

LES TOONS CONTRE LES JAPONIAISERIES

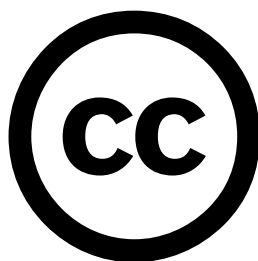


Par Goto Van Kern

Les Toons contre les Japoniaiseries

**Par Goto Van Kern, développé par Tolkraft sur une
idée d'Erwik pour le
Huitième Défi Trois Fois Forgé
de PTGPTB.**

**Ce jeu est placé sous licence
Creative Commons BY-SA-NC.**



Pitch

Au début des années 90, les Toons organisent une résistance face au péril qui grignote leurs plages horaires et les mène droit vers la déprogrammation : les animes japonais.

Pour 2 à 4 PJ et une MJ.

Note du développeur

Ce jeu met en scène ironiquement un relent de racisme et de xénophobie à l'encontre de personnages issus de l'industrie de l'animation nippone.

Ça ne te plaira pas forcément, tu peux le faire dégager avec un peu de réécriture, mais je pense que cet aspect « Toons issu de l'Americana et sûrs de leur bon droit face à l'envahisseur étranger » propose une optique intéressante : jouer des personnages mignons, mais moralement ambigus, qui luttent pour leur survie. Et puis c'est aussi un clin d'œil aux premiers cartoons, qui ont souvent servi à véhiculer de la propagande, souvent xénophobe.

Tolkraft

Note de l'auteur

J'aimerais remercier à la fois Éric Zemmour et Ségolène Royal de feu le Parti Socialiste français. Sans leur xénophobie et leur (im)posture pseudo-intellectuelle, ce jeu n'aurait sans doute pas été possible.

Goto Van Kern



Printemps 1991 - À l'intérieur du château d'eau des studios Warner Bros.

Sur l'estrade, Bugs Bunny fait les cent pas, mâchonnant nerveusement sa carotte. Il tire une montre à gousset de son pelage et pousse un bref soupir. Il regarde la salle, pleine à craquer : les Toons ont répondu nombreux à son appel.

Une bourrasque violente, une porte qui claque et un « Bip-Bip » sonore annoncent l'arrivée d'un des derniers retardataires. Le roadrunner commence déjà à picorer les graines déposées pour lui. Bugs s'apprête à lui poser une question, mais est interrompu par un grand vacarme, tandis que Will E. Coyote passe au travers du plafond et s'écrase sur une chaise. Bugs lève les yeux au ciel.

« Bon, commençons, et tant pis pour les trainards. Mes confrères, mes collègues, mes amis, vous le savez, l'heure est grave. L'invasion sournoise des animés est désormais rendue à un point critique. Ils sont arrivés timidement sur nos chaînes il y a plus de 15 ans, et petit à petit, sournoisement, ils nous remplacent ! Ils squattent nos tranches horaires, occupent nos programmes, envahissent nos networks, ici comme à l'étranger.

**Ça ne peut plus durer, on nous chasse de chez nous !
Avec leurs traits réalistes, leurs histoires centrées sur les émotions humaines, leurs scènes d'action à couper le souffle, leur chronologie et leur continuité, ils sont soi-disant à la mode. Et les exécutifs des studios, ces larves gluantes qui ne seraient rien sans nous, nous expliquent avec une compassion feinte qu'ils sont ce que veut le public : des histoires plus modernes, plus profondes... et moins cartooniques...**

Et bien je dis NON ! » vocifère Bugs, crachant sa carotte qui rebondit sur le front d'Elmer.

« Ça fait plus de 47 ans que je fais ce métier, et le public, je le connais. Nous, les anciens... » il pose instinctivement les yeux sur Felix, Betty et Mickey « ... on le connaît, on sait ce qu'il veut, le public. Il veut des rires et de la joie ». Le silence tombe sur l'assemblée. Un cupidon joufflu retardataire traverse la pièce en voletant vers un siège libre.

« Il est temps d'agir si nous ne voulons pas être remplacés ! Il est temps d'oublier nos différences et les vieilles rivalités de studios pour unir nos forces et rappeler au public ce qui lui manque quand il regarde ces japonaiseries. Il est temps de le faire rire à nouveau. Et si ça ne marche pas, il faudra taper sous la ceinture et faire réaliser à tous les absurdités de ces animes, il est temps d'entrer en résistance ! »

« Parmi vous, j'ai besoin des inconnus, des parias, des oubliés, des extras, des drafts, des has-been, des seconds couteaux... J'ai besoin de vous pour infiltrer les studios, les plateaux et les épisodes en cours de diffusion, et par vos actions d'éclat, aider à nous sauver tous de la déprogrammation et de l'oubli ! »

Un canard habitué des arrière-plans lève alors le doigt. Bugs le détaille de haut en bas d'un air soupçonneux.

“Mouiiii ?

–Pourquoi tu ne t'en occupes pas toi-même Bugs ?

–Vous autres les seconds couteaux, vous ne réalisez pas le temps que ça demande d'être une star du cartoon. Nous sommes incessamment sollicités : publicités pour des céréales, vêtements, ... Nous autres les grands toons n'avons pas le temps de nous aventurer dans les studios nippons. Et puis, imaginez un peu qu'on se fasse attraper : ça porterait un coup fatal aux studios de notre beau pays si j'étais désintégré par un super guerrier !”



Des murmures parcourent l'assemblée. Bugs, content de son argument, grignote sa carotte d'un air supérieur.

"Nous avons néanmoins trouvé le temps de mettre en place un état major en charge de l'ordre de bataille. Vous recevrez nos ordres, alors soyez déjà contents !"

La salle évacua dans un joyeux désordre, la foule agitant fourches et torches en éructant des "Mort à l'envahisseur nippon !"

Bugs Bunny retourna en coulisse, épuisé par ce speech aux allures de propagande. Il savait que c'était pour la bonne cause : s'il laissait les dessins animés japonais envahir le marché de l'audiovisuel, ses ventes de t-shirt risqueraient de tendanciellement baisser, rendant les annuités de l'achat de son quatrième terrier à Monaco trop élevées à son goût.

Tout cet argent, c'est des responsabilités.

Dans ce jeu, vous incarnez un Toon, et vous allez en équipe tenter de saborder un épisode d'anime ! Pour ce faire, vous pourrez soit y créer des situations comiques inattendues, soit tenter d'en torpiller l'histoire ou l'intensité dramatique.

Ça tombe bien : vous êtes des Toons, inventifs, loufoques et extrêmement imprévisibles.

Créer ton Toon

Quatre étapes vont te permettre de créer ton personnage.

Son point commun avec ceux des autres : il n'est pas connu. Que ce soit par manque de talent, d'opportunités ou de chance, l'histoire t'a oublié. Tu es resté cantonné à de petits rôles, des apparitions coupées (on ne voyait que tes jambes ou tes mains), et si tu as pu apparaître dans une série, celle-ci n'est pas restée dans les annales.

Commence avant tout par réfléchir à l'origine de ton Toon, par exemple son studio, son époque et son contexte d'origine (N&B, l'entre-deux-guerres, les 70's, les 80's, le tout début des 90's...), etc.

Ensuite, il va falloir lui donner :



Un nom & un dessin

Le dessin est facultatif, mais participe au plaisir de jeu. Tu peux le remplacer par une description, mais même si tu dessines mal, je t'encourage à t'appliquer et essayer. De manière générale, un bon point de départ est de se demander quels polygones composent le visage lorsqu'il est dessiné de profil : partir d'un rond pour le crâne, un triangle pour le nez et un trapèze pour la mâchoire avant de dessiner les détails peut aider à donner de la personnalité au dessin sans trop se prendre la tête.

Des caractéristiques

Il y en a 5, et il faut y répartir 30 points. Chaque caractéristique est notée sur 12 points (1 étant catastrophique, 6 est moyen et 12 est exceptionnel, même pour un Toon).



Illogique

Pour agir de manière absurde et inattendue, comme un Toon, en faisant fi des règles de logique et de physique élémentaires.

Ex : peindre un trou qui devient vrai, courir dans le vide, soulever le décor, sortir de la pellicule, ...

En cas d'échec, rien ne se passe comme tu le voulais : le parapluie ne freine pas ta chute, le contenu de ta catapulte te tombe dessus, ...

Concret

Pour agir de manière concrète et logique (comme le ferait un humain) dans l'environnement qui t'entoure.

Ex : crocheter une porte, conduire un véhicule, ouvrir un compte en banque, pirater un ordinateur...

En cas d'échec, ta nature de Toon prend le dessus et t'empêche de faire une action réaliste : tu crochètes la porte, mais trop bien : elle ouvre sur le blanc de la pellicule, le volant et les pédales sont super collants, la banque transforme votre argent en saucisses, ...

Social

Pour interagir socialement avec les autres personnes, que ce soit dans la réalité ou dans l'anime que tu sabotes.

Ex : convaincre un garde de te laisser entrer sur le plateau, charmer quelqu'un, obtenir des informations... En cas d'échec, l'échange ne se déroule pas comme tu l'aurais voulu.

Dur à cuire

Cette valeur indique à quel point tu es endurant. À chaque fois que tu prends des dégâts, ils sont retranchés à ta valeur d'Endurance (voir page 18 les trucs qui font bobo). Le score final indique à quel point ton personnage va être affecté par l'attaque reçue.

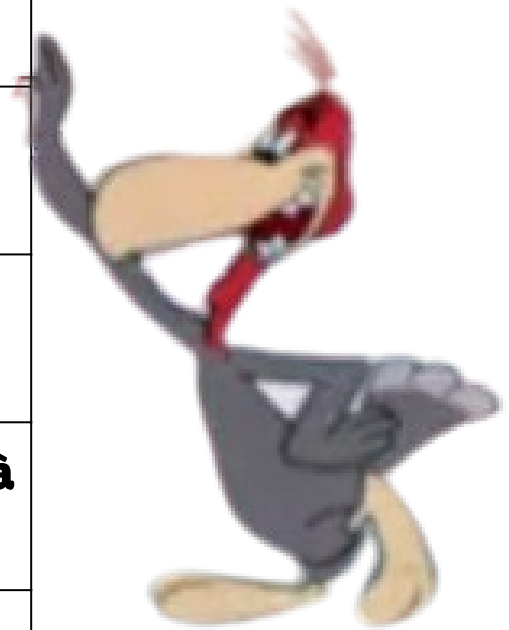
ACME

Cette valeur ajoute un bonus à tes jets dès qu'il s'agit de faire apparaître un objet.

Un truc en plus

C'est le petit truc que ton Toon a en plus, qui le distingue des autres. Tu peux l'inventer, tirer ou choisir dans le tableau ci-dessous :

Un truc en plus (d12)			
1	Une arme emblématique	7	Un talent sportif indéniable
2	Un véhicule rien qu'à toi	8	Une super vitesse
3	Un compagnon animal	9	Un don d'invisibilité
4	Un contact bien utile	10	Un corps élastique
5	Un sidekick très collant	11	Une capacité à voler
6	Un super-pouvoir	12	Une taille réglable



Un truc en moins

C'est le petit défaut, le truc qui gêne ou qui manque à ton personnage, et qui te complique la vie dans certaines situations.

Ex : Sourd, Aveugle, Une odeur pestilentielle, S'endort quand il entend de la musique, Bégaie, Incapable de parler à la gent féminine, ...

Une catchphrase rigolote

Trouvez une catchphrase pour votre personnage. Inspirez vous des plus grands : "Quoi de neuf Docteur ?", "J'ai cru voir un Grosminet" ou encore "Tu es méprisable."

Vous pouvez utiliser votre catchphrase une fois par partie : elle vous permet d'obtenir le chiffre que vous désirez lors de n'importe quel lancer de dé ! Cependant, la MJ sera seule juge si vous prenez le risque de sortir votre catchphrase : si elle juge que la catchphrase n'est pas sortie au bon moment, le personnage se prendra 1d8 dégâts. À elle de justifier pourquoi un *insérer rire insupportable de Woody Woodpecker* entraîne la chute inopinée d'une boule de bowling sur la tête du plaisantin : probablement un coup du public !

Jouer

Ce jeu de rôle est construit comme un jeu à mission : à chaque partie (appelée « un épisode »), les leaders des Toons (ceux qui sont célèbres et importants : Bugs Bunny, Mickey, Popeye...) vont dépêcher votre équipe de choc pour aller saboter un épisode d'un anime concurrent, si possible en commençant par un briefing décrivant de manière déformée le contenu de l'anime à envahir (par exemple, Dragon Ball serait ainsi décrit comme "une bagarre sans fin entre extra-terrestres"). La MJ incarne les leaders, et vous indique votre cible, votre mission, vos objectifs (voir la partie Missions). Ensuite, vous vous rendez sur place et faites de votre mieux.

Résoudre une action

Quand ton Toon souhaite faire autre chose qu'une action bénigne ou simpliste (qui ne nécessite donc pas de test), la MJ jauge la situation et l'effet que tu veux obtenir, et décide de la caractéristique à tester.



Tu lances alors 1d12, et on compare le résultat à ton score dans cette caractéristique :

- **Supérieur à la caractéristique : ERF. Pas de bol, c'est raté. Il arrive en plus une bricole qui change la situation.**
- **Inférieur ou égal à la caractéristique : YOUPI. C'est réussi. N'hésite pas à rajouter quelques détails amusants sur ta réussite.**

Si tu utilises ton truc en plus : tu lances 2d12, et tu gardes celui de ton choix.

Si ton truc en moins te complique la situation : tu lances 2d12, et la MJ décide lequel on garde.

Si ton truc en plus compense ton truc en moins (et inversement), tu jettes 1d12.

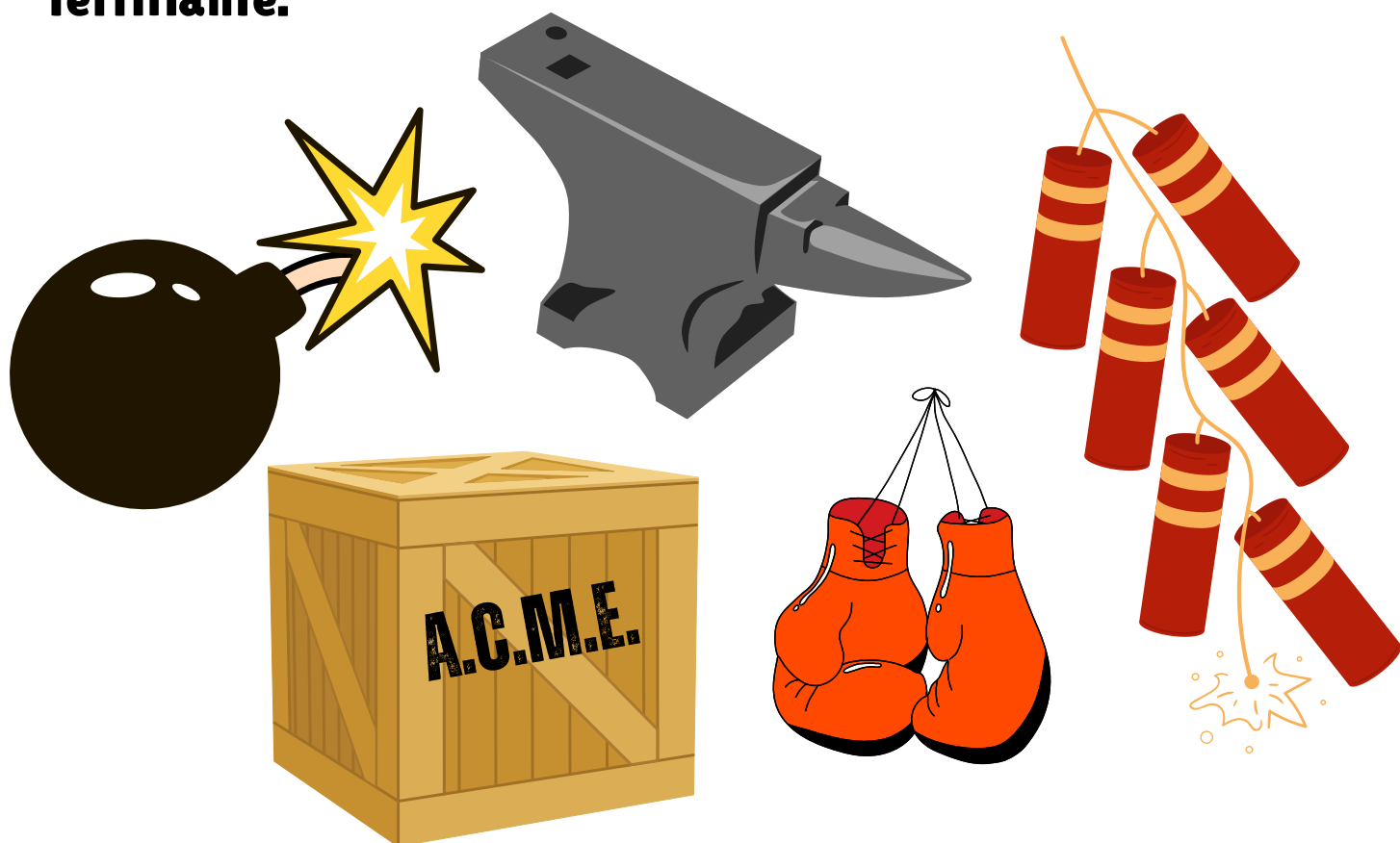
Service de livraison ACME

Il est fréquent qu'un Toon fasse apparaître rapidement un objet, que ce soit en le sortant de sa poche, en allant le chercher hors du cadre de l'écran ou en le commandant aux livreurs exceptionnels d'ACME.

Il est possible de passer une action à faire un test d'ACME afin d'obtenir un objet.

Pour ce faire, on lance un d12, on ajoute son score d'ACME au résultat et on compare la somme à la colonne gauche du tableau "Échelle de dégâts" pour savoir le genre d'arme qu'on peut faire apparaître.

Il est évidemment possible de faire apparaître d'autres objets mais il est nécessaire de se poser la question du genre de dégâts potentiels que peut faire l'objet : on a tôt fait de transformer un rouleau à pâtisserie en arme terrifiante.



Dégâts et endurance

À chaque fois que tu prends des dégâts, ils sont retranchés de ta valeur actuelle d'endurance. Selon le résultat, tu subis un effet différent. En général, tu manqueras des tours de jeu dans le cadre d'un combat, ou des opportunités d'agir.

Ben oui, en tant que Toon, y'a une tonne de choses qui peuvent te faire mal (voir le tableau ci-dessous), mais quasiment rien qui peut te tuer.

- **0-2 : l'attaque ne t'atteint pas ou ne te fait aucun dégâts. Tu es trop rapide ou tu as le cuir trop épais.**
- **3-6 : Le premier palier de bobo t'empêche d'agir pendant 1 tour ou le temps que quelqu'un d'autre fasse une action en dehors d'un combat. Ensuite, tu te relèves comme si de rien n'était.**
- **7-10 : Le deuxième palier de bobo t'empêche d'agir pendant 1d12 tour ou, hors combat, jusqu'à la fin de la scène (pas plus, car les oisillons qui tournent autour de ta tête ont du mal à voler plus longtemps). Ensuite, tu te réveilles avec une grosse bosse, un oeil au beurre noir ou tout autre blessure un peu comique.**
- **11+ : Le troisième palier de bobo te met hors d'état d'agir ou de réagir jusqu'au début de la prochaine scène : tu es aplati, carbonisé, en mille morceaux ou à la recherche de tes jambes.**

	Échelle de dégâts
1d8 dégâts	Glisser sur une peau de banane
6 ou moins	Se prendre une boule de bowling sur la tête
au jet d'ACME	Être écrasé par une voiture
1d10 dégâts	Tomber d'une hauteur dingue
7-15	Se faire rouler dessus par un camion
au jet d'ACME	Se faire tirer dessus par une arme à feu
2d6 dégâts	Se faire trancher en deux
16-21	Une explosion
au jet d'ACME	Se prendre une enclume sur la tête
2d12 dégâts	Un produit chimique terrifiant
22 ou plus	Une méga bombe atomique
au jet d'ACME	Se prendre un paquebot sur la tête



Adversité

Face aux héros d'anime, le combat peut paraître déséquilibré : comment un canard avec une voix rigolote peut rivaliser avec un extra-terrestre élevé en batterie pour être un guerrier ?

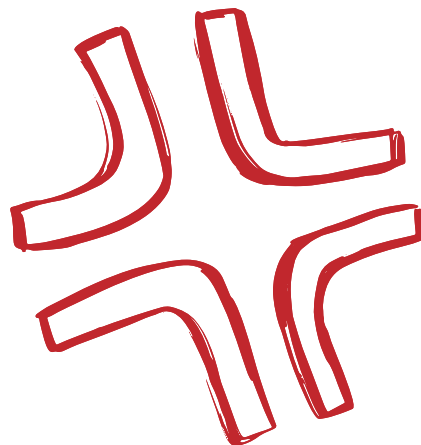
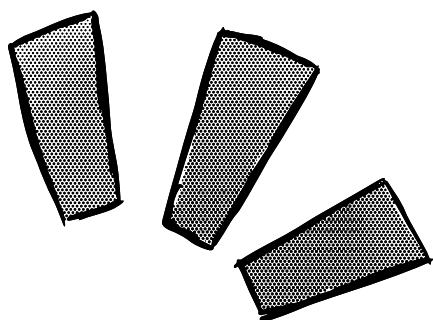
Simple : rentrer dans la tête de l'adversaire.

Les Toons ont certaines particularités anatomiques qui le rendent virtuellement immortels : certains personnages sont centenaires et ont encore toutes leurs dents malgré les pianos qu'ils ont pris à répétition sur la tête.

Cette relative insensibilité au danger leur offre un avantage certain dans la guerre psychologique.

Pour défaire un adversaire du niveau d'un héros de shonen nekketsu, la force brute ne suffira jamais. Il n'est d'ailleurs pas vraiment possible d'infliger du dégât à un adversaire en forme, même avec une bombe atomique de chez ACME.

Un personnage d'anime est défini par 3 caractéristiques.



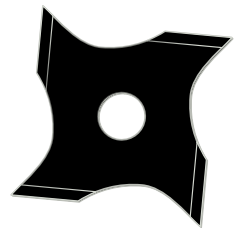
1. Jauge de dignité

Afin qu'un Toon prenne le dessus sur un personnage d'anime, il est nécessaire de vider sa jauge de dignité en l'humiliant suffisamment. On peut grignoter la jauge de dignité d'un adversaire en lui jouant divers tours. Une jauge de dignité devrait être vidée en laissant à chacun des Toons quelques opportunités de se montrer créatifs. Inspirez-vous de l'échelle de dégâts pour les Toons afin d'imaginer le nombre de "dégâts" que subirait un personnage d'anime qui glisserait sur une peau de banane ou qui se retrouverait maquillé en clown.

De manière générale, si les Toons se mesurent à un seul personnage d'anime, celui-ci devrait avoir une jauge de dignité aux alentours de 50 points de dignité.

Il est tout à fait possible de diviser ce pool de dignité entre différents personnages. N'oubliez pas non plus que ces fourbes nippons aiment à faire croire à la mort de leur personnage pour le faire revenir encore plus fort : un personnage pourrait avoir deux réserves de point de dignité, une avant et une après transformation !

2. Attaques spéciales

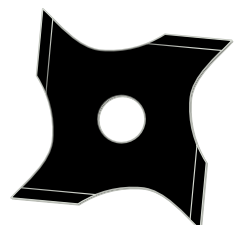
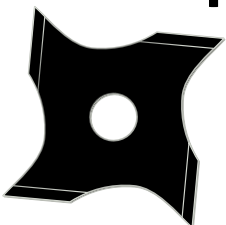


Chaque personnage d'anime possède une ou plusieurs attaques capables de blesser ou de mettre à mal les Toons. Inspirez-vous du matériau source pour trouver des attaques spéciales intéressantes qui pourraient demander aux Toons de s'adapter. Si une attaque est censée faire du dégât, comparez l'attaque à l'échelle de dégâts pour estimer les dés à lancer.

Les attaques spéciales sont d'abord là pour amener des situations où les Toons devront faire preuve d'inventivité et rebondir sur les propositions amenées par le MJ. N'hésitez pas à en trouver beaucoup et à varier à chaque fois que la jauge de dignité se vide. Après tout, si les shurikens ne marchent pas à cause d'une magistrale défense au tuba, tout ninja digne de ce nom passera à autre chose.

Exemples d'attaques spéciales :

- **Naruto : multiclونage, rasengan, permutation, invocation de crapauds, ...**
- **Son Goku : kamehameha, vol, téléportation, kaïoken, genkidama...**
- **Luffy : son corps élastique permet d'être très créatif pour un Toon un peu sadique**



3. Faiblesse

Lorsque vous aurez bien fait tourner en bourrique votre adversaire, il sera temps de lui porter le coup de grâce. Une fois la jauge de dignité du personnage d'anime à 0, il est possible de porter le coup de grâce en s'attaquant à la faiblesse du personnage. C'est seulement en appuyant sur la faiblesse du personnage qu'on pourra définitivement le discréditer auprès du public télévisé. Le MJ doit annoncer que la jauge de dignité est à 0 et introduire la faiblesse du personnage implicitement dans la fiction. Le Toon qui saura exploiter la faiblesse de son adversaire recevra l'honneur de la victoire !

Exemple de faiblesses :

- **Son Goku : beaucoup trop loyal. Proposez-lui un combat de boxe avec les mains liées dans le dos pour le finir. N'oubliez pas de lester vos gants avec des enclumes.**
- **Onizuka de GTO : pervers sexuel. Un déguisement sexy et du rouge à lèvres allumeront son désir, un piège à souris au bon endroit devrait calmer ses ardeurs.**
- **Berzerk : dépressif. Inventez et confiez-lui vos malheurs et ça devrait lui enlever toute envie de soulever son épée aux dimensions absurdes.**

Missions

La MJ choisit la mission de l'épisode en s'inspirant des exemples fournis ci-dessous.

Elle peut aussi puiser dans ses propres souvenirs pour faire jouer des missions dans ses animes favoris voire carrément regarder un épisode et prendre note des scènes, pour vous les faire rejouer massacrer.

Le but des missions sera souvent double : mettre les héros des animes dans des situations inédites et drôles (que ce soit en les confrontant directement ou avec un plan machiavélique), ou bien de les tourner en ridicule. Les missions pourront parfois débiter par une phase d'infiltration.

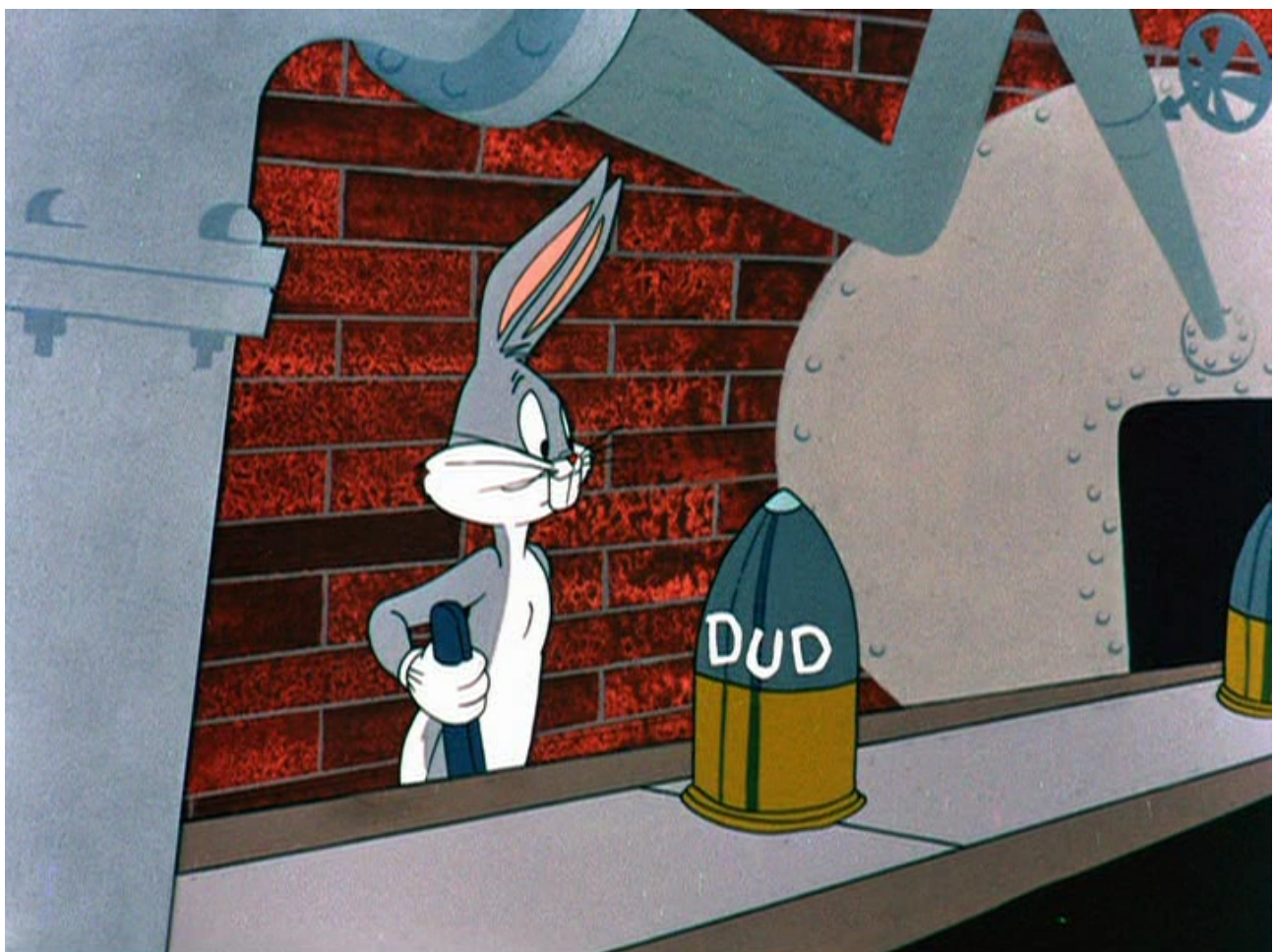


S'infiltrer

Je préconise de ne jouer cette phase d'infiltration que lors du début de la mission, lorsqu'il faut passer de l'univers des cartoons à celui des animes.

Le but est de faire que les Toons se rendent - en passant par un trou de golf ou par des chemins détournés - dans un studio japonais, sur le plateau où l'épisode d'anime est filmé, et de le saborder sans se faire virer manu-militari.

Sortez les impers et les lunettes de soleil, ce sera suffisant pour dissiper les doutes sur votre identité mais une fois dans l'anime, plus besoin d'être discret !



Quelques exemples de missions

Voilà quelques exemples de pitch d'épisodes. Idéalement, un épisode devrait être découpé en 3 à 5 scènes, avec chacune un enjeu (reconnaissance, infiltration, poursuite, sabotage, négociation avec des PNJ...) jusqu'à la scène finale qui conclut l'épisode.

Si vous manquez d'inspiration, il suffit en gros de regarder un épisode emblématique de votre anime favori, et d'imaginer une incursion de Toons à l'intérieur, et les objectifs qu'ils pourraient y avoir. Assurez-vous que les joueurs autour de la table soient un tant soit peu familiers de l'anime parodié, cela les aidera à faire des propositions pertinentes.

Olive & Tom

Leur piquer le ballon de foot après lequel ils courent inlassablement sera une bonne occasion de les tourner en ridicule. Et s'ils sont aussi bons qu'ils le prétendent, ils feront des adversaires valeureux sur le terrain : l'occasion parfaite de faire une suite à Space Jam !

Rémi sans famille

Pas de famille ? Pas de problème : incarner la famille du pauvre Rémi sera un bon moyen de mettre fin à cette saga abominablement triste, quitte à envoyer quelques tartes à la crème dans le visage de cet idiot d'orphelin !

Goldorak

S'allier avec les méchants ? Créer un GoldoToon imbattable ? Ou tout simplement infiltrer la base pour lui piquer ses fulguro-poings...

Ken le Survivant

Pas besoin de s'en prendre à cette série, il est certain que les Toons ne sont pas étrangers aux doublages plus que particuliers de la version française ! ("Le Hokuto de cuisine")



Les Chevaliers du Zodiaque

Avec quelques boîtes de conserve et un peu de polystyrène, les Toons pourraient sans doute fabriquer des armures capables de rivaliser avec celles de ces garçons trop beaux pour être honnêtes pour notre innocente jeunesse.

Dragon Ball Z

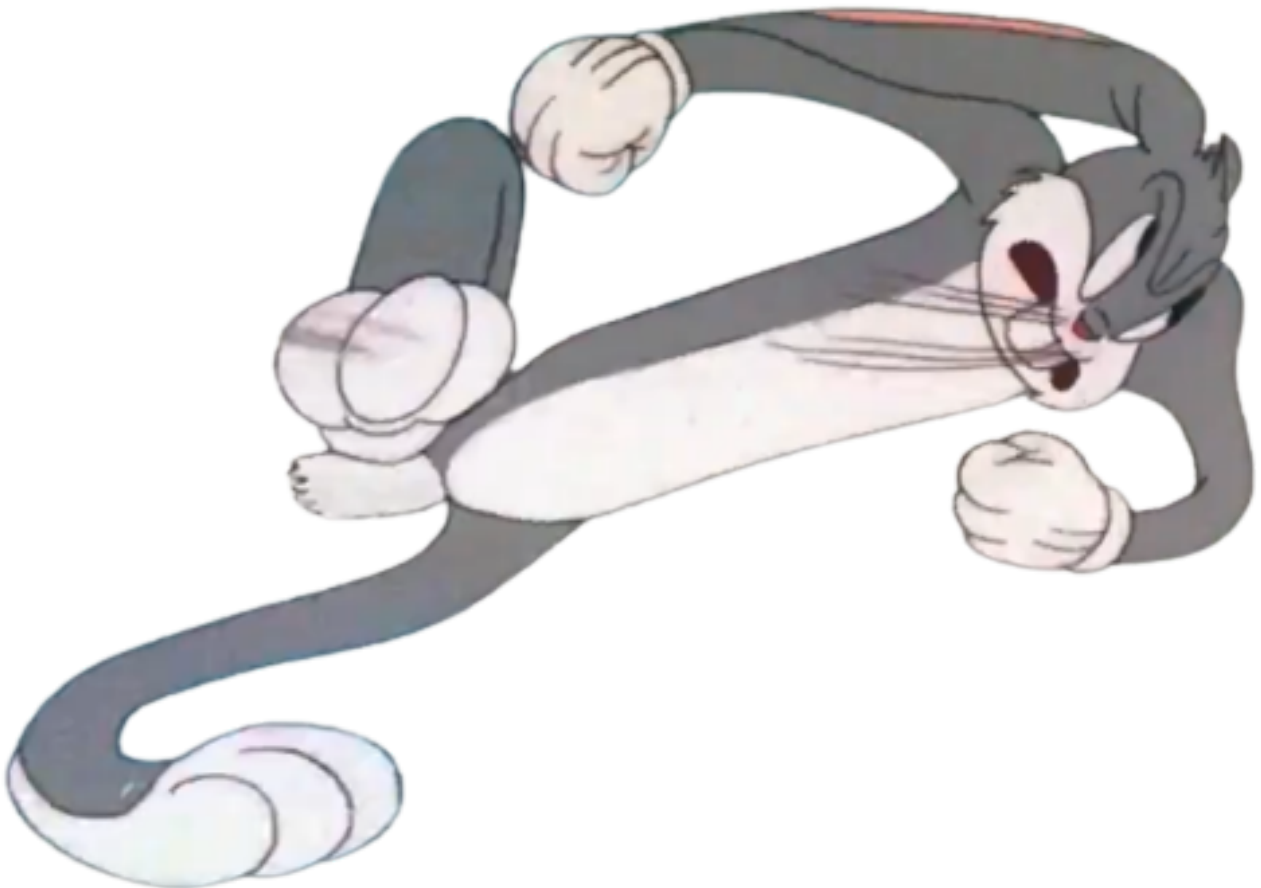
Tout le monde sait enfilez un pyjama pour lever les jambes dans le visage d'un adversaire, il n'y a pas de raison pour que les Toons soient moins doués que ces japonais. Et si on peut rassembler les boules de cristal pour exaucer un vœu, on ne va pas se priver.

Dr Slump

Voilà que ces japonaiseries se mettent à marcher sur nos plates-bandes ! Il va falloir montrer à ces imposteurs qui sont les vrais maîtres de la comédie !

Jouer en campagne

J'envisage la campagne comme une suite de One-shot, enchaînant les épisodes d'anime différents, mais avec du répondant du camp d'en face. Un personnage issu d'un anime (Albator ? Cobra ? Nikki Larson ? Sangoku ?...) va poursuivre les Toons et tenter de les arrêter à partir de leur 3-4e session de jeu. Ils ne jouent plus selon leurs règles mais selon celles de leur adversaire !



Fin de campagne

Quand les Toons auront commis assez de grabuge, nul doute que les zaibatsus de l'animation japonaise vont elles aussi trouver un terrain d'entente pour contrer cette menace : c'est le moment pour un crossover ambitieux façon Infinity War : même les grands noms du cartoon vont sortir de leur tour d'ivoire pour joindre leurs forces à ce qui promet d'être un affrontement titanesque !



Sécurité émotionnelle

Les Toons contre les Japonaiseries explore les thèmes de la paranoïa ethnonationaliste, du discours décliniste, de la panique morale autour des mangas et des "japonaiseries" (notamment en France), de la propagande de guerre et l'impact des modes et des enjeux économiques sur la création artistique.

Ces thèmes ne sont pas forcément faciles à aborder pour tout le monde, c'est pourquoi il est nécessaire de mettre en place des outils de sécurité émotionnelle pour le jeu. C'est un jeu, il ne doit pas être trop éprouvant pour les participants autour de la table.

Voici quelques règles qui peuvent vous aider à rendre cette expérience à même d'explorer des sujets durs sans pour autant se mettre dans des états émotionnels néfastes. Elles sont reprises du jeu "The Shortcut Hack", écrit par Kcoquidam.



- 1. Tout le monde doit être attentif aux autres afin de s'assurer que tout le monde passe un bon moment.**
- 2. Tout le monde peut demander à placer une ellipse sur une scène ou une description en cours, à tout moment.**
- 3. Tout le monde peut demander une pause, à n'importe quel moment, sans avoir à se justifier. La pause peut durer quelques minutes ou conduire à l'arrêt de la partie. C'est la personne qui a demandé la pause qui dit quand le jeu reprend, le travail de tous les autres est de demander une fois "puis-je faire quelque chose pour toi ?" et de ne pas insister pour obtenir une explication ou revenir à la session de jeu.**
- 4. Tout le monde peut demander à rembobiner et/ou changer quelque chose qui s'est passé dans la fiction, pour n'importe quelle raison. Pas seulement à propos de son personnage. Après cela, la table doit se réunir et discuter ensemble pour trouver comment le faire (et pas si il faut le faire) et retourner à la session de jeu.**

Nom :

Illogique

Concret

Social

Dur à cuire

A.C.M.E.

Portrait

Catchphrase :

Bobo

0-2 indemne

3-6 perd 1 tour

7-10 perd 1d12 tours

**11+ incapable de (ré)agir
jusqu'à la prochaine
scène**

**Truc en
plus**

**Truc en
moins**

Crédits

Si ce n'est pas précisé, les images sont issues du logiciel de graphisme Canva et sont sous le contrat de licence Free Media. Toutes les photos, musiques et vidéos gratuites sur Canva peuvent être utilisées gratuitement à des fins commerciales et non commerciales.

Les règles de sécurité émotionnelle sont reprise du jeu "The Shortcut Hack" de Kcoquidam.

Les images p. 4, 7, 13, 19, 24, 25, 27, 29, 30 et 32 sont issues de capture d'écran d'oeuvres animées tombées dans le domaine public :

- Daffy the Commando (30)**
- Bosko the Doughboy (7)**
- Falling Hare (19, 29, 32)**
- Private Snafu vs. Malaria Mike (4)**
- Jerky Turkey (13, 27)**
- Yankee Doodle Daffy(24)**
- Forward March Hare (25)**

La première et la quatrième de couverture sont composées des images suivantes, modifiées par Goto Van Kern :

–Merry Melodies Rings Background / Fairy God BJ :

<https://www.deviantart.com/fairygodbj/art/Merrie-Melodies-Rings-Background-868142413>

–Goku Dragon Ball Fighter Silhouette :

<https://www.silhouette.pics/94218/goku-dragon-ball-fighter-silhouette.php>

–Bugs Bunny silhouette / Zack Tv321 :

<https://www.deviantart.com/zacktv321/art/Bugs-Bunny-silhouette-721419082>



**THAT'S
ALL
FOLKS**