



I. Entrez...

Une station essence, l'odeur du café, la moleskine, une table où des pilotes sont installés. Les bagnoles, les circuits, la vitesse, les cris de la foule, l'adrénaline, la peur aussi, les pilotes vivent des sensations qu'ils offrent au public, de ce sentiment que le diable lui-même rôde. Leurs périls forgent leurs gloires. L'un d'entre eux est le diable lui-même, reniflant quelle sera sa proie ; les circuits sont son territoire. Un autre pilote est mort et refuse son sort, le diable l'emportera. Ces pauvres fous n'en ont même pas conscience. Ils rivalisent de cruauté et ont beaucoup à perdre, des proches, la vie ou leur âme.

Le terme « joueuse » est utilisé dans ce jeu en remplacement de la convention générale de la langue française de prédominance du genre masculin. Ce choix a pour but de refléter la mixité, d'inclure le plus possible.

Jeu de rôle pour 4 à 5 joueuses, sans meneur, qui se joue avec des dés à 6 faces, appelés dans ce texte d6. Ce jeu se joue de manière freeform, c'est-à-dire en ajoutant à l'interprétation des paroles des personnages celle de leurs gestes autour d'une table. Les personnages sont en effet attablés dans un diner, un restaurant typiquement américain

attendant à une station essence. Chaque personnage a un score de gloire dont le classement détermine la destinée à l'issue de la partie. Le système va mettre les joueuses en compétition pour l'avenir de leurs personnages, avec la particularité que pour véritablement gagner il faut être second.

Entre Nascar et Destruction Derby, on trouve des mécanos, des journalistes, des fans, des patrons féroces,... Ils sentent le cambouis, la poussière, l'alcool, la clope. Ils parlent de courses, de contrats, de compétition, de leurs bagnoles, de leurs caravanes, de trahisons, de sexe, de rivalités, d'idolâtrie, de dépassement de soi, de perte. Ni riches ni pauvres, ils brûlent du désir de montrer qu'ils sont les meilleurs et oublient leur peines lorsqu'ils gagnent enfin et se vautrent dans le stupre et le champagne.

II. les lignes et les voiles

Ce jeu propose de rivaliser de cruauté, il nécessite afin de ne blesser personne de mettre en place des lignes et des voiles et de veiller au bien-être des joueuses.

Les lignes sont les sujets que l'on souhaite interdire, ne pas voir apparaître du tout durant la partie. Les voiles sont les choses que l'on souhaite éluder, ne pas détailler durant la partie. Lignes et voiles règlent comment les joueuses traiteront de sujets dérangeants, tels que la douleur, le sexe, la violence. La proposition de la joueuse la plus prudente est retenue, afin de protéger tout le monde.

Je conseille à une joueuse qui en cours de partie verrait émerger une thématique qui lui serait personnellement douloureuse de le dire tout de suite. Il peut arriver que par hasard des éléments de fiction se dirigent vers un sujet vraiment difficile pour une joueuse. Dans ce cas particulier, je conseille d'interrompre le jeu quelques secondes, d'énoncer ce qu'on ne veut pas traiter en peu de mots et sans se justifier, puis de reprendre en oubliant ces éléments. La règle des lignes et des voiles est là pour tenter de se prémunir de ce genre d'incidents et pour affirmer que personne ne doit être blessé.

III. le pentacle

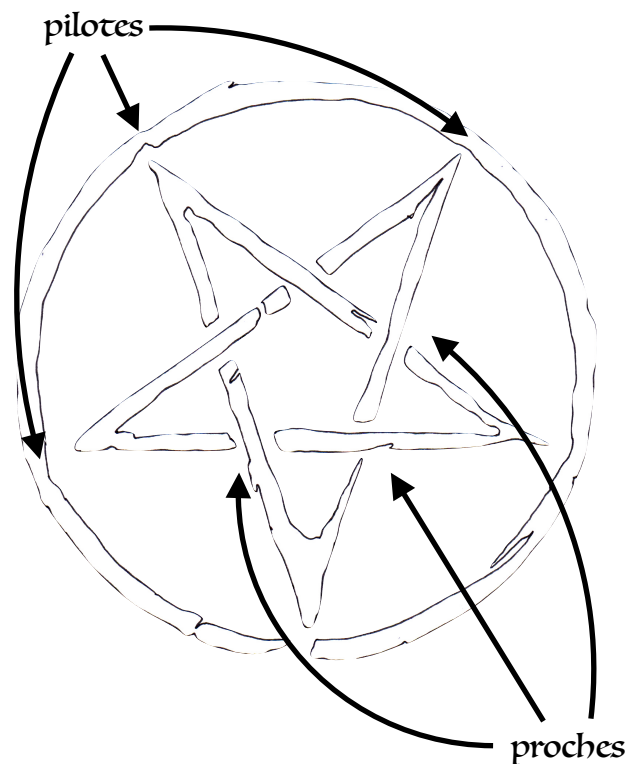
Le territoire des circuits est un petit monde où tout le monde se connaît. En début de partie, les joueuses créent et décrivent leurs personnages respectifs ainsi que tout un entourage de proches.

On distingue deux sortes de personnages, ceux interprétés par les joueuses qui sont dénommés les pilotes et d'autres personnages des circuits, des PNJs, qui sont dénommés les proches. Les proches sont des personnages avec lesquels les pilotes ont des relations fortes, de confiance, d'amour ou peut être de rivalité mille fois démontrée.

Les joueuses dessinent un pentacle sur une feuille posée sur la table. Les pilotes occupent les pointes et les proches occupent les creux, là où s'entremêlent les pointes, formant ainsi une carte de relations. La première joueuse qui le souhaite prend la parole. Elle présente son pilote et crée un proche auquel son personnage est lié. Elle inscrit sur la pointe en sa direction le nom de son pilote et dans le creux adjacent dans le sens des aiguilles d'une montre le nom de son proche. Chaque joueuse suivante dans le sens des aiguilles d'une montre crée un pilote qui se lie au proche disponible et en ajoute un nouveau proche. La première joueuse lie enfin son pilote au dernier proche créé.

Pour présenter son pilote, une joueuse raconte une victoire passée, nomme le circuit, raconte comment la foule a acclamé son nom, comment il a été porté vers le podium, quels étaient les proches avec lesquels il a savouré la victoire et les rêves qu'il formule avec ses gains pour vivre heureux avec les personnes qui comptent.

Il faisait une chaleur à crever ce jour là sur le circuit de Screaming Coyote. Le moteur de Mad Stout avait explosé sur la ligne de départ, redistribuant les cartes. Je les ai tous éliminés, un par un et ce fumier de Vagabond Ray qui me suçait le pot a essayé de me passer jusqu'au dernier virage. J'ai passé la ligne en premier. J'étais déshydratée, livide. Conrad m'a extirpé de la voiture et m'a soutenue jusqu'au podium. Taylor était là, je me suis jeté dans ses bras. Je me souviens du goût de ses larmes de joie. Un jour, je quitterai le circuit pour vivre avec lui, c'est sûr. Aujourd'hui, moi, Mary Joe, frêle femme à la peau tannée, je les ai tous bien baisés !



La joueuse de Mary Joe inscrit « Mary Joe » sur une pointe du pentacle, et « Conrad » sur un creux adjacent.

Pour jouer à 4 joueuses, on ignore l'une des pointes du pentacle.

IV. les actes

Durant trois actes, la communion, la confession et la tentation, les joueuses évoquent leurs courses et leurs vies sur les circuits. La discussion est libre entre les pilotes attablés. Les joueuses interprètent leurs personnages dans leurs paroles comme dans leurs gestuelles, à l'exception de gestes dangereux qui restent narrés. Prévoyez des verres pour la mise en scène.

Durant les actes, les joueuses sont amenées à agir pour déposer des d6 sur les personnages présents sur le pentacle. A la fin de chaque acte, chaque joueuse tire les d6 qui sont sur le nom de son pilote, additionne les résultats et reçoit un point de gloire pour chaque multiple de 6. Ces points s'additionnent à ceux reçus aux actes précédents. Les joueuses écrivent les scores des trois actes au côté de leur nom sur le pentacle. Une fois lancés, les d6 retournent dans la pioche. Ceux placés sur les noms de proches restent en place entre chaque acte.

Après la communion, Mary Joe a un score de gloire de 4. Durant la confession elle a reçu 6 d6, elle tire : 1, 1, 3, 4, 6, 6, soit une somme de 21. Elle gagne 3 points de gloire qui s'additionnent à son score de 4 et elle marque ainsi 7 près de son nom sur le pentacle, au côté du 4 de la confession.

En interlude entre chaque acte, les pilotes racontent ensemble une course fameuse à laquelle ils ont tous participé.

i. la communion

On forme une pioche unique de d6 comptant 6d6 par joueuses, donc 24d6 pour 4 joueuses et 30d6 pour 5. Durant l'acte de la communion, les joueuses appliquent la règle de la communion. Cet acte prends fin lorsque tous les d6 de la pioche ont été distribués.

Règle de la communion :

Un pilote peut ajouter une anecdote pour rendre le récit plus dramatique. Une anecdote doit camper un contexte et décrire une ambiance, impliquer au moins un personnage et apprendre une chose nouvelle. Une joueuse a un droit de véto sur son pilote. Chaque anecdote permet à la joueuse d'ajouter un d6 pris depuis la pioche sur le nom du personnage concerné.

Mary Joe parle de Conrad, ce type grand et sec qui est resté debout 24h devant la porte du manager avant qu'il accepte de le prendre pour mécano. La joueuse pose un d6 sur son nom.

ii. la confession

Tous les d6 jetés durant l'acte de la communion sont remis dans la pioche pour l'acte de la confession. Durant l'acte de la confession, les joueuses appliquent la règle de la communion et celle de la confession. Cet acte prends fin lorsque tous les d6 de la pioche ont été distribués.

Règle de la confession :

Un pilote peut confesser le pêché d'un de leur proche en racontant une anecdote à son propos évoquant l'un des pêchés capitaux. La joueuse prend alors un d6 placé sur le nom de son proche et le place sur le nom de son pilote.

Mary Joe confesse que Conrad a plusieurs fois dérouillé un autre mécano parce qu'il jugeait son travail merdique. La joueuse prend un d6 de Conrad et le pose sur son nom.

iii. la tentation

Tous les d6 jetés durant l'acte de la confession sont mis de côté et ne sont pas utilisés durant l'acte de la tentation. Durant l'acte de la tentation, les joueuses appliquent la règle de la confession et de la tentation. Cet acte prend fin lorsque les proches n'ont plus de d6 sur leurs noms.

Règle de la tentation :

Un pilote peut tenter un autre en racontant sur ses proches une anecdote évoquant l'un des pêchés



capitiaux. La joueuse tend alors un d6 placé sur le nom du personnage mentionné et le tend à l'autre joueuse qui peut le placer sur le nom de son pilote. Si elle refuse, alors la joueuse ayant proposé l'anecdote peut prendre le d6 pour elle.

Mary Joe tente Mad Stout en lui racontant comment Conrad avait baisé avec sa femme sur le capot brulant de sa voiture. La joueuse prend un d6 de Conrad et le tend à la joueuse de Mad Stout. la joueuse de Mad Stout refuse ce d6, c'est donc Mary Joe qui se l'accapare.

les pêchés capitaux

Les pêchés capitaux utilisés dans ce jeux sont des les pêchés bibliques modernisés et adaptés au contexte. A titre de guide, les 7 pêchés capitaux sont illustrés de phrases qu'un personnage pourrait prononcer.

- **Orgueil**
Tu me dois tout. J'ai toujours été plus fort que toi. N'attends pas d'excuse de ma part. Tu devrait me remercier pour cela. Il n'y a que moi qui soit compétent ici.
- **Cupidité**
Je ne te donnerai rien. C'est à moi seul maintenant. Tu ne mérites pas ta part. Tu m'as volé. Je suis prêt à tout pour l'avoir.
- **Jalousie**
Tu ne la mérites pas. Elle est à moi. Tu n'es qu'un tricheur. Tu m'as trahi avec lui. Je comprends pas ce qu'il te trouve. Moi, essayer de te ressembler ? C'est bien fait pour toi.
- **Colère**
Je vais te tuer. Tu vas morfler. Je me calmerai pas. T'es une raclure. Tu pètes les plombs. Ça te rend dingue.
- **Luxure**
Tu ne penses qu'à ça. Tu as vu comment tu la regarde ? Je te désire. Tu m'obsèdes. Pourquoi tu me rejètes ?
- **Insatiabilité**
J'en ai jamais assez. Il m'en faut plus. Seulement un, je te promets. Arrêtes tes conneries je suis pas dépendant.
- **Nihilisme**
Ça sert à rien. Tu es comme ça. Est ce que tu crois vraiment pouvoir changer ? Tu m'ennuies. Je suis foutu. Jamais je ne m'excuserai.

V. le dénouement

Les joueuses établissent un classement des pilotes en comparant les scores de gloire. Elles comparent en priorité les scores de l'acte de la tentation, puis en cas d'égalité ceux de la confession, puis ceux de la communion.

Les pilotes sortent du diner. Le dernier du classement est le diable. Il raconte comment il a rongé le pilote damné afin de le contrôler et rôder sur le territoire des circuits. Le premier du classement est une légende, un fantôme, un souvenir. Il raconte comment il est mort, emporté par le diable. Le second du classement décrit comment sa gloire lui permet de réaliser ses rêves. Il raconte sa rédemption et comment il quitte le territoire des circuits. Les pilotes restants devront retourner aux circuits et assumer les conséquences de ces révélations. Ces joueuses le racontent ensemble.

VI. A propos

Un jeu de rôle par Tiramisù.

Le pentacle est une création originale de Guillaume Jentey. Un Grand Merci pour ce cadeau !

Les autres illustrations de ce jeu sont placées sous des licences libres sans besoin d'attribution. Je remercie leurs auteurs respectifs.



Ce jeu est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution 4.0 International.

Ce jeu et d'autres jeux se trouvent sur mon site : <https://tiramisu.games>

