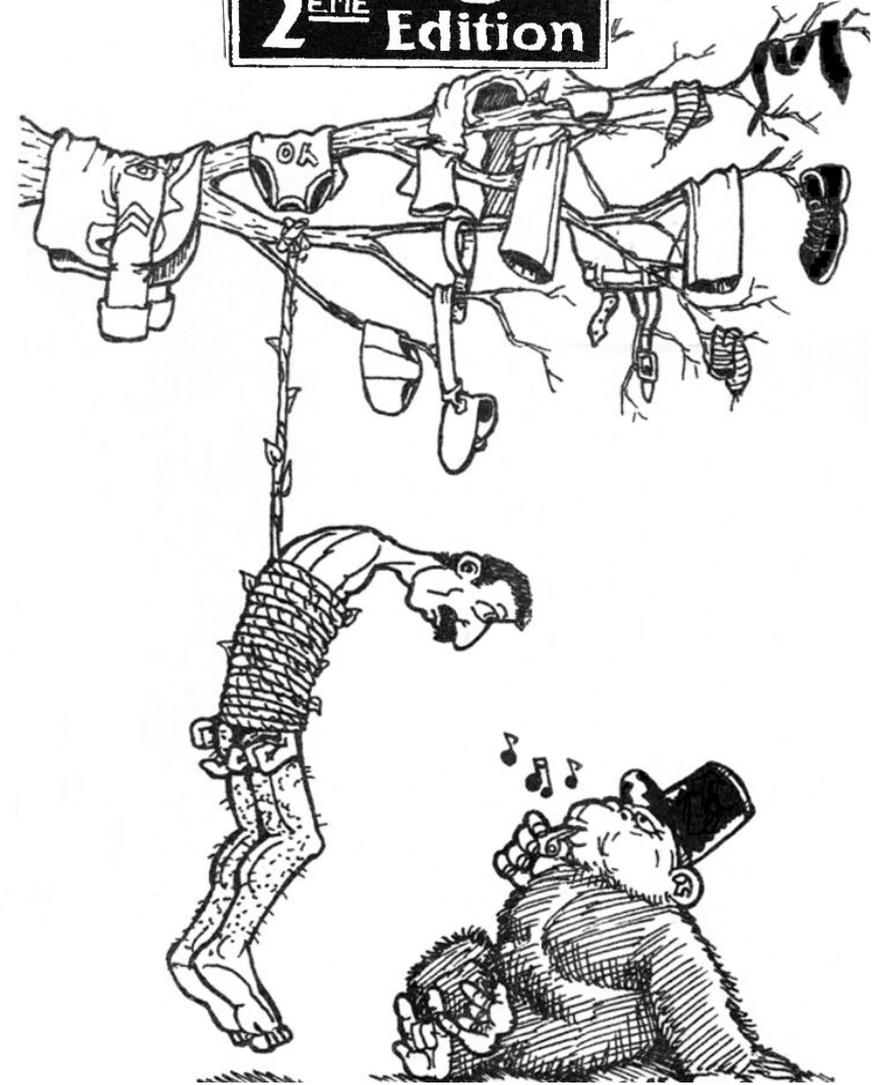


# Advanced Bernard & Jean

2<sup>EME</sup> Edition



## MANUEL DU GENDARME ET DU VOLEUR

# SOMMAIRE

Édito tout bô	p. 3
Qu'est que le jeu de rôle?	p. 4
Le personnage comment le créer ?	p. 5
Les Caractéristiques	p. 9
Les Composantes	p. 9
Les Moyens	p. 9
Les Règles	p. 11
Les Energies de base	p. 13
L'état du personnage	p. 14
Ne plus jamais mourir...	p. 14
Les talents	p. 16
Liste des métiers	p. 18
Liste des talents	p. 22
La panoplie	p. 50
La toile de fond du personnage	p. 53
Les bandes de Jeunes	p. 61
Sur les Gendarmes	p. 66
La gendarmerie	p. 68
Le local des Voleurs	p. 71
Le Code Pénal de la Gendarmerie	p. 72
L'art de l'interrogatoire	p. 73
Scénario solo	p. 74
Glossaire des termes courant	p. 82

**PMJ:** Personnage incarné par le Meneur de jeu. La plupart des autres jeux de rôle utilise le terme PNJ, ce qui veut dire Personnage-non-joueur.

**Président:** nom utilisé par les joueurs qui incarnent des Gendarmes pour désigner le Meneur de jeu.

**PS:** Point de souffle.

**Règles:** Dans Bernard & Jean, les Règles Minéral, Végétal, Animal, Humain et Mécanique sont remplacés par les Règles Caillasse, Pâquerette, Bestiole, Humain et Engrenage.

**Sana:** Dans Bernard & Jean, les points d'équilibre psychique sont remplacés par les points de Sanatorium.

**Scénario:** les indications que le Meneur de jeu possède sur l'aventure que vont découvrir les joueurs.

**Talent:** une capacité que possède un personnage, et qui le rend plus efficace dans ce domaine.

**Test:** à chaque fois qu'un personnage tente une action, le Meneur de jeu fait lancer deux dés. La somme du résultat doit être inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + difficulté + talent définie par la nature du test.



## Glossaire des termes courants.

**Caractéristiques:** l'ensemble des valeurs portés sur la feuille de personnage.

**Campagne:** terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénario pouvant représenter plusieurs années de la vie du personnage.

**Casier judiciaire:** le nom de la feuille de personnage des Voleurs.

**Composantes:** Dans Bernard & Jean, les Composantes Corps, Instincts, Cœur et Esprit son remplacée par Bidoche, Humeur, Mordant et Cerveille.

**Dégâts:** les dommages infligés par une attaque. Ils s'expriment en Points de Carcasse, de Souffle ou de Sana.

**Difficulté:** nombre que l'on retranche ou que l'on ajoute à la valeur du test et qui dépend des circonstances de la tentative du personnage.

**Duel:** situation dans laquelle deux personnages s'affrontent en faisant un test chacun. C'est celui qui réussit le mieux son test qui remporte le duel.

**Écran de jeu:** le Meneur de jeu met souvent un paravent entre lui et les joueurs pour cacher son scénario et ses plans.

**Énergies:** Dans Bernard & Jean, les Énergies Puissance, Rapidité et Précision sont remplacés par les Énergies Paf, Fissa et Pil Poil.

**Faire un jet sous...:** cette expression est parfois employée par des meneurs de jeu à la place de l'expression test. Le terme "sous" rappelle qu'il faut faire un totale inférieur à une certaine valeur pour réussir le test.

**Intervenants:** tous les personnages et créatures que le Meneur de jeu peut faire intervenir en cours de partie.

**Livret Individuel:** le nom de la feuille de personnage des Gendarmes.

**Majuscule:** on met parfois une majuscule aux termes techniques du jeu pour les distinguer du langage. Ainsi, si on écrit qu'une action est Difficile, cela veut dire que la difficulté du test sera de -2.

**Marge:** lorsque l'on fait un test, on lance les dés et on soustrait la valeur obtenu à la valeur à ne pas dépasser : cette différence s'appelle la marge. Si elle est négative, c'est une marge de réussite, si elle est positive, c'est une marge d'échec.

**Métier:** indique le domaine ou l'activité dans lequel un personnage est spécialisé.

**MJ:** Meneur de jeu. Dans d'autres jeux de rôle, on dit maître de jeu. Ce qui a donné l'expression: maîtriser une partie, ce qui veut dire être Meneur de jeu dans une partie de jeu de rôle. Dans Bernard & Jean, on parle de Président quand on joue avec des Gendarmes, et de Parrain lorsqu'il s'agit de Voleurs.

**Moyens:** Dans Bernard & Jean, les Moyens Perception, Action, Désir et Résistance sont remplacés par Pifomètre, Jarret, Fougue et Cuisson..

**Parrain:** nom utilisé par les joueurs incarnant des Voleurs pour désigner le MJ.

**Passe d'armes:** l'intervalle de temps durant lequel deux adversaires en combat essayent de se porter chacun un coup.

**PC:** Dans Bernard & Jean, les points de Carcasse remplacent les points de Vie.

**PJ:** Personnage-joueur, un personnage animé par le joueur. Dans Bernard & Jean, on parle aussi de PG ou personnage-gendarme, voire de PV, personnage-voleur.

# Il y a bien longtemps, dans une ville lointaine, très lointaine...

Souvenez vous, il y a quelques années, nous étions les premiers à ouvrir la marque en proposant notre univers Simulacres. Et depuis, pas mal de chemin parcouru et des projets pleins la tête. Comme réaliser une version plus professionnel de Bernard & Jean tout en gardant l'aspect fanzine de nos début. C'est désormais chose faite avec cette nouvelle cyber édition, encore plus belle que l'édition papier. Mais cela n'a pas été sans mal, car il nous a fallu plus d'une année pour tout mettre en place. Et durant ces jours de dur labeur, nous avons souffert le martyre, enchaîné au radiateur et fouetté par notre chef pour qu'enfin la créature prenne vie.

Alors, j'espère que cet univers "100% français garanti sans additif, ni colorant de synthèse étranger" comme dirait Jean-Marie, vous séduira. Sur ce, rendez vous derrière cette page, et au bistrot du coin pour commencer de palpitantes aventures de:



## Qu'est ce que le jeu de rôles ?

Le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel les joueurs interprètent des personnages imaginaires, tandis qu'une autre personne, le Meneur de jeu, se charge d'arbitrer et de mettre en scène la partie. Celui-ci va créer une aventure qu'il va raconter à ses joueurs, mais ces derniers vont décider des actions que réalisent leurs personnages. C'est principalement un jeu de dialogues, où des données chiffrées, les caractéristiques, permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles les actions entreprises par les personnages au cours de l'aventure. Il n'y a ni gagnants, ni perdants, le but étant pour les joueurs de mener à son terme l'aventure tout en passant un bon moment.

### Les joueurs

Assis autour de la table, ils interviennent quand le Meneur de jeu leur décrit une nouvelle situation, ils indiquent alors leurs intentions.

### Les figurines

Elles servent à indiquer où se trouvent les personnages par rapport au plan, évitant ainsi tout litige entre ce que les joueurs et le Meneur de jeu imaginent. C'est souvent ce dernier qui les déplacent.

### Les dés

Le jeu de rôle est un jeu. Des règles sont présentes pour savoir si les actions entreprises par les personnages réussissent ou non. La valeur du résultat à obtenir va dépendre de caractéristiques chiffrées qui définissent en partie les personnages. C'est à ce moment qu'on utilise les dés qui amène du hasard dans le jeu. De ce fait, une action tentée par un personnage ne réussit pas forcément, et cela amène un peu de suspense dans les parties.

### Le plan

Quand les personnages découvrent un lieu, le Meneur de jeu leur en dessine souvent le plan afin qu'ils visualisent mieux la situation.

### Le scénario

C'est le texte de l'aventure, qui regroupe l'intrigue, la description des intervenants les plus importants, et les plans des lieux susceptibles d'être visités. Le Meneur de jeu se réfère constamment au scénario, tout en adaptant l'intrigue en fonction des actions des personnages incarnées par les joueurs.

### Le paravent

Il regroupe du côté Meneur de Jeu tout son petit matériel. Il sert également à cacher les éléments de l'aventure que les joueurs ne doivent pas connaître à l'avance.

### Le Meneur de Jeu

C'est lui qui commence à raconter l'histoire. Puis les joueurs interviennent en disant ce qu'ils souhaitent que leur personnage fasse. En fonction de cela, le Meneur de Jeu indique les répercussions de leurs actions dans l'aventure, signale s'il y a des jets de dés à faire, modifie le cours du récit.

37

Vous êtes dans le couloir, vous prenez:

- La grosse porte métallique sur la gauche, allez en 34
- La petite porte en face marqué garage, allez en 18
- La porte en bois marqué réserve sur la droite, allez en 5
- La porte sur la droite, allez en 6
- La porte en bois sur la gauche, allez en 41

38

Le troquet est bien calme, la bière est fraîche et les gens sympathiques. Mais n'oubliez pas votre objectif. Que faites vous ?

- Vous rentrez dans la Gendarmerie, rendez vous en 1
- Vous restez à siroter encore une dernière mousse, rendez vous en 39

39

Qu'est ce que vous voulez qu'on vous dise, ivresse sur la voie publique. La seule partie de la Gendarmerie que vous verrez c'est la cellule...

40

Vous sortez le trafic du garage et vous ouvrez les portes. Hélas, vous réalisez trop tard qu'ils sont une trentaine à l'intérieur et que vous êtes seul, sans arme et sur leur chemin. Vous êtes piétiné par ce troupeau de forcenés. Et en plus d'être aplati, vous avez commis une faute professionnelle en laissant s'échapper les prisonniers. Désolé, mais vous ne serez jamais un véritable gendarme...

41

C'est un bureau imposant où confort rime avec "on dort". En effet, vous repérez tout de suite le chef qui est en train de dormir du sommeil du juste. Vous décidez de ne pas le déranger dans son travail et vous sortez sur la pointe des pieds.

42

Vous êtes de nouveau devant le stagiaire. Que faites vous ?

- Vous lui demandez où vous mettre, il vous envoie en 6
- Vous lui dites que vous êtes stagiaire, allez en 43

43

Il se lève avec un grand sourire et vous dit: "Enfin, la relève!". Vous prenez sa place. Rendez vous en 36.

44

Il ne vous reste plus qu'à espérer que quelqu'un verra la lumière sous la porte, et entrera dans la réserve pour vous délivrer. En attendant ce miracle, vous pouvez recommencer l'aventure...

Vous arrivez à retenir la porte de justesse. Vous vous trouvez dans la cellule de détention, un endroit sale et malodorant. La couchette est constituée d'une planche vermoulue et d'une couverture mitée. Le coin toilette est une abomination olfactive bouché par une quantité impressionnante de déjections de toutes sortes. Pour sortir de cet endroit infâme., rendez vous en 35.

**30**

Honte à vous ! S'attaquer à une faible femme ! Disparaissez, hors de ma vue !!! Et ça se dit gendarme...

**31**

Vous n'avez sans doute pas bien observé votre adversaire. Vous vous faites annihiler. Vous perdez 1 point de Carcasse, et par la même occasion la face. Allez choisir un autre bureau en 6

**32**

Votre adversaire vous balance un superbe coup de genou dans l'entrejambe. Vous perdez 1 point de Carcasse. Bien fait, on ne se bat pas dans une Gendarmerie. Allez choisir un autre bureau en pleurant de douleur en 6

**33**

Ce sont les toilettes. L'odeur qui s'en dégage vous dissuade fortement d'y rentrer. D'ailleurs, même les mouches semblent éviter cet endroit.

- Vous faites demi-tour, allez en 6
- Vous pénétrez tout de même dans cette antre nauséabonde, allez en 19



**34**

Vous êtes devant la cellule:

- Vous entrez, allez en 29
- Vous restez dans le couloir, allez en 35

**35**

Vous êtes dans le couloir:

- Vous allez vers la petite porte marquée garage, allez en 18
- Vous allez vers la porte en bois marquée réserve, rendez vous en 5
- Vous allez vers la porte métallique très massive, allez en 34
- Vous allez vers la première porte à gauche, rendez vous en 6

**36**

Vous venez de trouver votre place, il ne vous reste plus qu'à vous faire des amis et à gravir un par un les échelons. Vive la Gendarmerie de Dupond la Joie !



## Présentation

Bernard & Jean est une adaptation française et humoristique des aventures télévisuelles de Strasky et Hutch. Bernard & Jean vous permet d'incarner deux types de personnage:

- le Gendarme, garant de la paix et de la sécurité, mais homme avant tout.

- le Voleur, garant de la baston et de l'insécurité, mais filou avant tout.

Si vous êtes joueur, la première chose à faire est de créer un personnage. Pour cela, utilisez une feuille de personnage. Il y a deux types de feuille de personnage:

- le Livret Individuel pour les Gendarmes.

- le Casier Judiciaire pour les Voleurs.

Ensuite, vous pouvez vous essayer au scénario solo proposé dans ce livret pour vous familiariser avec l'univers loufoque et dégénéré de Bernard & Jean.

Si vous êtes Meneur de jeu, vous serez appelé:

- Parrain, si vous jouez avec des Voleurs.

- Président, si vous jouez avec des Gendarmes.

Dans les deux cas, prenez connaissance des règles de création de personnage, puis passer aux mécanismes du jeu qui se trouvent dans le Livret du Meneur de Jeu. Ensuite vous pourrez lire l'un des scénarii proposés dans le Livret d'Enquête, pour choisir lequel vous aller faire jouer.

## Le mode opératoire du poulet aux amendes.

Plutôt que de créer l'histoire de son personnage à partir de rien, il est plus intéressant de lui définir un passé, à partir duquel vous pourrez broder, mais aussi donner une personnalité à votre création.

### Le sexe.

Pour commencer, chaque joueur choisi le sexe de son personnage. Celui-ci influencera surtout la façon de jouer. Si vous débutez, je vous conseille d'incarner un personnage du même sexe que vous.

### Le nom et le surnom.

Il s'agit du nom sous lequel est connu l'individu que vous allez jouer. Pour les voleurs, le personnage possède un surnom obligatoire, qui se rapporte à un événement passé de sa vie. Par exemple, Rachid dit " le Mexicain ", que l'on surnomme ainsi depuis qu'il a voulu se déguiser en Mexicain pour Carnaval, s'est fait arrêter par les gendarmes pour tapage et résistance à agents. En effet, il était arrivé sur une mule avec son sombrero, son poncho et tirait des coups de feu en l'air avec ses vieux colts 45, le tout avec une petite semaine d'avance.

### L'âge.

L'âge détermine en partie le nombre de point d'Aventure ou PA que vous possédez au début du jeu. Choisissez l'âge de votre personnage ou utilisez la table ci-jointe, en lançant 1d6. Notez également le nombre de points d'Aventure ou PA correspondant.

Âge	Nombre de points d'Aventure
1 - moins de 15 ans	15 PA moins 1PA par année au-dessous de 15 ans.
2 - de 16 à 20 ans	16 PA
3 - de 21 à 30 ans	17 PA
4 - de 31 à 40 ans	18 PA
5 - de 41 à 50 ans	19 PA
6 - plus de 51 ans	20 PA plus 1PA par tranche de 5 ans après 50 ans.

### Le poids et la taille.

À vous de choisir, en restant dans les limites du raisonnable. Pour ceux qui auraient des difficultés à déterminer le poids et la taille de leur personnage, voici deux tables très utiles. Attention: pour faire partie de la Gendarmerie, il faut mesurer au minimum 1m 68, et pour avoir des prétentions au poste de Chef, il faut mesurer au moins 1m 70.

Poids	Taille
Lancez 1d6	Lancez 1d6
1 - moins de 30 kg	1 - moins de 1m 30
2 - de 31 à 50 kg	2 - de 1m 31 à 1m 45
3 - de 51 à 70 kg	3 - de 1m 46 à 1m 60
4 - de 71 à 90 kg	4 - de 1m 61 à 1m 75
5 - de 91 à 110 kg	5 - de 1m 76 à 1m 90
6 - plus de 110 kg	6 - plus de 1m 90

### La description physique.

C'est un bref commentaire concernant l'apparence et les goûts vestimentaires de votre personnage, genre frimeur, grunge, zen, post punk, fils à papa, ringard ou habillé comme un clochard. Cette rubrique vos permet également de mentionner les signes distinctifs tels que des cheveux violets ou une longue cicatrice courant le long de la tempe. Vous pouvez également parler du magnétisme, des attitudes et des manières de votre personnage. Le trouve t-on menaçant, timide ou faible ? Ronge t-il ses ongles ? Est-ce qu'il boite ou s'exprime avec un léger accent ? Est-il affligé d'un tic nerveux ? Est-ce qu'il rote à table ? Est-ce qu'il écrit autant de conneries qu'il en dit ? En bref, quelle impression il donne au premier abord.

### 25

Vous auriez du savoir que l'on ne se bat pas dans l'enceinte d'une gendarmerie. De plus votre adversaire avait dû suivre des cours de sumotori car il vous écrase sans problèmes (au propre comme au figuré) et vous perdez 1 point de Carcasse. Vous n'avez plus qu'à choisir dans la honte un autre siège, allez en 6

### 26

Accueilli par tous les sifflements admiratifs de vos futurs confrères, vous avez trouvé avec succès votre bureau. Vous vous installez confortablement. L'avenir s'ouvre enfin devant vous. Bravo! Et bienvenue à la Gendarmerie de Dupond la Joie.

### 27

Vous n'êtes pas assez rapide pour retenir la porte, qui claque violemment, déclenchant par la même occasion la douche... La porte est très étanche, et par malheur, le trou de WC est bouché... L'eau monte peu à peu, elle atteint vos chevilles, vos genoux, votre taille... Vos hurlements de terreur sont étouffés par l'épaisseur de la porte, et bientôt l'eau s'engouffre dans votre bouche et déferle dans vos poumons... Inutile de vous dire que pour vous, l'aventure se termine là.

### 28

Vous étiez en train de contempler le bureau quand, tout à coup, jaillit d'on ne sait où, un monstre vous empoigne par le col et vous projette contre le mur... Vous reprenez vos esprits, et vous voyez devant vous un véritable dragon femelle qui vous toise du regard. Elle vous beugle que c'est sa place ici et que personne ne va la faire chier! Vous vous remettez debout. Qu'allez vous faire ?  
- Vous battre contre cette furie, rendez vous en 30  
- Laisser tomber et choisir un autre siège, allez dans ce cas en 6

### 29

Additionnez vos scores en Jarret, Humeur et Humain, puis lancez 2d6 :  
- Si le jet de dés est supérieur ou égale à cette somme, le test est un échec. Allez en 27  
- Si le jet de dés est inférieur à cette somme, le test est réussi.





### 19

Les toilettes sont dans un état lamentable. La cuvette est fendue et une forte odeur de désinfectant hydrocarburé flotte dans l'air. Cela rendrait presque agréable l'odeur sous jacente provenant de la cuvette elle-même. Le rouleau de papier trempe allègrement dans un reste d'humidité sur le sol.

- Dégoutté, vous quittez cet endroit nauséabond, allez en 6
- Votre envie est trop pressante pour attendre, alors allez en 21

### 20

Vous êtes dans le couloir, vous allez:

- Prendre la porte en face, rendez vous en 41
- Prendre la porte sur la droite, rendez vous en 37
- Sortir de la gendarmerie, rendez vous en 2
- Retournez voir le planton, rendez vous en 42

### 21

Ahhhhhh,... soupir. Une fois votre affaire terminée, qu'allez vous faire ?

- Vous sortez en prenant soin de tirer la chasse, allez de ce pas en 16
- Vous sortez comme si de rien n'était, allez en 22

### 22

Allons, ce n'est pas bien propre tout ça. Et ça veut être gendarme? Retournez apprendre les bonnes manières et ne remettez plus les pieds ici, gros dégueulasse!

### 23

Le bureau est adorablement bien décoré pour quiconque aime les fleurs. Un gigantesque miroir est posé au-dessus du bureau et une trousse de maquillage est ouverte laissant voir un déballage d'objets insolites.

- Vous êtes une gendarmette, rendez vous en 36
- Vous n'êtes pas une gendarmette, allez en 28

### 24

Contemplant le triste spectacle de cette purée de sardine mêlée à un formulaire rose A-32 révisé 1952, vous ne pouvez voir la boîte de cassoulet toulousain ouverte qui vole vers vous et qui vous frappe à la tempe, maculant par la même occasion votre bel uniforme tout neuf... Une créature mi-humaine, mi-lipidique vous clame que personne ne touchera à sa nourriture.

- Vous désirez vous venger, et vous battre avec ce tas de saindoux, allez en 25
- Vous préférez vous retirer du conflit et chercher un autre siège, allez en 6

### Le passé.

C'est un compte-rendu des événements qui ont marqué l'existence de votre personnage, avant le moment où vous commencez à le jouer. Ce vécu n'est destiné qu'à vous même et au Meneur de Jeu, vous n'êtes pas tenu de tout révéler aux autres joueurs et vous pouvez même mentir sur ce passé. N'hésitez pas à imaginer de nouveaux détails en cours de jeu. Le Meneur de jeu pourra faire intervenir des individus qui connaissent votre personnage avant que celui-ci ne débute sa carrière aventureuse, ou qui lui rappelleront certains faits de son passé. Pour plus de détails sur la famille de votre personnage, utilisez les tables ci-jointes.

### Famille

Lancez 1d6

- 1 - Célibataire
- 2 - Fiancé
- 3 - Marié
- 4 - Veuf
- 5 - Divorcé
- 6 - Concubinage notoire

### Enfants

Lancez 2d6

- 2 - Cinq enfants.
- 3 - Quatre enfants.
- 4 - Trois enfants.
- 5 - Deux enfants.\*
- 6 - Un enfant.
- 7 - Pas d'enfants.
- 8 - Un enfant.
- 9 - Deux enfants.\*
- 10 - Trois enfants.
- 11 - Quatre enfants.
- 12 - Cinq enfants et plus, relancez sur cette table et rajoutez le résultat au nombre d'enfants.

\* Relancez les dés : si le résultat est un double 2, ce sont des jumeaux.

### Sexe des enfants : lancez 1d6 pour chaque enfant :

Si le résultat est pair, c'est un garçon.

Si le résultat est impair, c'est une fille.



### Niveau d'étude

Lancez 1d6

- 1 - Certificat d'Étude.
- 2 - Brevet d'Étude Primaire du Collège.
- 3 - Certificat d'Aptitude Professionnel.
- 4 - Brevet d'Étude Professionnel.
- 5 - Baccalauréat.
- 6 - Baccalauréat plus 1d6 ans; à chaque 6 tiré, rajoutez 1d6 années d'études.

### La personnalité.

C'est un aperçu de la manière dont se comporte généralement votre personnage, ce qui ne signifie pas qu'il agira toujours de la même façon en toutes circonstances. Vous devriez consacrer quelques minutes à définir une personnalité à la fois intéressante et amusante à jouer. Les personnages devraient toujours avoir leurs bons et leurs mauvais côtés. Les joueurs expérimentés s'arrangent d'ailleurs pour que leur personnage ne soient pas le simple reflet d'eux même.

### Une phrase typique.

C'est une phrase que votre personnage est susceptible de dire, et qui reflète sa personnalité. Cela peut être "Quand est-ce qu'on mange ?" pour un personnage tel que Bernard, gros consommateur de saucisson à l'ail devant l'Éternel, ou "Vous me ferez trois jours !" pour Jean, tyran et chef incontesté de la Gendarmerie.



### 14

Le planton vous répond: "Installez-vous à votre bureau, deuxième porte à droite."

- Vous décidez de suivre ces conseils, allez en 6
- Vous n'en faites qu'à votre tête et continuez tout droit, allez dans ce cas en 35

### 15

Malgré la lumière, vous galérez dans la réserve à la recherche d'un objet qui pourrait vous être utile. Mais il y en a tellement que vous ne savez lequel prendre. Tout à coup, une imposante armoire Louis XV vacille, et vous voyez sous vos pieds une ombre grossir, grossir. Additionnez vos scores en Jarret, Humeur et Humain, puis lancez 2d6 :

- Si le jet de dés est inférieur à cette somme, le test est réussi. Vous vous en sortez bien, mais quelle frousse !
- Si le jet de dés est supérieur ou égale à cette somme, le test est raté. L'armoire vous écrase, et vous restez coincé dessous. Vous perdez 1 point de Carcasse. Faites un jet sous Bidoche plus Jarret plus Humain pour vous libérer :
- Si le test échoue, rendez vous en 44.
- Si le test réussi, vous vous dégagez difficilement et vous continuez votre route. Au bout d'une éternité, vous découvrez une échelle qui monte. Après avoir grimpé à l'échelle, vous soulevez une trappe, et vous vous retrouvez dans la cabine téléphonique de la place du village. Rendez vous en 2.

### 16

Vous vous trouvez dans la pièce centrale où il y a les quatre bureaux:

- Vous quittez la pièce, rendez vous en 20
- Vous préférez choisir un siège, allez en 6

### 17

Penché sur le bureau, vous ne voyez pas arriver un petit gendarme maigrichon qui vous assène un coup de magazine de charme sur la nuque, tout en vous hurlant de vous tirer de son bureau.

- Vous écrasez ce moucheron d'un coup de poing, allez en 32
- Vous préférez choisir un autre siège, allez en 6

### 18

Le garage est également un petit entrepôt où sont entassés du matériel hétéroclite. Un problème de place pour le stationnement a provoqué des dégâts sur la 4L et le Trafic. Une table de ping pong est repliée dans un coin, et un vieux solex est posé contre le mur. Son état laisse à désirer. Des cris proviennent de l'arrière du Trafic: des détenus y sont enfermés et ne peuvent en sortir pour la bonne raison que les portes arrière sont à quelques centimètres du mur.

- Vous décidez de sortir, allez en 35
- Vous préférez transférer les prisonniers dans la cellule, allez en 40

## 8

Le planton vous répond "C'est la deuxième porte à droite au fond de la salle."

- Vous suivez ces conseils, allez en 6
- Vous préférez continuer tout droit, rendez vous en 37

## 9

La porte se referme brutalement derrière vous, et vous vous retrouvez enfermé dans le noir le plus complet.

- Vous cherchez un interrupteur, rendez vous en 10
- Vous avancez dans le noir en espérant trouver un objet utile pour ouvrir la porte, rendez vous en 13

## 10

Faites la somme de vos scores en Bidoche, Pifomètre et Humain, puis lancez 2d6 :

- Si le jet de dés est supérieur ou égale à cette somme, le test est raté, rendez vous en 13
- Si le jet de dés est inférieur à cette somme, le test est réussi. Vous trouvez l'interrupteur et la lumière jaillit, vous sortant ainsi des ténèbres dans lesquelles vous étiez plongé.

Le bordel, un fois éclairé, est encore plus impressionnant. La réserve semble nettement plus grande vu de l'intérieur. Allez en 11

## 11

À partir de cet instant vous pouvez décider de sortir de la réserve, allez en 35, ou bien vous pouvez l'explorer pour chercher d'un objet utile pour la suite de votre aventure. Allez alors en 15

## 12

Le bureau semble normal, mais la proximité des toilettes apporte des effluves plus que nauséabondes. Tenir assis ici plus de quelques minutes tient de l'exploit. Et pour couronner le tout, le cuir du siège est parsemé d'auréoles de couleur suspecte, et un magasin de charme dépasse d'un tiroir.

- Vous êtes un gendarme à tout faire, rendez vous dans ce cas en 36
- Vous n'êtes pas un gendarme à tout faire, rendez vous en 17

## 13

Vous avez commis la grave erreur de vous aventurer dans ce monde inconnu sans la moindre lumière pour vous guider dans ces ténèbres. Vous errez pendant assez de temps pour rencontrer les étranges locataires de la réserve qui, comme vous, il y a quelques centaines d'années de cela, ont voulu jouer les aventuriers. Allez ! Ne soyez pas triste, reprenez votre personnage et refaites l'aventure.

## Les caractéristiques.

Elles sont divisées en plusieurs catégories. Voici, pour chacune, comment remplir votre feuille de personnage.

## Les Composantes.

Ce sont les matériaux qui composent les individus, la base même de ce qu'ils sont. Un personnage est représenté symboliquement par la Bidoche, l'Humeur, le Mordant et la Cerveille.



### La Bidoche

Elle sert à résoudre toutes les situations physiques comme courir, regarder, lutter, danser ou écouter. Elle recouvre aussi diverses capacités physiques telles que la force, l'agilité, l'endurance.



### L'Humeur

Il regroupe toutes les forces et les faiblesses cachées et inconscientes de l'individu. C'est par lui que s'exprime le sixième sens, l'intuition, le côté animal du personnage, mais aussi le fait de se laisser dominer par ses pulsions, de péter les plombs.



### Le Mordant

C'est le domaine des sentiments, il permet d'aimer, de se faire aimer, de "comprendre", de ressentir, d'influencer, de convaincre par les sentiments. Quelqu'un qui a une forte valeur en Mordant peut non seulement mieux convaincre, mais mieux résister aux influences extérieures, alors qu'un personnage avec une faible valeur sera plus velléitaire, incapable de s'en tenir à une décision prise.



### La Cerveille

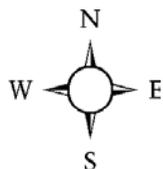
Elle gouverne la réflexion, elle permet de calculer, d'analyser, de raisonner, de prévoir, de persuader par la raison, mais aussi d'inventer, d'imaginer.

## Création du personnage.

Les valeurs des Composantes varient de 3 (faible) à 6 (fort), 4 et 5 étant des valeurs moyennes. Répartissez un total de 18 points entre vos quatre Composantes.

## Les Moyens.

Les Composantes ne sont que des potentialités qui ne sont pas toujours bien exploitées ou exprimées. Il ne sert à rien d'avoir de beaux muscles si on ne sait pas les utiliser, d'avoir un grand cœur si on n'aime personne. L'expression d'une Composante se fait toujours à travers un Moyen. Ainsi Cerveille et Pifomètre servent à appréhender un problème intellectuel, alors que Bidoche et Jarret servent à donner un coup de poing ou faire du saut en longueur. Les Moyens sont au nombre de quatre: le Pifomètre, le Jarret, la Fougue et la Cuisson.



### Le Pifomètre

Il sert chaque fois que l'on veut appréhender quelque chose. On l'utilise aussi dans tous les cas où il est plus important de réagir que d'agir. Ainsi, pour déterminer si on a vu à temps la voiture qui vient de griller le feu rouge, c'est le Pifomètre que l'on utilisera. De même, le fait de viser pour tirer avec un fusil se fera avec le Pifomètre.

### Le Jarret



Il sert lorsqu'on doit avoir une action efficace. C'est le plus évident à comprendre, et aussi l'un des Moyens les plus utilisés. Le Jarret servira pour un bras de fer comme pour résoudre une énigme.

### La Fougue



Elle représente toute les sortes de volontés, qu'elles soient conscientes ou inconscientes. C'est sans doute le Moyen le plus difficile à appréhender, mais aussi celui qui a le plus de possibilités. La Fougue peut ainsi donner des ailes.

## 3

Une montagne de muscle sort des toilettes. Elle (la montagne bien que ce soit un homme) est vêtue d'un treillis couleur camouflage et porte un énorme couteau à la ceinture. Il vous bourre d'un coup d'épaule et s'assoit sur le bureau.

- Vous décidez de corriger ce malotru, rendez vous en 31
- Vous préférez ne rien faire et choisir un autre bureau, rendez vous en 6

## 4

Le bureau est jonché de douilles de toutes sortes et une imposante mitrailleuse 12.7 trône sur celui-ci.

- Vous êtes un gendarme vétéran, rendez vous en 36
- Vous n'êtes pas un vétéran, rendez vous en 3

## 5

Vous n'avez jamais vu autant de bordel en si peu de place. On trouve de tout ici, des vieilleries très très vieilles, des fusils datant du Second Empire, un ballon de foot crevé, des panneaux de signalisation rouillés et pleins d'objets non identifiables.

- Vous décidez d'entrer, rendez vous en 9
- Vous préférez sortir, rendez vous en 35



## 6

Vous arrivez dans une grande pièce claire, aux multiples baies vitrées. Il y a quatre bureaux dans chaque coin et une porte au fond, sur laquelle est stylisé un être humain debout. Vous vous dirigez vers:

- Le bureau n°1, rendez vous en 7
- Le bureau n° 2, rendez vous en 4
- Le bureau n°3, rendez vous en 12
- Le bureau n°4, rendez vous en 23
- La porte du fond, rendez vous en 33
- Vous préférez sortir de cette pièce, rendez vous en 20

## 7

La chose qui vous frappe immédiatement dans ce bureau, c'est le siège qui est renforcé par des plaques d'acier. En plus, le sol sous le siège est enfoncé et forme une sorte de cuvette. Un examen plus approfondi vous permet de découvrir un camembert 100% Français et une sardine à l'huile coincé sous les dossiers. Les larmes vous montent aux yeux tellement l'odeur est forte.

- Vous êtes un gendarme à tout faire, rendez vous en 36
- Vous n'êtes pas un gendarme à tout faire, rendez vous en 24

# LES AVENTURIERS DE LA GENDARMERIE PERDUE

## Une aventure solo pour Advanced Bernard & Jean

Cette aventure est prévue pour un personnage qui débute dans la carrière de gendarme, donc les personnages Chef Gendarme ne sont pas acceptés dans cette aventure. Munissez vous de 2d6 même si les jets de dés sont aussi rares que les cheveux, poils et autres poussières sur l'uniforme d'un gendarme au premier jour de sa carrière.

Bon, je vous situe rapidement l'action. Vous avez été muté de votre gendarmerie natale et vous vous être retrouvé dans une petite bourgade du Sud de la France. C'est convocation en main que vous vous présentez à la Gendarmerie de Dupont-la-Joie...



1

Vous vous trouvez devant cette imposante bâtisse qu'est la Gendarmerie de Dupont-la-joie. La grille d'entrée est ouverte et un gendarme est assis derrière un bureau à l'entrée. Il vous fait signe d'entrer et vous demande la raison de votre visite:

- Je suis le nouveau gendarme, rendez vous en 14
- Où sont les toilettes ?, rendez vous en 8

2

Vous êtes sur la place de Dupont-la-Joie, il fait un grand soleil et des autochtones du village jouent à la pétanque.

- Vous rentrez à nouveau dans la gendarmerie, rendez vous en 1
- Vous allez vider quelques mousses au troquet du coin, rendez vous en 38

### La Cuisson

C'est un Moyen passif, qui sert à tester si on résiste à une agression physique, morale ou sentimentale, ou si on se laisse guider par ses instincts. Ce Moyen permet également de savoir si votre personnage est un dur à cuire.

#### Création du personnage.

Les valeurs des Moyens varient de 0 (très faible) à 4 (fort), 2 étant une valeur moyenne. Attribuez un total de 10 points pour l'ensemble de vos Moyens. Il est possible mais déconseillé de mettre un score de 0 dans un des Moyens.

### Les Règnes.

Enfin, on n'agit pas dans l'absolu. Chaque personne a des affinités particulières vis-à-vis du milieu extérieur. Ainsi, même si on utilise ses facultés de perception, certains individus sont plus à l'aise pour suivre les traces d'un animal dans la forêt, alors que d'autres sauront plus facilement déceler un passage secret dans une bâtisse. Dans le jeu, ces affinités sont appelées les Règnes, et sont au nombre de cinq: Caillasse, Pâquerette, Bestiole, Humain et Engrenage.

### Caillasse



Ce Règne représente toute la nature non vivante. C'est-à-dire les rochers, la terre, mais aussi l'eau (océans, lacs, rivières), l'air (le vent, le ciel) et le feu. En bref, les 4 éléments eau, feu, air et terre. Ainsi, lorsqu'on veut faire le point en mer, ou connaître la météo, on utilise le Règne Caillasse.

### Pâquerette



Ce règne représente tout ce qui est vivant, et a priori sans conscience. On l'utilise avec les plantes, les arbres, les lichens, les champignons hallucinogènes, les bûches, etc.

## Bestiole



Ce Règne sert à chaque fois que l'on a des interactions avec des créatures vivantes qui ont un comportement instinctif ou animal plutôt qu'intellectuel, comme les humains. C'est pourquoi il arrive que ce Règne soit utilisé dans des circonstances particulières avec des humains: si un Indien essaye d'appeler son animal totem, il fait appel à la personnalité animale qui est en lui.

## Humain



Ce Règne est un des plus importants car il est utilisé de deux façons bien différentes. Dans un premier temps, comme tous les autres Règnes, on l'utilise dans les interactions avec d'autres humains (séduction, psychologie). Dans un deuxième temps, il sert dès qu'on utilise ses propres capacités (courir, résoudre une énigme). En fait, le jeu part du principe philosophique grec: connais-toi toi-même pour connaître les autres. Il peut arriver que l'on ait des interactions avec des créatures qui ne soient ni animales (elles réfléchissent) ni humaines (elles ont des modes de pensée trop étranges pour nous; comme les extraterrestres 🛸, des dieux qui n'ont pas forme humaine) auquel cas aucun de ces deux Règnes (Bestiole et Humain) ne s'applique.

## Engrenage



Ce règne représente tout ce qui est utilisé comme outil ou instrument, au sens le plus large du terme. Ainsi l'os, qui pourrait rentrer dans le Règne Caillasse est considéré comme un outil dès le moment où on l'utilise pour la chasse ou la guerre. Evidemment, les voitures, les armes à feu, les presses purée, les ordinateurs, sont tous du Règne Engrenage. Mais cela va plus loin, car on considérera aussi que les lois de la physique et des mathématiques sont des "outils" pour comprendre l'univers. Ainsi, si un psychiatre veut inventer une nouvelle méthode de psychanalyse, il utilisera le Règne Humain, car son domaine d'application est l'esprit humain; mais un physicien voulant découvrir de nouvelles lois sur la cohésion des atomes utilisera le Règne Engrenage, même si c'est avec son cerveau qu'il réfléchit.

## L'art de l'interrogatoire

D'après "Le fondement élémentaire des interrogations de l'espèce humaine" par le Général Marcel B.

Il existe beaucoup de méthodes d'interrogations car elles ont été développées tout au long des siècles, avec amour et passion pour la profession. Les progrès réalisés se sont avérés spectaculaires avec la technologie moderne et la découverte de la psychologie. Fini le temps où l'interrogateur ressortait de la salle avec des crampes aux poignets à force de mettre des baffes.

### La méthode classique

Le coup sur la tête avec l'annuaire des PTT de la région Parisienne est sans doute le plus vieux système. Son succès est phénoménal car il permet de se défouler sans laisser de traces.

### L'interrogatoire multiple

On le retrouve moins souvent car il nécessite du personnel, il consiste à poser une vingtaine de fois les mêmes questions au suspect en changeant d'interrogateur à chaque fois.

### Les baffes

En perdition, ça fatigue et c'est bruyant, mais alors qu'est ce que ça fait du bien.

### La méthode "glauque"

Elle consiste à s'approcher du visage du suspect et de le fixer. Imparable avec un ancien para ou un légionnaire. Mais le suspect risque de ressentir un choc émotionnel violent, voire même de devenir fou.

### Les hurlements

Cela consiste à hurler au lieu de parler. Ça marche assez bien chez les timides et les introvertis. Mais ça fatigue la voix et au bout d'une heure de traitement, le suspect devient sourd et il faut lui écrire les questions.

### La mise en scène

Assez rare chez les gendarmes car demande une grande subtilité. C'est très simple, il suffit de faire sortir un mec louche de la salle d'interrogatoire avec une lampe à souder et d'attendre la réaction du suspect lorsqu'il crie "Au suivant!".

### La faim

Faire attendre le suspect une journée sans le nourrir, puis dévorer un bon petit plat bien mitonné et à l'odeur alléchante sous ses yeux pendant l'interrogatoire. Assez aléatoire tout de même.

### En conclusion

Il est à savoir que ces modes d'interrogatoire sont à la limite de la légalité, et si le suspect a le droit de se taire, vous avez le devoir de le faire parler. Ou l'inverse, enfin n'importe, il parlera bien un jour.



## Le Code Pénal de la Gendarmerie.

C'est le code qui est affiché à l'entrée de la Gendarmerie et que vous devez apprendre par cœur, selon l'article 16.

Article 1: Toutes infractions à la Loi, tu condamneras.

Article 2: Tous les méchants garçons, tu enfermeras.

Article 3: Pas trop de boissons, chez Jean Marie ou Robert, tu ne consommeras.

Article 4: Tous les jours, à la Gendarmerie, à l'heure tu arriveras.

Article 5: Bonjour, tous les matins, au Chef tu diras.

Article 6: De la Gendarmette, jamais tu n'abuseras.

Article 7: En sortant des toilettes, la chasse tu tireras et la lumière tu éteindras.

Article 8: Pas trop les prisonniers, tu ne taperas.

Article 9: Seuls les hommes tu fouilleras, des femmes la Gendarmette s'occupera.

Article 10: Durement, tu travailleras.

Article 11: Un beau Gendarme, avec ta panoplie, tu seras.

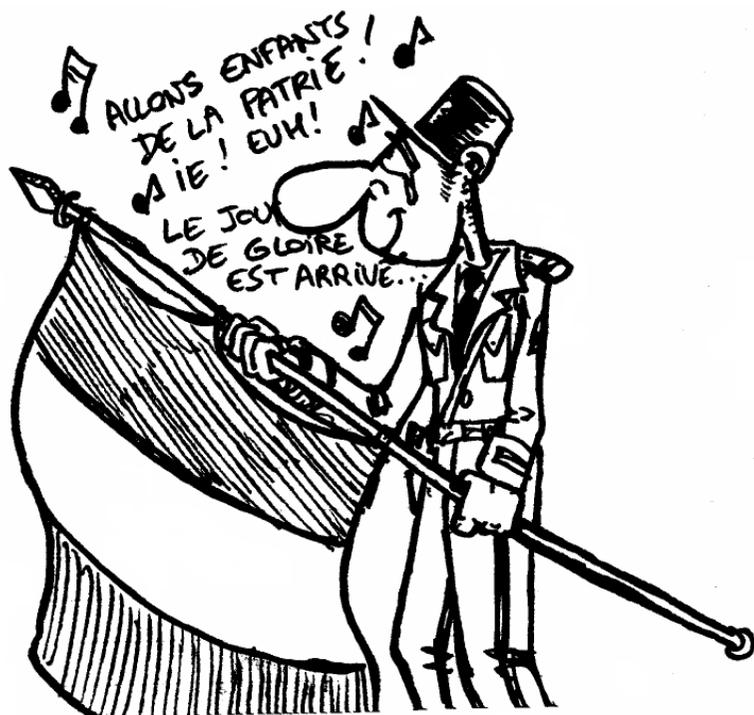
Article 12: En conduisant, prudent tu resteras.

Article 13: Avant de tirer, les sommations tu n'oublieras pas.

Article 14: La veuve et l'orphelin, sans hésiter, tu défendras.

Article 15: À l'arrivée d'une nouvelle brigade, la Marseillaise tu chanteras.

Article 16: Le Code Pénal, par cœur, tu apprendras.



## Les Énergies de base.

Chaque individu possède en lui des possibilités de dépassement qu'il est capable de réveiller dans des circonstances extrêmes. Lors d'un sursaut de volonté, ou en se concentrant, il peut libérer ces capacités pour changer le cours du destin. Ces capacités particulières s'appellent les Énergies. Elles permettent d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Attention, l'utilisation des Énergies engendre une dépense physique ou psychique, et il vaut mieux les considérer comme des "jokers" que de compter tout le temps sur elles. Il y a trois Énergies de base.

### L'Énergie Paf



Elle n'est utilisable que quand une certaine "force" est applicable. Ainsi, on peut ajouter de l'Énergie Paf à un coup de poing, à une tentative de séduction, au dépouillement d'un volumineux dossier d'enquête. Mais on ne peut donner de l'Énergie Paf à un coup de feu (c'est le pistolet qui tire), à la conduite d'une voiture, etc.

### L'Énergie Fissa



Elle n'est utilisable que dans les circonstances où la rapidité joue un rôle. C'est le cas du combat au contact, des poursuites, des actions faites dans la précipitation, etc.

### L'Énergie Pil Poil



Elle n'est utilisable que dans des circonstances où la précision joue un rôle, comme viser une cible, trouver le mot juste. L'Énergie Pil Poil peut en fait servir quasiment tout le temps, sauf dans les circonstances passives, comme résister à une maladie, un hypnotiseur, où seule l'Énergie Paf peut servir.

### Création du personnage.

Les valeurs des Règnes varient de 0 (faible) à 2 (fort), 1 étant la valeur moyenne. Les valeurs des Énergies varient de 0 (moyenne), 1 (supérieure) ou 2 (forte). Comme les Énergies sont des "bonus" par rapport à la moyenne, une valeur de 1 n'est pas "normale", mais déjà considérée comme supérieure.

En tout, pour l'ensemble des Règnes et Énergies, vous disposez d'un total de 8 points à répartir.

## Une autre méthode pour créer ses Composantes.

Sur la feuille de personnage, les cadres où l'ont inscrit le score des Composantes comportent trois petites cases. Celles-ci servent lorsque vous désirez créer vos personnages d'une façon plus imagée. Pour chaque Composante, la première case représente votre potentiel à votre naissance; la deuxième case est la façon dont elle a évolué au cours de votre enfance et votre adolescence, suite à votre éducation et votre milieu; la troisième case représente vos propres efforts d'amélioration. Si vous décidez que la valeur d'une case est forte, noircissez-la. Si vous décidez qu'elle est faible, laissez-la en blanc. Pour l'ensemble des quatre Composantes, vous devez noircir 6 cases, et en laisser 6 blanches. Ensuite, calculez la valeur de chaque Composante en sachant qu'une case blanche vaut 1 point, et qu'une case noircie vaut 2 points. Cette méthode permet de mieux visualiser son personnage, et faire des différences entre les personnages qui, globalement, auraient les mêmes caractéristiques.

## L'état du personnage.

Trois compteurs distincts indiquent l'état actuel du personnage. En effet, celui-ci va vivre des aventures mouvementées et trépidantes, pleines de danger. Il est bien possible qu'il soit blessé, essoufflé, choqué et pire, il peut tomber dans le coma. Pour savoir où il en est, on utilise trois compteurs de "points": les points de Carcasse, les points de Souffle et les points de Sanatorium.

## Points de Carcasse.

Les points de Carcasse (en abrégé: PC) indiquent la quantité de dégâts physiques que peut subir le personnage, avant d'être blessé ou de tomber dans le coma. Le total maximum de ses points de Carcasse dépend de la morphologie. Pour la connaître, additionnez ses scores en Bidoche et Cuisson:

- De 1 à 5, sa morphologie est faible, il a 4 points de Carcasse.
- De 6 à 8, sa morphologie est moyenne, il a 5 points de Carcasse.
- De 9 à 14, sa morphologie est forte, il a 6 points de Carcasse.

Si à un moment votre personnage tombe à 0 points de Carcasse, il ne meurt pas mais tombe dans le coma.

## Ne plus jamais mourir...

En effet, dans un feuilleton, les héros ne meurent jamais. Ils sont parfois blessés gravement, tombent dans le coma, mais ils s'en sortent toujours. Pour simuler cela, tout personnage ayant perdu tous ses points de Carcasse se trouve dans le coma, encore vivant. À charge pour ses amis de l'amener à l'hôpital. S'il est blessé, et que sa blessure a été soignée, il récupérera 1 point de Carcasse par jour. Il est possible d'accélérer cette guérison, si le personnage est placé dans un hôpital ultramoderne. Quelle que soit la façon dont les points de Carcasse sont récupérés, leur nombre ne peut dépasser le maximum indiqué par la morphologie.

## Le Bureau de la Gendarmerie.

Enfin, ne l'oublions pas cette petite Gendarmerie, plus que sympathique, avec son tricot, son parfum, ses ragots. Bref, une vraie petite bonne femme, sans qui la Gendarmerie ne serait :

- qu'une plaine sans arbres.
- qu'un dessert sans chantilly.
- qu'un pastis sans glaçon en pleine canicule.
- qu'une pétanque sans cochonnet.  Cochez la bonne réponse
- qu'une fleur sans pétales.
- qu'un plat de frites sans moules.
- qu'un Pierre sans Rosenthal.

## Le Colonel.

Et enfin, voici la description d'un personnage très important pour les Gendarmes: le Colonel, qui est le supérieur hiérarchique de tous les Chefs de toutes les Gendarmerie. C'est donc votre Chef Suprême, et vous avez intérêt à écouter ce qu'il dit !

C'est lui le garant du bon déroulement des missions des gendarmes. Il intervient à chaque fois qu'il y a un problème, en arrivant sur le champ en Supercopter. Il peut ainsi remettre nos fières pandores sur la bonne piste, leur faire un sermon sur la tolérance ou contre le racisme, car c'est un pote à Harlem Désir, l'ex Président de SOS Racisme. Les gendarmes l'appelle Colonel Moutarde, car il a souvent la moutarde qui lui monte au nez. Dernier point très important: pour le contacter, une seule solution, le 36 15 Code Treillis.

## Le local des Voleurs.

### Petite visite guidée pour ne pas se perdre à son lieu de débauche.

Secteur et Bloc à déterminer.

Le local des Voleurs est un vieux garage désaffecté, décoré pour l'occasion avec des vieux trucs récupérés. On y trouve un canapé miteux aux coloris défraîchis par les ans, des posters et des affiches sur les murs, un vieux poêle à charbon pour se chauffer l'hiver, une chaîne Hi-fi pour écouter de la musique de danse de jeune ou la radio, ainsi que les vieux vinyles de grand-papa. On y trouve également des instruments de musique, piqué à des gars du quartier des quiches. Vous savez, des jeunes cools avec des cheveux longs qui répètent souvent dans leur local, mais dont on n'a jamais entendu un seul morceau. Les Voleurs possèdent également des mobs pour aller se promener en banlieue, avec le pot scié et les pistons limés. Leurs performances sont donc largement au-dessus de la moyenne, que ce soit pour la vitesse ou la consommation. Le reste du matériel hétéroclite qu'on peut y trouver occupe inutilement le peu de place qu'il y a, environ... 10 m<sup>2</sup>.

#### **Le bureau du Chef (4)**

Voici l'endroit le plus propre de toute la gendarmerie et surtout le mieux rangé, du moins, en apparence. En effet, dès que l'on fouille un peu, on y découvre une pagaille monstre. Des piles de dossiers oubliés depuis au moins un siècle, du courrier en retard qui s'entasse depuis des décennies et un coffre fort qui est là pour la frime, car à part de l'air, des toiles d'araignées et des vieux Playboy, il ne contient rien d'intéressant.

#### **Le bureau du Gendarme Auxiliaire ou GA (5)**

Le GA, c'est celui qui répond au téléphone, même si la plupart de son temps, il s'excite sur son ordinateur, tout en compulsant le Code Pénal. Il paraît qu'il y a plein d'histoires drôles dedans. C'est lui qui possède les clés de la gendarmerie. Il est à l'ouverture tout les matins...enfin à partir de 11 h 30. Son bureau est enseveli sous une montagne de papier: conséquence de son ignorance dans le domaine du remplissage des formulaires. Alors, forcément, ça traîne. Et puis les jeux vidéos, c'est quand même plus marrant.

#### **Les Bureaux à l'américaine (6)**

Cette pièce compte quatre bureaux, mais des travaux sont en prévision depuis quelques années, destiné à agrandir la gendarmerie. On attend toujours les fonds pour commencer le travail.

#### **Le Bureau Grosse Bouffe.**

C'est le bureau de Bernard, le bon vivant de la gendarmerie. Le contenu des dossiers à de quoi laisser rêveur. Il n'est pas rare de trouver une sardine rance ou un maquereau avarié, quand il ne s'agit pas d'un jambon-beurre-pénicilline entre deux déclarations de vol. À part ça, le siège est très solide!

#### **Le Bureau Guérilla.**

C'est le bureau du vétéran. Les tiroirs sont bourrés de balles de tous les calibres, on y retrouve même de vieux scalps avariés. Le vétéran huile, graisse, démonte et remonte sans arrêt sa Remington 12,7 modèle portatif, et n'utilise que son couteau de survie pour manger ses boîtes de conserves du soldat. Le poste de radio capte toutes les fréquences, que ce soit celles de l'armée, des pompiers ou de la navigation aérienne. Le magnétoscope diffuse à longueur de journée des films de guerre: Rambi Jacob II: la mission, La vengeance du retour du petit-fils de Rambi III n'est pas content, etc.

#### **Le Bureau Sniff! Sniff!**

Malheur à celui qui s'arrête là, ne serait ce que quelques instants, il risque une grave intoxication due à l'odeur fétide provenant des toilettes. Et en regardant de plus près le bureau de ce gendarme, on peut constater que les magazines dit masculins remplacent généralement les dossiers, chez ce personnage un tantinet porté sur la chose.

#### **...mais disparaître à jamais.**

En contrepartie de cette immunité, le joueur devra assister à tous les scénarii que fera joué le Meneur de jeu. S'il manque une fois à l'appel, il annoncera que "Untel est parti voir son frère qu'il croyait avoir perdu il y a 20 ans". Si le joueur manque une deuxième partie, le Meneur de jeu sera au regret d'annoncer que "Lors d'un de ses nombreux voyages, X (le non du personnage) a eu un accident d'avion. Il n'y a aucun survivant". Et oui, c'est la dure loi des séries téléés, mêmes parodiques!



#### **Points de Souffle.**

Tous les personnages ont 4 points de Souffle (en abrégé: PS). Ces points peuvent être perdus quand ils reçoivent des coups d'objets contondants (matraque, coups de poings...) ou quand ils font des efforts, lors de l'utilisation d'une Énergie. Si le personnage tombe à 0 point de Souffle, il perd conscience. Les points de Souffle se récupèrent naturellement au rythme de 1 point par heure de repos. On ne peut en aucun cas dépasser le maximum de ses points de Souffle.

#### **Points de Sanatorium.**

Tous les personnages ont 4 points de Sanatorium (en abrégé: Sana ou SA). Ces points peuvent être perdus quand ils subissent des chocs psychologiques (terreur, perte d'un être aimé) ou s'ils se concentrent pour augmenter les chances de réussite, lors de l'utilisation d'une Énergie. Si le personnage arrive à 0 point de Sana, il devient fou ou tombe en catalepsie. Les points de Sana se récupèrent naturellement au rythme d'un point par semaine de calme. On ne peut en aucun cas dépasser le maximum de ses points de Sana.

#### **Points d'Aventure.**

La progression du personnage utilise ces points, que vous gagnez au fur et à mesure de vos aventures et qui permettent d'augmenter les caractéristiques et les talents. Mais, dès sa création, un personnage dispose d'un métier et de 15 points d'Aventure (PA). Si vous décidez de jouer un personnage très jeune ou assez âgé, utilisez la table d'âge pour déterminer le nombre de PA que vous disposez à la création de votre personnage.

## Les talents.

Les talents se notent avec le nom suivi d'un chiffre entre parenthèses qui indique le malus subit quand on ne possède pas le talent. Ce sont: (X) Impossible à utiliser, (-4) Très difficile, (-2) Malaisé, et (0) Utilisable par tous. Bien sûr il est possible d'augmenter la valeur d'un talent avec des points d'Aventure, voire même de les rendre positifs si le Meneur de Jeu est d'accord. Un bonus de +1 signifie un niveau de talent correspondant à la pratique courante d'un métier. Un niveau de +2 est celui d'un expert. Un niveau de +3 est celui d'un individu exceptionnel, c'est le maximum possible.

Avant de choisir quels talents vous allez augmenter avec vos points d'Aventure, décidez d'un métier. Ce métier permet de choisir dans une liste de 4 à 8 talents, un talent privilégié, que vous aurez gratuitement au niveau +1. Puis choisissez dans cette même liste, trois autres talents que vous aurez au niveau 0. Un fois votre métier choisi, vous pouvez dépenser vos points d'Aventure pour augmenter vos talents. À ce moment, vous pouvez augmenter n'importe quel talent, même ceux qui ne sont pas dans la liste des métiers.

Attention, à la création du personnage, il n'est pas possible de mettre un talent au niveau +1 ou supérieur, hormis le seul talent privilégié qui dépend du métier. De même, à la création du personnage, vous ne pouvez pas augmenter les caractéristiques du personnage. Pour cela, il faut accomplir des missions et gagner des nouveaux points d'Aventure.

Le barème de dépense des points d'Aventure est le même lors de la création du personnage, et lors de son évolution au cours des aventures. Quand il y a une étoile (\*) à côté d'un chiffre, cela veut dire que le Meneur de jeu doit donner son autorisation pour effectuer cette dépense. De plus, certaines valeurs ont des maximums qu'on ne peut absolument pas dépasser. Ainsi, une Composante ne peut jamais dépasser 7.

Il existe des violons d'Ingres, qui ne sont pas à proprement parler des talents, mais plutôt l'équivalent d'une connaissance et d'une pratique d'amateur. Cela peut être la sculpture sur crottes de nez, les échecs explosifs, la descente de Pastaga, le gobage des saucisses de Morteau, etc. Ce n'est pas forcément utile au cours d'une aventure, mais cela donne de l'authenticité au personnage. On peut prendre autant de violon d'Ingres que l'on désire, en dépensant 2 points d'Aventure pour chaque.

Le Trafic, quand à lui, date de 1968, du mois de mai pour être exact. Il possède encore les grilles de protection d'origine, rouillées depuis le temps. Il est souvent en panne et c'est bien dommage, car les phares, le gyrophare et la sirène sont en parfait état.

Le cyclomoteur ressemble à une épave, mais il roule très bien. Son pneu avant est neuf, sa sonnette est stridente et il va très vite en descente. En revanche, en montée, il faut pédaler.

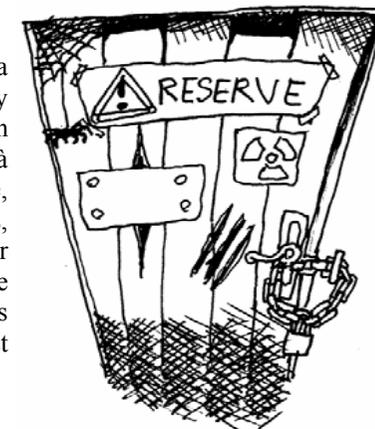
Il est à noter que les véhicules à moteur de plus de cinq ans doivent passer le contrôle technique. Il serait bon que cela se fasse le plus rapidement possible, n'est ce pas messieurs les gendarmes ?

### La cellule (2)

C'est le lieu de résidence des mauvais garçons qui n'ont pas été gentils avec les gendarmes. Cette cellule est peu confortable et très sale. Imaginez vous les toilettes SNCF, rajouter un lit et une douche tout en sachant que le coin WC n'a pas été lavé depuis des lustres, et que le lit n'est qu'une planche de bois horriblement noueuse avec une vieille couverture trouée qui sent le renfermé. Que voulez vous, la gendarmerie manque de fonds pour investir dans le confort des prisonniers. La porte, quand a elle, a été offerte par la Marine Nationale et provient d'un vieux sous-marin. Elle est très solide, très épaisse, incroyablement lourde et bien sûr parfaitement étanche. Si elle est claquée trop fortement, le choc actionne la douche (2 bis). Inutile de vous dire que le trou des WC étant bouché, le prisonnier a plutôt intérêt à savoir nager et en apnée si possible.

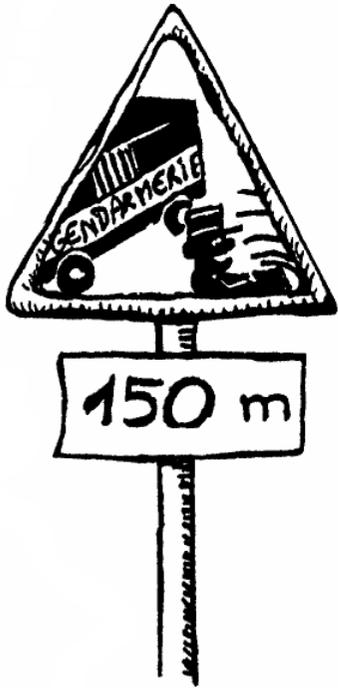
### La réserve (3)

Il s'agit de l'endroit le plus bordélique de la gendarmerie. On y trouve tout ce que l'on n'y cherche pas. Une fusée antichar de 1942, un ballon de foot crevé, un casque de CRS, un fer à repasser, un képi de gendarme du début du siècle, la collection des annuaires de 1935 à nos jours, des cartons pleins de dossiers, des rats, le râtelier des armes qui n'ont pas servi depuis 1945, une petite culotte, et pleins d'autres choses plus loufoques les unes des autres. Dernier détail, il est plus facile d'y rentrer que d'en sortir.



### La niche.

C'est là que l'on peut trouver le petit compagnon de nos amis les Gendarmes. De Pif à Médor, en passant par Kiki, c'est à vous de lui trouver un nom, et surtout de l'appivoiser, car il a une fâcheuse tendance à essayer de dévorer les gens qui passent à sa portée.



## La gendarmerie.

**Petite visite guidée pour ne pas se perdre à son lieu de travail.**

Voilà un endroit important pour nos joueurs, puisqu'il va être leur lieu de travail s'ils incarnent des Gendarmes. Nous avons donc décrit la gendarmerie dans ses moindres détails afin que vous puissiez vous y sentir comme chez vous.

### Les heures d'ouverture de la Gendarmerie.

De 9h à 12h et de 14h à 19h, mais quand il fait trop froid en hiver, la Gendarmerie est fermée, car il n'y a pas de chauffage. À savoir qu'il y a une pause pastaga ou café à 10h et à 17h, une pause pétanque à 11h et à 14h 30 et une pause sieste de 15h 30 à 17h.

### Le garage (1)

De petite taille, ce garage était prévu à l'origine pour le stationnement d'un Trafic ou d'une 4L. Mais un beau jour, après l'acquisition d'un second véhicule, subventionné par l'État, les gendarmes ont eu la bonne idée d'y rentrer les deux véhicules en même temps. Résultats des courses:

- la 4L est endommagée à l'arrière.
- le Trafic est endommagé à l'avant.
- on ne peut plus jouer au ping-pong ou étendre le linge.
- lorsque le fourgon est rentré, on ne peut plus ouvrir les portes et les éventuels prisonniers sont obligés de passer la nuit dedans.

Il y également du matériel rangé dans ce garage: des barrières de circulation, une bêche, un panneau STOP, une mini-caisse à outils, une pancarte "Bonjour", des plots fluos, une table de ping pong, un sac de ciment, une lampe torche, un gyrophare et un radar de circulation cassé, etc. L'ampoule du plafonnier ne marche pas, et d'ailleurs, de mémoire de gendarme, elle n'a jamais fonctionné.

### Les véhicules.

La 4L est pratiquement neuve, à peine 10 ans. En revanche, quelques réparations seraient les biens venus. En effet, le gyrophare est en panne, la sirène se déclenche accidentellement à n'importe quelle heure du jour et de la nuit, la banquette arrière est déchirée. En plus les clignotants sont inversés et seul le phare avant gauche fonctionne. Enfin, dépasser les 70 km/h avec ce cercueil à roulettes serait de la folie furieuse.

## Progression du personnage par dépense de points d'Aventure

### Talents

X → 0	5 points
X → -2	3 points
X → -4	2 points
- 4 → 0	4 points
- 4 → -2	1 points
- 2 → 0	3 points
0 → 1	5 points
1 → 2	20 points *
2 → 3	40 points *

\* Avec l'accord du Meneur de jeu

**Zone grise non accessible à la création du personnage**

### Les autres caractéristiques

Composante +1	20 points	7 maximum
Moyen +1	10 points	5 maximum
Souffle +1	30 points	8 maximum
Sana +1	30 points	8 maximum

### Règles et Énergies

0 → 1	5 points
1 → 2	10 points
2 → 3	20 points *



## Liste des métiers.

Voici la liste, non exhaustive, des métiers existants dans l'univers impitoyable de Bernard & Jean. Si vous ne trouvez pas votre bonheur, à vous d'inventer le métier qui conviendra le mieux à votre personnage.

## Les Gendarmes.

Il existe toutes sortes de spécialisations dans la Gendarmerie, qui correspondent chacun à un métier différent. Voici leurs descriptions suivies des talents qui s'y rattachent.

**Gendarme auxiliaire:** Vous êtes le jeune stagiaire qui ne sait rien, mais qui veut absolument tout apprendre tout de suite. Vous posez sans arrêt des questions idiotes à tout le monde, et vous ne sortez jamais sans votre Code Pénal abrégé de poche. Et dès que la procédure n'est pas respectée, vous êtes toujours le premier à faire un rapport au Chef, ce qui énerve particulièrement les autres. Mais, bon, vous êtes encore jeune et naïf, vous êtes un bleu comme on dit. Mais si vous n'étiez pas là, à qui donc pourrait-on donner tout le sale boulot dont personne ne veut ?

Les talents: Circulation au sifflet; Balayer les trottoirs; Bouquinophilie; Langage cybernétique; Conduite sauvage; Dépiauter la paperasserie; Tapez à la machine en discutant du dernier épisode de Bouffy contre les Vampires, de la chtouille du petit de la mère Mol en se faisant les ongles; Formulaire A-32 révisé 1952.

**Gendarmette:** C'est vous la belle Gendarmette, le rayon de soleil de la Gendarmerie. Vous êtes toujours prête à rendre service aux gens, pour tricoter des pulls et des chaussettes les mois d'hiver, et vous n'avez pas votre pareil pour consoler les enfants. Dernier point, une personnage féminin n'est pas forcément une Gendarmette, mais une Gendarmette est forcément du sexe féminin. Les talents: Broderie sur napperon, Tricoter; Tambouille; Kung Fu Master; Jouer innocemment pour gagner; Séduction torride; Q; Pousser la chansonnette.

**Gendarme vétéran:** La guerre, vous l'avez faite, et ça vous a marqué. Depuis, vous vous êtes juré de protéger la veuve et l'orphelin contre tout les salopards qui leur voudraient du mal. Et vous êtes prêt à défendre chèrement votre peau à coup de mitrailleuse lourde dans les dents. Ça va saigner, c'est moi qui vous le dit! Y vont l'avoir, leur putain de guerre! WAAAAR!!! KILL !!!!!!!!!!!!!!!  
Les talents: Armes de gros bourrin; Jouer du couteau; Lancer dans la gueule; Baroudage en milieu hostile; Krikitu; Tout péter; Couper le bon fil; GIGN.



## Sur les tâches.

Les officiers et gradés exercent leur commandement dans les conditions fixées par les règlements en vigueur dans l'armée et l'ensemble des gendarmes accomplissent leurs missions en vertu des pouvoirs particuliers qu'ils reçoivent directement et sans intermédiaire de la loi:

- commandants ou agents de la force publique, ils peuvent arrêter les personnes en cas de flagrant délit ou sur mandat d'arrêt;
- officiers ou agents de la police administrative générale, municipale ou rurale, ils font respecter le règlement, et peuvent requérir la force armée;
- officiers ou agents de police judiciaire, ils peuvent mener toute enquête, entendre les témoins, enregistrer les indices soit en flagrant délit, soit sur mandat du procureur de la république ou du juge d'instruction.
- juges prévôtaux, ils jugent certaines contraventions et atteintes à la discipline, commises dans les zones de stationnement ou d'opération militaire.

## Sur la tenue.

L'action du gendarme s'exerce toujours en tenue militaire, ouvertement et sans manoeuvre de nature à porter atteinte à la considération de l'Arme. Les procès verbaux doivent obligatoirement mentionner que leurs rédacteurs "ont agi en uniforme" Vous devez veiller à ce que votre tenue soit réglementaire et correcte, ajuster votre comportement à votre uniforme, symbole d'une institution séculaire dont l'honneur n'a jamais été terni; agir au grand jour; refuser toute mission occulte susceptible de porter atteinte à la dignité et à la considération de l'Arme; vous abstenir de fréquenter les lieux où la présence de l'uniforme serait défavorablement remarquée, sauf pour les nécessités de service.

## Sur les sommations.

Le gendarme a le droit de tirer sur un fuyards ou un "révolté" lorsque celui-ci n'obéit pas à l'injonction: "Halte ou je fais feu". L'ouverture du feu n'est légitime que si le gendarme a la certitude que le fuyards ou le "révolté" est mêlé à un crime ou à un délit grave.



## Sur les gendarmes.

Voici quelques informations véridiques sur le fonctionnement de la vie des gendarmes. Ceci pourra aider tout Meneur de jeu qui désire mettre en place une partie de Bernard & Jean.

### L'organisation de la Gendarmerie.

Premier principe: la gendarmerie fait partie intégrante des armées françaises, mais l'essentiel de ses tâches est de nature civile

Second principe: la gendarmerie est partout compétente sur le territoire nationale. Ce qui l'oblige à être partout et toujours disponible pour:

- prévenir le désordre en assurant une "surveillance générale", c'est-à-dire une présence permanente en tous lieux;
- secourir toute personne se trouvant en danger, et intervenir systématiquement en cas de calamités publiques;
- réprimer tout manquements aux lois et règlements.

Ces actions sont menées dans le cadre du service de gendarmerie, qui peut être:

- ordinaire, s'il est accompli sans l'intervention d'autorités extérieures à l'Arme;
- extraordinaire, s'il résulte d'un ordre des autorités militaires ou d'une réquisition des autorités civiles.

### Sur le serment

Devant le Président du tribunal de Grande Instance, le gendarme s'engage en prêtant serment:

"Je jure d'obéir à mes chefs, en tout ce qui concerne le service auquel je suis appelé, et dans l'exercice de mes fonctions, de ne faire usage de la force qui m'est confiée que pour le maintien de l'ordre et l'exécution des lois."

### Sur les grades.

Le service de la gendarmerie est assuré par des militaires, officiers et sous-officiers d'active. Ces derniers sont appelés "gradés" s'ils sont maréchal des logis-chef (trois galons en V), adjudant (un galon droit de la couleur opposée à celle de la subdivision d'arme, c'est-à-dire jaune pour la Départementale et blanche pour la Mobile, avec un filet rouge au milieu), adjudant-chef (un galon droit de la couleur opposée à celle du simple adjudant) et major. Les sous-officiers non gradés sont de simples gendarmes qui portent deux galons en V, lorsqu'ils ont été définitivement admis dans la carrière, après cinq années de service effectif. Un seul galon en V indique un gendarme qui n'as pas encore terminé cette période probatoire.

**Chef Gendarme:** Vous êtes l'autorité de la Gendarmerie, c'est vous qui échafaudes les plans qui se déroulent presque sans accrocs, vous qui donnez les ordres et encore vous qui dirigez les opérations sur le terrain, pour qu'enfin la justice et l'ordre règne en ce bas monde.

Les talents: Anthropologie des fonctionnaires; Harangue des foules; Méthode du grand stratéguerre; Message dans le regard; Formulaire A-32 révisé 1952; Loi des séries; PV; Conduite sauvage.

**Gendarme planton:** Vous passez les trois quart du temps à répondre au téléphone, vous êtes le standardiste de la Gendarmerie, ainsi que l'expert en relation public. Et quand vous n'usez pas de vos talents de diplomate, vous gardez la Gendarmerie nuit et jour, car c'est toujours vous qui êtes de permanence.

Les talents: Message dans le regard; Animer les bandes de jeunes; Décryptage du visage; Tailler une bavette étrangère; Petit nègre; Coutumes indigènes of the street; Zarma; Yoga.

**Gendarme à tout faire:** C'est vous qui vous coltinez toutes les tâches ménagères à la Gendarmerie. La vaisselle, le ménage, les carreaux, la cuisine, le repassage, sortir Médor, reprendre les chaussettes que la Gendarmette a tricoté, etc. Vous êtes un vrai petit Gendarme d'intérieur, et votre femme est toujours très fière de vous.

Les talents: Tambouille; Cocktail explosif; Distillation clandestine; Botanique de jardin; Dresser les machines; Taquiner le goujon; Tirer le perdreau; Balayer les trottoirs.

## Les Voleurs.

A la manière de nos amis les Gendarmes, le syndicat du crime a répertorié plusieurs pratiques criminelles assimilables à des métiers. Voici leur description suivi des talents qui s'y rattachent.

**Zonard:** Du rappeur au clodo, vous êtes un habitant de la zone, vous aimez zoner seul ou en bande. Votre principale activité est de relouer les sacs des mémés qui sortent de la supérette, ou le joli postérieur de l'étudiante en droit qui squatte au café du coin, tout en jonglant très malhabilement avec votre batte de base-ball calibre 45.

Les talents: Mettre les enfants en laisse; Séduction torride; Baston à la loyal; Fièvre du samedi soir; Zarma; Fumer la moquette; Baby foot, Graffiti colorisé.



**Call-girl:** Oui! C'est bien ce que vous croyez! Après l'avènement des minitels roses et d'Internet, le métier était en perte de vitesse, le téléphone ne servant plus qu'au 36 15 code Olé Olé et aux connections haut débits. Cette terrible conjoncture fait que vous êtes actuellement en manque de clientèle Et même si vous êtes au chômage technique pour un temps indéterminé, il vous reste quand même quelques contacts chauds, aussi bien du côté des gendarmes que des voleurs. Dernière chose: si un personnage féminin n'est pas forcément une Call-girl, une Call-girl est forcément du sexe féminin, sinon on dirait un Call-boy.  
 Les talents: Q; Séduction torride; Secourisme au bouche à bouche; Baston à la loyal; Pègre; Tailler une bavette étrangère; Message dans le regard; Tambouille.

**Homme de main:** Souvent au service d'un Caïd de la pègre, vous êtes le gorille en lunette noire et en veste grise des séries américaines. Certaines mauvaises langues disent que vous n'avez pas de finesse et de conversation, mais tout le monde sait que c'est parce que vous n'avez rien à dire, surtout avec 30 mots de vocabulaire...

Les talents: Fusillade meurtrière; Jouer du couteau; Baston à la loyal; Kung Fu Master; Krikitu; Tapettes à mouches; Prouesses para-olympiques; Tout péter.

**Caïd de la pègre:** Vous savez, c'est vous le méchant qui prépare des gros coups qui foirent tout le temps, mais qui arrive toujours à se sauver à la fin, et qui reviendra dans le prochaine épisode pour se venger. Vous êtes donc depuis peu à la rue, car votre réseau a été démantelé par les gendarmes. Mais attention, il n'ont qu'a bien se tenir, car vous aller revenir avec des potes pour conquérir le monde, et ça va chier des bulles.

Les talents: Harangue de foules; Pègre; Méthode du grand stratéguerre; Cryptologie moderne; Conduite sauvage; Avoir le nez creux; Emberlificotage baratiné; Dresser les machines.

**Dealer:** Restons discret, les gendarmes sont dans le coin. Bon, t'en veux ? Vous vendez de tout, mais la qualité de votre camelote reste souvent aléatoire: chaîne hi-fi, téléviseur, moquette afghane, whisky frelaté, testicule de tortue, boîte de sardines, etc. Les affaires marchent bien, même si la concurrence des supermarchés est rude, et les Hollandais qui ne vous font pas de cadeaux en casant les prix sur leurs trucs illégaux.

Les talents: Tenir une boutique; Fumer la moquette; Distillation clandestine; Yoga; Séduction torride; Dialogue de sourds; Pègre; Jouer du couteau.



**Musique**

Les ultras: Roch Voisine, Patrick Bruel, Hélène, Florent Pagny, Jean-Pierre François "Il a neigé sur les lacs", Michel Sardou, Herbert Léonard, Elsa, Glenn Mederos, C. Jérôme, Noir Désir, J.J. Goldman, Téléphone.

Les autres: Patricia Kaas, Mylène Farmer, Danny Brillant, Etienne Daho, Marc Lavoine, François Feldman, Wet Wet Wet, Five Yougs Cannibals, Pet Shop Boys, Supertramp, Felix Gray, Didier Barbelivien.

**Look:** Tenue BCBG, blouson Chevignon, chaussure à la mode ou mocassins, chemise à la dernière mode, pull dernier cri et foulard Hermès.

Animal ou objet familier: le caniche à poil ras.

**Le Stroumph (stroumphez le comme ça)**

Vous êtes un fan des Stroumph, ses petites créatures bleues, et vous vous habillez comme eux, vous parlez comme eux, vous mangez la même chose qu'eux, en gros, vous faites tout comme eux.

**Musique**

Les ultras: La la la Stroumph la la, Charly Oleg.

Les autres: la chanson des nains de Blanche Neige "Eh !Oh! Eh! Oh! On rentre du boulot", Anne, Dorothée, Licence IV, Lagaf ', Bézu, Les Musclés, Frédéric Château, les Bisounours, Casimir "L'île aux enfants", Chantal Goya, Dave.

**Look:** Bonnet blanc et culotte blanche, le reste bleu.

Animal ou objet familier: la salsepareille.





### Le Hardos (prononcez Root!)

C'est destroy ce truc! Vous aimez la musique métal comme on dit, un truc qui rendrait sourd n'importe quel quidam normalement constitué. Et vous appréciez également la bière quand elle est en quantité assez importante, c'est-à-dire quand vous pouvez boire vos cinq litres par jour.

### Musique

Les ultras: Death, Morbid Angel, Defecation, Penetrator, Supuration, Endless Tears, Sodom.

Les autres: Metallica, Deep Purple, Led Zeppelin, Manowar, Iron Maiden, Bodycount, Coroner, Black Sabbath, Megadeth, Trust, Anthrax, Sepultura, AC/DC, Slayer, Aerosmith, Van Halen.

Les pseudo hard-rockeurs: Europe, Scorpions, Bon Jovi, Gun's and Roses, 2 Unlimited, Queen, Kiss.

**Look:** Cheveux longs, blouson couvert de patches et de badges de groupes de hard, jeans moulants, baskets montantes.

**Animal ou objet familier:** la canette de bière.

### L'Indus (prononcez Bing! Blong! Ping!)

Habillé en noir, faisant une tête de six pieds de long, on vous confond parfois avec le croque-mort. Vous écoutez des musiques très bizarres, de la musique industrielle, et on se demande si vous êtes bien sain d'esprit, surtout quand vous dites que vous élevé des chauves souris dans votre baignoire, et que vous vous essayez à la magie noire.

### Musique

Les ultras: Die Krups, Einsturzende Nubauten, Foetus, Cassandra Complex, Bauhaus, J.S. Bach, Joy Division.

Les autres: Nine Inch Nails, Ministry, Les Tambours du Bronx, Killing Joke, Indochine, Enigma, The Cure.

**Look:** Vêtements passe partout, mais tout en noir, de la tête au pied, même le caleçon et les chaussettes.

**Animal ou objet familier:** la chauve-souris.

### Le Bourge (prononcez "Bonjour \*smack\* tu \*smack\* vas \*smack\* bien!")

Toujours à la dernière mode, c'est elle qui dicte vos choix et vos goûts. Et c'est parfois difficile, car elle a tendance à changer souvent, et en plus, ça coûte cher.

**Indic:** Comme Huggy les bons tuyaux dans "Starsky et Hutch", vous savez tout ce qui se passe dans la rue, et vous avez toujours des nouvelles fraîches à transmettre aux nobles forces de la maréchaussée, moyennant quelques compensations, financières ou autres, bien évidemment.

Les talents: Pègre; Jouer innocemment pour gagner; Chouraver les sacs des mémés; Anthropologie des fonctionnaires; Emberlificotage baratiné; Zarma; Message dans le regard; Baston à la loyal.

### Et les autres.

Voici quelques exemples de métiers qui n'appartiennent ni à la fière Gendarmerie, ni à la guilde des Voleurs, pour donner un peut plus d'exotisme et de diversité à vos personnage:

CRS; Vendeur occasionnel de voiture; VRP en aspirateur; Éducateur spécialisé en banlieue chaude; Dessinateur fou; Jardinier; Femme de ménage ibérique; Garagiste honnête; Avocat véreux; Musicien de Trash Death Métal tendance steak haché et bien d'autres encore...



## La liste des talents.

### Tout ce que vous avez voulu savoir faire sans jamais oser l'espérer

Voici la liste non exhaustive des talents de Bernard & Jean. Je vous conseille de noter la valeur des talents les plus courants sur votre Feuille de Personnage.

#### Talents (X)

Alchimie illustrée; Au feu les pompiers; Bidouillage électronique; Botanique de jardin; Déboulonnage express de coffre fort; Distillation clandestine; Faire bloublou sous la mer; Faire tourner les tables; Fumer la moquette; GIGN ou Grosse Infanterie de bourrins qui va niquer la Gueule de ces Nabots à coups de tatane; Harangue des foules; Krikitu; Kung Fu Master; Langage cybernétique; Langue Xzorglk; Le fond de l'air est frais; Magie à la Garcimore; Méthode du grand stratéguerre; Monter des pâtes de sable comme les grands; Niquer les serrures; Parachutage forcené; Pilotage de haute voltige; PV; Robinet qui fuit; Souquer ferme; Tailler une bavette étrangère; Tout péter; Yoga.

#### Talent (-4)

Anthropologie des fonctionnaires; Armes de gros bourrin; Ave Maria; Barboter dans l'eau; Bouquinophilie; Chouraver les sacs des mémés; Compter les sous; Conduite sauvage; Couper le bon fil; Cours du soir commando; Cryptologie moderne; Dialogue de sourds; Dompter les chevaux; Dresser les machines; Escalade bavaroise; Formulaire A-32 révisé 1952; Loi des séries; Manier le bistouri; Message dans le regard; Pègre; Se planquer dans les buissons; Ski morvandou; Souffler dans un pipeau; Tapette à mouches.

#### Talent (-2)

Animer les bandes de jeunes; Avoir le nez creux; Baby Foochtball; Baroudage en milieu hostile; Baston à la loyale; Billard extrême; Bourrer les flipper; Broderie sur napperon; Cartographie pirate; Cocktail explosif; Coutumes indigènes of the street; Creuser des petits trous; Dépiauter la paperasserie; Emberlificotage baratiné; Embuscade fulgurante; Enquête, filature, divorce; Fièvre du samedi soir; Football pépère; Fusillade meurtrière; Graffiti colorisé; Gribouillage artistique; Gros nez rouge; Histoire de grand papa; Intimité avec les bêtes; Jouer du couteau; Lancer dans la gueule; Le Mont Gerber des Joints prend sa source à 4807 mètres; Mettre les enfants en laisse; Ne pas faire des bulles dans l'eau; Ne pas lire la carte à l'envers; Péter les plombs; Petit nègre; Petite reine; Ping-pong; Pirouettes de la mort; Poésie lyrique Pousser la chansonnette; Prouesses para-olympiques; Q; Radar; Roulette aux pattes; Saut de la mort qui tue; Scratcheur ouf; Sculpture sur nains; Secourisme au bouche à bouche; Séduction torride; Street Ball; Suivre la bonne piste; T'as pas 100 balles; Tambouille; Tapez à la machine en discutant du dernier épisode de Bouffy contre les Vampires, de la chtouille du petit de la mère Mol en se faisant les ongles; Taquiner le goujon; Tenir une boutique; Tirer le perdreau; Tricoter; Va voir là bas si j'y suis; Zarma.

### Le Hippie (prononcez le cool)

Le Hippie, il est cool, c'est peut-être pour ça qu'on l'appelle aussi Baba Cool. En fait, il ressemble beaucoup au Rasta, le bronzage et les nattes en moins. Et il est souvent plutôt écolo sur les bords, et vit en communauté de préférence. Comme ça, il peut faire comme les Scouts, chanter des chansons le soir au coin du feu, accompagné par une guitare sèche. C'est coooooo!

#### Musique

Les ultras: Pink Floyd, Tri Yann, Alan Stivel, The Bee Gees, The Rolling Stones, The Eagles, The Beach Boys, Genesis.

Les autres: Billy the kick et les gamins en folie, Dire Straits, les Gypsy Kings, Bonney M, Village People, David et Johnatan, Peter Gabriel.

**Look:** Cheveux longs, pantalon patte d'éléphant, tricot en laine fait main, T-shirt bariolé délavé à la Javel, sandales.

**Animal ou objet familier:** le mouton du Larzac, car vous en avez élevé pendant un temps.

### Le Biker (prononcez vroum! vroum!)

Vos seuls centres d'intérêt sont, par ordre de préférence, votre grosse moto, la bière et les gonzesses. Vous possédez une moto européenne, et pas un machin japonais, juste bon pour les tondeuses à gazon.

#### Musique

Les ultras: Steppenwolf "Born to be Wild", ZZ Top, Lynyrd Skynyrd, Molly Hatchet, Motörhead.

Les autres: Badlands, MC 5, The Stooges, BOC, The Cult.

**Look:** Bandana sur la tête avec des têtes de mort, un blouson en cuir, un pantalon en cuir, un T-shirt en cuir, des chaussettes en cuir, un caleçon en cuir, des santiags de cow-boy avec des fers de combat au bout.

**Animal ou objet familier:** la moto.

### Le Skinhead (prononcez Heili! Heila! Heilo!)

Tout ce qui ne nous ressemble pas doit être éliminé. De la discipline avant tout, je ne veut voir qu'une tête. Avec de la discipline, nous réussiront dans notre entreprise, et nous seront enfin les Seigneurs de ce monde corrompu par les étrangers.

#### Musique

Les ultras (de toute façon, il n'y a que ça): Fanfare en tout genre, allemande de préférence, groupes néo-nazis.

**Look:** Crâne rasé, bomber couleur camouflage militaire, treillis militaire et rangers.

**Animal ou objet familier:** Le pitbull dressé pour tuer.





### Le Rappeur (prononcez bouffon!)

Eh! Zarma! t'es garé où ? Vous aimez le rap Lover pour les truc cool, genre MC Solaar pour draguer les meufs en boîte, et de temps en temps, vous écoutez du rap Hardcore, où les groupe disent qu'on vit dans une société égoïste capitaliste et qu'il faut se prendre en main car "Cé ton destain!".

#### Musique

Les ultras: IAM, NTM , Ice T, Run DMC, Public Enemy.

Les autres: Sens Unik, MC Solaar, Les Fabulous Troubadours, Massilia Sound

System, Dee Nasty, Hammer, les Inconnus, Prince, Michâel Jackson.

**Look:** Casquette Malcom X sur le crâne, vêtement ample style survêtement avec capuche, basket de marque Nike ou Ribouque.

**Animal ou objet familier:** La montre accroché autour du cou.

### Le Rasta (prononcez avec un pétard)

Peace and love, mon frère! Écoute moi, et partage ce pétard. C'est du bon, je le fais pousser moi même dans mon jardin. Alors tu vois des Rastas, il y en de toute sorte: cela va du Lenny, fan de Krawitz, au fan de Ragga Muffin. Et le Rasta pur et dur, il écoute du Reggae Dub ou du Roots. Tu vois, c'est pas simple. Allez, fais tourner, man, je te raconterai la suite une autre fois.

#### Musique

Les ultras: Bob Marley, Jimmy Cliff, Alpha Blondy, Bad Brains, Khaled, Earth Wind and Fire.

Les autres: Youssou'n'dour, Arrested Development, Didi Bridgwater, Yannick Noah, Lenny Krawitz, Stevie Wonder, Lionel Ritchie, Cool and the Gang, UB 40.

**Look:** Nattes tressés longues, médailles vert, or et rouge au couleur de l'Afrique, tenue très ample avec des couleurs chatoyantes, sandales quand il fait chaud ou chaussure en cuir importé du Guatemala pour l'hiver, faites en peau de zébu des steppes.

**Animal ou objet familier:** le perroquet des Galápagos.



### Talent (0)

Balayer les trottoirs; Circulation au sifflet; Grimette légère; Houlla hop; Langue comme à la maternelle; Pétanque tout terrain; Pisser dans un violon; Repasser le dimanche; Siffler en travaillant; Tripoter les mamelles.

### Alchimie illustrée (X)

La panoplie du petit chimiste, on vous l'avait offerte pour votre anniversaire. Ça a été la première erreur, car il a fallu reconstruire la maison suite à l'explosion accidentelle que vous avez provoqué en voulant tester une nouvelle recette du cake à la nitroglycérine. Mais depuis, vous avez fait des progrès... enfin, plus en pâtisserie qu'en chimie organique, mais c'est déjà un progrès. Tiens, et si vous vous mettiez à la choucroute Molotov ?

### Anthropologie des fonctionnaires (-4)

Vous avez étudié d'arrache-pied le mode de vie des fonctionnaires, leur mode de reproduction et leur façon de penser, et depuis, vous savez vous repérer dans l'enfer que constitue l'administration française. Et croyez-moi, ce n'est pas de la tarte. Entre le formulaire rose A-32 révisé 1952 et les discussions interminables des secrétaires sur le petit neveu de la Mère Michu, vous avez parfois du mal à obtenir les renseignements voulus, tout en gardant votre calme et en réfrénant votre envie impérieuse de coller des baffes à tous le monde...



### Animer les bandes de jeunes (-2)

Vos longues semaines passées dans les centres de vacances vous ont appris les techniques d'animations. Avant, vous vous faisiez casser la gueule par les rappeurs des banlieues qui vous traitaient de bouffons. Maintenant, vous leur montrez comment faire les cocottes en papier, et ça les occupe des heures, voire des journées entières avant qu'ils ne commencent à comprendre comment ça marche. L'idéal pour créer des diversions, mais n'en abusez pas, ça peut être dangereux pour ce qui fait office de cerveau chez eux.

### Armes de gros bourrin (-4)

Ah! Le mortier de 12 mm! C'était le bon vieux temps! Depuis, il est beaucoup plus difficile de se procurer ce type d'arme. Mais heureusement, vous avez gardé dans votre cave la vieille mitrailleuse lourde de grand-papa de pendant la Grande Guerre. Alors, tous les dimanches, hop, un peu d'entraînement à l'artillerie lourde sur les jeunes de la banlieue, ça détend les nerfs et ça vous permet de ne pas trop perdre la main.

## Au feu les pompiers (X)

La voiture rouge, la sirène qui fait Pim Pom, la grande échelle et les tuyaux, vous connaissez ça comme votre poche, à force d'avoir mis le feu partout. Un peu pyromane sur les bords ? N'empêche que maintenant, les techniques destinées à éteindre les incendies n'ont plus de secrets pour vous. Et rien ne remplacera la joie que vous éprouvez en voyant s'embraser ce joli centre commercial sur fond de soleil couchant, bercé par les hurlements d'agonie des gens restés coincés à l'intérieur dans le rayon Canigou...

## Ave Maria (-4)

Vous vouliez devenir curé quand vous étiez petit. C'est sûrement ce qui vous a poussé à étudier les religions. Vous suiviez assidûment les cours de catéchisme, pendant que vos petits camarades jouaient au docteur dans les buissons. Et maintenant, vous savez plein de chose sur le petit Jésus et ses copains. Vous savez même réciter le Pater à l'endroit, à l'envers, en accéléré et avec des arrêts sur image, c'est tout dire!



## Avoir le nez creux (-2)

À vous, rien ne vous échappe. Vous avez du flair, et vous savez bien que, dans une série TV, quand le méchant voleur se cache derrière un poteau indicateur, c'est pour pouvoir assommer le gentil héros qui le poursuivait. Et si vous écoutez bien la musique de la série, vous vous rendez compte qu'elle change, elle devient angoissante. Alors que, si le gentil s'éloigne du lieu de l'embuscade, la musique devient guillerette. C'est ça votre truc: c'est en écoutant la musique que vous ne vous faites plus jamais surprendre.

## Baby Foochtball (-2)

"Et merde, Robert, viens voir, y'a ton baby foot qui se barre!"

- Mais non, t'est trop con, c'est l'équipe des nains footballeurs du village qui vient fêter sa victoire."

C'est le talent qui vous permet de pratiquer efficacement le sport national des bistrots et des boîtes de jeux, avec une habileté digne des plus grands champions. La roulette, la pêche et les gamelles sont les trois mamelles de ce sport de bistrot très prisé dans les nombreux cafés que compte la rance profonde, ce qui explique sûrement que la France est régulièrement championne du Monde d'alcoolisme et de Baby Foot de ces compétitions disputées exclusivement par des équipes Franco-Suisse ou Luxembourgéo-Belgiquoise.

## Les bandes de jeune

Encore une aide de jeu très utile qui vous décrit les différents types de bandes de jeune que l'on peut rencontrer dans l'univers de Bernard & Jean. Je n'ai cité que les principales bandes, il peut en exister d'autre, et rien ne vous empêche d'en créer vous même.

### Le Punk (prononcez pouneque)

En 1977, c'était les belles années, mais comme vous disiez à l'époque: No futur. Et oui, il a bien fallu se recycler, et les punks de maintenant, c'est plus ce que c'était: ils écoutent la Mano Négra ou les Négresses vertes, boivent de la Kro et élèvent des animaux familiers genre chiens, chats, rats, cafards, mormions. Mais vous êtes toujours un anarchiste convaincu, et quand vous repensez à Léo, une petite larme de nostalgie coule sur votre joue boursoufflé par l'alcool et la colle à rustine.

### Musique

Les ultras: The Exploited, The Sex Pistols, GBH, Toy Dolls.

Les autres: Ludwig von 88, The Clash, Gogol 1er et sa Horde, Molodoï, Les Béruriers Noirs, La Souris Déglingué, Les Shérifs, Les Cramps, La Mano Négra, Ive et Tornère, Les Garçons Bouchers, Léo Ferré.

**Look:** Crête ou cheveux bariolés rasés à certains endroits. T-shirt crado avec des slogans anarchistes dessus. Truc ressemblant vaguement à un blouson, avec de la quincaillerie hétéroclite dessus, pantalon déchiré, décoloré par endroit, et chaussure style ranger.

**Animal ou objet familier:** le rat d'égout



### Le Grunge (prononcez grounge)

Adeptes de la chemise à carreaux de bûcheron, vous êtes grunge comme on dit maintenant. Et si on se rapporte à la signification de ce mot qui veut dire saleté entre les doigts de pied, on comprend mieux votre appréhension pour l'eau et le savon. Mais depuis la mort de Kurt, vous êtes déprimé, vous broyez du noir. Le grunge a perdu son messie, et c'est bien triste.

### Musique

Les ultras: Nirvana, Alice in Chains, Soundgarden, Pearl Jam, Les autres: Rage Against The Machine, Madonna, No One Is Innocent, Therapy ?, Living Color, Dan Red Network, King's X, Galactic Cowboys, Stéphan Eicher, Niagara, Red Hot Chili Peppers.

**Look:** Chemise à carreaux de bûcheron, barbichette, bonnet en laine visé sur la tête, parka huilé, pantalon déchiré en toile grossière, et chaussure style montagnard.

**Animal ou objet familier:** La chèvre pour la barbichette.



### 3 - Maturer les juke-boxes

Jet sous Humeur + Jarret

En frappant d'une façon bien précise sur une boîte à disque, comme dirait notre Ministre, vous arrivez à le mettre en marche et à envoyer le disque de votre choix... avec parfois quelques ratés quand c'est le dernier Patrick Truel qui démarre. Heureusement pour vous, par la même méthode, vous êtes capable d'arrêter le juke-box.

### 4 - Neutraliser comme Mr Spock™

Jet sous Bidoche + Jarret

Comme M. Spock™ dans Star Trek™, vous savez neutraliser une créature vivante avec une main: vous savez, en pressant un point particulier, connu de vous seul, au niveau de la base du cou. Tenez, comme ça... Blam!... Zzzzzz...

La durée de l'évanouissement est de MR minutes.

### 5 - Boire cul sec au goulot

Jet sous Bidoche + Cuisson

Légèrement porté sur la bouteille, vous résistez mieux que les autres au pastaga, entre autres. C'est sûrement dû au bon entraînement que vous avez acquis dès votre plus jeune âge, vos parents ayant eu la bonne idée d'ajouter un peu de tequila à votre biberon, pour que vous ayez des couleurs. En terme de jeu, si votre jet est réussi, vous ne ressentez pas les effets du verre que vous venez de boire.

### 6 - Bricolage à la Mac Gyver™

Jet sous Cervelle + Fougue

Vous avez suivi régulièrement les épisodes de Mac Gyver™ et vous avez tout pigé. Vous savez faire un four à micro ondes avec une cocotte minute, un radio réveil et une boîte de petit pois. Mais pour utiliser ce pouvoir, il vous faut votre couteau suisse 36 fonctions. Attention, un échec critique lors d'un bricolage provoque l'explosion plus ou moins rapide de l'objet bricolé.



### Balayer les trottoirs (0)

L'ANPE ne vous aura pas laissée mourir idiot. En effet, vous avez pu apprendre un métier d'avenir lors d'un des nombreux stages de réinsertion organisé par ce paradis pour chômeur : technicien de surface urbaine soit dans le langage courant balayeur. Et oui! Parfois les cerises, les feuilles mortes et les crottes de chien se ramassent à la pelle et à la balayette.

### Barboter dans l'eau (-4)

Déjà très jeune, le 50 mètres bouée canard, vous saviez le faire. Alors, pensez donc! Depuis, vous avez progressé, et dans le grand bassin, avec votre nouvelle bouée diplodocus, vous êtes le roi de la piscine. Mais je vous rassure, vous savez nager sans aide, bien que vos performances soit légèrement à la baisse dans ce cas là.

### Baroudage en milieu hostile (-2)

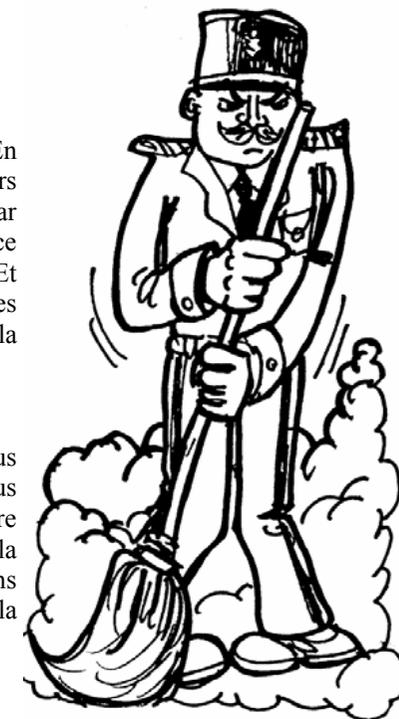
Grâce à votre période Scout toujours prêt à faire des conneries, vous avez retenu les bêtises... heu... les techniques dignes d'un organisme paramilitaire d'extrême droite destinées à survivre dans un milieu hostile. Par exemple, piquer les boîtes de conserve dans les rayons des supermarchés CAROUF, que vous savez ouvrir sans vous blesser sérieusement avec votre Opinel multifonction. Ou encore faire un feu de bois avec un peu de paille, quelques cailloux à étincelles, votre sèche cheveux à piles et environ 1,5 litres de super. Sans plomb le super car restez très respectueux de l'environnement.

### Baston à la loyal (-2)

De la boxe française façon "Brigade du Tigre" à la lutte à main plate, le corps enduit d'huile d'olive première pression à froid, vous maîtrisez une forme de combat au corps à corps, à l'exception des techniques débridées d'arts martiaux décrites dans le talent Kung Fu Master.

### Bidouillage électronique (X)

Vous savez bidouiller les composants électroniques pour, par exemple, fabriquer un décodeur pirate pour décrypter les chaînes du câble genre XXL, ou construire une antenne afin de capter les chaînes du satellite gratuitement. Vous avez même réussi à brancher votre grille-pain sur l'autoradio de votre voiture, ce qui vous permet de capter les fréquences de la police et de la gendarmerie, tout en mangeant des toasts. Pratique, non ?



### **Billard extrême (-2)**

Les queues et les boules n'ont plus de secret pour vous, surtout sur un tapis vert avec ou sans trous. En effet, vous maîtriser aussi bien le billard français (sans les trous) qu'américain (avec les trous). Comme quoi, Messieurs les Nouveaux Anglais, même si vous avez l'habitude de tirer les premiers, ce sport reste plus viril dans notre version car nous nous restons entre queues et boules...

### **Botanique de jardin (X)**

Abonné à la revue "Des carottes et des hommes", vous savez planter les choux et les potirons à la mode de chez nous. Et tous les soirs, en contemplant le poster de Michel le jardinier, vous rêvez que c'est vous qui allez gagner le concours du plus beau haricot vert du monde. D'ailleurs, votre calendrier KBON Jardin des plus belles plantes d'appartement qui s'exhibent dans leur plus simple appareil est là pour témoigner de votre passion renouvelée chaque début de mois...

### **Bouquinophilie (-4)**

Vous êtes un vrai petit rat de bibliothèque vous savez trouver facilement des documents sur "La cueillette des fraises dans le Pachtounland méridional" ou sur "L'accouplement des baleines bleues à poils ras" en moins de 48 heures chrono.

### **Bourrer les flipper (-2)**

Vos parents ont installé votre berceau dans un vieux billard électrique, comme on les appelait à l'époque, c'est sûrement ce qui explique le talent que vous montrez devant ces machines. Rien ne vous échappe, extra balle, multiplicateur x3, x4 ou x5, spécial, jack pot, bingo, tout, vous savez tout sur le flipper, et vous détenez actuellement le record (798 212 687 575 631 points) sur le nouveau modèle Arsène Lapin à douze touches, triples rampes et qui joue l'hymne de la Castafiore quand vous claquez 3 fois.

### **Broderie sur napperon (-2)**

L'art de la broderie sur surface textile, vous l'avez appris en suivant patiemment les enseignements de votre grand-mère, et tout votre linge est d'ors et déjà brodé à vos initiales. En ce moment, vous travaillez sur un grand projet à la hauteur de votre ambition: réaliser une Tour Eiffel grandeur nature en tissu brodé 80% coton et 20 % polyester.

### **Cartographie pirate (-2)**

C'est l'art de dessiner des belles cartes à l'échelle, avec les quatre points cardinaux, les courbes de niveau, les croix pour les trésors de pirates. Enfin tout ce qui fait une belle carte qu'on peut ensuite mettre dans une bouteille et balancer à la mer.

### **5 - Facteur par intérim**

Quand le facteur de votre village est tombé malade, vous vous êtes porté volontaire pour le remplacer. Vous avez beaucoup appris là-bas: les codes et les tarifs postaux, le vélo, la course à pied poursuivi par une meute de chiens enragés, bref, les joies de la vie de facteur. Vous avez droit à un talent supplémentaire à 0 en rapport avec le dur métier de facteur.

### **6 - Sape de ta race**

Voilà une chose qui fait plaisir à votre femme, car vous êtes toujours impeccable, quelques soient les circonstances. Alors, gare à ceux qui s'attaquent à vos vêtements, ou qui les salissent par inadvertance. Dans ces moments là, vous devenez incontrôlable. Vous possédez un talent supplémentaire à 0 en relation avec les vêtements.

## **Table 6**

### **1 - Baffe gauloise**

Jet sous Bidoche + Jarret

Ce pouvoir permet d'envoyer une baffe magistrale à quelqu'un, capable de le faire décoller dans les airs. C'est la bonne baffe gauloise, tellement forte qu'elle laisse les chaussures de votre victime sur place, alors qu'il va aller dire bonjour aux oiseaux. Mais attention, l'effet décollage ne se réalise que si le personnage boit un petit coup d'un truc fort (genre pulpe de tomate fermenté, pastaga, jus de chaussette, Perrier, etc.) avant d'utiliser son pouvoir. Si le jet est réussi, la victime est propulsée à MR mètres en hauteur, avant de retomber.



### **2 - Chantons sous la pluie**

Jet sous Mordant + Fougue

La chorale du lycée, c'était le bon vieux temps. Depuis, à chaque fois que vous poussez la chansonnette, les gens s'enfuient, et parfois, il se met à pleuvoir. La violence de l'intempérie va dépendre de la marge de réussite: à -1, il y a une petite pluie fine accompagné d'une forte brise, et au-delà de -6, c'est la tempête avec éclairs et vent de force 10.

### 5 - 36 15 Code Kinenveu

Grâce à vos longues heures de solitude nocturne, vous avez découvert les joies de Minitel en général, et du 36-15 Grosse Lulu en particulier. Vous avez des contacts sur pas mal de serveur maintenant, ça peut toujours servir. Vous possédez un violon d'Ingres supplémentaire en relation avec le minitel rose.

### 6 - Potins mondains

Vous ne loupez rien de ce que racontent les magazines à potins style Marie Patch, France Cocorico Dimanche, Allô Paris, Me Voici, Grosses poitrines, etc. Alors question ragots, vous en connaissez un sacré rayon! Vous possédez un violon d'Ingres supplémentaire en relation avec les magazines à potins.

## Table 5

### 1 - Gégène nostalgie

Déjà tout petit vous aviez toute une armée de soldat de plomb chez vous. Maintenant, vous collectionnez les armes récentes démilitarisées, et les armes d'époque. De la fourchette fronde datant de 1632 au râteau-tronçonneuse de 20 mm, vous êtes un spécialiste. Vous avez droit à un talent supplémentaire à 0 en relation avec les armes et les armées.

### 2 - Chapeau mou et bottes à clous

Le meurtre est votre passion. Chez vous, vous avez confectionné des dossiers sur tous les grands criminels de ce temps, et même sur les moins grands. Herlock Sholmes est votre idole, vous connaissez tout SAS et Maigret. En bref, vous savez mener des enquêtes comme les plus grands, les criminels n'ont qu'à bien se tenir. Vous possédez un talent à 0 en relation avec le métier de détective.



### 3 - Hautes études compliquées

Vous avez fait des études quand vous étiez plus jeune. À vous de choisir dans quel domaine. Par exemple, un CAP pâte à modeler, l'École du Cirque, voire un Bac haute couture. Vous possédez un talent à 0 en relation avec vos études.

### 4 - Fanfare municipale du village

Vous jouez d'un instrument de musique style fanfare (trombone à coulisse, trompette, grosse caisse, tuba, triangle, tam-tam, etc.) et vous faites partie de l'harmonie du village, qui joue lors des grandes occasions: 14 juillet, 11 novembre et aussi pendant le célèbre concours annuel de pêche. Vous possédez un talent supplémentaire à 0 en relation avec la musique.

### Chouraver les sacs des mémés (-4)

Piquer dans les étagères des épiceries ou voler les sacs des mémés c'est un de vos spécialités. Vous êtes un pickpocket, comme on ne dit plus maintenant. Mais vous avez, au fond de vous, une âme de justicier à la Robin des Bois. Vous volez aux riches pour pouvoir donner aux pauvres. Sauf que, si vous donnez aux pauvres, ils deviennent du même coup riche! Ah, ben oui, vous n'aviez pas pensé à ça. Oh, et puis, la meilleure solution, c'est encore de tout garder pour vous!



### Circulation au sifflet (0)

Vous savez régler la circulation, arrêter les voitures pour faire traverser les vieilles dames aux passages piétons, réparer les feux rouges, poser les balises. Bref, vous êtes un parfait agent de la circulation. Et puis, au moins, pendant ce temps là, vous ne faites pas trop de conneries et vous restez à jeun.

### Cocktail explosif (-2)

Un oncle éloigné, qui tenait un bistrot dans le Sud de la France profonde vous a appris quelques recettes "maison" pour faire les meilleurs cocktails du monde. N'en déplaise à certaines personnes qui, après avoir goûté vos créations, trouvent qu'il faut vraiment être un sacré fada pour boire ces trucs là.

### Compter les sous (-4)

Vos courses régulières chez l'épicier du coin vous ont appris les mathématiques modernes. Sans papier, sans crayon, ni calculatrice, vous êtes capable d'effectuer n'importe quel opération savante (surtout les additions et les soustractions, pour la multiplication et la division, vous débutez encore) et donner plein de statistiques bidons par la même occasion.

"D'après mes calculs, il y a 1 chance sur 3720 pour qu'il reste encore des balles dans son chargeur..."

- Pan! Argh!!"

### Conduite sauvage (-4)

En une semaine d'apprentissage intensif, vous avez appris le code de la route et la conduite. En revanche, vous avez eu un peu de mal lors de votre examen. Au bout de 2 minutes, l'inspecteur a préféré sauter en marche plutôt que de continuer à rouler avec vous au volant. Lorsque vous êtes venu lui rendre visite à l'hôpital, vous vous demandez encore pourquoi il vous a souhaité bonne chance avec un petit rire sardonique en vous tendant votre permis tout neuf.

### Couper le bon fil (-4)

Après le stage de déminage que vous avez effectué du côté de Bastia, vous êtes devenus un professionnel de la dynamite, de la nitro et de la mèche courte. Surtout lorsqu'il s'agit de choisir de couper le bon fil pour désamorcer une bombe : le fil rouge ou le fil bleu ? Plouf ! Plouf ! Un petit cochon, pendu au plafond...

En terme de jeu, neutraliser une bombe revient toujours à couper le bon fil. Un échec signifie dans tous les cas une explosion, mais laisser quand même le temps aux personnages de courir se mettre à l'abri!

### Cours du soir commando (-4)

Quand vous étiez plus jeune, vous aviez une vocation: devenir instituteur. Mais l'explosion des banlieues, au sens propre et au sens figuré vous a découragé, car c'est là où l'Éducation Nationale envoie les petits jeunes qui débutent. Vous avez heureusement gardé une prédisposition pour l'enseignement et la pédagogie, et vous aimez bien étaler votre science devant vos petits camarades.

En terme de jeu, si vous apprenez à une personne un talent que vous possédez au niveau 0 minimum, celui-ci gagnera 2 PA par période de deux semaines d'apprentissage, ces points serviront à augmenter le talent en rapport avec l'apprentissage. Mais pour que l'apprentissage soit efficace, il faut que le professeur réussisse un test sous Cerveille + Pifomètre + Humain + talent Cours du soir + difficulté. La difficulté correspond au niveau du talent que l'élève apprend. Un niveau X donne un malus de -6.

### Coutumes indigènes of the street (-2)

Vous êtes au fait des us et coutumes de certaines tribus aborigènes de votre quartier. Toutes ces notions élémentaires vous ont sauvé la vie à de nombreuses reprises. Vous savez, par exemple, que les skinheads, s'ils portent des grosses rangers, c'est parce que les mocassins en daim, cela ne va pas du tout avec leur treillis couleur camouflage. Et s'ils rasant leur tête, c'est tout simplement pour éviter que leur cerveau ne chauffe trop quand ils se mettent à penser.



### 5 - Réception améliorée

Grâce à votre grand nez, vos gros yeux et vos grandes oreilles, vous êtes plus attentif et plus observateur que les autres. C'est normal, lorsqu'il arrive quelque chose, vous êtes toujours le mieux informé. Ajoutez 1 point à votre score de Pifomètre.

### 6 - Dur à cuire

À force de manger les productions de votre voisin slave, vous savez, les trucs ignobles, avec des noms à coucher dehors, roulés sous les aisselles, vous avez acquis une certaine résistance aux agressions physiques. Ajoutez 1 point à votre score de Cuisson.

## Table 4

### 1 - Ami des animaux

Vous êtes un ami des animaux, votre carte du club des Amis des Animaux est là pour en témoigner. Du fait de votre instinct protecteur, vous ne supportez qu'on puisse faire du mal à ces pauvres petites bêtes sans défense, et vous êtes toujours prêt à leur porter secours. D'ailleurs, vous possédez un animal familier très fidèle, qui vous suit partout. Du bébé phoque au rat d'égout en passant par l'otarie savante, à vous de choisir votre compagnon. Vous possédez un violon d'Ingres supplémentaire en relation avec les animaux.

### 2 - CB Connection

"Ici gros Lulu, petit Léon tu me copie? À toi.

- Bernard, si tu n'arrêtes pas immédiatement de m'appeler petit Léon pendant les heures de service, je te vire de la gendarmerie!"

Quel merveilleux petit bijou, que la CB! Vous vous êtes fait plein de contacts, et maintenant, vous aussi vous savez où y sont les radars, pour pouvoir faire du 230 km/h à contre sens sur l'autoroute. Dernière chose, pour être un vrai CBiste, il faut vous trouver un pseudo digne de ce nom. Vous possédez un violon d'Ingres supplémentaire en relation avec la CB.

### 3 - Collectionneur professionnel

Vous aimez collectionner un certain type d'objets (les timbres, les boîtes de camembert, les capsules de bière) et vous savez tout sur leur histoire, comment on les fabrique, leur valeur marchande, etc. Vous possédez un violon d'Ingres supplémentaire en relation avec votre collection.

### 4 - Fin connaisseur en tout genre

Vous êtes ce qu'on appelle un connaisseur dans un domaine très particulier. Par exemple, vous connaissez tout sur les boutons de manchette du XV<sup>ème</sup> siècle, les timbres postaux du Mozambique, etc. À vous de choisir, mais surtout le domaine doit être très particulier, sinon ce n'est pas drôle. Vous possédez un violon d'Ingres supplémentaire en relation avec votre domaine de prédilection.

## 6 - Adorateurs de Krishnou

"Rejoins nous dans la paix éternelle, mon frère."

Vous êtes membre d'une secte style "Les adorateurs du frère au grand Nichvou" . Tous les mois, vous devez verser une somme d'argent à votre gourou pour qu'il prie, afin d'assurer le salut de votre âme. La somme à verser correspond à 1d6% de votre argent total. À part ça, vous avez une belle tenue de cérémonie, mais vous avez la fâcheuse habitude de vouloir convertir tout le monde à votre religion. Il existe également une variante de cette option, appelée Police Politique. Vous êtes membre d'un parti style "Les adorateurs du frère au grand Krashni" ou autre. Tous les mois, vous devez verser une somme d'argent à votre chef de parti pour qu'il soit élu, afin d'assurer le salut de votre emploi. La somme à verser correspond à 1d6% de votre argent total. À part ça, vous avez une belle tenue de militant, mais vous avez la fâcheuse habitude de vouloir convertir tout le monde.

## Table 3

### 1 - Aérobic

Votre entraînement régulier avec Vénorique et Dalida tous les dimanches matin vous donne une pêche d'enfer pour toute la semaine. De plus, vous animez vous-même un club sportif une fois par semaine, c'est dire si vous avez la bougeotte. Ajoutez 1 point à votre score de Jarret.

"Et un et deux, on lève la jambe et le bras, et l'autre jambe... Oups! Blam!"

### 2 - Gros biceps

À force de travailler votre corps et vos gros biceps à l'aides des instruments de torture des salles de gymnastique, vous êtes devenu musclé tout partout. De quoi frimer sur les plages en été, et rouler des mécaniques devant les gonzesses. Ajoutez 1 point à votre score de Bidoche.



### 3 - Grosse tête

Les heures passées plongées dans vos bouquins vous ont rendu intelligent. Mais, alors là, il faudrait qu'on m'explique comment SAS et San Antonio ça rend intelligent, parce que moi j'en ai lu plein, et ça m'a pas fait grand chose. Ajoutez 1 point à votre score de Cerveille.

### 4 - Cœur gros comme ça

Vous faites partie d'une association caritative à but humanitaire et non lucratif. Par exemple, cela peut être un groupement décidé à sauver les escargots de Bourgogne de la cueillette sauvage, ou pour la réinsertion des anciens communistes alcooliques dans la société. À vous de voir. Et comme vous avez du cœur, vous pouvez rajouter 1 point à votre score en Mordant.

## Creuser des petits trous (-2)

Vos vacances, vous les passiez sur les chantiers d'Eurotunnel, à creuser des trous, des petits trous, encore des petits trous. Et un jour vous en avez eu tellement marre, que vous avez poussé le contremaître dans un joli trou, et vous vous êtes enfui sans demander votre reste. Depuis, il vous reste un certain savoir faire en ce qui concerne les trous, en général, et les tunnels en particulier.

## Cryptologie moderne (-4)

Tout petit déjà, vous codiez vos rédactions en cours avec votre montre bracelet en plastoc de Taiwan Pouf Gadget. Alors maintenant, vous savez tout coder et décoder, et vous connaissez même le morse, c'est est pour dire! Allez, on reprend A=1, B=2, C=3, D=4, etc.

## Déboulonnage express de coffre fort (X)

On vous appelle le prince du chalumeau, le roi de la dynamite, le maître de la chignole à main, vous savez percer à jour tous les trésors cachés des coffres-forts. Et rien ne vous résiste, du modèle Playmobil à 3 combinaisons au coffre feuilleté amiante, titanium, kevlar et adamantium de l'espace, vous êtes l'as de la cambriole, l'Arsène Lupin des combinaisons à 12 chiffres.

## Décryptage du visage (-4)

Après vos études supérieures et prolongées comme videur dans une boîte de nuit, vous êtes devenu un expert de la physionomie: vous savez reconnaître un malfrat d'un honnête homme, un gendarme d'un voleur, un Bernard d'un Jean, un gendarme d'une gendarmette, un CRS d'un étudiant, une secrétaire conne d'une conne de secrétaire, un os de poulet d'un poulet à l'os, etc.

## Dépiauter la paperasserie (-2)

Vous êtes capable de retrouver un dossier administratif dans la jungle que constituent les méthodes de classement de l'administration française (cocorico !) en général, et de la gendarmerie en particulier, surtout si vous en êtes (de la Gendarmerie, bien entendu)

## Dialogue de sourds (-4)

"Le monsieur te demande..."

Le langage des sourds, c'est bien pratique parfois, et en plus ça économise la voix. Le tout, c'est de trouver quelqu'un qui comprenne quelque chose à vos gesticulations désordonnées. C'est sûrement lié à votre fort accent du Sud de la France ou vos origines italiennes qui font que vous avez tendance à parler plus souvent avec les mains que d'autres, ce qui a pour conséquence le parasitage de votre diction de langage des sourds.

### Distillation clandestine (X)

Hips! C'est le petit vin blanc qu'on boit sous les tonnelles, quand les filles ont des grosses mamelles du côté de Nogent! Hips Eh! Toi, mon pote! Viens donc goûter mon élixir de jeunesse à 75° garanti non frelaté. Hips! C'est du bon! Hic! Et pis, ça soigne n'importe quoi, c'est du super désinfectant! Tiens! J'en reprends un p'tit coup, tellement c'est bon! Glou! Glou! C'est le la boisson d'homme, mon gars !

### Dompter les chevaux (-4)

Le Père Mathieu vous avait engagé lors des labours pour conduire l'attelage. Mais, un jour, un faux mouvement vous a propulsé sur le dos du cheval, qui s'est emballé. C'est quand même fou ce qu'on peut labourer en quelques heures, sur un cheval parti au grand galop. Le Père Mathieu n'en est pas revenu, son bétail et sa femme non plus. Mais depuis, vous savez monter à cheval.

### Dresser les machines (-4)

Vous avez appris à manier la clef à molette de 12 grâce au Mécano que votre papa vous avait acheté à Noël. Mais vous vous demandez toujours si c'est parce que vous étiez sage qu'il vous l'a offert, ou si c'est parce que vous aviez, peu de temps avant, entièrement déboulonné sa belle voiture toute neuve à peine fini de payer, pour en faire une réplique à l'échelle 1/2 de Goldocrack Go! en train de mettre la pàte à Golgoth 3754,12b.

### Emberlificotage baratiné (-2)

C'est l'art de tromper les gens, les escroquer, de les convaincre de faire quelque chose qui n'est pas dans leur intérêt, et ceci par la ruse. À la rigueur, on peut aussi utiliser ce talent pour interpréter une pièce de théâtre. Mais cela ne doit pas empêcher vos joueurs de se lancer d'eux même dans une improvisation. Imaginez en un, qui se plante devant vous en roulant de gros yeux inexpressifs, et en bavant sur votre pantalon. Vous pouvez être sûr qu'il arrivera à impressionner n'importe quelle personne, même un contrôleur des impôts.

### Embuscade fulgurante (-2)

Quand le facteur arrivait avec le bulletin de note de l'école, vous saviez vous y prendre pour vous embusquer dans la boîte au lettre, afin d'intercepter le courrier. Ça vous évitait beaucoup d'ennui, et surtout une bonne rouste en rentrant à la maison.



### 3 - Baladeur à donfe

Vous êtes 24 heures sur 24 avec votre baladeur sur les oreilles, ce qui est parfois gênant pour discuter avec vous. Les gens ont beau crier, hurler, gesticuler, rien n'y fait, vous ne les entendez pas. Et de toute façon, vous préférez écouter votre musique. Il vous arrive même de chanter à tue-tête, sans vous en rendre compte, un air que vous êtes en train d'écouter. Ça provoque toujours des réactions inattendues, surtout dans les transports en communs.

Et en plus, à cause du bruit, vous êtes facilement repérable. Il vous est impossible de réussir un jet de discrétion ou de prendre vos adversaires par surprise, à moins de résister à l'envie d'écouter votre baladeur. Pour simuler cela, utilisez la règle du Conflit Interne.

### 4 - Vive la pédale

Depuis que vous avez vu un reportage sur la Chine et ses habitants qui ne circulent qu'en vélo, vous avez vendu votre voiture, et vous refusez obstinément d'utiliser un autre moyen de transport que la bicyclette, cela quelques soient les arguments spécieux que l'on peut vous avancer. C'est uniquement contre votre gré, en vous assommant ou en vous droguant, par exemple, que l'on peut vous faire monter dans un moyen de transport moderne. Ou alors, en cas de force majeure, vous pouvez surmonter votre aversion pour les engins à moteur en utilisant la règle du Conflit Interne.

### 5 - Âme scout

"Scout toujours, toujours prêt", tel est votre devise.

À 3 ans, vous étiez déjà louveteau, alors depuis le temps, vous êtes passé Grand Sachem 1<sup>er</sup> classe. Ce qui vous oblige à porter votre superbe tenue de scout dans les grandes occasions, et à accomplir une Bonne Action (ou BA) dès qu'une occasion se présente. À moins de résister à la tentation, en utilisant la règle du Conflit Interne.

#### 4 - Mémoire photographique

Jet sous Cervelle + Pifomètre

Déjà très fort en copiage quand vous étiez plus jeune, vous avez développé une très bonne mémoire photographique. Outre le fait de remplacer avantageusement un appareil photo, vous pouvez mémoriser n'importe quoi. Pour chaque document à photographier, vous devez réussir un jet dont la difficulté va dépendre de la complexité du texte, comme par exemple la présence de schémas ou de dessins complexes, de notations techniques, etc. Pour se rappeler du document, il faut de nouveau réussir un jet, dont la difficulté va dépendre de la durée écoulée depuis la mémorisation. On peut appliquer un malus de -1 par jour, par exemple.

#### 5 - Compas dans l'œil

Jet sous Cervelle + Jarret

Vous avez pris un compas dans l'œil quand vous étiez petit, et depuis vous savez très bien estimer les distances. Que ce soit la hauteur d'un HLM, la longueur d'un champ de maïs ou la distance qui vous sépare des CRS ou des étudiants qui sont en train de chaaaaaaaaaargeeer!!!!!!

#### 6 - Voix suave

Jet sous Humeur + Fougue

Votre voix suave vous permet de mettre en confiance vos auditeurs. Si votre jet est réussi, vous pouvez subjuguier vos interlocuteurs et obtenir les services et les renseignements que vous voulez, comme si vous aviez réussi une tentative de Séduction torride.

### Table 2

#### 1 - Peace, love and pitbull

C'est vous, qui tout petit, étiez le souffre douleur de vos petits camarades. Depuis, vous haïssez la violence, et vous êtes un pacifiste convaincu. Vous êtes incapable de faire du mal à quelqu'un et vous ne pouvez pas utiliser d'armes, quelle qu'elles soient, même s'il vous arrive d'en porter, surtout si vous êtes Gendarme. Le seul moyen pour vous de devenir violent, c'est de réussir à maîtriser votre non-violence grâce à la règle du Conflit Interne.

#### 2 - Corse par alliance

"Corsica! Ile d'Amooouuurrr!"

Votre grand père par alliance était corse et vous avez gardé le tempérament fier et paresseux de ce peuple amateur de fromage de chèvre dur comme de la pierre et de villa piégée. Mais vous êtes surtout un adepte de la sieste, ce qui fait que, dès qu'une occasion se présente pour faire un petit somme (pause dans la journée de travail, surveillance nocturne ou diurne, etc.) vous foncez, à moins de résister à la tentation. Pour simuler cela, utilisez la règle du Conflit Interne.

#### Emmener Popaul au cirque/gaver la marmotte (XXL)

Si jamais vous savez à quoi ce talent peut bien servir, écrivez à la rédaction. (email : bartaback@caramail.com) Merci d'avance, car ça fait bien 10 ans qu'on cherche....

#### Enquête, filature, divorce (-2)

"Taxi, suivez cette voiture!"

Avec votre imperméable gris, votre chapeau mou, vos lunettes noires et vos bottes "Grande Pêche", vous êtes le roi de la filature. La lecture assidue de votre "Manuel du Parfait Petit Détective Privée" y est peut être pour quelque chose, bien que j'ai un léger doute quand à l'utilité des botes vertes en caoutchouc vernissé qui remontent jusqu'aux cuises pour ce qui est de la discrétion...

#### Escalade bavaroise (-4)

"Pitons, marteau, piolet, les trois tétines de l'escalade", tel est votre devise. Et, à votre palmarès, plusieurs grand noms: le Petit Jaune, le Mont Chauve, et j'en passe, sont quand même les plus hauts sommets du Cantal du nord versant oriental.

#### Faire bloublou sous la mer (X)

"Tshiii! Bloub! Bloub! Ici Nicolas, je suis actuellement à une centaine de mètres sous la mer, entouré de magnifiques poissons multicolores. Tshiii! Bloub! Bloub! Tout va bien. Ah, le cameraman me fait signe. Tshiii! Bloub! Bloub! Je ne comprend pas, il gigote trop. Tshiii! Bloub! Bloub! Mais je crois qu'il m'indique une forme sur ma droite qui avance rapidement. Tshiii! Bloub! Bloub! Cela ressemble à un gros poisson. Tshiii! Bloub! Bloub! On dirait un ... requin blanc. Tshiii! Bloub! Bloub! Oui! Oui! C'est bien un requin, il vient d'ouvrir sa gueule et on distingue très nettement ses dents. Tshiii! Bloub! Bloub! Il est énorme, ce doit être sûrement un spécimen très vorace. Tshiii! Bloub! Bloub! Il est tout prêt maintenant. Tshiii! Bloub! Bloub! Argh! Crouch! Bloubloubloubloubloubloublou, etc."

#### Faire tourner les tables (X)

Vous étiez un fan de l'émission "Mystères et boule de gomme" qui passait tout les mois à la télévision. Depuis, votre rêve, c'est de faire tourner les tables, et d'invoquer Belzébuth dans votre salon, histoire d'épater vos amis. Vous avez encore du mal à obtenir des résultats: il y a beaucoup de fritures dans les communications avec l'Au-delà et la seule chose que vous arrivez à faire tourner pour l'instant ce sont les plateaux de fromages et les cigarettes pas droites qui font rigoler.



### Fièvre du samedi soir (-2)

Vous maîtrisez une danse de votre choix: soit la danse de pépé mémé genre polka, tango, valse, tcha-tcha-tcha, boogie-woogie et autre zoubida, soit la danse de jeune, style hip-hop, disco, pogo, jerk, voire le smurf, la danse rituel des rappeurs qui aiment bien se rouler par terre en signe de virilité mais qui évitent de pisser avant.

### Football pépère (-2)

Ou "ballon au pied", si on suit les consignes du Ministre. Et, oui, vous êtes un fan de foot, vous connaissez tout le championnat par coeur, grâce à l'album d'autocollants Platini de votre petit cousin. Les équipes, les joueurs, les entraîneurs, la bière, les supporters néo-nazis, le gazon n'ont plus de secret pour vous. D'ailleurs, vous êtes tellement accroc, qu'il vous arrive parfois d'y jouer, au foot, c'est tout dire...

### Formulaire A-32 révisé 1952 (-4)

À l'école, on vous a appris à remplir toutes sortes de formulaire. Mais si, voyons, les papiers de toutes les couleurs qui ne servent à rien. Mais votre préféré, c'est quand même le formulaire rose A-32 révisé 1952. Ah! Le formulaire A-32 révisé 1952, un poème, une véritable pièce de musée, une merveille de l'administration française que nous pas pu ne pas inclure en encart avec ce jeu ultime qu'est Advanced Bernard & Jean.

## La toile de fond du personnage.

Les tables qui suivent vont vous permettre d'étoffer votre personnage. Si vous désirez les utiliser, lancez d'abord 1d6. Le chiffre obtenu va vous indiquer à quelle table vous rapporter. Ensuite, lancez une nouvelle fois 1d6 pour déterminer quelle option vous allez obtenir. À la création du personnage, vous avez droit de déterminer deux options gratuitement, les suivantes vous coûteront 4 points d'Aventure.

Les options des tables 1 et 6 sont des talents spéciaux. Un personnage ne peut en posséder qu'un seul. S'il en tire un second sur les tables, faites lui relancer les dés. Pour que ces talents spéciaux fonctionnent, il faut réussir un jet sous la Composante + le Moyen indiqué avant chaque description.

### Table 1

#### 1 - Dégainer plus vite que son ombre

Jet sous Humeur + Jarret

À force de regarder tout plein de western au cinéma et à la télévision, de lire des bandes dessinées sur les cow-boys, vous avez appris à dégainer plus vite que votre ombre, et que vos adversaires. Si vous réussissez votre jet, vous pouvez dégainer et tirer dans la même passe d'armes.

#### 2 - Course poursuite

Jet sous Humeur + Fougue

Dans les pires situations de conduite, vous savez rester maître de vous et de votre véhicule. Vous pouvez réaliser tout plein de cascades: agrippez les patins de l'hélicoptère qui vous poursuit, en donnant des coups de tatanne à l'infâme Doktor Schlimmerhoff et tout en évitant les coups de talons aiguilles acérées de son âme damnée.



#### 3 - Horloge parlante

Jet sous Humeur + Pifomètre

Vos relations intimes avec l'horloge parlante, surtout depuis qu'elle a un voix féminine, vous permettent de connaître d'instinct l'heure courante à n'importe quel moment, fuseaux et décalages horaires compris. Très pratique lorsque vous serez perdu dans le désert sans montre, vous saurez ainsi combien de temps il vous reste à vivre.



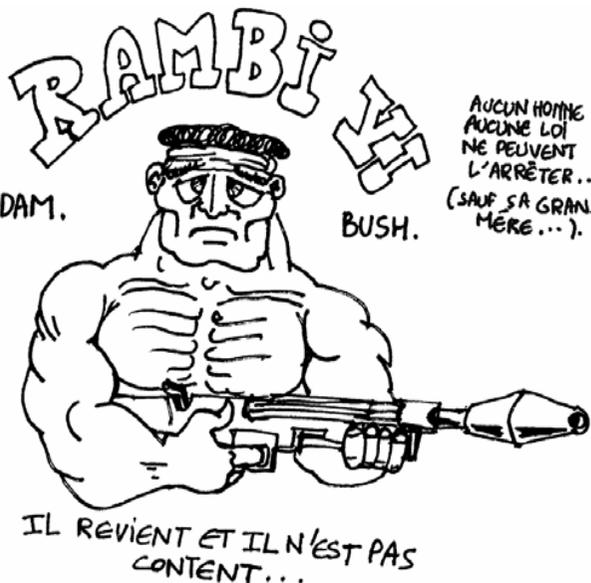
#### Table 4

- 2 - un paquet de 6d6 Chocos.
- 3 - une bombe lacrymogène.
- 4 - un savon en forme de pistolet goût banane.
- 5- une trousse de couture pour meuf.
- 6 - une mobylette avec le plein.
- 7 - "Magret n'est pas content", le dernier polar à la mode.
- 8 - une boîte de sardine.
- 9 - des lunettes noires style MIB.
- 10 - un sachet Prizunic en parfait état de marche.
- 11 - une plaquette de 75 gramme de beurre.
- 12 - une boîte de vers de terre bien grouillants.



#### Table 5

- 2 - une cafetière électrique.
- 3 - une bouée canard gonflante.
- 4 - un crayon de papier opérationnel.
- 5 - un gros pétard à la moquette afghane, qui explose la tronche.
- 6 - un nécessaire de maquillage pour meuf.
- 7 - un marteau et 2d6 clous.
- 8 - une tenue de ninja taillé dans une nappe à carreaux rouge.
- 9 - un vieux Playboy tout défraîchié parfaitement usagé
- 10 - un gâteau d'anniversaire avec les bougies.
- 11 - un clairon de campagne.
- 12 - la cassette vidéo de Rambi III : le retour du fils de la mission se venge.



#### Table 6

- 2 - un dinosaure en plastique.
- 3 - un rouleau de chatterton vert.
- 4 - un bocal à poisson rouge.
- 5 - un bidon de 5l d'essence.
- 6 - un tournevis bleu à rayures.
- 7 - 1d6 piles 1,5 volts.
- 8 - une chaîne en or qui brille
- 9 - une gratte électrique et son ampli de campagne.
- 10 - un tuba de compétition.
- 11 - un gilet à fleur qui ne pare pas les balles.
- 12 - les clés du Trafic de la Gendarmerie.

#### Fumer la moquette (X)

C'est un talent qui permet de faire des cigarettes avec n'importe quoi, de la moquette afghane au décapant pour nettoyer les fours en passant par le papier peint Bisounours de la chambre de votre petit frère, vous pouvez fumer ce que vous voulez, sans effets secondaires. Et les petites plantes qui poussent dans la nature, vous aimez ça. Si vous saviez le genre de trips hallucinant que l'on peut faire avec quelques champignons verts fluos judicieusement sélectionnés, mélangé avec de la bonne Népalaise sélectionné exclusivement par El Gringo, vous n'en reviendriez pas. Mais si vous ratez votre jet, alors là, bonjour aux kangourous roses à poil ras et autres odeurs de déjections de Yeti.

En terme de jeu, encas d'échec du jet, vous subissez un malus pour toutes vos actions équivalent à votre ME pendant 1d6 heures. En revanche en cas de réussite, vous bénéficiez d'un bonus pendant 1d6 heures pour toutes les actions n'utilisant pas la Cerveille comme Composante. Ce bonus équivaut à votre MR



#### Fusillade meurtrière (-2)

Les stands de tir de la foire du village sont vos lieux de détente favoris. C'est comme ça que vous avez appris à manier le colt à pétard ainsi que le fusil à bouchon. Ceci vous à également permit de gagner des tas de nounours bleus géants et d'otaries en peluche BB qui disent "Ne m'écorchez pas vif pour me prendre ma fourrure, Monsieur le braconnier"

#### GIGN ou Grosse Infanterie de bourrins qui va niquer la Gueule de ces Nabots à coups de tatane (X)

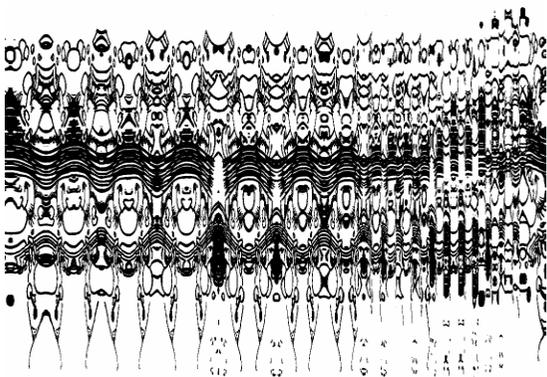
C'est le seul talent qui va pouvoir vous servir pour donner des ordres aux membres du GIGN. Il s'agit d'une compétence que nous avons pu voir à l'oeuvre nuitamment dans un aéroport bien de chez nous, et qui à montré qu'une cinquantaine de membres de ce groupe d'intervention ont battu très facilement quatre terroristes étrangers sur le score de quatre morts (les terroristes) à zéro (les otages abattus ne comptant pas, car c'étaient des étrangers même pas de chez nous). Bravo les gars! Ils ont d'ailleurs exporté leurs méthodes qui dégazent dans les salles de spectacles de Russie contre les méchants terroristes et les civils. "Je suis gagné d'avoir content, et je ferais fois la prochaine mieux"

### Graffiti colorisé (-2)

C'est une technique de dessin qui permet, grâce à des bombes de peinture de repeindre sa voiture, celle de son voisin, les trains et les métros, voire son immeuble, avec des fleurs, des papillons et des éléphants roses à grosses trompes ou des magnifiques FUCK THE POLICE en vert fluo et en 40x40 sur les camionnettes de la gendarmerie.

### Gribouillage artistique (-2)

Comme notre charmant dessinateur attiré, vous savez faire des jolis dessins pour épater les jeunes filles pré-pubères, les t'ites n'enfants et très accessoirement les galeries d'arts, surtout modernes. Mais, un de ces jours, dans quelques années intergalactiques standards, vous serez célèbre et vos oeuvres se vendront des millions de Brouzouf, surtout du côté de Procyon.



### Grimpette légère (0)

À force de récupérer le chat de la Mère Michu sur les toits des maisons, sur les arbres, les abris bus, les tours infernales de la mort, les lampadaires pou chien, les choux-fleurs géants... (à non, ça, c'est quand vous avez trop bu), vous êtes devenu un spécialiste de la grimpette sur surface glissante sans accessoires.

### Gros nez rouge (-2)

Déjà à Carnaval, vous aimiez vous déguisez en cuvette de WC de l'espace pour faire peur à votre grand-mère. Alors maintenant, vous pensez, vous avez toujours sur vous vos fausses lunettes-moustache-gros-nez en polypropylène de synthèse pour vous infiltrer n'importe où, sans que personne ne vous reconnaisse.

### Harangue des foules (X)

Déjà chef de bande dans la cour de la maternelle supérieur du village, vous saviez persuader vos petits camarades de prendre la maîtresse en otage contre une rançon de 3 tonnes de Carambar goût chocolat/ketchup, le doublement du temps de récré et l'application des 35 heures. Vous savez désormais monter les foules, et leur faire faire ce que vous voulez. À quand la politique ? Attention, ce talent ne s'utilise que pour influencer ou diriger un groupe de dix personnes minimum.

### Le matos.

Choisissez six objets dans la liste suivante, ou tirez en six au hasard: lancez 1d6 pour la table, et 2d6 pour déterminer l'objet.

#### Table 1

- 2 - un bon d'achat de 100 francs, valable dans le supermarché d'état de DLJ.
- 3 - le livre de la médecine surnaturelle de Rita Zirkai (220 pages de conneries).
- 4 - une gourde vide de 1 litre.
- 5 - un couteau suisse 36 fonctions.
- 6 - une boîte de cassoulet 100% saindoux et graisse de vidange.
- 7 - 2d6 pelotes de laine et 1d6 aiguilles à tricoter.
- 8 - une lampe de poches avec les piles qui marchent.
- 9 - une pleine bouteille de pastaga fifty one.
- 10 - une pizza aux anchois d'il y a 1 d6 jours.
- 11 - un baladeur CD avec les écouteurs.
- 12 - un pavé, souvenir de mai 68.



#### Table 2

- 2 - un paquet de clopes vierges.
- 3 - un gros pétard Mamouth, qui explose en faisant Boum!
- 4 - la compile Beauf : les meilleurs titres de Klaus Franzois, Heili Heilo par JML et ses joyeux SS, vive la binouze par Joe Kronenbourg et ses alambics, etc.
- 5 - les clefs de la 4L.
- 6 - une liste de course pour le supermarché.
- 7 - un peigne propre.
- 8 - un os en plastique modèle Brontosauire le copain des toutous.
- 9 - un rouleau de ruban adhésif double face qui colle partout
- 10 - un porte-clef qui fait "beep!beep!" quand on siffle.
- 11 - un camembert bien fait qui pue de sa race.
- 12 - une hostie bénite.



#### Table 3

- 2 - 1d6 balles de fusil de chasse.
- 3 - un canne à pêche avec le fil et l'hameçon calibre 32.
- 4 - une boîte de nourriture pour chat à base de cervelle de gnou.
- 5 - un tube de dentifrice Toniglandil.
- 6 - 50 m de fil et 10 aiguilles pour coudre et recoudre.
- 7 - 1d6 élastiques.
- 8 - une bombe de peinture rose fluo.
- 9 - un paquet de chips "Recette au polystyrène"
- 10 - un pins "J♥ la Gendarmerie".
- 11 - un pneu lisse pour voiture.
- 12 - un casque de moto.



## La panoplie.

Au début du jeu, vous vous voyez attribuer une panoplie complète de Gendarme ou de Voleur, selon le type de personnage que vous incarnez.

### Pour les Gendarmes:

- l'uniforme avec le ceinturon.
- une tenue de cérémonie avec cravate et tout et tout.
- le képi tout bleu.
- l'arme de service, avec le joli scoubidou attaché à la crosse et le fourreau en cuir.
- les chaussures bien cirées.
- le sifflet et le bloc de contraventions.
- les menottes avec les clefs, sauf pour le GA
- le talkie-walkie.



### La paye.

Gendarme auxiliaire: Économie: 537,35 francs. Salaire: 357,64 francs par mois.  
Gendarmette: Économie: 1 910,62 francs. Salaire: 4 265,98 francs par mois.  
Chef Gendarme: Économie: 3 718,76 francs. Salaire: 5 998,38 francs par mois.  
Gendarme à tout faire: Économie: 487,9 francs. Salaire: 4 498,32 francs par mois.  
Gendarme planton: Économie: 1 972,49 francs. Salaire: 4 496,67 francs par mois.  
Gendarme vétérane: Économie: 1 037,53 francs. Salaire: 4 532,21 francs par mois dont 33,98 francs de prime de risque.

### Pour les Voleurs:

- des fringues, style costard, jean troué, cuir ou imper.
- un couvre chef à la mode, qui peut être une casquette, un haut-de-forme ou un casque à pointe.
- des grolles genre basket, botte, sandale ou ranger.
- une lame qui coupe bien, du cran d'arrêt à l'opinel.
- des bijoux à mettre partout, de la grosses bagoues a la gourmette en argent, sans oublier la chaîne en or qui brille.
- un flingue, en ce qui concerne la grosse artillerie.

### L'oseille.

Voilà le gros problème des voleurs, leurs revenus sont plutôt irréguliers. Voici tout de même l'argent qu'ils possèdent à la création du personnage.

- Indic: Économie: 3 759,57 francs.
- Zonard: Économie: 136,92 francs.
- Call-girl: Économie: 9 789,64 francs.
- Dealer: Économie: 7 568,32 francs.
- Homme de main: Économie: 2 679,65 francs.
- Caïd de la pègre: Économie: 21 165,69 francs.



### Histoire de grand papa (-2)

Tout, vous savez tout, de Marignan 1515 à votre date de naissance, de l'armistice de la découverte de Christophe Colomb par le Chine populaire, de l'âge de votre grand père quand il avait fait 2 mois de gnouf pour outrage à la pudeur, vous connaissez l'histoire de France et de Navarre sur le bout de vos petits doigts graisseux.

### Houlla hop (0)

Depuis que vous avez retrouvé, dans votre cave, le vieux cerceau vert fluo, que vous aviez acheté il y a quelques années déjà, vous vous êtes remis au sport de hanche qui faisait fureur dans vos très jeunes années: le houlla hop et hop !

### Intimité avec les bêtes (-2)

Vous êtes un Jean Richard en herbe, comme on dit. Vous savez dresser les bêtes furieuses et peu dociles, même si parfois ça ne marche pas tout le temps. D'ailleurs, certains de vos pantalons ainsi que certaines parties intimes de votre anatomie s'en souviennent encore.

### Jouer du couteau (-2)

Déjà tout petit, vous rackettiez vos petits camarades dans la cour de récré, avec votre peigne à cran d'arrêt. C'est dire si maintenant, vous savez jouer aussi bien du tranchoir de boucher que de l'Opinel n° 37 spécial SAS, sans oublier la matraque de CRS modèle "Gros dodo".

### Jouer innocemment pour gagner (-4)

"Une partie de belote honnête, ça intéresse quelqu'un ?"

Depuis que vous avez découvert un jour en lisant "Le jeu des 7 familles pour les nuls" comment tricher aux cartes pour gagner, vous n'arrêtez plus. Et maintenant, vous êtes passé à des jeux nettement plus lucratifs, comme la strip belote, la bataille corse non explosive ou le jeu des 7 tarots .

### Krikitu (X)

Ce cri, qu'on prononce approximativement Yorgl, est une arme surpuissante et un grand secret des maîtres samourais de Japon médiéval. C'est le "cri-qui-éclate-la-gueule-et-tout-le-reste-du-mec-qu'est-en-face-sans-pour-autant-le-tuer-car-faut-pas-déconner-quand-même-on-n'est-pas-des-bœuf-merde-quoi" (NDLR: traduction approximative du très ancien mandarin oriental). Les dégâts que cette arme provoque sont noté dans la superbe Table des Armes disponible en encart.



### Kung Fu Master (X)

Vous avez suivi les enseignements d'un grand maître des arts martiaux, et vous, petit scarabée, avez beaucoup appris. Même si vous ne maîtrisez pas encore tout à fait le Yoko-tobi-geri, il vous arrive parfois de vous souvenir, dans les moments critiques, du temps où votre maître vous apprenait les ficelles du métier, la maîtrise du Kaï, le sushi à la vapeur avec les nouilles et la sauce piquante, et la bonne femme à poil dans le verre de Saké.

En terme de jeu, lors d'une réussite critique, le temps semble s'arrêter, et vous vous remémorez une maxime de votre maître, comme dans un rêve éveillé. (Pensez au feuilleton Kung fu avec David Carrabine)



### Lancer dans la gueule (-2)

Mai 68, ces salopards de CRS ont chargé, vous leur avez balancé des pavés dans la gueule, puis des parpaings, des tomates, des téléphones publics, des pots de fleurs, des panneaux de signalisation, des éléphants à grosse trompe, bref, tout ce qui vous passait par la main. Depuis, vous avez gardé une certaine habileté pour tout ce qui concerne le lancer d'objets hétéroclites.



### Tricoter (-2)

"Modes et tricots" est votre magazine favori. Vous passez la majorité de vos heures de loisirs à confectionner des chaussettes, des pulls, de la layette et des écharpes à tout le monde. Et grâce à vous et à vos caleçons en laine, plus personne n'a froid l'hiver. Mais alors, qu'est-ce que ça gratte!

### Tripoter les mamelles (0)

Vos séjours à la campagne, dans le cadre de l'aide aux jeunes défavorisés, vous ont amenés à participer aux nombreuses activités pratiquées dans la France profonde: la traite des vaches, surtout les blanches.



### Va voir là bas si j'y suis (-2)

Tout l'amour que vous portez aux films de Jacky Choun, comme le "Le Ninja Blanc contre les Adorateurs de la Glace Miko à la Framboise de l'Espace", se ressent dans votre maîtrise de la discrétion, surtout quand vous portez la tenue de ninja de votre petit cousin, taillée dans la nappe à carreaux de la table familiale.

### Yoga (X)

Vous êtes un adepte de la méditation transcendante, du zen. Vous êtes toujours décontracté et vous avez l'air très sage. Parfois, lorsque vous vous concentrez très très fort et que vous faites beaucoup beaucoup beaucoup beaucoup de vide dans votre esprit, il vous arrive de léviter à quelques centimètres au-dessus du sol. Bientôt, vous arriverez à vous déplacer tout en lévitant, et alors, vous pourrez monter une escadrille avec vos potes. Mais pour l'instant, vous faites comme tout le monde, pour voler vous prenez l'avion.

### Zarma (-2)

"Z'y va! Chelou le keum! Mate la tire! The cri! Je kiffe ma mort!"

Vous êtes chébran. Vous connaissez le langage des jeunes de votre cité, et vous savez parler comme eux. "Hé! Bouffon! Ta mère en slip bleu qui fait du cafard dans la quatrième dimension de l'espace!"

### **Tapez à la machine en discutant du dernier épisode de Bouffy contre les Vampires, de la chtouille du petit de la mère Mol en se faisant les ongles (-2)**

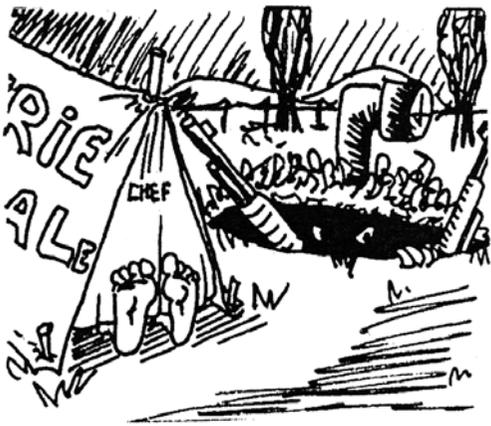
Les courtes études de secrétaire que vous avez entamées vous auront servi à quelque chose: savoir taper à la machine avec vos deux mains. Pour ce qui est des doigts, il va falloir encore vous exercer.

### **Taquiner le goujon (-2)**

Pêchez, vous aimez ça. Et la pêche, rien de tel pour passer un après-midi pépère. Bien installé, avec votre verre dans la main droite, la canne à pêche dans la main gauche, et les glaçons dans le seau pour garder la bouteille de petit blanc et les poissons au frais. Mais vous n'êtes pas fou, ce que vous prenez, vous ne le manger pas, vu la pollution qui règne dans les beaux cours d'eau français, vous risqueriez une intoxication alimentaire carabinée. Vous préférez aller au supermarché du coin, acheter un paquet de poisson pané surgelé, c'est beaucoup plus sûr.

### **Tenir une boutique (-2)**

Déjà petit, vous n'arrêtiez pas d'essayer de vendre vos parents aux orphelinats. Plus grand, vous êtes arrivé à refourguer vos encyclopédies en 15 volumes à des aveugles, soit disant pour qu'ils s'en servent pour caler leurs armoires normandes. C'est dire si vous avez le sens du commerce, et que vous savez marchander comme un vrai Bernard Tapie. Qui à dit escroc ???



### **Tirer le perdreau (-2)**

Pour ne pas aller à la messe le dimanche matin, vous avez trouvé le truc: la chasse à la galinette cendrée. Et avec les copains, qu'est-ce qu'on se met! Et on rigole bien. Mais bon, c'est pas tout ça, il faudrait quand même penser à ramener quelque chose de comestible pour le repas de midi. Parce que, si vous refaites le coup du steak haché volant, que vous avez abattu d'une décharge de chevrotine entre les deux yeux, certains risquent encore de se moquer de vous au village.

### **Tout péter (X)**

Grâce à un stage effectué chez de vieilles connaissances corses, vous avez appris à poser des charges explosives aux endroits stratégiques, pour tout péter sans faire de victime, à la manière des attaques chirurgicales US qui ne font pas de mort mais simplement des dommages collatéraux qui comptent pas, comme les ambassades ou les civils qui font leurs courses sur le marché.

### **Langage cybernétique (X)**

L'ordinateur est votre ami, et depuis que vous avez trouvé le bouton pour l'allumer, vous n'arrêtez pas de passer votre temps dessus. Vos traitements de texte favoris: Street Baston Mégaturbo VII™ et Mortal Klakos Dans Les Quenottes™. Mais, un jour, vous le savez, vous l'aurez le gros boss de la fin du jeu, celui qui dure plus longtemps que les autres, un jour. D'ailleurs, vous ne vous lavez plus, vous ne mangez plus que des pizzas surgelées froides, votre femme vous a quitté et vos voisins vont bientôt appeler les pompiers vu l'odeur d'égout et d'emmental pas frais qui se dégage de votre appartement.

### **Langue comme à la maternelle (0)**

Vous savez lire et écrire votre langue maternelle, comme on vous a appris à l'école quand vous étiez petit. Mais si rappelez vous. Vous savoir écrire signes sur papier pour transmettre message. Vous savoir parler langue maternelle comme grand chef village. Ça y'en a être utile pour discuter avec autres habitants, Groumph! Sauf pour communiquer avec habitants banlieue. Eux pas comprendre signes sur feuille, surtout ceux portant chapeau à visière Nique.

### **Langue Xzorglk (X)**

Votre fréquentation assidue du club "E.T. notre ami" et les multiples visions de "La Soupe aux Choux" vous a permis d'apprendre l'étrange langage des soi-disant extraterrestres qui n'attendent qu'une bonne occasion pour se manifester. Mais vous et les adeptes de votre club serez les premiers à les accueillir, avant les Graéliens, car vous savez parler la langue des extraterrestre, le Xzorglkanais, alors qu'eux ne sont mêmes pas fichu de cloner une grosse vache.

### **Le fond de l'air est frais (X)**

Vous savez donner des prévisions météo rien qu'en regardant si les hirondelles volent plutôt en bas ou plutôt en haut. Sauf qu'en hiver, ces saletés de bestioles se barrent. Rien à foutre de ces @#!?§!!! de volatiles. Il vous reste les fameux dictions du Père Mathieu : "Neige en Août, pâté en croûte"

### **Le Mont Gerber des Joints prend sa source à 4807 mètres (-2)**

Ah! La géographie, vos jeunes années passées à l'école n'auront pas été inutiles. Lors de votre dernier séjour en Pachtounland du Sud, en pleine guerre civile, vos notions vous ont permis de vous perdre à un tel point que les amis de Oma le Mollard nous jamais réussi à mettre la main sur vous vous. Ils voulaient vous transformer en bouclier humain contre les attaques chimiques des partisans de la rébellion pour "La liberté, le foulard sur la tête et les femmes à la maison ou la mort".

#### Loi des séries (-4)

La loi, vous la connaissez, grâce à votre "Petit Manuel du Bon Citoyen illustré", alors, on ne vous la fait pas, à vous. Et gare au premier qui gare mal sa voiture en bas de chez vous, la fourrière a vite fait de l'emmener loin de tout. La loi, c'est vous, alors gare à celui qui traverse en dehors des clous, un bon coup de chevrotine dans l'arrière train et il filera beaucoup plus droit !



#### Magie à la Garcimore (X)

Hihi! C'est facile la magie. Hihi! Faites comme Garcimore. Hihi! Rigolez tout le temps. Hihi! En racontant n'importe quoi. Hihi! Et en parlant à la petite souris. Hihi! Et vous arriverez à faire des tours. Hihi! Et si ça marche pas, c'est pas grave. Hihi! Vous aurez rigolé un bon coup. Hihi!

#### Manier le bistouri (-4)

Votre diplôme, vous auriez pu l'avoir, sauf que la dernière opération que vous avez pratiqué ne s'est pas bien passée. Vous aviez un peu bu la veille, et au lieu de couper la jambe gauche, vous avez coupé la droite. Ça peut arriver à tout le monde de se tromper, c'est vrai, quoi! Alors, depuis, vous hésitez entre vous reconvertir dans la viticulture ou la boucherie charcuterie. Reste que vous savez quand même faire la différence entre une côte de veau et une escalope de dinde.

#### Message dans le regard (-4)

Grâce aux cours du soir de psychologie appliquée que vous avez suivis, vous savez consoler les jeunes filles en pleurs, les grands mères en détresse et les rappeurs s'essayant pour la première fois à la lecture de "Oui Oui va aux putes".

#### Méthode du grand stratéguerre (X)

Grand adepte des kriegspiels et autres wargames, vous aimez qu'un plan longuement mûri se déroule sans accrocs, ce qui n'est pas toujours le cas, car on a parfois du mal à voir où vous voulez en venir avec vos idées tordues, surtout quand vous sortez votre petite phrase du genre "J'adore qu'un plan se déroule sans accrocs !"

#### Suivre la bonne piste (-2)

Grâce à votre odorat développé et un bon sens de l'observation, vous arrivez à suivre la piste d'un éléphant dans un supermarché. Mais où est-il passé ? Vous étiez pourtant sûr de l'avoir vu se faufiler dans le rayon des surgelés après avoir quitté le rayon cacahuète...

#### T'as pas 100 balles (-2)

Taper du blé, faire la manche, mendier, vous êtes un as du "T'as pas 100 balles et un Cacolac, mec ?".

En terme de jeu, vous pouvez récupérer de 1 à 6 francs x MR par heure passer à faire la manche, selon si l'endroit est propice à la récolte. Si vous ne voulez pas vous compliquer la vie, lancez 4D6.

#### Tailler une bavette étrangère (X)

You speak another language, but not your language maternel, a padchenou langage. You know some termes very vital for you, to be compris, like "Hello, how do you do, hasta la vista, bonjour chez vous, epéricolososporgercé, where is the plus proche troquet where they serve pastaga day and night, c'est very pressé !"



#### Tambouille (-2)

C'est un bien grand mot, même s'il est vrai que, plus jeune, vous avez travaillé pour un Mac Mickey. Depuis, vous avez perdu de votre savoir faire, mais vous arrivez encore à transformer n'importe quoi, des semelles de chaussures aux chats de gouttière, en "nourriture". En revanche, le goût laisse souvent à désirer.

#### Tapette à mouches (-4)

Vous savez faire des pièges, genre tapette à rat ou chausse trappe à éléphant, et les camoufler discrètement pour qu'on ne les remarque pas. Cela vous est venu après avoir cherché en vain à vous débarrasser des vendeurs d'encyclopédies en 15 volumes et autres marchands d'aspirateurs. Depuis que vous avez piégé votre jardin, plus personne ne vient vous déranger. Même le facteur ne vient plus depuis qu'il a sauté sur un nain de jardin antipersonnel, en voulant éviter de se faire mordre par Médor, votre caïman apprivoisé.

### **Siffler en travaillant (0)**

Ce talent vous permet d'émettre des sons en pinçant vos lèvres graisseuses et en gonflant vos grosses joues couperosées de frais. Allez-y! Ouais, bof. Pas terrible. Mais avec un peu d'entraînement, vous arriverez peut-être un jour à nous jouer la Marseillaise ou la Traviata en si bémol, qui sait ?

### **Ski morvandou (-4)**

Tout schuss, vous dévalez les pistes tel un Jean-Luc Picard de l'espace intersidérale. Et vous êtes le roi du slalom, du hors-piste, du ski sur herbe et de la gamelle acrobatique qui fait mal même quand ça s'arrête.

### **Souffler dans un pipeau (-4)**

Vous possédez et jouez d'un instrument de musique de votre choix. Cela va de l'orgue Bontympan™ à 12 touches jusqu'à la guitare électrique Flying V, en passant par les cymbales électroacoustiques (mais ça, vos voisins n'aiment pas trop). Votre ambition du moment: monter un groupe de rock dégénéré orientation trash métal death de l'enfer (à mon avis, vos voisins vont encore moins apprécier).

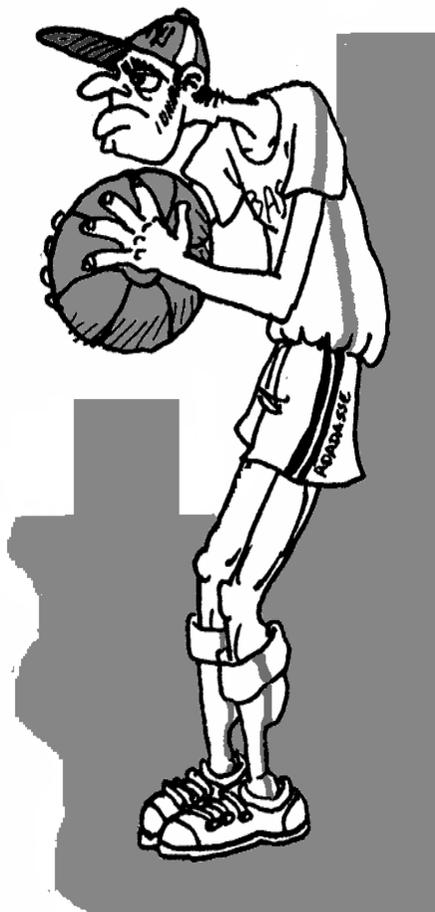
### **Souquer ferme (X)**

"Oh! Mon bateau! Tu es le plus beau des bateaux! Et quand tu vogues sur les flots! Tu es vraiment le plus boooooo!"

En résumé, vous savez naviguer sur une embarcation à voile qui flotte. Et tel un grand navigateur solitaire, vous avez le regard perçant, une barbe d'une semaine, les cheveux longs, un magnifique ciré jaune avec des bottes de pêcheurs qui remontent jusqu'aux cuisses, et une bouée canard en cas d'abordage. Allez, souquez ferme moussaillon !

### **Street Ball (-2)**

Hé, mec! Le basket, c'est chouette! Vous jouez souvent au basket avec vos potes, mais vous faites surtout du street ball, vous savez, le basket qui se joue dans la rue et où tous les coups sont permis, même le coup de boule dans la tronche de votre adversaire. Coool! Et dire qu'il y a encore pour croire que le sport, c'est violent!



### **Mettre les enfants en laisse (-2)**

Quel joli métier que de s'occuper du sale gosse des voisins pour gagner quelques piécettes, histoire d'arrondir ses fins de mois. Et vous savez tout faire, préparer le biberon, changer les couches, bercer, raconter des histoires, et donner une bonne paire de baffes à ce sale mioche qui n'arrête pas de brailler avant de l'enfermer dans le réfrigérateur pour qu'il soit moins rouge quand ses parents rentreront.

### **Monter des pâtés de sable comme les grands (X)**

Ce talent encore appelé architecture moderne est "L'art de construire et d'orner les édifices selon les règles" comme vous disait il n'y a pas si longtemps votre ami Léo, à qui vous avez creusé une piscine et monté un muret, dans sa résidence secondaire de Fréjus. Vous avez également construit vous même votre maison, avec vos bars courtauds et vos petits doigts potelés. C'est peut-être pour ça que les murs ne sont pas vraiment droit, que le toit est un peu bancal. Et lorsque vous plantez un clou pour accrocher un tableau, les briques ont tendance à se desceller ce qui n'arrange pas l'isolation. Mais tout ça n'est que détail en comparaison du magnifique ouvrage que vous avez réalisé ensuite: une magnifique niche en bois de Panama avec électricité, câble, eau courante et air conditionné pour votre très affectueux pitbull Kiki. Finalement, les bâtiments les plus faciles à construire reste les HLM, car pour l'ornement, il n'y a qu'à laisser faire les taggeurs.

### **Ne pas faire des bulles dans l'eau (-2)**

Jeune, vos petits camarades aimaient bien vous taquiner en vous plongeant la tête dans les WC pendant quelques minutes. Depuis, vous arrivez bien à retenir votre respiration, mais cette odeur de produit chimique mêlé à celle de l'urine ne cesse de vous poursuivre dès que vous approchez d'un plan d'eau.

En terme de jeu, la durée de l'apnée est de MR minutes.

### **Ne pas lire la carte à l'envers (-2)**

Grâce à votre sens inné de l'orientation, vous ne vous perdez jamais dans les forêts en prenant les sentiers balisés. Sauf quand vous tenez la carte à l'envers, bien entendu, où quand vous décidez de prendre un raccourci que vous connaissez bien aux alentours de minuit sur une petite route de campagne...

"Mais si, je vous jure, je le connais bien ce chemin, j'y passe tout le temps.

- Mais là, sur la carte, il y a noté qu'il y a un précipice à 100 m !.

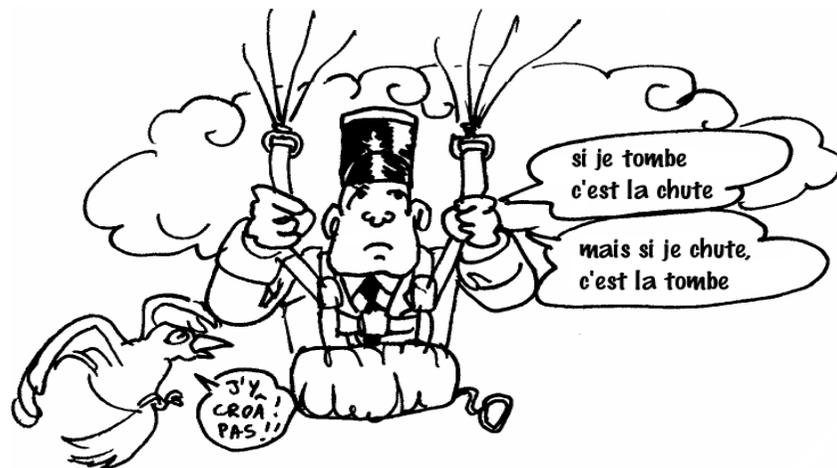
- Mais non, faites moi confiance, c'est sûrement un erreur..."

### **Niquer les serrures (X)**

Ouvrir une porte, forcer un antivol, rien ne vous résiste, avec votre épingle à cheveux et votre tournevis. Mais malgré tout votre savoir faire ancestral, il vous arrive parfois (enfin, très rarement) de constater qu'après quelques heures passées à vous escrimer sur une serrure, que la porte n'était pas fermée à clef...

### Parachutage forcené (X)

Le parachutisme, c'est simple. Prenez un avion, montez dedans, faites le décoller et attendez qu'il soit suffisamment haut. Ensuite ouvrez la porte et sautez. Il ne vous reste plus qu'à compter jusqu'à cent puis de tirer sur la bobinette et la chevillette cherrera. Ah! Zut! Vous avez oublié votre parachute. C'est pas grave, dès que vous serez en bas, vous le récupérez et vous recommencerez. Et vous verrez, avec un peu de persévérance, vous y arriverez.



### Pègre (-4)

Vu le zèle que vous mettez à traîner dans les rues sombres le soir, ou dans les débits de boisson et autres troquets mal famés, la rue et sa jongle impitoyable n'ont plus de secret pour vous. Ce qui vous permet d'obtenir des tuyaux sur les prochaines courses en sac de l'école maternelle ou sur les numéros gagnants du bingo organisé par la maison de retraite. Étonnant, non ?

### Pétanque tout terrain (0)

"Puté, Bernard, tu tires ou tu pointes"

Té! Le pastaga, le bob Ricard et vous voila parti pour des parties endiablées de pétanque. Et que l'on n'essaye pas de vous faire croire que la Lyonnaise, c'est de la pétanque. Pfff! Y sont tous fadas là-haut, la preuve, y z'ont même pas de pastaga. Tous des couillons ! Allez, resserre en un ! Et le noie pas trop cette fois !



### Scratcheur ouf (-2)

C'est l'habileté à sortir des bruits bizarres d'un vieux 33 tours et d'une platine disque poussiéreuse. Les scratcheurs débutants se repèrent au nombre incalculable de disques qu'ils rayent en s'essayant à cet art, sans compter les diamants des platines. Mais heureusement pour nos oreilles, le disque vinyle est une espèce en voie de disparition, et le scratche avec des CD risque d'être plus difficile à maîtriser.



### Sculpture sur nains (-2)

Votre petit jardin, vous l'avez décoré avec des jolis petits nains de jardin que vous avez fait vous même. Ils étaient si mignons avec leur petite brouette bleue. C'est alors qu'un marchand d'art probablement parisien qui passait par là, s'arrêta devant vos merveilles bouche bée. Pris d'un coup de folie, vous acheta tout vos petits nains. Depuis, vous êtes devenu un sculpteur réputé de nain de jardin à brouette.

### Secourisme au bouche à bouche (-2)

Lors de votre stage, l'an passé, chez les pompiers, ils vous ont laissé conduire le gros camion rouge et vous avez eu le droit de faire marcher la sirène qui fait "Pim pom! Pim pom!". Accessoirement, vous avez appris quelques notions de secourisme, comment faire un pansement au doigt en forme de papillon, comment cautériser une plaie au chalumeau, comment scier bien proprement un membre écrasé, etc. Mais, vous vous êtes plus particulièrement penché sur la technique du bouche à bouche avec la jeune stagiaire blonde...

### Séduction torride (-2)

C'est un talent très utile à utiliser, surtout sur les personnes du sexe opposé (encore que). Il permet d'obtenir, d'une façon plutôt agréable, des renseignements, des services ou des avantages en nature.

"Heu, mademoiselle... en ramassant votre carnet... y'a le seul et unique bouton de votre chemisier qui s'est défait..."

#### **Se planquer dans les buissons (-4)**

Ah! Ah! Les techniques de camouflage de l'armée, vous les connaissez par coeur. Une branche de chêne pubescent par-ci par-là, un peu de fougères mâle pour colmater les trous, du crayon noir pour le visage et les petites joues, de la bonne terre de bruyère toute fraîche, une belle tenue bariolée et vous voilà prêt à ressembler comme deux gouttes d'eau à un magnifique Yucca dans son pot.



#### **Saut de la mort qui tue (-2)**

Tel Tarzan sautant de lianes en lianes rentrant chez lui pour 19 heures sinon sa femme lui fout une torgnole, vous êtes un virtuose de l'acrobatie. Vous savez faire plein de trucs vachement marrant, surtout depuis que vous regardez les séries japonaises à la TV. Vous savez, le style San ku kaï ou X-OR, qui met en scène un escadron de justiciers masqués en costumes moulants. Parés de votre belle combinaison en polypropylène rose fluo, vous arrivez à faire des sauts périlleux vertigineux et des doubles vrilles spectaculaires, surtout secondé par votre petit trampoline portable. Campé sur le rebord de la tablette de votre lavabo, vous êtes prêt. La baignoire est là, à quelques pas. Vous prenez votre élan, vous retenez votre respiration, et hop! Triple saut périlleux avec vrille, et... attention!!! La savonnette! Zip! Bing! Ouille! Crac! Re-Ouille! "Quand fe ferai grand, fe ferai fampion!"



#### **Péter les plombs (-2)**

Vous avez passé quelques années à EDF et depuis vous savez beaucoup de choses sur les ampoules, les fils électriques, les pôles plus et moins, les câbles haute tension. Et à l'occasion, vous avez même réalisé des expériences sur vos camarades. C'est dingue le nombre d'étincelles que peut faire un type quand on le branche sur du 400 000 volts. Du coup changez une ampoule ou branchez une rallonge ne vous pose plus aucun problème.

#### **Petit nègre (-2)**

"Toi Bernard, moi Jean"

Bongo! Vous avoir pris cours petit nègre à grande école. Vous savoir parler langage tout le monde y'en à comprendre. Vous très doué, même si, parfois, certains y'en à rigoler au village quand vous y'en à parler. Mais vous y'en a rien avoir à foutre! Eux tous sauvages mal élevé! Car même rappeurs très con (ça y'en à pléonasme) comprendre vous!

#### **Petite reine (-2)**

Le vélo, c'est une de vos passions. Et le tour de France n'en parlons pas. Parfois, lorsque vous avez un peu beaucoup bu, vous arrivez à faire des acrobaties avec votre engin. Mais, à l'hôpital, ils en ont un peu marre de vous voir arriver avec votre pied droit coincé dans le pédalier, et votre tête prise dans les rayons de la roue avant.

#### **Pilotage de haute voltige (X)**

Tel Tanguy et Laverdure dans "Les Chevaliers du Ciel", vous savez piloter un engin volant. Cela peut aller du Mirage 2000 à l'ULM, en passant par la montgolfière, bien qu'il soit plus difficile de faire des vrilles à 800 Km/h avec ce genre d'engin gonflant. Mais avec un peu d'entraînement et un bon parachute, pourquoi pas?

#### **Ping-pong (-2)**

Vous êtes l'as du tennis de table avec votre raquette en bambou importé tout droit de Chine. "Made in Polyamide", que c'est marqué dessus, c'est vous dire si c'est de la qualité! Et avec ça, vous êtes imbattable. La preuve, vous avez déjà remporté deux tournois du Club Deb. Les coupes en plastique dorées qui trônent dans les vitrines de votre salle à manger sont là pour en témoigner.

#### **Pisser dans un violon (0)**

Ce talent va vous permettre pour la première fois dans les jeux de simulation d'organiser des concours de celui qui fait pipi le plus loin, en faisant bien attention d'essayer la dernière goutte. A vos marques! Prêt! Pissez!

