, incertain et les salaires, indigents du fait de la concurrence entre les ouvriers, désespérés de trouver un emploi journalier pour se nourrir et se chauffer. Le travailleur n'est vu que comme une ressource à exploiter au maximum et au prix le plus bas possible. Les protestations et les mouvements pour des conditions de vie dignes sont fréquemment réprimées par la violence et dans le sang.

Un mélange explosif qui n'attend qu'une nouvelle pénurie ou un énième abus pour s'enflammer.

Le feu aux poudres

« Camarades !

Le pays est en crise depuis de nombreuses années.

Le gouvernement fuit ses responsabilités depuis trop longtemps.

A la détresse du Peuple, il répond par la violence et le mépris. Il ne cesse de lier des alliances avec le patronat et les pouvoirs de l'argent, ceux-là même qui ont précipité le pays dans le chaos.

Chômage, salaires de misère, maladies et taudis, voilà l'avenir que nous promettent les patrons et leurs pantins. Aujourd'hui, ils ont encore montré que nous ne sommes rien pour eux, nous





qui vivons ici. C'est assez ! Aujourd'hui, montrons-leur que nous ne nous laisserons plus piétiner ! Brisons aujourd'hui nos chaînes et rejetons leurs lois, leurs drapeaux et leurs préfets !

Désormais nous n'aurons plus de maître sinon nous même. Nous déciderons notre destin. Nous jouirons du fruit de nos efforts. »

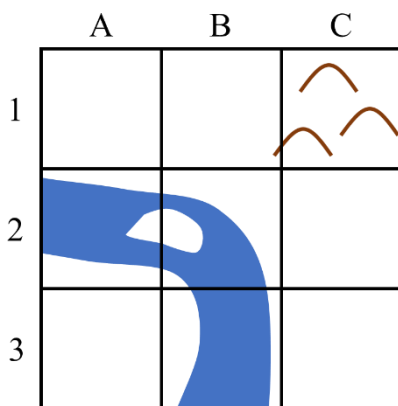
Entendu lors de la fondation du Barrio Libre

La lutte rouge, c'est son nom ...





Cadre principal des histoires, le *Barrio* possède 4 caractéristiques dont le rang va de 1 à 4, communes au *Barrio* et aux PJ. Chacune dépend d'un type d'aménagement, affecte les facultés des habitants et permet d'affronter certains aléas.

Caractéristique	Aménagements	Effet sur les habitants	Aléa
 Convivialité (Conv)	Bar, Eglise, Marché, Place publique ...	Plus attentifs et plus exubérants	Dissensions et démoralisation
 Education Populaire (Edu Pop)	Bibliothèque, Cours du soir, Atelier artistique ...	Mieux instruits et plus créatifs	Calomnie médiatique
 Industrialisation (Indu)	Usine, Quais, Ferme, Moulin ...	Plus habiles et plus agiles	Pénuries et sabotages
 Rébellion (Réb)	Syndicat, Lieu clandestin ...	Plus combattifs et plus forts	Assauts armés

Le *Barrio* est représenté par une grille de 3x3 que le MJ habille avec le terrain : fleuve, montagnes ...



Les PJ décident ensuite des aménagements du *Barrio* lors de son soulèvement (dont 2 cases de taudis ou vierges, n'apportant pas de point). Pour chaque aménagement, les PJ donnent son nom et une description. Un PJ indique également son lien avec le lieu (lieu de travail, apprécié ou haï ; lié à un souvenir personnel, heureux ou malheureux ; refuge ; légende ...).

	A	B	C
1			
2			
3			

B2-Conserverie L.P. Brown, +1 Indu

L'odeur du poisson et de la fumée de bois imprègne la brique du bâtiment. Plusieurs vitres sont cassées et occultées par des toiles cirées, laissant rentrer le froid en hiver.

Mariette

C'est ici que j'ai rencontré mon mari il y a 20 ans, c'est aussi ici qu'il est mort, à cause d'une machine déréglée.

Une fois aménagé le Barrio, calculer ses caractéristiques. Les PJ décrivent comment y était la vie avant l'insurrection puis répondent aux questions suivantes :

- Quel évènement a provoqué le soulèvement ?
- Quels rapports le *Barrio* garde avec les quartiers restés loyaux ?
- Par quelle solution temporaire le *Barrio* se chauffe et se nourrit sans l'aide de l'Etat ?
- Comment les habitants appellent désormais le quartier ?

El pueblo, unido

Agitateurs de la première heure ou sympathisants tardifs, les PJ appartiennent aux éléments actifs de l'insurrection. Ils vivent depuis longtemps, si ce n'est depuis toujours, dans le *Barrio* et se connaissent.

Chaque PJ annonce à la table le nom de son insurgé et son concept. Il choisit ensuite avec chacun des PJ le lien qui unit leurs insurgés (mentor/apprenti, amis, rivaux, famille, rivaux ...).





Ensemble, ils décident d'un manifeste : un ensemble de déclarations de principes moraux et d'aspirations politiques communes à leurs personnages et au *Barrio* et qui les ont convaincus de rejoindre la lutte.

Ex : *Manifeste de la Commune de Vole-terre* :

1. *Nous ne reconnaitrons pour maîtres que la nécessité commune*
2. *Nous vivrons du don de chacun selon ses moyens à chacun selon ses besoins*
3. *Nul ne jouira de privilège sur le mérite de son origine, de son sexe ou de son âge*

Ohé, partisans, ouvriers et paysans

Un insurgé dispose de 12 compétences, liées aux caractéristiques du *Barrio* et dont le rang va de 1 à 6.

Caractéristique		Compétence	Effet
	Conv	Commère	Ecouter, observer, capter les rumeurs
		Bateleur	Baratiner, séduire, conter
		Magouilleur	Mentir, duper, négocier
	Edu Pop	Pharmacien	Soigner, préparer des remèdes, distiller
		Artiste	Chanter, danser, jouer d'un instrument
		Activiste	Connaître les réseaux protestataires, les contrebandiers
	Indu	Artisan	Fabriquer, améliorer des objets, des appareils
		Filou	Se cacher, faire les poches
		Coursier	Courir, sauter, escalader, nager
	Réb	Bagarreur	Combattre, casser des choses
		Débardeur	Tracter, pousser, porter avec force
		Contre-maître	Intimider, donner des ordres

A la création, le PJ possède :

- 1 compétence de rang 4, son métier principal
- 2 compétences de rang 3, des activités qu'il réalise en parallèle
- 3 compétences de rang 2, des travaux dont il a une vague connaissance

Le score de chaque compétence est le produit de son rang par celui de la caractéristique associée. Le score ne peut pas dépasser 20 (même avec 6 en compétence et 4 en caractéristique).

Levons-nous, femmes esclaves, et brisons nos entraves

Pour mener une action, un PJ doit réussir un test de compétence. Il lance autant de D6 que l'indique la difficulté de l'action :

- Moyen : 1
- Ardu : 2
- Terrible : 3
- Légendaire : 4
- Impensable : 5

La somme des scores des dés est comparée au score de la compétence testée : en-dessous, l'action réussit, au-dessus, elle échoue. En cas d'égalité, l'action est une réussite mitigée.

En cas d'échec, le PJ ne peut pas retenter la même action et annuler les conséquences de son échec (toutefois, un autre membre du collectif peut tenter sa chance).

Ex : Mariette rabat le caquet d'un syndicaliste qui l'a prise de haut, trop sûr de lui et pensant avoir affaire à une docile aïeule. La difficulté est Ardue, Mariette lance 2D6 : 3+6=9, soit moins que son score de Contre-maître. Le roquet ravale sa chique !

Levons-nous, femmes esclaves, et jouissons sans entrave

Parfois, réussir ne suffit pas. Pour faire passer un message, pour impressionner, pour prouver sa valeur, un insurgé peut vouloir se dépasser, quitte à prendre des risques.

Après avoir réussi un test (avec la difficulté initiale fixée par le MJ), un PJ peut lancer 1D6 supplémentaire pour améliorer la qualité de son action. Tant que le résultat total des dés ne dépasse pas son score, il peut continuer à lancer des dés supplémentaires pour agir avec davantage de brio :

- +1D6 : action remarquable
- +2D6 : impressionnant !
- +3D6 : coup de maître
- +4D6 : INCROYABLE !!

En cas de réussite, le MJ prend en compte la qualité supérieure du travail accompli dans sa narration et dans le comportement des PNJ.

Ex : Mariette n'en reste pas là et veut s'assurer que la leçon est durablement comprise. Elle lance 1D6 de plus : 2, soit un total de 11, toujours inférieur à son score (12). Le macho fuit sous les huées de la foule !

Toutefois, si le résultat des dés dépasse le score du PJ, son échec sera bien plus lourd de conséquences que s'il n'avait pas tenté de briller.

Tu veux bâtir des cités idéales, détruits d'abord les monstruosités

A la fin de chaque scénario, chaque PJ gagne des points d'effort (PE) et le *Barrio*, des points d'aménagement (PA) : avec ce moment de calme, les habitants peuvent s'organiser pour bâtir, réparer ou se former. La récompense dépend de l'issue du scénario et de son caractère critique (cf. **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

Issue du scénario	Récompense
Victoire	+2 PE/PJ, +1 PA
Mitigée	+2 PE/PJ
Déroute	+1 PE/PJ, Revers

Les PE peuvent être utilisés pour améliorer les compétences des insurgés ou être convertis en PA supplémentaires et transférés au profit du quartier.

L'achat d'un nouveau rang de compétence doit être racontée par le PJ et son prix est égal au rang de la compétence avant amélioration.

L'amélioration du *Barrio* passe par la création d'un nouvel aménagement ou la modification d'un aménagement pré-existant. Un nouvel emplacement nécessite un emplacement vierge sur la grille du *Barrio*¹ et une seule modification peut être apportée par aménagement. Le collectif décide la nature de l'aménagement (ou de la modification), le décrit, raconte ce que sa création apporte au *Barrio* et invente un PNJ qui s'y trouve d'ordinaire. Le prix d'un aménagement est le triple du rang de la caractéristique avant amélioration. Opter pour une modification accorde une ristourne de 1PA.

¹ Une case peut être rendue vierge en démantelant les emplacements qui l'occupent, ce qui rapporte 1 PA.

Ex : le collectif opte pour l'ajout d'une Pêcherie libre à côté de l'antenne du syndicat des dockers qui accueille désormais des ateliers qui fabriquent casiers et filets pour garantir la sécurité alimentaire au Barrio qui passe à 2 Indu. On y trouve Grand Jef, un échalas bègue et un peu benêt.

Le tableau ci-dessous récapitule le prix d'un rang.

Rang	Compétence (PE)	Aménagement (PA)	Modification (PA)
2	2	6	5
3	3	9	8
4	4	12	11
5	5		
6	6		

En cas d'échec du collectif, le *Barrio* peut voir ses caractéristiques diminuer du fait de la Répression.

Le macadam et les pavés, de notre sang furent lavés





Le collectif fait partie des défenseurs du *Barrio*, s'ils échouent, celui-ci essuie un Revers : assaut de la Garde Nationale², sabotage, pénurie, abandon du *Barrio* par les habitants découragés ... Le Revers rend inutilisables les aménagements d'une des cases du *Barrio*, ce qui les transforme en taudis et diminue les caractéristiques.

Le choix de l'aménagement détruit est choisi par le MJ, selon son envie.

Stratégie	Effet	But
Répression médiatisée	Détruit les aménagements d'une case pour diminuer la caractéristique la plus élevée	Garder le <i>Barrio</i> faible mais en vie
Répression aveugle	Détruit les aménagements de la case aux coordonnées déterminées par 2D6/2	Garder le <i>Barrio</i> dans l'incertitude
Ecrasement	Détruit les aménagements d'une case pour diminuer la caractéristique la plus faible	Détruire le <i>Barrio</i>

Les mauvais jours finiront, et gare à la revanche !

Une campagne de *Barrio Libre !* peut se considérer comme une série de scénarios indépendants suivant l'évolution du quartier au fil du temps. Le MJ peut générer des situations aléatoirement en tirant 1D6 et en additionnant le résultat à une des caractéristiques du *Barrio* :





-  Conv en automne
-  Indu en hiver
-  Edu Pop au printemps
-  Reb en été

² Milice armée formée de bourgeois volontaires, chargée du maintien de l'ordre.

Le total donne la tonalité de la situation et modifie les conséquences :

- 1-4 : Aubaine, +1PE/PJ et +1PA en cas de réussite
- 5-7 : Péripétie
- 8+ : Crise, Répression doublée en cas d'échec













En associant les deux résultats, plusieurs pistes d'histoires peuvent être créées.

		Aubaine	Péripétie	Crise
	Conv	Une fête s'organise Joignez la lutte des femmes pour l'égalité !	Deux familles rivales se disputent D'inquiétantes rumeurs	La dissension menace Des meurtres en série
	Indu	Exceptionnelle production Un convoi militaire à portée de main	Des vols dans les réserves Un retard d'approvisionnement	Incendies criminels Un hiver de disette
	Edu Pop	Un intellectuel vient étudier le Barrio Soutien de la presse internationale	Débats houleux sur l'organisation du Barrio Un parti d'opposition propose une alliance	Grève générale Terribles calomnies médiatiques
	Réb	De nouveaux alliés L'insurrection progresse dans le reste de la ville	Un « ami » qui vous veut du bien ... Un autre <i>Barrio</i> appelle à l'aide	Le gouvernement envoie la Garde Nationale La Mafia tente de prendre le contrôle

Si vous préférez écrire vos propres histoires, voici deux conseils :

- Impliquez les PJ : plutôt qu'un donneur de mission, préférez un ami qui demande de l'aide ou incitez-les à agir par eux-mêmes.
- Cherchez les sources de tensions : insurgés et habitants neutres, modification du *Barrio* et souvenirs de l'insurrection, intérêt collectif et besoin personnel, enjeux de court et long terme.
- Révolution permanente : Gardez le *Barrio* en perpétuelle mutation.

Fiche du Barrio

	A	B	C	
1				Barrio : Commune de Voleterre
2				PA :
3				 Convivialité : 2
				 Education Populaire : 1
				 Industrialisation : 2
				 Rébellion : 3

A1- Théâtre ouvrier « Le masque et l'enclume », +1 Edu Pop

A2- Guinguette « La bonde au néon », +1 Conv

A3- Café « Chez Alice », +1 Conv

B1-

B2- Conserverie L.P. Brown, +1 Indu

B3- Syndicat des dockers, +1 Reb

Modif: Pêcherie libre, +1 Indu

C1- Distillerie clandestine du vieil Henderson, +1 Reb

C2- Cité ouvrière Brumaire

C3- Presse anarchiste « A feu et à cran », +1 Reb

Fiche d'insurgé

Nom : Mariette Tussaud « La Bajafle »





Concept : vieille marinière bourru

PE :



Relations

- « Ti-jean » : petit-fils
- Marianne Lantier : protégée
- Sœur Solange : confidente
-
-

 Convivialité : 2	x Commère 3	6
	x Bateleur 1	2
	x Magouilleur 2	4
 Education Populaire : 1	x Pharmacien 1	1
	x Artiste 1	1
	x Activiste 3	3
 Industrialisation : 2	x Artisan 2	4
	x Filou 1	2
	x Coursier 1	2
 Rébellion : 3	x Bagarreur 1	3
	x Débardeur 2	6
	x Contre-mâitre 4	12