

Vivre Vite

Je suis un homme célèbre.

Mon nom a été claironné aux quatre coins du monde.

Tous ces gens qui se donnent tant de mal pour faire parler d'eux et n'y parviennent pas, doivent être très jaloux de la publicité que la presse a donnée à mon humble personne.

Jules Bonnot

Dans ce jeu de rôle, les joueurs¹ incarnent une bande d'illégalistes de la fin de la Belle époque (début du XXe siècle), comme la **Bande à Bonnot**. Entre désir de richesse, goût pour la violence, et réel crédo anar, les joueurs devront planifier leur prochain coup, fuir face à la police et connaître une fin tragique.

Ce texte suppose que vous connaissez le jeu de rôle et n'en rappellera pas les fondamentaux.

Création

La fiche d'un personnage de **Vivre Vite** ressemble à une fiche de Police (**voir dernière page**).

1. La partie **Dossier** est libre. Indiquez a minima le lieu et la date de naissance. Vous pouvez varier les nationalités : Français, Belge, Russe, Italien...

Quelques pistes : beaucoup dans la Bande à Bonnot étaient orphelins de père ou de mère. Tous travaillaient : mécanicien, cheminot, chauffeur, couturière, menuisier, typographe, prostituée, boucher, journaliste...

Tous étaient des personnages improbables, comme un ancien soldat, traumatisé par le maintien de l'ordre colonial, ou deux frères végétariens et anti-alcooliques. L'un d'entre eux fut même arrêté pour un crime inexcusable : avoir distribué les tracts de la Ligue des Droits de l'Homme.

2. Répartissez **12 points** dans les **Compétences** : Armes à feu, Conduite, Mécanique, Serrurerie, Propagande, Contrefaçon... vous pouvez en ajouter avec l'accord de la MJ.
3. Inventez **2 noms** dans **Contacts** (des gens prêts à vous aider / informer) et **2 autres** dans **Famille**.
4. choisissez **2 possessions**: Passe-partout, Voiture, Revolver ou Browning et munitions, Faux papiers, Fausse monnaie, Textes de propagande... Créez les vôtres - avec l'accord de la MJ.

¹Par simplicité, les joueurs sont genrés au masculin et la maîtresse du jeu (ou MJ) au féminin.

Règles

En cas de situation incertaine ou à la demande de la MJ, le joueur sera amené à faire un jet de dés.

La MJ donne une **Compétence** et un **seuil de réussite**, qui va de **2** - très facile à **10** - très difficile.

Le joueur jette autant de dés à 10 faces qu'il a de points dans la **Compétence** demandée. Chaque dé qui fait **autant** ou **plus** que le seuil est un **succès**. Un succès suffit pour réussir l'action. Le joueur annonce le nombre de **succès**, et la MJ lui décrit ce qui se produit.

Si le joueur n'a pas la compétence, il jette **un seul dé**, et il faut **strictement plus** que le seuil pour obtenir un succès.

Ambiance

Le début du XXème siècle, c'est des journaux puissants et l'essor de la police scientifique avec Edmond Locard. C'est la création des Brigades Mobiles de Clémenceau. La police fait des fiches, collecte des empreintes, arrose des mouchards... Jusqu'au moment où elle trouve et sévit.

N'hésitez pas à vous renseigner sur la période sur Wikipedia ou la série des **Brigades du Tigre**.

C'est quoi l'illégalisme ?

L'illégalisme était un courant de l'anarchisme, qui estimait que les lois sont faites par les riches et puissants, pour se favoriser au détriment des pauvres et prolétaires. Les lois n'étant pas justes, elles ne sont pas à respecter.

Beaucoup d'illégalistes sont des insoumis (qui refusent le service militaire) et des critiques de la propriété privée.

Contrairement au mythe, l'argent issu des coups des illégalistes allait rarement dans leur poches. Il a servi à soutenir des syndicats, des caisses de grève, la presse anarchiste, des familles dans le besoin, et même des orphelinats.

Scénario classique

La bande est sur un coup : casse de banque, braquage d'un garçon de recette, cambriolage chez les bourgeois ou vol de voiture. Rares, celles-ci sont essentielles pour échapper à la Police, équipée de vélos.

On découpe souvent un scénario en trois temps :

- La **préparation** du coup
- Son **exécution**
- La **fuite** et les **conséquences**

Campagne

Une campagne de **Vivre Vite** est une spirale qui sent la poudre. Celle-ci alterne des coups, où les joueurs remplissent leur rubrique **faits reprochés**, suivis de temps de planque.

Durant ces temps morts, la MJ décrit la réaction de la société qui monte vite en pression et brutalité :

- La population aide/chasse la bande
- La presse exige l'arrestation de ces criminels
- Un député nationaliste réclame la peine de mort pour tous les anarchistes
- La police rafle des sympathisants anarchistes dans toute la région.
- Elle identifie un membre, qui est bombardé cerveau de la bande.
- Dès qu'elle identifie un coupable, elle arrête ses proches
- La justice condamne pour l'exemple à la prison à vie ou le bagne toute personne suspectée de soutien à la bande.

Tout cela finit extrêmement mal. Comme Jules Bonnot, dont la planque fut assiégée plusieurs jours, grêlée à la mitrailleuse, puis soufflée à la dynamite.

