



Courants ALTERNATIFS

Le territoire
des circuits

/ éditions aléatoires /

le territoire des circuits

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

Jeu de rôle pour 4 à 5 joueuses, sans meneur, qui se joue avec des d6. Ce jeu propose de rivaliser de cruauté, il nécessite afin de ne blesser personne de mettre en place des lignes et des voiles et de veiller au bien-être des joueuses.

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

le pentacle

Les joueuses créent et décrivent leurs personnages. Chacune raconte une victoire passée, nomme le circuit, raconte comment la foule a acclamé son nom, comment il a été porté vers le podium, quels étaient les proches avec lesquels il a savouré la victoire et les rêves qu'il formule avec ses gains pour vivre heureux avec les personnes qui comptent.

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

C'est un petit monde, tout le monde se connaît. On forme un pentacle où les pilotes occupent les pointes et les autres personnages des circuits les creux. Chaque joueuse crée un pilote qui se lie au personnage disponible et en ajoute un. La première joueuse se lie enfin au dernier personnage.

les actes

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

A la fin d'un acte, chaque joueuse tire les d6 qui sont sur le nom de son pilote et reçoit un point de gloire pour chaque d6 présentant un 6, naturel ou formé en faisant la somme de plusieurs d6. Ces scores sont connus de tous.

Mary Joe a reçu 6 d6, elle tire : 1, 1, 3, 4, 6, 6. Elle gagne 3 points de gloire : deux 6 naturels et un en faisant la somme 4+1+1.

En interlude entre chaque acte, l'ensemble des pilotes raconte une course fameuse qu'ils ont couru ensemble.

la communion

Durant l'acte de la communion, les joueuses appliquent la règle de la communion. Cet acte prends fin lorsque 24 ou 30 d6 ont été distribués, suivant le nombre de joueuses.

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

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

la confession

Durant l'acte de la confession, les joueuses appliquent la règle de la communion et celle de la confession.

Règle de la confession :

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

les péchés capitaux

- orgueil
- cupidité
- envie
- colère
- luxure
- insatiabilité
- nihilisme

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

la tentation

Durant l'acte de la tentation, les joueuses appliquent la règle de la confession et de la tentation.

Règle de la tentation : Un pilote peut tenter un autre en racontant sur ses proches une anecdote évoquant l'un des péchés capitaux. La joueuse tend alors un d6 placé sur le nom du personnage mentionné et le tend à l'autre joueuse qui peut le placer sur le nom de son pilote. Si elle refuse, alors la joueuse ayant proposé l'anecdote peut prendre le d6 pour elle.

Mary Joe tente Mad Stout en lui racontant comment Conrad avait baisé avec sa femme sur le capot brûlant de sa voiture. La joueuse prend un d6 de Conrad et le tend à la joueuse de Mad Stout.

le dénouement

Les pilotes sortent du Diner. On compare leurs scores de gloire. Le plus bas score est le diable. Il raconte comment il a rongé le pilote damné. Le plus haut score est une légende, un fantôme, un souvenir et n'existe plus. Il raconte comment il est mort, emporté par le diable. Le second score décrit comment sa gloire lui permet de réaliser ses rêves. Il raconte sa rédemption. Les autres devront retourner aux circuits et assumer les conséquences de ces révélations. Ces joueuses le racontent ensemble.

un jeu par Tiramisù.

Creative Commons Attribution 4.0 International.