

Bad Guys R.P.G.

*C'est une belle matinée,
Dans le lointain, les petits ramasseurs de seringues consignées poussent des cris.*

Fatigués, vous alliez vous coucher après une nuit de bringue lorsque soudain... Un portable sonne.

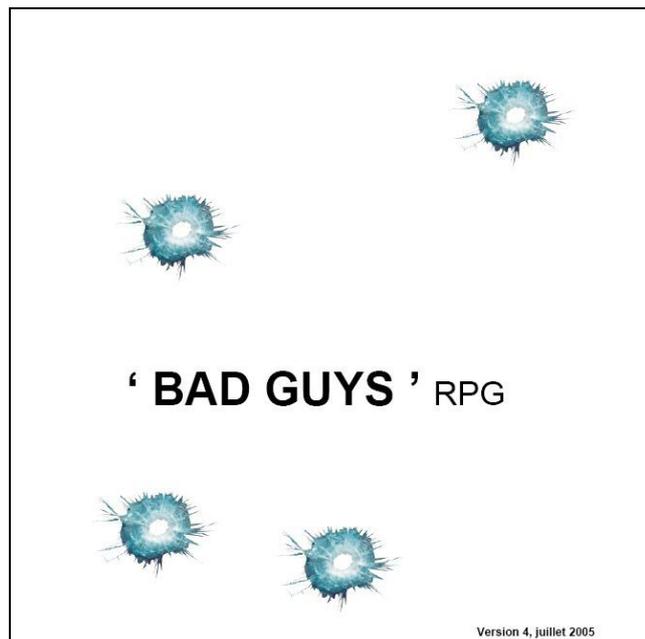
Au bout du fil, c'est M. Vanderbilt, « l'ami d'un ami ». D'une voix éraillée, ce dernier exprime « qu'il a besoin d'un coup de main », car il est arrivé quelque chose à son associé.

Effectivement, au minuscule cabinet d'import-export Vanderbilt & Schlön, rien ne va plus. A la suite d'une discussion animée concernant les comptes, M Vanderbilt a fendu le crâne de son associé à l'aide d'un gros cendrier en bronze. Ce dernier gît au travers du coquet salon, dans une mare de sang.

Dans un coin, le coupable pleure son ami en buvant un whisky hors d'âge.

Bref, M Vanderbilt est paniqué. Ses deux employés de bureau et ses premiers clients devraient arriver d'ici une heure. Il a besoin d'un sérieux coup de main, et est prêt à se montrer généreux si on le débarasse du corps.

Facile pour des professionnels, non ?



L'univers

Dans Bad Guys RPG, vous incarnez des méchants. Non, ne rêvez pas ! Vous ne jouerez pas des serial killers sans moralité, mais plutôt des pauvres types, des petits mafieux, des arnaqueurs du dimanche. Vous savez bien, ce genre de personnes qui essayent de s'en sortir, mais qui, au bout du compte, glisse toujours plus vers le pire.

Bad Guys RPG ? Ce sont 10 kilos d'humour noir recouverts de 300 grammes de minables patentés, le tout saupoudré de vice ou, je devrais dire de « Tares ». La tare est le moteur de Bad Guys RPG, c'est elle qui conduira nos pauvres PJs à toucher le fond ou au contraire, à rejoindre la surface. Que ce soient le sexe, la drogue, le jeu ou la cupidité, les personnages auront tous des vices qui les pousseront à vivre au-dessus de leurs moyens pour se retrouver le lendemain en prison ou sans un sou.

L'action est orientée sur les personnages, et il est donc très important de créer un concept de groupe. En effet, les personnages de Bad Guys RPG sont souvent anti-sociaux, de vraies teignes, donc des gens peu fréquentables. Ce qui veut dire que Jack, qui fait partie du quartier Nord, n'a aucune raison d'être avec Marc du quartier Sud. Oui, d'accord mais c'est quoi exactement le concept de groupe ? Oh, rien de bien compliqué, ne vous inquiétez pas ! Vos joueurs n'ont qu'à simplement imaginer un groupe viable et qui a une raison d'être ensemble ou plutôt un but commun. Ensuite, il vous suffit de rebondir autour de cette idée pour qu'elle prenne forme. Un concept de groupe classique pour Bad Guys RPG pourrait être celui de ces bras-cassés qui se rassemblent pour un casse ou une évasion.

PRESENTATION

BAD GUYS RPG



Auteurs :

Raphaël Roose
(alias Cerbère)

Site officiel du jeu :

<http://www.cerbere.org/>

Un exemple de personnage de Bad Guys RPG ? Facile ! Imaginez un pauvre gars du nom de François, qui travaille tous les jours de 8 heures à 19 heures comme serrurier pour un entrepreneur polonais. Le pauvre François, pour tromper son ennui et oublier cette triste vie, a un sérieux penchant pour le jeu. Un pari entraînant un autre, notre ami François se retrouve très vite avec une ardoise grosse comme la lune. C'est alors que Francis le bookmaker propose à François de lui rendre un petit service au lieu de lui casser les deux jambes pour insolvabilité...

Les règles

Le système de règles se veut simple, et c'est tant mieux ! Tout est fait pour que l'action soit fluide et sans prise de tête (de règles uniquement, le reste est moins sûr...). Chaque personnage est décrit par un profil de quatre caractéristiques qui sont notées de un à cinq. Celles-ci représentent le nombre de dés à dix faces que le joueur lancera lors d'une action. Il devra atteindre un seuil pour réussir l'action, mais l'important dans Bad Guys RPG est de bien comprendre qu'un jet de dé est juste demandé pour rattraper une action que le PJ est en train de perdre. Ils sont également présents pour procurer des effets inattendus ou démontrer que tout a des conséquences.

En plus, les joueurs peuvent influencer les actions via des réussites automatiques mais, pour cela, ils doivent faire appel à leurs plus bas instincts. C'est à dire leur tare mais attention : comme dit plus haut, tout chose a ses conséquences et l'emploi d'une tare n'échappe pas à la règle. A chaque fois qu'un personnage utilise une tare, un marqueur est ajouté dans la « boîte à emmerdes » ou « boîte de Pandore ». Une fois que la boîte de Pandore commence à être trop pleine, les emmerdes arrivent au galop. Cette boîte est simplement fantastique : imaginez vos PJs sortant de la banque par l'arrière où les attend Olivier, leur pilote pour cette course. Celui-ci est en dehors de la voiture en train de regarder partout après ses clés qu'il vient de perdre. Voilà par exemple, une emmerde qui peut sortir de la boîte de Pandore comme un diable d'une boîte. Espérons pour Oliver que ses camarades sont compréhensifs...

La communauté

Bad Guys RPG est un jeu d'Olivier Castan qui, nous l'espérons sera bientôt édité. On en est déjà à la quatrième version du jeu et Olivier est en train de travailler sur sa cinquième version. Une communauté active travaille avec celui-ci pour améliorer ce jeu de rôle amateur et apporter un plus au niveau de la gamme comme des scénarios, des aides de jeux ou simplement des idées. Le jeu est entièrement gratuit et téléchargeable sur le site de Cerbère.org

