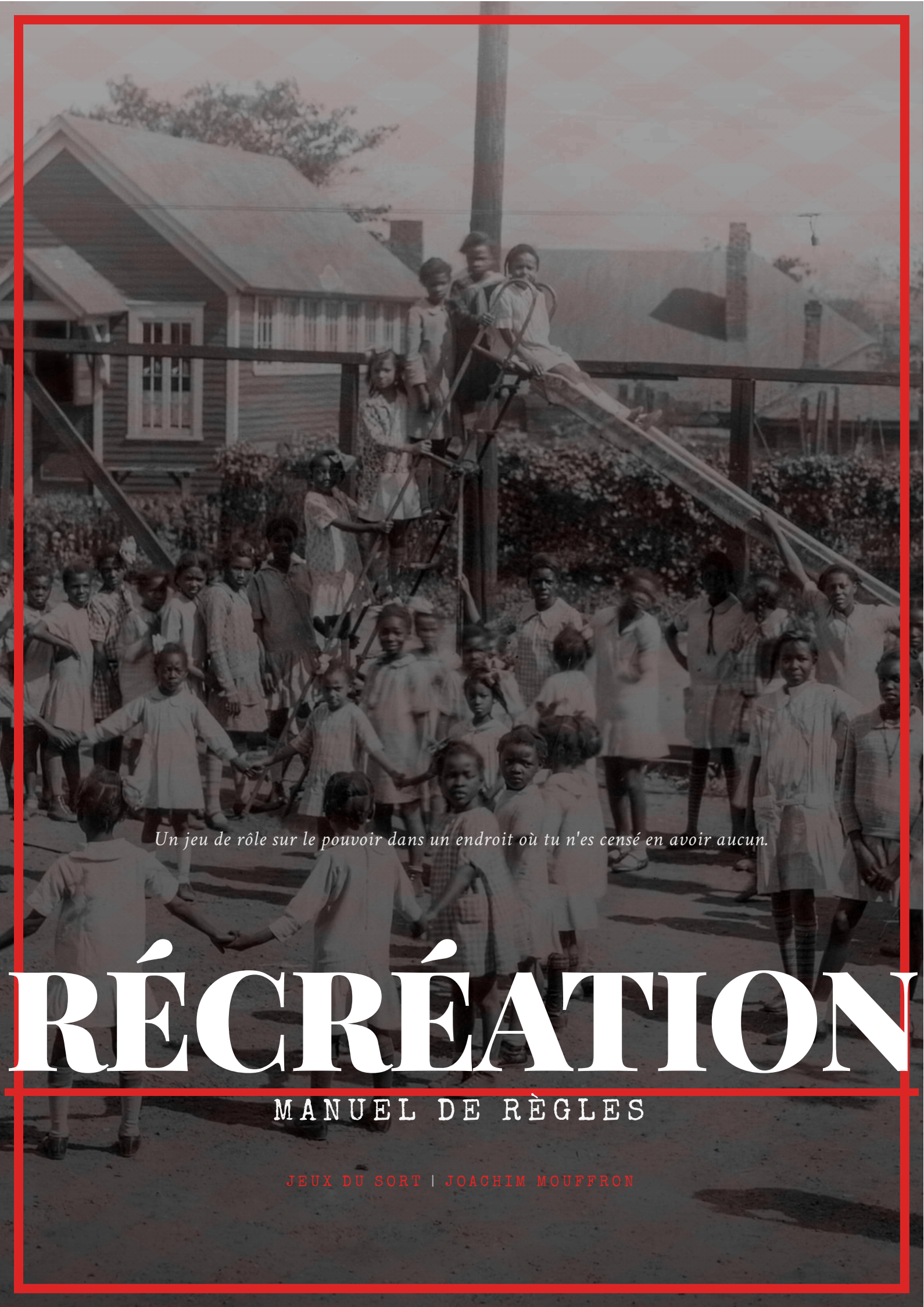


Un jeu de rôle sur le pouvoir dans un endroit où tu n'es censé en avoir aucun.

RÉCRÉATION

MANUEL DE RÈGLES

JEUX DU SORT | JOACHIM MOUFFRON

RÉCRÉATION

Manuel de Règles — Un jeu de rôle sur le pouvoir scolaire

Dans les cours de récréation, entre les cartes Pokémon, les billes et les rumeurs, les enfants construisent des empires invisibles aux yeux des adultes.

Ce jeu explore les dynamiques de pouvoir, de réputation et de territoire dans un univers où les plus petits règnent en maîtres.

PRÉSENTÉ PAR

JEUX DU SORT

ÉDITION 2026

Un jeu de Joachim Mouffron

Tous droits réservés

Imprimé en France

REMERCIEMENTS

ÉQUIPE CRÉATIVE

- **Conception & Design:** Joachim Mouffron
- **Développement:** Jeux du Sort
- **Direction Artistique:** Joachim Mouffron
- **Illustrations:** Domaine Public
- **Système de jeu:** Joachim Mouffron
- **Mise en page:** Jeux du Sort
- **Relecture:** [À compléter]
- **Playtesteurs:** [À compléter]

REMERCIEMENTS PARTICULIERS

- À tous les joueurs de cours de récréation
- Aux collectionneurs de cartes et de billes
- Aux maîtres du jeu amateurs
- À la communauté des jeux de rôle indépendants
- Aux auteurs de Mothership, Mörk Borg, Blades in the Dark
- À Vincent Baker et John Harper pour l'inspiration
- À Johan Nohr pour le design visuel révolutionnaire
- À tous les enseignants et élèves qui ont partagé leurs histoires

Merci de jouer à Récréation

TABLE DES MATIÈRES

PARTIE I – LIRE RÉCRÉATION

1. Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? 5
2. De quoi parle Récréation ? 6
3. Comment on joue, concrètement 7
4. Ce que font les joueurs 9
5. Ce que fait le MJ 11

PARTIE II – PERSONNAGES

6. Créer un élève 16
7. Énergie, Chaos, Réputation 18
8. Typologies d'élèves 20
9. Bandes, liens et factions 22

PARTIE III – SYSTÈME

10. Quand lancer les dés 28
11. Le pool de d6 30
12. Lire un jet 32
13. Position et effet 34
14. Collections 36

PARTIE IV – TEMPS SCOLAIRE

15. La journée de jeu 40
16. Saisons et projets 42
17. Examens et fin d'année 44
18. Avancement et redoublement 46
19. Fin de campagne 48

PARTIE V – L'ÉCOLE

20. Territoires et carte 50
21. Factions et bandes 52
22. Corps adulte 54
23. Punitions et sanctions 56

PARTIES VI-VII + ANNEXES

24-33. Outils MJ 60+
34-36. Conseils joueurs 80+
Annexes A-D (tables, fiches, glossaire) 86+

ID 36009808 © V

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle, c'est une conversation structurée où les participants créent une histoire ensemble. Tu descends du bus avec ton cartable trop lourd. La cour est immense. Tu ne connais personne — mais ça ne va pas durer. Dans Récréation, tu parles, tu complotes, tu te chamailles. Quand quelque chose est risqué ou incertain, tu prends des dés, tu les lances, et tu vois comment ça tourne.

Les rôles autour de la table

Dans **Récréation**, chaque participant a un rôle distinct mais complémentaire.

Les joueurs incarnent chacun un élève de l'établissement Sainte-France. Ils prennent des décisions pour leur personnage, décrivent ses actions, et construisent son empire au fil des récrés.

Le Maître de Jeu (MJ) incarne tout le reste : les autres élèves, les professeurs, les moniteurs, les parents, les règles de l'école, les imprévus, et la logique du monde qui réagit aux actions des joueurs.

La conversation structurée

Le jeu se déroule comme une conversation structurée :

1. Les joueurs déclarent des intentions. "Je vais essayer de convaincre les CM2 de rejoindre ma bande."

Le but du jeu

Il n'y a pas de "victoire" au sens compétitif strict. Le but est de voir quels enfants deviennent des légendes de cour, et quel prix ils paient pour y arriver.

Certains joueurs viseront le contrôle total de la cour des grands. D'autres chercheront à devenir les experts incontestés d'une collection. D'autres encore voudront simplement survivre à l'année sans se faire virer.

RÈGLE D'OR

Joue pour découvrir ce qui arrive, pas pour gagner à tout prix. Les meilleures histoires naissent des échecs aussi bien que des succès.

Ce qu'il te faut pour jouer

- Ce livre de règles
- Six dés à six faces (d6) par joueur
- Des feuilles de personnage (Annexe C, p.86+)
- Des crayons et une gomme
- 2 à 5 joueurs + 1 MJ

2. Le MJ décrit la réalité. Il pose des questions, annonce les dangers visibles ou cachés.

3. Quand l'issue est incertaine, on lance les dés. Le système de résolution détermine ce qui se passe.

4. On applique les conséquences. Succès, échecs partiels, complications — chaque jet fait avancer l'histoire.

• 2 à 4 heures par session (ou 60 min express, p.88)

De quoi parle Récréation ?

Récréation parle de pouvoir dans un endroit où tu n'es censé en avoir aucun.

Récréation parle de pouvoir dans un endroit où tu n'es censé en avoir aucun.

Le préau sent le calcaire et le caoutchouc brûlé. Trois sixièmes se partagent une canette tiède au pied du mur. Un moniteur siffle au loin — personne ne bouge. Sous les tables, dans les cartables, entre les doigts : les cartes circulent, les alliances se forment, les dettes se créent.

La cour, c'est ta rue

La cour de récréation, la cantine, les toilettes, la salle d'étude, la piscine, le gymnase : ce sont tes rues, tes clubs, tes arrière-salles. Chaque espace a ses codes, ses habitués, ses dangers.

Les espaces du pouvoir :

- Cour des petits : CP, CE1, CE2 — billes, jeux simples
- Cour des grands : CM1, CM2 — vraies collections, Yu-Gi-Oh!
- Préau collège : 6ème à 3ème — duels, bandes
- Parc lycée : 2nde à Terminale — quasi-adultes, liberté
- Lieux neutres : Cantine, bibliothèque, infirmerie — mixité forcée

Les adultes sont trop grands

Les surveillants, les profs, les parents sont trop grands, trop lents, trop puissants. Les sanctions pleuvent. On peut te coller, te confisquer tes cartes, convoquer tes parents, te virer.

Mais les adultes ont des failles. Un prof qui déteste sa vie. Un mono qui deal en douce. Un CPE qui peut être corrompu avec les bonnes informations.

PAS DE MORT, MAIS DES FINS

Récréation ne parle pas de mort. Les armes, ce sont la réputation, les humiliations, les exclusions, les confiscations. On se débarrasse de toi en te pourrissant ton année scolaire, pas en te tuant.

Le temps scolaire

- Une session = quelques périodes de cours, des récrés, peut-être la cantine ou un soir d'étude
- Un module = une année scolaire complète (de la rentrée à la kermesse)
- Une campagne = un parcours scolaire entier (maternelle → primaire → collège → lycée)

Les collections : monnaie de cour

COLLECTION	BLOC	VALEUR
Cartes Pokémon	Tous	1 à 5 ★
Yu-Gi-Oh!	Collège+	2 à 5 ★
Billes	Primaire	1 à 3 ★
Mangas	Collège+	2 à 4 ★
Consoles/Game Boy	Tous	5 ★

Fin d'un personnage

Un personnage "meurt" quand : il est exclu définitivement de l'établissement, il déménage et change d'école, sa réputation est anéantie (il devient invisible), ou il redouble et perd son bloc social.

Comment on joue, concrètement

MJ : « La récré vient de sonner. Noa, Emma et Yanis sortent dans la cour. Les Dresseurs sont au préau — Kevin déballe un nouveau deck. Qu'est-ce que vous faites ? » — Noa : « Je vais voir de plus près. Discrètement. » — MJ : « Risqué. Lance Chaos. »

Le cycle d'une session :

1. **Le MJ présente la situation** — période de la journée, météo sociale, quelles rumeurs tournent
2. **Les joueurs déclarent leurs actions** — ce que leurs élèves font
3. **Lancer les dés quand c'est risqué** — le système de résolution détermine ce qui se passe
4. **Appliquer les conséquences** — succès, échecs partiels, complications
5. **La cloche coupe** — on passe à la phase suivante

Les phases de la journée :

PÉRIODE	DURÉE	ACTIVITÉS
Matin	15-20 min	Garderie, préparation
Récré 1	20-30 min	Échanges, duels, recrutement
Cours	10-15 min	Triche, relations profs
Cantine	15-20 min	Mixité sociale, alliances
Récré 2	20-30 min	Territoires, confrontations
Soir	15-20 min	Downtime, projets

CONSEIL DU MJ

Ne joue pas chaque minute de la journée. Coupe les moments vides. La cloche est ton alliée narrative.

La cloche sonne toujours trop tôt ou trop tard.

La structure de l'année

Les saisons scolaires : Chaque saison apporte son lot d'événements, de tensions et d'opportunités. Le temps scolaire dicte le rythme du jeu.

SAISON	MOIS	ÉVÉNEMENT CLÉ
Rentrée	Septembre	Nouvelles alliances
Automne	Oct-Nov	Toussaint, projets
Hiver	Déc-Janv	Noël, examens
Printemps	Fév-Mars	Nouveaux arrivants
Fin d'année	Avr-Juin	Kermesse, examens

Les projets : Les projets sont des objectifs à long terme :

- **Petit projet** : 4 segments (une récré)
- **Projet moyen** : 8 segments (une semaine)
- **Grand projet** : 12 segments (un mois)
- **Projet de saison** : 16 segments (un trimestre)

Les horloges : Préparez des horloges, pas des scénarios. Les horloges montrent l'évolution des tensions :

- **Horloge de surveillance** (0-6 segments)
- **Horloge de projet de saison** (0-8 segments)
- **Horloge de conflit** (0-6 segments)

CONSEIL MJ

Chaque jet peut faire avancer une horloge. Quand une horloge est pleine, quelque chose de majeur se passe. Utilisez les horloges pour créer du suspense et de l'urgence.

Événements aléatoires : Le MJ peut lancer sur la table des événements à chaque changement

de saison pour créer des rebondissements inattendus.

Ce que font les joueurs

Ton personnage est ce que tu fais, pas ce que tu dis que tu es.

Incarner un élève : Tu joues un enfant ou un adolescent. Tes émotions débordent, tes décisions sont courtes, intenses, souvent contradictoires. Tu ne vois pas le système, mais tu le ressens.

Déclarer des intentions : Le cœur du jeu : dire ce que tu veux faire. Pas "j'essaye de", pas "je veux lancer un jet de" — juste :

- "Je vole le cartable de Thomas pendant qu'il est aux toilettes."
- "Je propose à Kevin de rejoindre ma bande contre protection."
- "Je montre ma collection Dracaufeu à tout le monde pour impressionner."

Accepter les conséquences : Quand les dés tombent, tu acceptes le résultat. Même un échec fait avancer l'histoire. Surtout un échec.

Construire des liens :

LIEN	EFFET	RISQUE
Ami	+1d quand il t'aide	Si trahi, perte de Réputation
Rival	+1d contre lui	S'il gagne, double perte
Protecteur	Il prend les Ennuis	Si blessé, culpabilité
Amour	+1d quand tu le défends	Rupture = Chaos max
Dette	Il doit t'aider une fois	Si rappelée, obligation

PRINCIPE CLÉ

Dis toujours ce que tu fais, jamais ce que tu veux obtenir. Mauvais : "Je veux convaincre Kevin." Bon : "Je lui montre ma carte rare et je lui dis que je peux lui en trouver d'autres."

Gérer ses ressources

Trois ressources principales

ÉNERGIE

Ta forme physique, ta résistance. Sert pour les actions physiques : courir, encaisser, tenir le coup. À 0 = K.O., tu rates la phase suivante.

CHAOS

Ton pouvoir de nuisance créative. Inventer des jeux, contourner les règles, faire des coups tordus. Se dépense et se récupère à chaque récré.

RÉPUTATION

Comment on parle de toi. En bien, en mal, ou juste parce que tu es au centre. Sert à négocier, intimider, charmer.

Gestion des ressources

RÉCUPÉRATION	
Énergie:	+1/récré, +2/nuit, +3/week-end
Chaos:	+1/récré, +2/cours réussi
Réputation:	+1/succès public, -1/échec visible

Cas limites : Énergie à 0 = infirmerie. Chaos à 0 = épuisement créatif. Réputation à 0 = invisible ou méprisé.

ATTENTION

Un joueur sans énergie rate la phase suivante. Un joueur sans chaos ne peut improviser. Un joueur sans réputation perd des accès.

EXTRÊMES	
Maladie:	Trop d'énergie perdue dans la semaine
Exclusion:	Réputation anéantie
Redoublement:	Perte de bloc social

Gérer ses ressources, c'est survivre à l'école.

Ce que fait le MJ

Tu es l'école. Tu es le moniteur qui siffle, le prof qui confisque, le CPE qui attend derrière la porte. Tu es aussi la pluie qui annule la récré, la rumeur qui part du fond de la classe, et le gamin de CM2 qui regarde tout depuis le banc.

Porter le monde : Le MJ incarne tout ce qui n'est pas les personnages joueurs : les autres élèves (PNJ) avec leurs agendas, les professeurs, moniteurs, CPE, direction, les parents, les règles de l'école, les imprévus, et la logique du monde qui réagit aux actions des joueurs.

Faire des demandes : Le MJ pose constamment des questions : "Qui surveille pendant que tu fais ça ?" "Comment tu t'y prends exactement ?" "Qu'est-ce que tu risques ?" "Qui pourrait en vouloir à ta réputation ?"

Annoncer des conséquences avant le jet : Avant que les joueurs ne lancent les dés, le MJ annonce : quelle stat est en jeu, la position, l'effet potentiel, les risques visibles.

Jouer les PNJ comme des personnes entières : Chaque PNJ a un nom et un bloc scolaire. Une collection qui lui tient à cœur. Un lien avec au moins un PJ. Un agenda. Une faiblesse.

Gérer le temps scolaire : Le MJ est le gardien du temps. Il coupe les scènes avant qu'elles ne s'essoufflent. Il fait sonner la cloche au bon moment. Il avance les horloges. Il annonce les examens.

PRINCIPE MJ

Le MJ n'est pas l'adversaire. Il présente un monde qui réagit logiquement aux actions des joueurs. Si les joueurs sont malins, monde les récompense. S'ils sont imprudents, monde les punit.

Le MJ n'est pas contre les joueurs. Il est le monde.

RÈGLE D'OR DU MJ

Jamais de jet sans enjeu. Si le MJ demande un jet, c'est que quelque chose de significatif est en jeu. Si ce n'est pas significatif, pas de jet.

Principes de maîtrise

Les principes du MJ :

1. Adresse-toi aux personnages,strong> — "Que fais-tu ?" pas "Que fait ton personnage ?"
2. Demande beaucoup — "Tu peux essayer, mais si tu échoues..."
3. Joue les PNJ comme des personnes — Ils ont des agendas, des peurs, des faiblesses.
4. Ne dis pas non — Dis "oui, et..." ou "oui, mais..."
5. Fais sonner la cloche — Le temps scolaire est implacable.
6. Présente des opportunités — "Tu peux sauver ta réputation OU ta collection."
7. Suivez les traces — Construis sur ce qui intéresse les joueurs.
8. Sois un fan des personnages — Veux voir ce qu'ils deviennent.

LE MJ N'EST PAS L'ADVERSAIRE

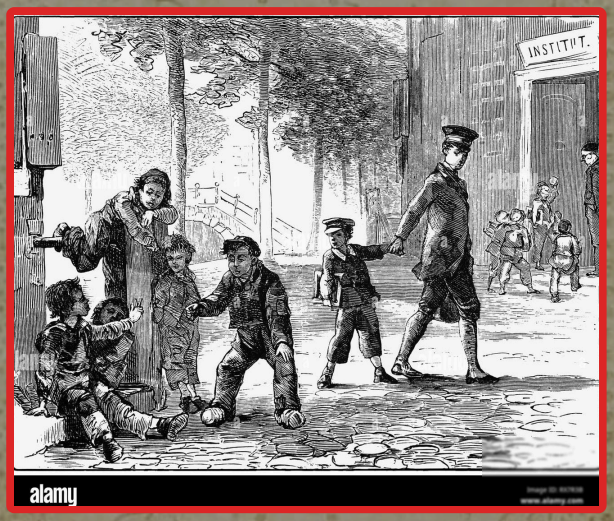
Le MJ ne cherche pas à faire perdre les joueurs. Il présente un monde qui réagit logiquement à leurs actions. Si les joueurs sont malins, le monde les récompense. S'ils sont imprudents, le monde les punit.

Prépare des horloges, pas des scénarios : Les horloges montrent l'évolution des tensions. Chaque jet peut faire avancer une horloge. Quand une horloge est pleine, quelque chose de majeur se passe.

Ne joue pas chaque minute : Coupe les moments vides. La cloche est ton alliée narrative.

PREMIÈRE PARTIE
LIRE RÉCRÉATION

Vous avez maintenant les bases. Place aux personnages.



II

DEUXIÈME PARTIE

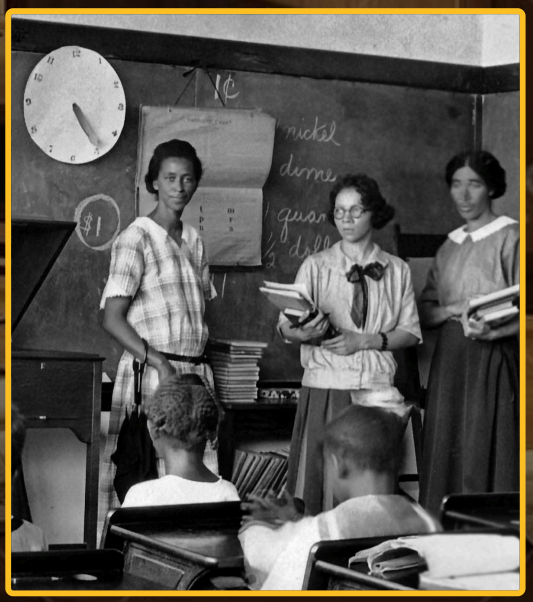
PERSONNAGES ET COUR DE RÉCRÉ

Crée ton élève, construis ta bande, domine la cour.

Chaque élève porte en lui les germes d'un empire.

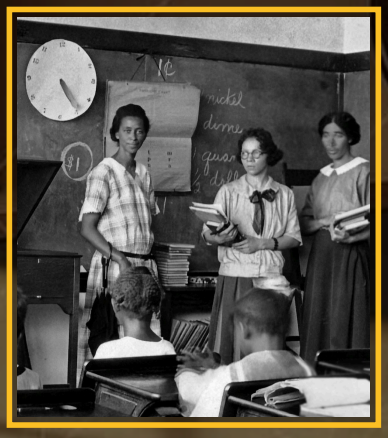
Dans la cour de récréation, chaque élève construit son empire. Chaque carte échangée est une alliance. Chaque bille gagnée est un territoire. Chaque rumeur lancée est une arme.

— *Joachim Mouffron*



Créer un élève

Qui tu es à Sainte-France, c'est pas ce qui est écrit sur ta fiche de renseignement. C'est ce que tu fais quand personne ne regarde. Choisis un détail physique qu'on repère en une seconde: le pull troué, les lacets défaits, le feutre sur les doigts.



ARCHÉTYPES

Sportif, Geek, Cool, Artiste, Intello, Nouveau, Enfant de prof, Ombre. Chacun a ses forces et faiblesses.

Questions de création : Qu'est-ce que tu collectionnes ? Qui t'a volé tes cartes ? Quel territoire est ton territoire ? Quel adulte te connaît ? Ta plus grande peur ? *MJ: Quel bloc? — Joueur: CM2. — MJ: Collection? — Joueur: Pokémon, évidemment. J'ai trois holographiques.*

La procédure de création

1. Choisis ton bloc scolaire (maternelle, primaire, collège, lycée)
2. Choisis un archétype ou crée le tien
3. Réponds aux questions de création

NOM	BLOC	CLASSE
_____	_____	_____

ÉNERGIE	CHAOS	RÉPUTATION
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Collection : _____

Territoire : _____

Chaque élève porte en lui les germes d'un empire.

4. Répartis tes stats (Énergie, Chaos, Réputation)

5. Décris ta collection principale

6. Établis tes deux liens (un ami, un rival)

7. Choisis ton territoire de départ

Bloc scolaire : Un lycéen a automatiquement +1 Réputation sur un collégien. Tu ne descends jamais en dessous du palier de ton niveau.

Créer un élève (suite)

Répartition des statistiques : place +2 sur ta force principale, +1 sur ta force secondaire, et 0 sur la troisième. Si vous jouez une campagne rude, autorisez une option **verre brisé** : prendre un -1 dans une stat pour gagner un trait de bande supplémentaire.

Profil	Énergie	Chaos	Réputation
Sprinteur	+2	+1	0
Tacticien	+1	+2	0
Face publique	+1	0	+2
Équilibré	+1	+1	+1

Liens de départ : note un allié, un rival et un adulte qui te connaît de nom. Ces trois liens ouvrent des portes mécaniques immédiates : aide, dette, et pression.

Territoire initial : choisis un lieu où ta bande a un réflexe naturel (préau, table de cantine, escalier de service, foyer). Sur ce territoire, votre première action de session gagne souvent une meilleure position.

NOTE – CRÉATION RAPIDE (10 MIN)

Nom, bloc scolaire, trois stats, une collection, un allié, un rival, un territoire. Le reste se révèle en jeu.

Questions d'origine : quel objet as-tu perdu en début d'année ? qui t'a couvert une première fois ? quelle rumeur te colle à la peau ? Ces réponses servent de carburant au MJ pour ouvrir la campagne.

Élément	Effet immédiat
Collection rare	+1d quand tu la mets en jeu
Rival notoire	horloge de conflit commence à 1
Adulte complice	1 passe-droit par module
Mauvaise réputation locale	+1d pour provoquer, -1d pour négocier

Sortie de création : terminez la séance zéro par une scène de rentrée. Un simple échange de cartes, une altercation de couloir ou une convocation suffit à allumer les premières horloges.

Ton dossier scolaire est aussi une fiche de survie.

Stats : Énergie, Chaos, Réputation

ÉNERGIE

Quand tu cours si vite que tes poumons brûlent — c'est l'Énergie. Sert de base pour les actions physiques : sport, bagarre, fugues. Baisser l'Énergie te met K.O. pour des phases voire malade la semaine suivante.

Récupération d'Énergie :

Action	Gain
Après chaque récréation	+1 Énergie
Après une nuit de sommeil	+2 Énergie
Après un week-end complet	+3 Énergie

CHAOS

Quand tu mens avec un sourire parfait — c'est le Chaos. Inventer des jeux, contourner les règles, faire des coups tordus. Se dépense comme un carburant. Plus tu fais de choses chaotiques, plus tu creuses. Tu récupères du Chaos à chaque récréation / temps calme.

Récupération de Chaos :

Action	Gain
Après chaque récréation	+1 Chaos
Après une phase de cours réussie	+2 Chaos
Si tu as créé un événement mémorable	+3 Chaos

RÈGLE D'OR

Un joueur sans Énergie va à l'infirmerie. Sans Chaos, plus d'improvisation. Sans Réputation, tu deviens invisible. Quand tout le monde chuchote ton nom avant que tu arrives — c'est la Réputation. Voir le pool de d6 (p.28).

Énergie pour courir. Chaos pour créer. Réputation pour régner.

Réputation et Cas Limites

Types de Réputation

Bonne Réputation : Tu aides les autres. Facilite les relations avec les adultes. Attire les défis des "méchants".

Mauvaise Réputation : Tu descends les autres. Facilite les relations avec les brutes. Attire la surveillance adulte.

Neutre : Tes victoires parlent pour toi. Pas d'avantage ni d'inconvénient particulier.

Échelle de Réputation : Un lycéen a automatiquement +1 Réputation sur un collégien. Les élèves d'un bloc supérieur ont toujours un avantage de Réputation.

Cas Limites

Emma avait 5 en Réputation. Puis la rumeur est sortie. Un lundi matin, tout le monde savait. Le jeudi, elle mangeait seule. Quand ta Réputation tombe à 1, tu ne dois pas disparaître. Tu dois montrer comment ça fait d'être invisible.

Énergie à 0

Tu es K.O. Tu dois aller à l'infirmerie. Tu rates la phase suivante.

Chaos à 0

Tu es épuisé créativement. Tu ne peux improviser. Tu récupères à la prochaine récré.

Réputation à 0

La réputation, c'est comment on parle de toi.

Tu deviens invisible ou méprisé. Tu perds certains accès (clubs, deals).

ATTENTION

Un élève peut perdre des points de Réputation max à la fin de la semaine s'il a atteint 0 pendant cette période.

Typologies d'élèves et blocs scolaires

Regarde la cour. En trois secondes, tu vois : les sportifs autour du terrain, les geeks en cercle avec leurs cartes, les ombres au fond qui observent tout. Où est ta place ? Choisis pas un archétype parce qu'il est « optimal ». Choisis celui qui te donne envie de raconter des histoires.

Les types d'élèves

- **Cool Kids** : Vêtements à la mode, langage tendance
- **Artistes** : Carnets de dessins, créatifs, BD, mangas
- **Sportifs** : Baskets, équipement, cartes de foot
- **Geeks** : Connaissances techniques, Pokémon, Yu-Gi-Oh!
- **Scolaires** : Bons résultats, sérieux, livres
- **Rich Kids** : Objets de valeur, collections complètes
- **New Kids** : Nouveau venu incompris
- **Ombres** : Invisibles, marginaux
- **Brutes** : Violence, intimidation, vol

Les blocs scolaires

Bloc	Niveaux	Réputation
Maternelle	PS, MS, GS	1 (min) - 3 (max)
Primaire (petits)	CP, CE1, CE2	2 (min) - 5 (max)
Primaire (grands)	CM1, CM2	3 (min) - 7 (max)
Collège	6ème à 3ème	4 (min) - 10 (max)
Lycée	2nde à Terminale	5 (min) - 15 (max)

Hiérarchie des blocs : Un lycéen a automatiquement +1 Réputation sur un collégien, qui a +1 sur un élève en primaire. Les élèves d'un bloc au-dessus ou en dessous ont des paliers largement différents.

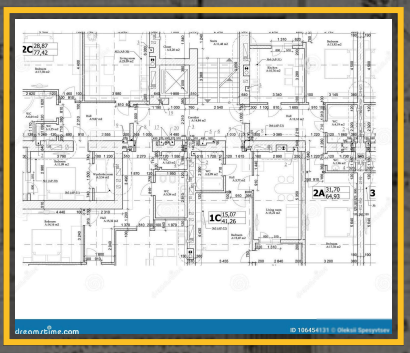
ATTENTION

Chaque bloc a ses codes. Chaque classe a ses rois.

Un élève du lycée a automatiquement +1 Réputation sur un collégien, qui a +1 sur un primaire. C'est la loi de l'école.

Les blocs scolaires en détail

Description des blocs



MATERNELLE

PS, MS, GS. Le monde des grands commence ici. Collections simples : doudous, petites voitures. Territoires : coins de jeu, sieste.

PRIMAIRE PETITS

CP, CE1, CE2. Les billes dominent. Cartes Pokémon arrivent. Territoires : coin foot, coin filles. Monos omniprésents.

PRIMAIRE GRANDS

CM1, CM2. Vraies collections. Yu-Gi-Oh! fait son entrée. Accès aux deux cours. Prédateurs du collège guettent.

COLLÈGE ET LYCÉE

COLLÈGE

6ème à 3ème. Monde s'agrandit. Mangas, consoles. Relations complexes. Clubs sportifs. Premières amours.

LYCÉE

2nde à Terminale. Presque des adultes. Parc attenant. Présidence des élèves délégués. Collections = investissements.

HIÉRARCHIE

Un lycéen a automatiquement +1 Réputation sur un collégien. Les élèves d'un bloc supérieur ont toujours un avantage de Réputation.

Chaque bloc a ses codes. Chaque classe a ses rois.

Bandes, liens et factions

Trois gamins, un tapis de jeu posé sur le goudron, un guetteur au coin du bâtiment B. Voilà une bande. Le nom viendra plus tard — pour l'instant, ce qui compte, c'est que personne d'autre n'a le droit de s'asseoir ici.

Les bandes

Une bande est un groupe d'élèves uni par :

- Une collection commune
- Un territoire à défendre
- Un ou plusieurs leaders
- Un nom (parfois secret)

Traits de bande

Trait	Avantage	Inconvénient
Solidaires	Partagent les Ennuis	Si un tombe, tous perdent Réputation
Discrets	+1d actions secrètes	-1d impressionner
Violents	+1d confrontations	+1 Ennui par jet
Respectés	+1 Réputation	Plus de surveillance
Malins	+1d magouilles	Soupçonnés par défaut
Nombreux	Plus de monde	Difficile à cacher

Les liens

Lien	Effet mécanique	Risque
Ami	+1d quand il t'aide	Si trahi perte Réputation
Rival	+1d contre lui	S'il gagne double perte
Protecteur	Il prend les Ennuis	Si blessé culpabilité
Amour	+1d quand tu défends	Rupture = Chaos max
Dette	Il doit t'aider	Si rappelée obligation

ATTENTION

Tu peux appartenir à une faction sans en être membre officiel. Ton alignement donne des bonus de Réputation auprès de ses membres.

Seul, tu es une cible. Ensemble, vous êtes une bande.

Liens, dettes et alignements

Les liens transforment la fiction en leviers mécaniques. Un lien n'est pas qu'un nom: c'est un bouton rouge qui peut sauver une scène, ou la faire exploser.

Lien	Effet mécanique	Risque
Ami	+1d quand il t'aide	trahison = perte de réputation
Rival	+1d contre lui	s'il gagne, conséquence doublée
Protecteur	absorbe un ennui à ta place	tu lui dois une dette
Amour	+1d pour défendre	rupture = chaos réduit
Dette	intervention forcée 1 fois	rappel public humiliant

Dépenser un lien: améliore la position d'un cran, ajoute +1d, ou annule un ennui léger. Un même lien ne peut pas être dépensé deux fois dans la même scène.

Alignement de faction: tu peux être proche d'une faction sans en être membre officiel. L'alignement facilite les deals, mais attire leurs ennemis.

Factions de cour	Avantage	Contrecoup
Les Dresseurs	bonus échanges cartes	ciblés par les voleurs
Les Duellistes	bonus défis publics	conflits constants
Les Boulistes	contrôle des petits territoires	faible influence au lycée
Les Ombres	rumeurs et infos	méfiance générale

RÈGLE DE TABLE

Quand un joueur active un lien, il doit rappeler une scène passée qui justifie ce bonus. Le lien reste vivant, pas abstrait.

Sortie de partie II: chaque PJ doit finir avec une bande, deux liens actifs, et un territoire probable à contester dès la prochaine session.

Les alliances de cour sont fragiles et précieuses.

Fiche rapide de création

1. Identité

Nom, bloc scolaire, classe, collection principale, territoire de départ. Un adulte qui te connaît, un élève que tu crains.

2. Stats

- +2 dans une stat
- +1 dans une deuxième
- 0 dans la troisième
- option: -1 contre un trait spécial

3. Liens

Écris un allié et un rival. Donne une dette à l'un des deux. Ces liens doivent être exploitables dès la première scène.

4. Bande

Nom, trait de bande, objectif court terme. Choisissez un territoire disputé pour lancer la campagne avec tension immédiate.

5. Réputation

Détermine ton orientation publique: bonne, mauvaise, ou mixte. Cela influence tes opportunités et la surveillance adulte.

6. Ouverture

Jouez une scène de rentrée: un échange, un défi, une convocation. À la fin, le MJ coche une première horloge.

TROISIÈME PARTIE – LE SYSTÈME DE RÉSOLUTION

LES DÉS DE LA COUR

Ici, un échec n'arrête jamais le jeu. Il l'accélère, le tord, et t'oblige à choisir ce que tu es prêt à perdre.

10

Quand lancer les dés

Les dés roulent sur le cahier de brouillon. Tout le monde retient son souffle — sauf Kevin, qui sourit déjà.

Principe : lance les dés quand l'issue est incertaine, risquée, ou décisive pour l'histoire. S'il n'y a ni opposition ni conséquence, résous en fiction sans jet.

Situation	Jet ?	Pourquoi
Échange banal entre amis	Non	pas d'enjeu
Vol d'objet sous surveillance	Oui	risque réel
Négociation avec un rival	Oui	enjeu réputation
Question simple en classe	Non	résolution directe

Le MJ annonce avant le jet: la stat utilisée, la position (sûre/risquée/désespérée), l'effet attendu, et les risques visibles.

Règle de rythme: pas de jet pour "voir si ça marché" sans enjeu. Un jet doit toujours déplacer l'histoire, même en cas d'échec critique.

RÈGLE D'OR MJ

Si tu demandes un jet, c'est que tu es prêt à appliquer une conséquence tangible. Sinon, tranche immédiatement dans la fiction.

Checklist rapide:

1) Est-ce dangereux ?
2) Est-ce important ?
3) Y a-t-il opposition crédible ?

Si la réponse est non aux trois, pas de jet.

Sortie de scène: après chaque jet, fais avancer au moins une horloge, un statut social ou une relation.

On lance les dés seulement quand ça coûte quelque chose.

10

Exemples de déclenchement

Exemple 1 - pas de jet: tu demandes à ton ami de garder ton sac pendant la cantine. Il accepte. Aucune opposition, pas de jet.

EXEMPLE 2 – JET REQUIS

Tu veux récupérer une carte confisquée dans le bureau CPE pendant la pause. Opposition forte, lieu surveillé, enjeu majeur. Le MJ appelle un jet de Chaos en position Désespérée.

EXEMPLE 3 – JET SOCIAL

Tu veux retourner une rumeur contre son auteur devant toute la cour. Jet de Réputation en position Risquée. Succès: l'opinion bascule. Ennuis: retour de flammes immédiat.

Règle de clarté: formule toujours l'intention et la méthode. “Je veux convaincre” ne suffit pas. “Je révèle sa contradiction devant témoins” crée un levier jouable.

Après le résultat: le MJ décrit la nouvelle fiction, puis demande “qui réagit ?”. Cette relance garde le rythme et évite les scènes mortes.

Une bonne question du MJ vaut parfois un meilleur jet.

Le pool de d6

Les dés roulent sur le cahier de brouillon. Tout le monde retient son souffle. *MJ: Yanis essaie de passer les cartes en douce à la cantine. Chaos 3, position Risquée. Lance 3d6.*

Construction du pool: la stat choisie donne ton socle de dés. Les avantages fictionnels ajoutent +1d, les obstacles retirent -1d. Minimum 1d, maximum 6d.

Trois compteurs: Succès (4-6), Ennuis (1), Opportunités (6). Les opportunités servent à annuler des ennuis, augmenter l'effet, ou créer un avantage narratif.

Objectif: obtenir des succès tout en limitant les ennuis. Tu n'attends pas un "oui/non", tu lis un tableau de conséquences.

Lecture rapide: après dépense des opportunités, compare Succès et Ennuis. C'est ce rapport qui détermine la qualité du résultat.

1
Ennui. Complication, coût, exposition.

2–3
Vide. Pas d'aide, mais la fiction avance quand même.

4–5
Succès. Tu avances vers ton objectif.

6
Succès + opportunité à dépenser.

Important: aucun jet ne doit être stérile. Même un mauvais résultat doit ouvrir une conséquence exploitable (horloge, relation, territoire, réputation).

Exemple complet: Emma veut convaincre trois CM2 de rejoindre sa bande. *Réputation 3 + 1d (ami sur place) = 4d6.* Elle lance: 1, 4, 5, 6. Résultat: 2 succès, 1 ennui, 1 opportunité. Elle dépense l'opportunité pour annuler l'ennui → net: 2 succès, 0 ennui. Résultat favorable. Les CM2 acceptent, mais pas les trois: deux la suivent, le troisième reste méfiant. L'histoire avance. Voir les *cas A à D (p.30)* et *Position/Effet (p.34)*.

Chaque dé raconte une part du désordre.

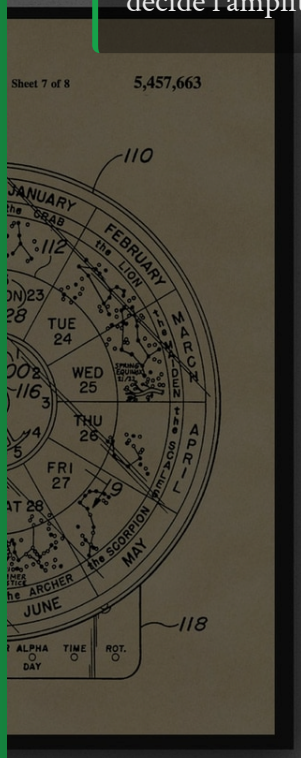
Matrice des résultats modulés

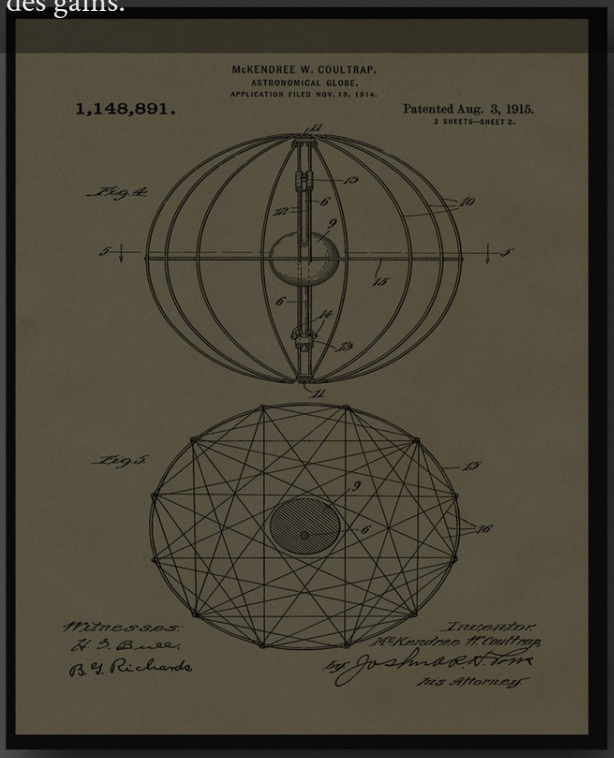
Après avoir dépensé tes opportunités, compare les compteurs finaux.

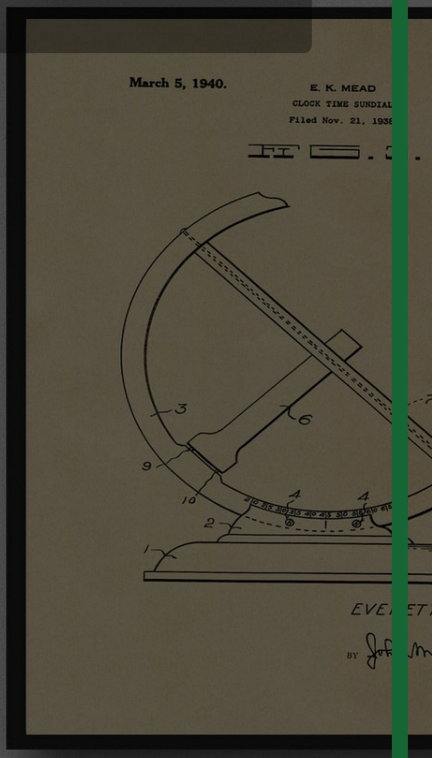
Comparaison	Interprétation	Effet pratique
Succès > Ennuis	Résolution favorable	objectif atteint, coût mineur
Succès = Ennuis	Succès payé	objectif atteint, coût équivalent
Succès < Ennuis	Échec critique	objectif dévié ou raté, coût fort
0 succès, 0 ennui	Résultat vide	l'histoire avance par événement externe

Exemple rapide: 4d6 donnent 1, 4, 6, 6. Tu as 3 succès, 1 ennui, 2 opportunités. Tu peux annuler l'ennui, puis augmenter l'effet d'un cran: résultat net très favorable.

Position et effet: la comparaison décide la qualité, la position décide la gravité des coûts, l'effet décide l'amplitude des gains.







Le meilleur jet est celui dont la conséquence est claire.

Cas d'usage en partie

MODE D'EMPLOI

Quatre scénarios qui montrent le système en action dans la cour de Sainte-France. Chaque cas change la situation, les dés racontent le reste. Voir: *Pool de d6* (p.28), *Position et effet* (p.34).

CAS A — SUCCÈS DOMINANT

MJ: « La cantine, côté fenêtre. Noa veut installer un point d'échange. Personne ne regarde — position Sûre. Réputation 4, lance 4d6. »

Résultat: 4, 5, 6, 6. *3 succès, 0 ennui, 2 opportunités.*

MJ: « Le coin est à toi. Tu dépenses une opportunité pour un bonus: Lucas de CM2 te doit un service pour l'info. Ton horloge de projet avance de deux segments. »

CAS B — ÉQUILIBRE

Joueur (Emma): « Je balance devant tout le monde que Kevin a triché à son dernier duel. »

MJ: « C'est Risqué — tu attaques le chef des Dresseurs sur son terrain. Chaos 3, lance 3d6. »

Résultat: 1, 4, 5. *2 succès, 1 ennui.*

MJ: « Kevin encaisse le coup de réputation. Mais il te fixe: "T'as pas fini d'entendre parler de moi." Ton horloge de conflit monte d'un segment. »

CAS C — ÉCHEC PARTIEL

Joueur (Yanis): « Je me faufile dans le bureau des objets confisqués pendant la récré. »

MJ: « Position Désespérée — le CPE est à trois portes. Chaos 2, lance 2d6. »

Résultat: 1, 3. *0 succès, 1 ennui.*

MJ: « Tu aperçois ton Game Boy sur l'étagère — mais la porte grince. L'horloge de surveillance grimpe de deux crans. Et Mme Dubois vient de tourner le coin du couloir. »

CAS D — RÉSULTAT VIDE

MJ: « 0 succès, 0 ennui. Rien ne se passe — mais le monde ne t'attend pas. »

La cloche sonne. La scène est interrompue avant que Noa ait pu conclure son échange. Le Game Boy est toujours sur l'étagère. La cour se vide. L'opportunité ne reviendra pas identique — la prochaine fois, la position sera différente.

CONSEIL DE CALIBRAGE

Si les jets sont trop faciles, renforce les positions. S'ils sont trop punitifs, sois généreux avec les opportunités sur les 6. Les deux leviers — position et opportunité — sont ton thermostat.

Aucun lancer n'est neutre: le monde répond toujours.

Crédits et sources visuelles

Direction artistique

Les illustrations cherchent à capturer l'atmosphère d'une école ordinaire vue à travers les yeux d'enfants pour qui chaque coin de cour est un royaume.
Direction : Joachim Mouffron / Jeux du Sort.

Crédits éditoriaux

- Conception et texte : projet Récréation
- Mise en forme : Joachim Mouffron / Jeux du Sort
- Polices : Playfair Display, Crimson Text, Special Elite (Google Fonts — SIL OFL / Apache 2.0)

A — Textures et fonds décoratifs (31 images)

Textures papier, parchemin et fonds sépia. Ressources génériques largement diffusées, sans attribution individuelle requise. Compatibles CC BY-NC-SA 4.0.

B — Photographies d'époque (11 images)

Photographies anciennes (XIXe–début XXe s.) de scènes scolaires et aires de jeux ; publication initiale antérieure à 1928. Sources similaires identifiées : Library of Congress, Wikimedia Commons, NARA, Imperial War Museums. Domaine public présumé.

C — Gravures et illustrations historiques (10 images)

Œuvres antérieures au XXe siècle : illustrations de Dickens, gravures d'Athanasius Kircher, planches techniques de style Léonard de Vinci, cartes anciennes, illustration astronomique de Flammarion. Domaine public.

D — Intérieurs scolaires (1 image)

Fond de salle de classe vide (e13783561673). Origine incertaine, probablement image de stock banalisée. Compatible CC BY-NC-SA 4.0 sous réserve.

⚠ Image à surveiller

0ef9ec93ed97.jpg (p. 7) — Écoliers jouant à la marelle, ~années 1970. Similitude avec une photo Homer Sykes (Alamy). Le droit d'auteur pourrait encore courir. Risque modéré.

Ligne graphique

- Palette sombre, accents de couleur par partie
- Texture photographique traitée et retouchée
- Cadrage sur l'architecture scolaire
- Absence volontaire de visages identifiables

Licence et diffusion

Ce manuel est distribué sous licence Creative Commons BY-NC-SA 4.0 sauf mention contraire. Les visuels sont soumis à leurs licences d'origine respectives.
Contact : récréation@jeuxdusort.fr
Détails complets : *image_credits.md*

12

Lire un jet: résultats modulés

La mécanique n'oppose pas seulement réussite et échec. Elle qualifie l'avancée: vitesse, coût, exposition, opportunité.

État final	Ce que ça signifie	Ce que le MJ fait
Succès dominant	objectif atteint proprement	coût léger, souvent différé
Équilibre	objectif atteint avec prix immédiat	impose une contrepartie claire
Ennuis dominants	objectif compromis	applique escalade concrète
Vide	pas de signal interne	déplace la scène (cloche, tiers, contrainte)

Bon réflexe table: formule le résultat en 1 phrase “tu obtiens X, mais Y change”. Pas de pause explicative longue après le lancer.

Sortie mécanique: coche toujours au moins une horloge: surveillance, conflit, réputation, ou projet.

Lire un jet, c'est lire ce qui va maintenant casser.

12

Dépenser les opportunités

ANNULER UN ENNUI

Usage défensif immédiat. Tu réduis la casse et gardes le plan principal en vie.

MONTER L'EFFET

Usage offensif. Tu convertis un succès standard en impact durable (territoire, réputation, ressource).

CRÉER UN AVANTAGE

Usage tactique. Tu installes un fait de fiction favorable pour la scène suivante.

EXEMPLE

Tu obtiens deux 6 en duel de cour. Tu annules un ennui (surveillant qui approche) et tu augmentes l'effet (le rival perd de la face devant témoins).

RÈGLE MAISON RECOMMANDÉE

Limiter à 1 opportunité “narrative pure” par jet pour éviter l'inflation de bonus abstraits.

L'opportunité est un choix, pas un bonus automatique.

13

Position, effet et territoires

Tout dépend d'où tu fais ton coup. Voler une carte dans le couloir vide du premier étage, c'est pas pareil que devant le bureau du CPE. La **position** détermine le risque. L'**effet** détermine la portée du gain. Le territoire modifie souvent les deux.

Position	Risque	Usage typique
Sûre	coûts faibles	action préparée, terrain allié
Risquée	coûts standards	situation normale de cour
Désespérée	coûts sévères	infiltration, scandale, autorité

Effet	Impact	Exemple
Léger	petit déplacement	rumeur locale
Standard	bascule de scène	deal confirmé
Fort	changement durable	territoire capturé

Même action, trois positions:

Sûre — Tu échanges des cartes Pokémon avec un gamin de CM1 qui te doit un service. Personne ne regarde. C'est une formalité.
Risquée — Le même échange, mais c'est lui qui a la carte rare. Il hésite. Un pote à lui passe et te regarde de travers. S'il change d'avis, la rumeur circule.
Désespérée — Tu essaies de piquer le deck légendaire de Kevin de 4ème. En pleine cour. Devant ses potes. Si tu réussis, c'est la gloire. Sinon, ta réputation est morte.

Règle terrain: agir sur ton territoire tend vers position Sûre. Agir chez l'adversaire tend vers Risquée ou Désespérée. *Annonce toujours la position AVANT le jet — le joueur doit sentir le danger.*

Voir aussi: *Matrice des conséquences* (p.76), *Le pool de d6* (p.28), *Lire un jet* (p.30).

Position et effet: où tu frappes compte autant que ce que tu fais.

14 Collections et mise en jeu

Le Dracaufeu holographique. Tu le tiens entre deux doigts, et tout le monde le regarde. C'est ta monnaie, ton arme, ton bouclier — et tu vas le risquer sur un coup de dés.

Tu peux engager des éléments de collection pour pousser un jet. C'est efficace, mais chaque Ennui peut transformer ta richesse en dette sociale.

Étoiles	Rareté	Exemples
1	Commune	cartes de base, billes calots
2	Inhabituelle	rares simples, billes moyennes
3	Rare	holo, mammouths, manga en demande
4	Très rare	secrètes, consoles, éditions limitées
5	Légendaire	promo mythiques, hardware introuvable

Mise: 1 étoile = +1d. 2 étoiles = +2d et Effet amélioré. 3+ étoiles = +3d et Position améliorée.

Perte de la mise: si un 1 sort, la mise est abîmée, saisie ou volée. En échec net, elle quitte ton inventaire actif.

Pense la collection comme une économie vivante: la puissance immédiate d'aujourd'hui peut créer la fragilité politique de demain.

Ta collection est ta fortune. Ton territoire est ton trône.

14

Échanges, valeur perçue et modes

EXEMPLE DE NÉGOCIATION

Noa: « J'ai un Dracaufeu holographique. Je veux ton lot de dix communes. » — **Lucas:** « Dix? T'es fou. Six max. » — **Noa:** « Huit. Et je te laisse copier mon contrôle de maths. » — **MJ:** « Lucas hésite. La cour écoute. Lance Réputation pour closer le deal. »

ÉQUIVALENCE DE BASE

1 étoile vaut 1 étoile. À partir de 2 étoiles d'écart, les services et faveurs deviennent nécessaires pour fermer l'échange. Une dette, un devoir copié, un secret gardé — tout se négocie.

RÉPUTATION COMME LEVIER

+1 Réputation peut compenser un écart d'environ 1 étoile si la table accepte ta crédibilité. Les Cool Kids ferment les deals facilement; les Ombres paient plus cher en faveurs.

Résultat d6 mode	État du marché	Effet sur valeur
1-2	Démodé	-1 étoile sur transactions courantes
3-4	Stable	valeur nominale
5-6	En vogue	+1 étoile tant que la mode tient

LECTURE FICTIONNELLE

Les Cool Kids orientent la demande. S'ils affichent un objet, la cour suit. Le système traduit cette contagion sociale.

CADRE MJ

Quand un joueur force un gros pari, annonce clairement le coût potentiel avant le jet: confiscation, rumeur, dette ou conflit.

Un échange n'est jamais neutre: il dessine une hiérarchie.

La journée de jeu

Le portail grince à huit heures. Les cartables sentent le neuf en septembre, le vieux cuir en juin. À la grille, un mono compte les têtes; derrière lui, la cour bouillonne déjà de deals murmurés et de regards échangés. La journée d'un élève de Sainte-France n'est pas un emploi du temps — c'est un champ de manœuvre.

Une session alterne moments d'approche, pics de confrontation et sorties avec conséquences. Le rythme est une règle, pas un décor.

Période	Durée jeu	Usage type
Avant l'école	5-10 min	rumeurs, préparation, point de pression
Premier cours	10-15 min	triche, relations adultes, couverture
Récré matin	20-30 min	échanges, duels, recrutement
Cantine	15-20 min	alliances transversales, infos sensibles
Récré après-midi	20-30 min	territoires, bascule des rapports de force
Sortie	5-10 min	coûts, avancement de projets, retombées

Règle de table: coupe sans hésitation les scènes plates. Chaque cloche doit produire un nouvel angle de danger ou d'opportunité.

Exemple de session: *MJ: « Récré du matin. Noa échange avec Lucas au préau, mais Kevin débarque avec un nouveau deck. » — Noa: « Je fais mine de pas regarder. » — MJ: « Trop tard, il t'a vu. La cloche sonne dans dix minutes de jeu. Qu'est-ce que tu fais de ce temps? »* Voir: *Pool de d6* (p.28).

La cloche ne demande pas si tu es prêt. Elle coupe.

La cloche comme mécanique

La sonnerie déchire le couloir. Trois secondes. Les mains se figent au-dessus des cartes. Kevin n'a pas fini son échange — tant pis, la cloche ne négocie pas.

COUPER LES SCÈNES

Quand l'intention est résolue, la cloche coupe. On ne prolonge pas pour commenter la scène.

CRÉER LA PRESSION

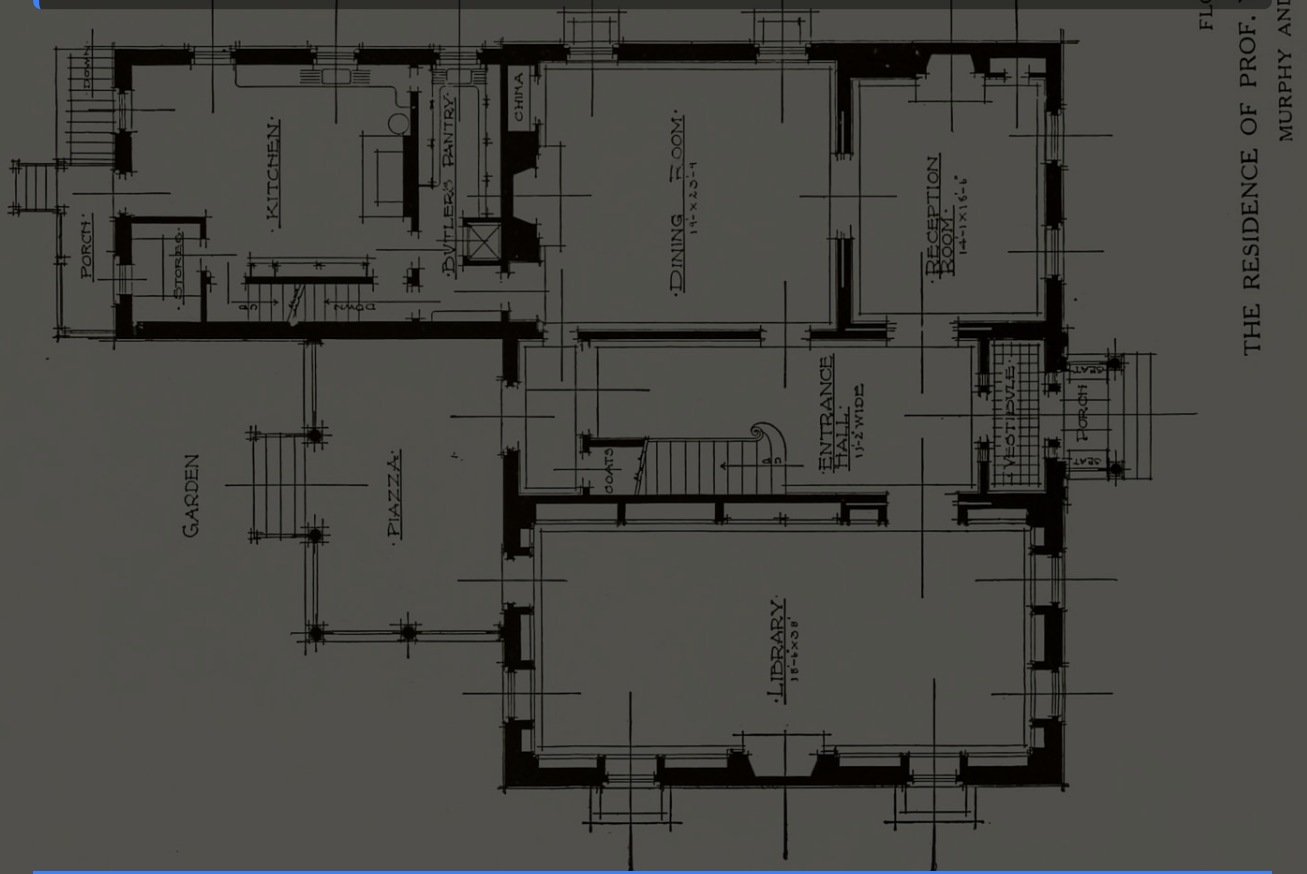
Annonce des limites courtes : « cinq minutes avant la sonnerie ». Les joueurs choisissent alors entre sécurité et impact.

MARQUER LES TRANSITIONS

Chaque sonnerie déplace les priorités : ce qui était central peut devenir secondaire après un changement de lieu ou de public.

Horloge de journée : utilise 8 segments. Chaque hésitation, débat inutile ou détour narratif remplit un segment. Horloge pleine : sonnerie immédiate.

Exemple : *MJ :* La cloche sonne dans deux minutes. Tu finalises l'échange avec Noa ou tu planques le deck avant que le mono arrive ? — *Joueur :* Je veux les deux ! — *MJ :* Lance Chaos. Position risquée.



Le temps scolaire est une horloge: il avance même si personne n'agit.

Saisons, projets et événements

En septembre, les feuilles du marronnier de la cour sont encore vertes et les alliances sentent la colle fraîche. En janvier, la pluie trempe les échanges et les trahisons de Noël n'ont pas cicatrisé. En juin, tout le monde sait qui règne — et qui paiera l'addition à la kermesse.

Saison	Période	Atmosphere dominante
Rentree	septembre	cartes redistribuees, alliances fragiles
Automne	octobre-novembre	construction des projets, tensions montantes
Hiver	décembre-janvier	pression, examens, trahisons utiles
Printemps	fevrier-mars	renouveau et guerres de territoire
Fin d'année	avril-juin	apogee, dette sociale, résolution

Principe: à chaque changement de saison, actualise au moins 2 horloges de campagne et fais arriver un élément qui force un choix.

Exemple: *C'est janvier. Le MJ annonce: « Un nouvel élève arrive de Paris avec un deck Yu-Gi-Oh! que personne n'a vu. L'horloge Territoire du préau avance de 2 — les Dresseurs sont nerveux. L'horloge Alliance de Noa recule de 1 — son meilleur allié a changé de camp pendant les vacances. » Deux horloges bougent, un choix s'impose.*

Chaque saison change les alliances plus vite que les regles

Échelles de projets et événements

CE QUE ÇA CHANGE À LA TABLE

Un projet à 4 segments, tu le résous en une scène. Un projet à 16, tu le portes pendant des semaines — et tout le monde voit ton horloge monter. La longueur du projet détermine combien de trahisons il survivra.

PETIT PROJET (4 SEGMENTS)

Action courte sur une récré. Idéal pour tester une alliance, une arnaque simple ou un coup de réputation. *Exemple: « Je vole le calot marbré de Lucas. »*

PROJET MOYEN (8 SEGMENTS)

Objectif sur une semaine: installer un réseau d'échange, contourner une surveillance. *Exemple: « Je veux que le banc du marronnier soit à ma bande d'ici vendredi. »*

GRAND PROJET (12 SEGMENTS)

Trajectoire d'un mois: capturer un territoire central, ruiner une bande rivale, imposer une collection dominante.

PROJET DE SAISON (16 SEGMENTS)

Arc de trimestre: faire tomber une figure adulte, transformer l'équilibre des blocs. *Exemple: « Je veux que Mme Dubois soit mutée avant juin. »*

ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

A chaque changement de saison, injecte un événement extérieur (nouvel élève, sanction collective, mode soudaine) et relie-le à une horloge existante.

Examens et fin d'année

Le couloir sent le désinfectant et l'angoisse. Trente élèves devant la salle 204, personne ne parle. Yanis a la feuille de triche dans sa chaussette. Emma a révisé quatre heures. Kevin n'a rien préparé — il compte sur sa Réputation pour copier sur le voisin.

Jet d'examen: Chaos pour tricher, Réputation pour copier sans bruit, Énergie pour tenir la durée. Position Risquée par défaut, Désespérée sans préparation.

Résultat	Conséquence
Succès total	+1 Réputation, légitimité renforcée
Succès	statu quo social, pas de coût majeur
Échec partiel	-1 Réputation et surveillance accrue
Échec	colle, convocation, -2 Réputation

Exemple: *MJ: « L'examen de maths, décembre. Kevin, t'as rien révisé. Position Désespérée. » — Kevin: « Je copie sur Emma. Réputation 4. » — MJ: « Lance 4d6. » — Résultat: 1, 1, 4, 6. Deux ennuis, un succès, une opportunité. « Tu copies la moitié des réponses. Mais le prof a vu ton manège — ton horloge de surveillance grimpe de 2. Et Emma te regarde avec un air qui dit: tu me dois un service. »*

Utilise les examens comme accélération narrative: ils forcent les joueurs à arbitrer entre empire de cour et survie scolaire.

Les examens sont une guerre silencieuse.

Avancement et redoublement

LE POIDS DU PASSAGE

Septembre prochain, tu seras en 4ème. Tes anciens alliés de 5ème sont toujours là — mais tu ne manges plus à la même table. Tes ennemis aussi ont grandi. Et le nouveau qui arrive dans ton ancien bloc, il te regarde avec exactement la même faim que tu avais il y a un an.

FIN D'ANNÉE — GAIN STANDARD

+1 à une stat, +1 lien, et accès au bloc supérieur si la trajectoire scolaire est validée.

SI REDOUBLEMENT

Tu restes dans le bloc, Réputation max -1, perte d'un lien historique, mais tu gagnes le trait Redoublant (+1d avec les autres redoublants).

CICATRICE NARRATIVE

Le redoublement n'efface pas le personnage: il change son statut, ses alliances et sa manière de négocier la honte. *« Yanis redouble. Ses potes de 5ème sont en 4ème. Il connaît les profs, les couloirs, les pièges — mais tout le monde sait qu'il est là pour la deuxième fois. »*

OPTION DE TABLE

Le joueur peut choisir de continuer ce personnage ou de clore son arc et en introduire un nouveau à la rentrée suivante.

19

Fin de campagne

Dernier jour de juin. La cour est vide — pas le silence du matin, le silence de la fin. Les dessins sur le préau vont s'effacer sous la pluie d'été. Qui se souviendra de ce que Noa a fait au tournoi ?

Une campagne se clôt quand les personnages quittent le lycée, qu'une légende émerge, qu'une exclusion définitive survient, ou que la table choisit de boucler l'arc.

Déclencheurs de fin fréquents :

- passage d'un cap de réputation (15+), trop visible pour rester dans l'ombre
- chute irréparable d'un protagoniste clé
- résolution du conflit central entre bandes

Épilogue joueur : décris ce que devient le personnage, sa légende locale et le prix exact payé pour cette place.

La bonne fin n'est pas forcément heureuse. C'est une fin qui assume les choix mécaniques et fictionnels faits pendant toute la campagne.

Tout empire finit. La question est: comment.

20

Territoires et carte de l'école

Chaque coin de Sainte-France a son roi, ses légendes, ses cicatrices de batailles passées. Quand tu prends un territoire, c'est pas une case sur une carte. C'est un endroit où les autres baissent les yeux quand tu passes. *MJ: Les Dresseurs ont posé leur tapis de jeu dans le préau. Sauf que c'est le territoire des 3ème. Qu'est-ce que tu fais?*

Territoire	Valeur	Controle typique	Dangers
Cour des petits	2	grands du primaire	moniteurs, delateurs
Cour des grands	4	CM2, collegiens	guerres de territoire
Preau collège	3	3eme, bandes	surveillance et reglements
Parc lycée	5	terminales	adultes, exclusions
Cantine	3	neutre	mixité forcée

Prise de territoire: affrontement, negociation, puis maintien via projet 8 segments. Sans presence continue, le contrôle s'effondre vite.

Chaque coin a son roi. Chaque toilette a ses secrets.

Factions et bandes

La cour a ses nations. Chacune contrôle un coin de goudron, un bout de préau, une table de la cantine. Les frontières ne sont pas dessinées — tout le monde sait où elles sont.

Faction	Spécialité	Territoire	Recrutement
Les In	mode, influence	centre de cour	style, réputation
Les Sportifs	force, terrain	gymnase	performance
Les Dresseurs	Pokémon	cour des grands	duel et collection
Les Duellistes	Yu-Gi-Oh!	préau collège	maîtrise et deck
Les Ombres	renseignement	partout / nulle part	secret, discrétion

Relations entre factions : alliance, guerre (horloge 0-6), fusion ou scission. Chaque bascule doit produire un coût concret de ressources ou de statut.

Exemple : *Les Dresseurs et les Duellistes partagent le préau. Quand Kevin (Dresseur) refuse d'échanger avec Lucas (Duelliste), l'horloge Guerre monte de 1. À 6, c'est la scission : le préau sera coupé en deux, et les neutres devront choisir.*

Les factions sont les nations de la cour.

22

Corps adulte: profs, monos, direction

Les adultes sont partout. Ils arpentent les couloirs en claquant des talons, surveillent la cour depuis la fenêtre de la salle des profs, apparaissent au détour d'un préau quand on ne les attend pas. Chacun a son pouvoir — et chacun a sa faille.

Type	Force	Faille	Corruption
Prof sérieux	notes, colles	routine, lassitude	difficile
Prof jeune	proximité sociale	veut être cool	moyen
Moniteur	surveillance terrain	sous-payé, fatigué	facile
CPE	discipline, exclusion	surcharge permanente	moyen
Proviseur	autorité totale	pression institutionnelle	très difficile

Horloge de surveillance (0-6) : 0-2 normal, 3-4 renforcé (rondes doublées, sorties contrôlées), 5 couvre-feu récré (plus de sortie libre), 6 opération coup de poing (fouilles de cartables et confiscations massives).

Exemple — *M. Bernard, le mono, surveille le terrain de foot. Noa veut traverser le préau interdit pour rejoindre Lucas.*
MJ : « Bernard est là, les bras croisés, il regarde son téléphone entre deux coups d'œil. Il a l'air crevé. »
Noa : « J'attends qu'il regarde son écran et je passe en longeant le mur. »
MJ : « Tu exploites sa faille — Chaos, position Risquée. Si ça rate, l'horloge de surveillance monte d'un cran. »
Noa lance 3d6 : 5, 3, 1 — un succès. Elle passe, mais Bernard relève la tête juste après. La prochaine fois, il sera sur ses gardes.

Les adultes sont trop grands. Mais ils ont des failles.

23

Punitions et sanctions

Chaque punition est une bataille perdue — mais pas la guerre. Un rappel à l'ordre, c'est un avertissement. Une colle, c'est du temps volé. Une confiscation, c'est un trésor qui disparaît dans le tiroir du bureau. Et quand on arrive à la convocation des parents... c'est le sol qui se dérobe.

Sévérité	Sanction	Effet
1	rappel à l'ordre	–1 réputation temporaire
2	colle	perte de la prochaine récré
3	confiscation	perte d'un objet de collection
4	retenue	perte d'une journée utile
5-7	convocation à exclusion	chute réputation, risque de fin de perso

Éviter la sanction : *Chaos* pour mentir, disparaître ou fabriquer un alibi. *Réputation* pour négocier une réduction de peine — « c'est pas moi, m'sieur, demandez à qui vous voulez ». Un succès partiel réduit la sévérité d'un cran ; un succès complet annule la sanction, mais l'adulte s'en souviendra.

Exemple — l'escalade

Kevin a lancé une boulette de papier mâché sur Mme Dubois. Elle l'a vu.

MJ : « Dubois se retourne, le regard glacial. "Kevin. C'est toi ?" Sévérité 1 — rappel à l'ordre. Qu'est-ce que tu fais ? »

Kevin : « Je nie. "C'était pas moi, c'est Yanis !" Je tente Chaos pour mentir. »

MJ : « Position Risquée — elle t'a vu bouger le bras. » *Kevin lance 2d6 : 4, 2 — échec.*

MJ : « Elle ne te croit pas. Et maintenant elle est vexée. Sévérité 2 — colle. Tu perds ta prochaine récré. Et Yanis te regarde de travers : tu viens de le balancer. »

Le mensonge raté a aggravé la sanction et créé un conflit avec un allié potentiel.

La punition est une guerre psychologique.

24 Agendas du MJ

Tu n'es pas un adversaire. Tu es le bruit de la cour, le regard du mono, la rumeur qui enfle. Tu joues le monde — et le monde ne triche pas, il réagit.

1. JOUER POUR DÉCOUVRIR

Ne ferme pas l'histoire à l'avance. Laisse les choix des joueurs fabriquer la direction de campagne.

→ *Emma décide de protéger Kevin au lieu de le dénoncer. Tu n'avais pas prévu ça — tant mieux. Suis le fil.*

2. PORTER L'ÉCOLE COMME PERSONNAGE

Sainte-France a ses cycles, ses règles, ses hypocrisies. Fais sentir cette personnalité à chaque scène.

→ *« La sonnerie coupe la négociation en plein milieu. Mme Dubois apparaît dans le couloir. Qu'est-ce que vous faites ? »*

3. FAIRE AVANCER LES HORLOGES

Chaque jet doit déplacer une tension : surveillance, conflit, projet, réputation, pression adulte.

→ *Noa réussit son infiltration — mais l'horloge de surveillance passe à 4. Les monos doublent les rondes.*

Le MJ n'est pas contre les joueurs. Il est le monde.

SIXIÈME PARTIE - POUR LE MJ

Principes de maîtrise

Le CPE te regarde par-dessus ses lunettes. Tu sais déjà. Il sait que tu sais. Le couloir de l'administration est long, silencieux, et il pue le désinfectant. Tu es l'école. Tu es le mono qui surveille, le prof qui confisque, le CPE qui sait tout.

1. Adresse-toi aux personnages: « Que fais-tu? »
2. Demande beaucoup, annonce les conséquences.
3. Joue les PNJ comme des personnes avec agenda.

4. Ne dis pas "non" sec: prefere "oui, et" / "oui, mais".
5. Fais sonner la cloche pour conserver le rythme.

6. Les opportunités sont des choix difficiles, pas des cadeaux.
7. Suis les traces de sang: développe ce qui passionne la table.
8. Sois fan des PJ: pousse-les à briller sous pression.

MJ: Kevin passe devant ton coin. Il ralentit. Il regarde tes cartes. — *Joueur:* Je les planque. — *MJ:* Trop tard. Il a vu le Dracaufeu. « Qu'est-ce que tu acceptes de risquer? »

Ne triche pas. Reagis

26

La Cloche : couper, rythmer, menacer

MJ : Noa tend la main pour sceller l'échange. Kevin hésite. La cloche sonne. « Trop tard. Demain peut-être. » Noa reste avec sa carte tendue dans le vide.

COUPER

Termine les scènes avant l'essoufflement : « La cloche sonne, transition immédiate. »

RYTHMER

Pose des comptes à rebours courts : une action, puis sonnerie. Les choix deviennent tranchants.

MENACER

Utilise la cloche comme couteau : ce qui n'est pas résolu au signal se complique ou se perd.

La cloche sonne toujours trop tôt.

27 Rumeurs et réputation

Les rumeurs sont la monnaie d'information la plus rapide : elles traversent la cour en une récré et peuvent détruire un statut en une scène.

Type de rumeur	Si crue	Si démentie
Sur un PNJ	−2 réputation au PNJ	−1 réputation au lanceur
Sur un PJ	−2 réputation au PJ cible	+1 réputation au PJ cible
Sur un territoire	instabilité, −1d local	pas d'effet durable
Sur un adulte	surveillance accrue	punition pour diffamation

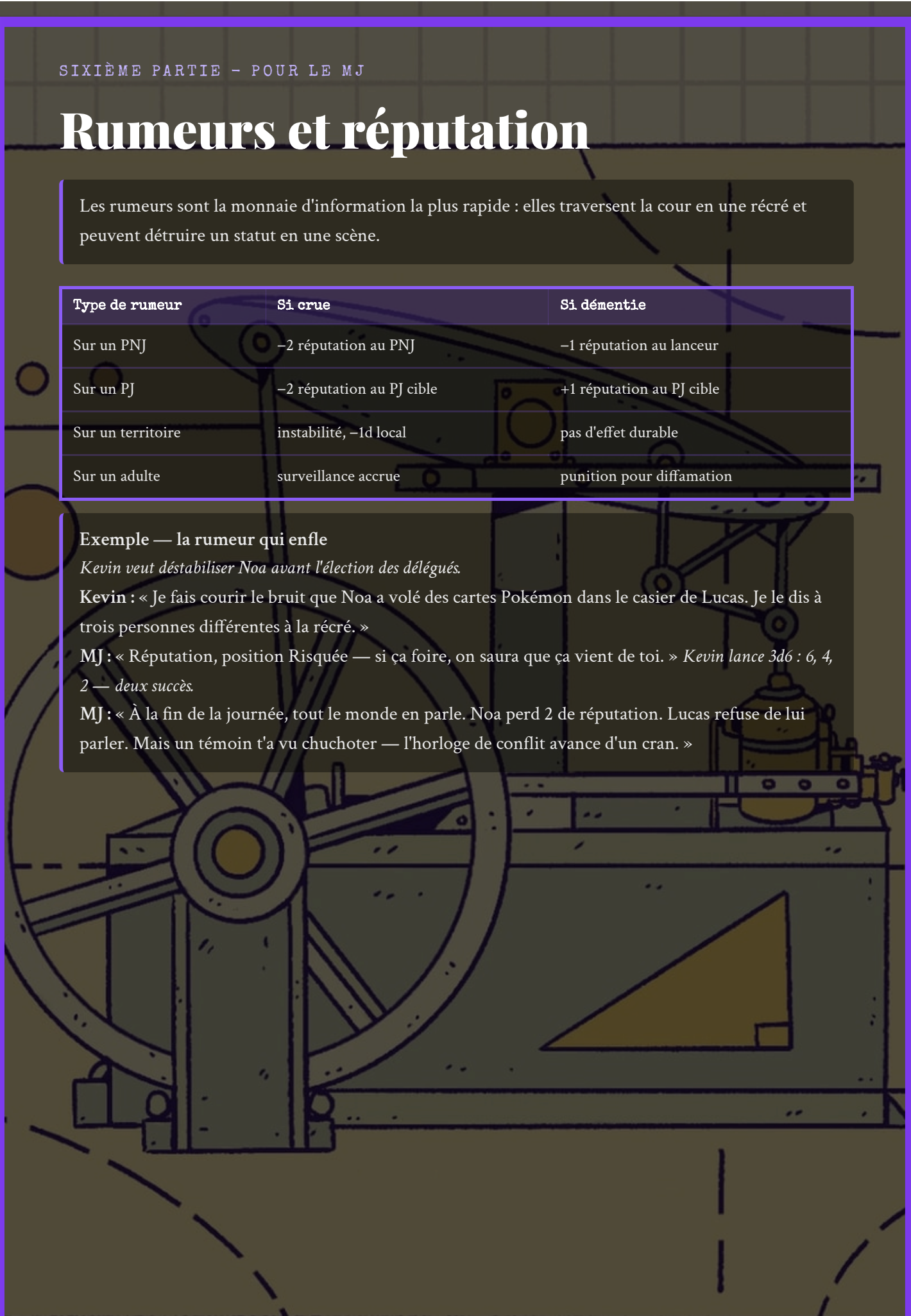
Exemple — la rumeur qui enfle

Kevin veut déstabiliser Noa avant l'élection des délégués.

Kevin : « Je fais courir le bruit que Noa a volé des cartes Pokémon dans le casier de Lucas. Je le dis à trois personnes différentes à la récré. »

MJ : « Réputation, position Risquée — si ça foire, on saura que ça vient de toi. » *Kevin lance 3d6 : 6, 4, 2 — deux succès.*

MJ : « À la fin de la journée, tout le monde en parle. Noa perd 2 de réputation. Lucas refuse de lui parler. Mais un témoin t'a vu chuchoter — l'horloge de conflit avance d'un cran. »



Une rumeur vaut plus que mille cartes

28

Les Adultes comme fronts

Le couloir de l'administration sent le désinfectant et le café froid. Mme Dubois regarde par la fenêtre de son bureau. Elle sait. Elle attend.

STRUCTURE D'UN FRONT

Horloge 0-6, impulsion, menaces imminentes, conséquence finale. Le front agit même hors champ.

EXEMPLE : CROISADE DU CPE

Impulsion : éliminer les échanges de cartes. 2 : surveillance accrue. 4 : confiscations massives. 6 : interdiction totale et exclusions.

EN JEU

MJ : M. Lefranc passe dans le couloir. Il ralentit devant votre classe. Il ne dit rien — mais il regarde le cartable de Yanis. L'horloge du front « Raid anti-cartes » avance d'un cran. — *Joueur :* Yanis planque le deck sous son pull. — *MJ :* Trop tard. Il a vu le geste.

USAGE MJ

À chaque scène clé, demande-toi quel front gagne du terrain, puis montre un signe visible avant la sanction complète.

Chaque adulte est un front qui avance.

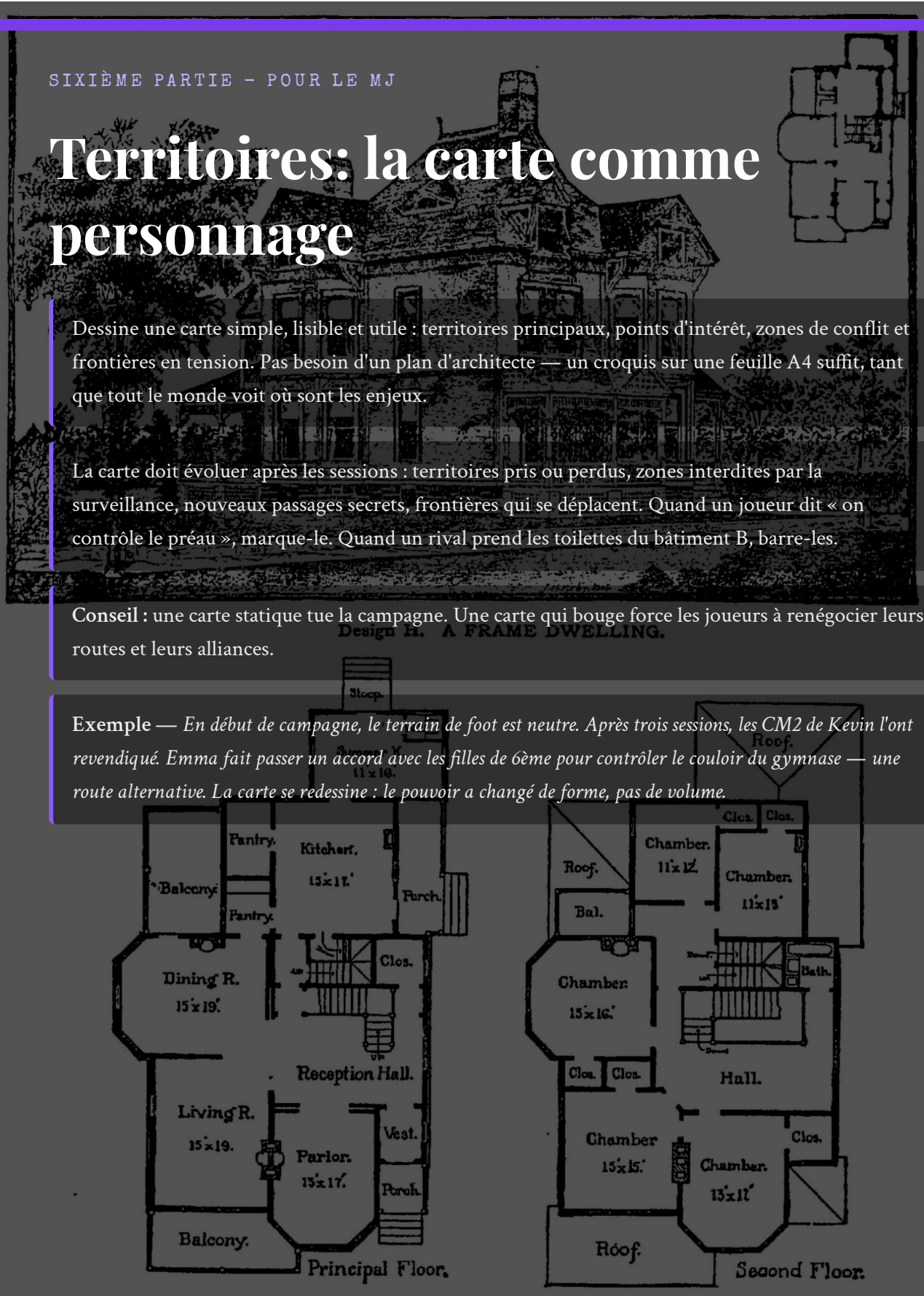
29 Territoires: la carte comme personnage

Dessine une carte simple, lisible et utile : territoires principaux, points d'intérêt, zones de conflit et frontières en tension. Pas besoin d'un plan d'architecte — un croquis sur une feuille A4 suffit, tant que tout le monde voit où sont les enjeux.

La carte doit évoluer après les sessions : territoires pris ou perdus, zones interdites par la surveillance, nouveaux passages secrets, frontières qui se déplacent. Quand un joueur dit « on contrôle le préau », marque-le. Quand un rival prend les toilettes du bâtiment B, barre-les.

Conseil : une carte statique tue la campagne. Une carte qui bouge force les joueurs à renégocier leurs routes et leurs alliances.

Exemple — *En début de campagne, le terrain de foot est neutre. Après trois sessions, les CM2 de Kevin l'ont revendiqué. Emma fait passer un accord avec les filles de 6ème pour contrôler le couloir du gymnase — une route alternative. La carte se redessine : le pouvoir a changé de forme, pas de volume.*



La carte de l'école est un personnage vivant.

30

Collections et modes de cour

État	Valeur	Durée typique
Inconnu	0	hors radar
Nouveau	+1	1-2 semaines
Tendance	+2	1-2 mois
Classique	0	stable
Démodé	-1	1-2 mois
Rétro	+1	retour cyclique

Un jet de Réputation réussi peut lancer une mode, casser une tendance ou réactiver un classique. La table des modes est un outil vivant : mets-la à jour à chaque début de session.

Exemple — le cycle des toupies

En septembre, Noa ramène des toupies Beyblade. Personne n'en a — elles sont « Inconnues » (valeur 0). Elle en fait la démonstration à la récré.

Noa : « Je fais un tournoi improvisé pour lancer la mode. Réputation pour convaincre. »

MJ : « Réussi — les toupies passent à "Nouveau" (+1). Deux semaines plus tard, tout le monde en veut. Tendance (+2). » *Mais en décembre, Kevin inonde le marché avec des contrefaçons. Les toupies passent à "Démodé" (−1). La valeur d'échange s'effondre — et Noa a un stock qui ne vaut plus rien.*

Ce qui est cool aujourd'hui sera démodé demain.

31

Pression des pairs et défis

☆ Ambiance

Kevin te regarde. Toute la cour te regarde. Il a dit « duel ». Tu peux refuser — mais alors tout le monde saura que t'as eu peur. Joueur: Je mets mon Dracaufeu holographique en jeu. — MJ: Noa met trois cartes communes. Le deal est injuste, mais la Réputation est le vrai prix.

Défi de réputation

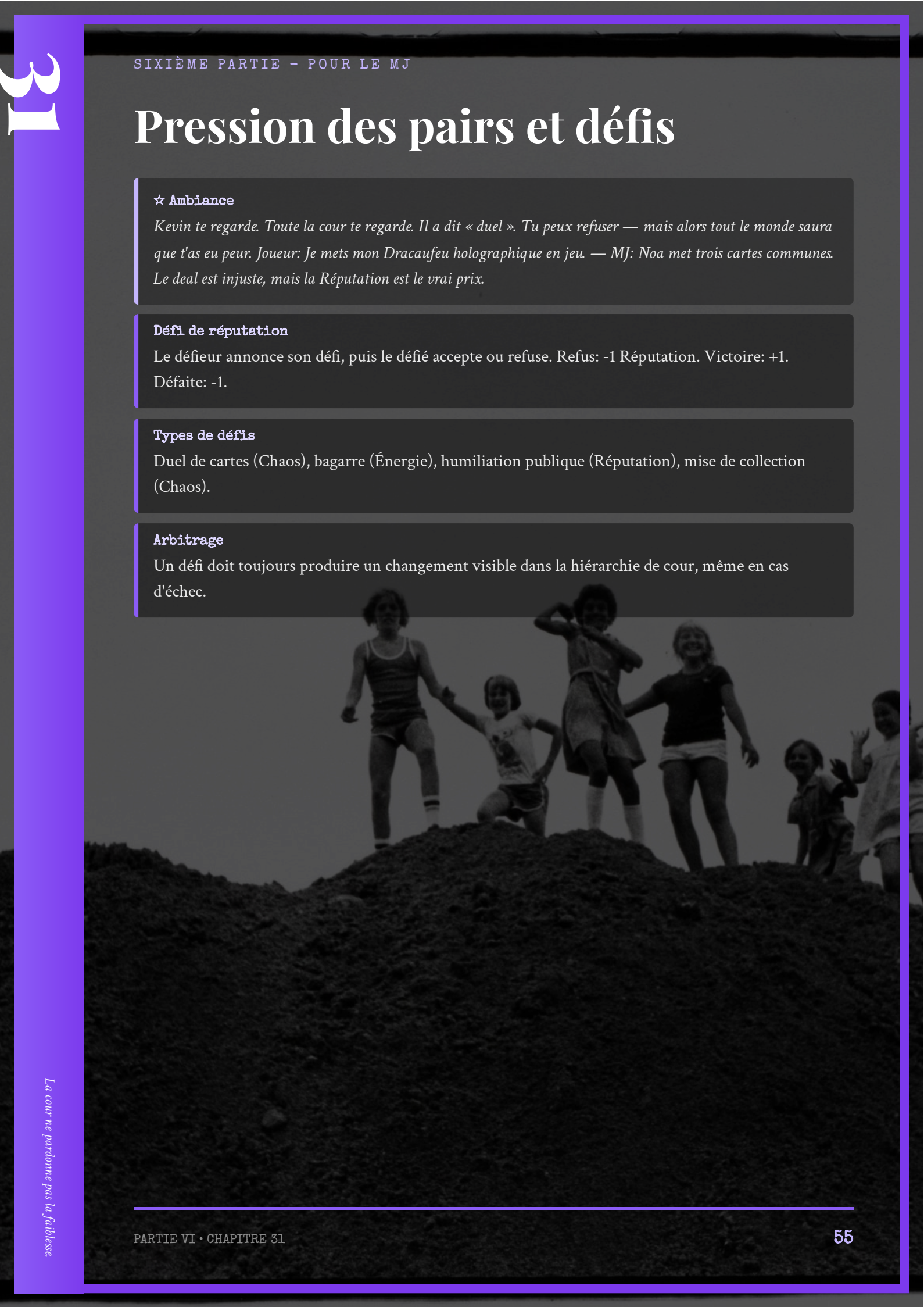
Le défieur annonce son défi, puis le défié accepte ou refuse. Refus: -1 Réputation. Victoire: +1. Défaite: -1.

Types de défis

Duel de cartes (Chaos), bagarre (Énergie), humiliation publique (Réputation), mise de collection (Chaos).

Arbitrage

Un défi doit toujours produire un changement visible dans la hiérarchie de cour, même en cas d'échec.



La cour ne pardonne pas la faiblesse.

32

Punitions : escalades et cicatrices

Yanis revient de chez le CPE. Il marche plus lentement qu'avant. Les autres le regardent — pas avec moquerie, avec cette curiosité froide qu'on réserve à ceux qui se sont fait choper. Quelque chose a changé : il ne croise plus le regard de Kevin.

Chaque punition majeure laisse une cicatrice : physique (-1 Énergie max), émotionnelle (-1 Chaos max), ou sociale (-1 Réputation max).

Escalade recommandée : colle → retenue → convocation → exclusion. Utilise-la comme progression dramatique, pas comme punition arbitraire.

Montre la cicatrice dans la fiction avant de l'appliquer en mécanique : regard des autres, perte de confiance, fatigue persistante.

La punition laisse des traces.

Stop & Frisk\uooao: \uooeatre arr\uooeat\uooe9, \uooeatre vu

Le mono s'arr\u00eate devant toi. Il te regarde. Regarde ton cartable. Regarde tes poches. Tu sens le Dracaufeu contre ta cuisse, \u00e0 travers le tissu du pantalon. \u00ab\u00a0Vide tes poches.\u00a0\u00bb

Quand un adulte fouille\u00a0: jet de Chaos pour cacher, Position Risqu\u00e9e (D\u00e9sesp\u00e9r\u00e9e si surveillance haute).

Si \u00e9chec\u00a0: confiscation imm\u00e9diate + sanction. Si succ\u00e8s partiel\u00a0: tu gardes l'objet mais un t\u00e9moin sait.

Les t\u00e9moins ouvrent des dettes\u00a0: silence n\u00e9goci\u00e9, rumeur, d\u00e9nonciation, chantage. Utilise-les pour lancer la sc\u00e8ne suivante.

Exemple\u00a0: *MJ\u00a0:* M. Bernard te bloque dans le couloir. *\u00ab\u00a0Qu'est-ce que t'as dans les poches, Yanis\u00a0?\u00a0\u00bb* \u2014 *Joueur\u00a0:* Je stresse. \u00ab\u00a0Rien m'sieur.\u00a0\u00bb \u2014 *MJ\u00a0:* Lance Chaos. Position d\u00e9sesp\u00e9r\u00e9e \u2014 il t'a vu fouiller dans ton sac il y a cinq minutes.

34

Jouer un enfant, pas un adulte déguisé

Emma serre les poings si fort que ses ongles marquent ses paumes. Une dispute de cartes ? Pour un adulte, c'est rien. Pour elle, c'est la fin du monde — et cette fin du monde dure exactement jusqu'à la prochaine récré.

Intensité émotionnelle

Joie euphorique, peur paralysante, colère explosive. Joue les amplitudes : un sourire de Kevin peut illuminer ta journée, un regard de travers peut la détruire.

Absence de perspective

L'enfant vit le présent : sous-estime le long terme, surestime ses moyens, oublie vite. « Je serai plus JAMAIS ami avec toi !! » — dure 45 minutes.

Langage

Superlatifs, ruptures d'idée, imitation, invention. « C'est TROP pas juste !! » bat « Je conteste cette décision » à tous les coups.

35

Construire ton empire de cour

Lundi, tu avais trois cartes communes et zéro allié. Vendredi, le banc du fond est à toi, Noa te doit un service, et Emma surveille tes arrières. C'est pas un hasard — c'est une stratégie.

Étapes : 1) Trouve ta collection. 2) Choisis ton territoire. 3) Fais-toi un allié. 4) Identifie un rival. 5) Monte ta réputation. 6) Recrute. 7) Étends ton terrain.

Trois approches : diplomate (alliances), conquérant (défis), ombre (rumeurs et secrets). Chacune impose des risques différents.

Ton empire existe quand les autres anticipent tes mouvements, même en ton absence.

Chaque empire commence par une carte.

36

Perdre sans être effacé

✳ Ambiance

Tu as perdu le duel devant tout le monde. Tes mains tremblent. La cour est silencieuse — sauf la voix de Kevin qui rit. Ton deck est vide, ta réputation à terre. Mais tu es encore là. Et lundi, tout recommence.

Accepter

Assume la conséquence avant de chercher la sortie. Le refus bloque la fiction. Si tu as perdu ton territoire, dis-le. Si ta Réputation est tombée, montre-le: tu manges seul à la cantine, tu baisses les yeux dans le couloir. C'est *ça* qui rend la suite puissante.

Apprendre

Chaque échec révèle une faille du système social ou une faiblesse de ton plan. Pose-toi la question: qu'est-ce qui a vraiment foiré? Le plan? L'allié? Le timing? La réponse t'indique ta prochaine cible.

Revenir

Transforme la chute en narration: nouvel allié, nouvelle dette, nouvelle revanche. La cour a la mémoire courte — mais les cicatrices, elles, restent. Utilise-les.

En jeu: ce que l'échec ouvre

- **Nouveau lien** — Yanis est venu te voir après le duel. « Je déteste Kevin aussi. » Tu viens de gagner un allié.
- **Nouvelle dette** — Emma te prête trois cartes. Gratuit? Non. Elle te demandera un service.
- **Horloge de revanche** — Note-le sur ta fiche. Quand l'horloge est pleine, tu frappes.

Exemple de table

Joueur: J'ai tout perdu. Ma collection, ma réputation…

MJ: Pas tout. À la cantine, Yanis pousse son plateau vers toi. « Je déteste Kevin aussi. » Tu viens de gagner un allié — et une raison de revenir.

Joueur: Je note l'horloge de revanche.

Règle d'or

À dix ans, un échec, c'est la fin du monde. Mais à dix ans, le monde recommence tous les lundis matin. Joue la chute comme si c'était un drame — puis joue le retour comme si c'était une légende.

Voir aussi: *Matrice des conséquences* (p.76), *Pression des pairs* (p.55).

Un échec n'est qu'un rebondissement.

Annexe A : l'établissement

Établissement Sainte-France : un complexe laïque qui sent la craie, le désinfectant et les baskets mouillées. Les bâtiments forment un U autour de la cour principale. Quatre générations d'élèves s'y croisent, se toisent, s'évitent. Les murs portent encore les graffitis de l'année dernière.

Lieu	Description	Intérêt joueur
Cour petits	toboggan, bac a sable	billes, initiation
Cour grands	bancs, préau	cartes et alliances
Preau collège	zones couvertes	duels et négo
Parc lycée	zones isolées	deals et secrets
Cantine	mixité forcée	rumeurs et contacts

Annexe A: personnel clé

Chaque adulte a un rôle, une routine et quelque chose qui le rend vulnérable. Apprends à lire ces failles — c'est comme ça qu'on survit à Sainte-France.

M. Lefranc — proviseur

Sévère, institution d'abord. Réagit fort aux crises publiques et aux plaintes parentales. Ne descend jamais dans la cour — il gouverne par convocations et courriers. *Faille :* terreur de l'inspection académique. Si tu lui fais croire que l'inspecteur pourrait entendre parler d'un incident, il étouffe l'affaire.

Mme Dubois — CPE

Surchargée, fatigable. Vulnérable aux infos solides qui économisent du temps. Traite vingt dossiers par jour — elle veut la paix, pas la justice. *Faille :* culpabilité quand un élève pleure. Montre de la détresse sincère et elle relâche la pression d'un cran.

M. Martin — prof d'histoire

Idéaliste fatigué, attaché à « l'écoute ». Se laisse embarquer dans les grandes causes. *Faille :* besoin d'être aimé. Un compliment sincère sur son cours achète une heure de tranquillité.

Mme Petit — prof de maths

Froide, rigoureuse, inflexible sur les notes. Respecte uniquement la compétence. *Faille :* mépris pour l'agitation. Si tu règles ton problème sans faire de vagues, elle ferme les yeux.

M. Bernard — mono / surveillant

Présent en cour, fatigué après 16 h. Voit tout mais n'intervient qu'en cas de violence visible. *Faille :* fin de journée. Après la dernière récré, sa vigilance tombe — créneau idéal pour les opérations discrètes.

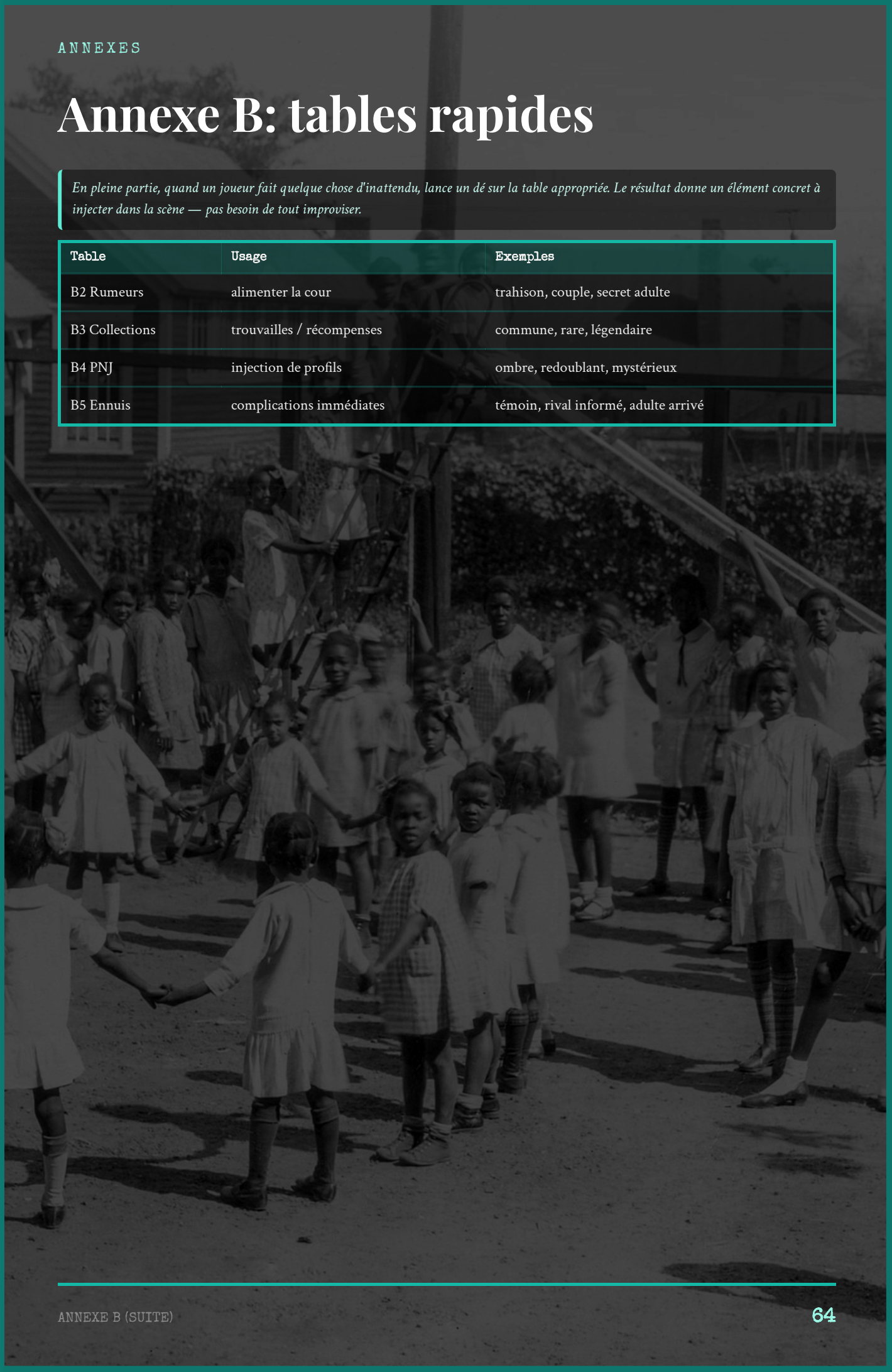
Annexe B: événements de cour

d100	Événement
01-10	nouvel élève, prof remplacé, surveillance doublée
11-20	mode soudaine, duel annoncé, incendie mineur
21-30	inspecteur, grève, disparition, rumeur fantôme
31-40	confiscation massive, fuite examens, accident cantine
41-50	vol de collections, marché noir, exclusion temporaire
51-00	fusion de bandes, trahison, bagarre générale, lance deux fois

Annexe B: tables rapides

En pleine partie, quand un joueur fait quelque chose d'inattendu, lance un dé sur la table appropriée. Le résultat donne un élément concret à injecter dans la scène — pas besoin de tout improviser.

Table	Usage	Exemples
B2 Rumeurs	alimenter la cour	trahison, couple, secret adulte
B3 Collections	trouvailles / récompenses	commune, rare, légendaire
B4 PNJ	injection de profils	ombre, redoublant, mystérieux
B5 Ennuis	complications immédiates	témoin, rival informé, adulte arrivé



Annexe C: fiche personnage

Nom: _____ Bloc: _____ Classe: _____ Age: _____

Energie [ ][ ][ ][ ][ ] Chaos [ ][ ][ ][ ][ ] Réputation [ ][ ][ ][ ][ ]

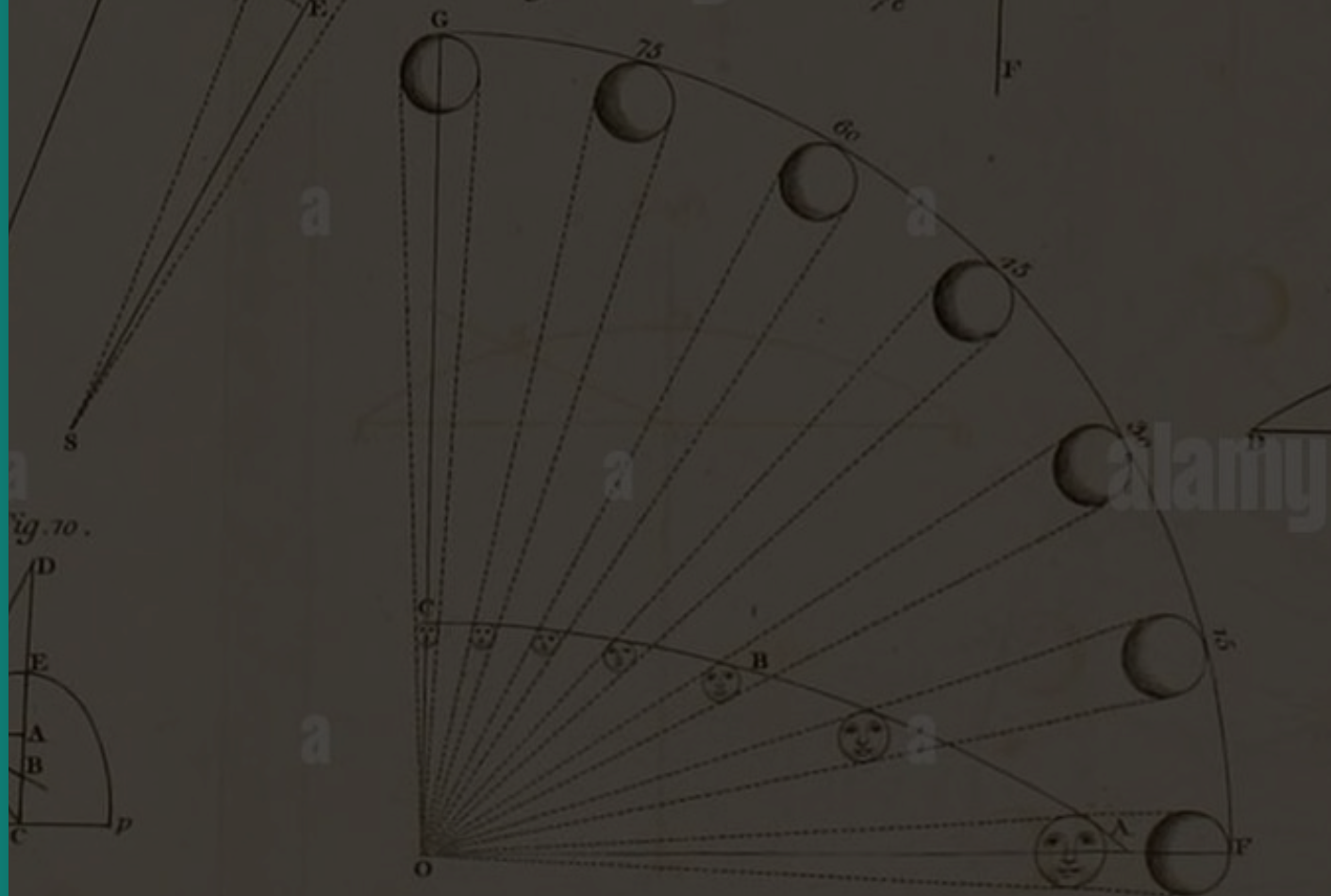
Collection principale: _____

Territoire: _____ Ami: _____ Rival: _____

Bande: _____ Faction: _____

Cicatrices: [ ] Physique [ ] Emotionnelle [ ] Sociale

Notes: _____



Annexe C: fiche bande et horloges

Nom de bande: _____ Collection: _____ Territoire: _____

Leader: _____ Trait: _____

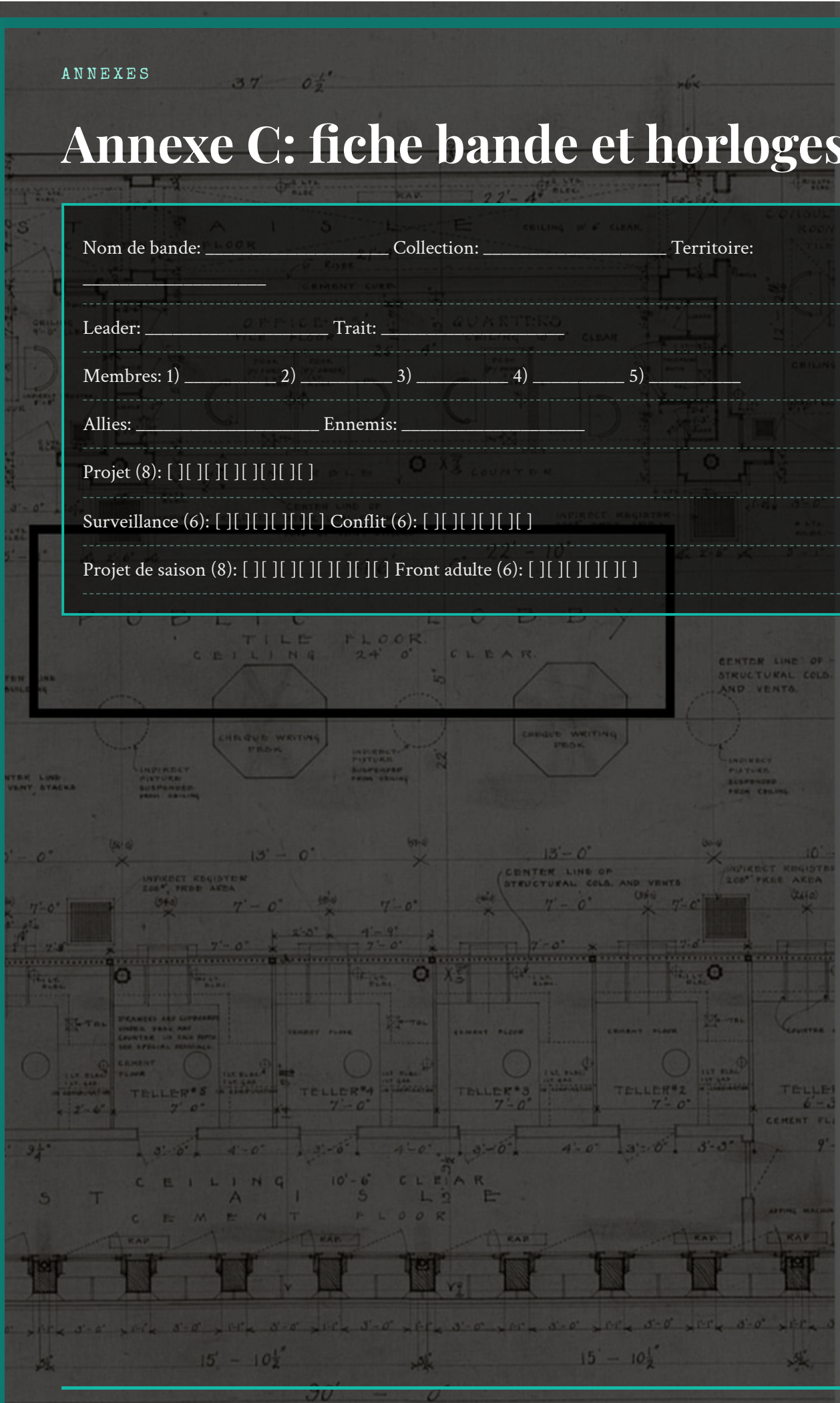
Membres: 1) _____ 2) _____ 3) _____ 4) _____ 5) _____

Allies: _____ Ennemis: _____

Projet (8): [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

Surveillance (6): [ ][ ][ ][ ][ ][ ] Conflit (6): [ ][ ][ ][ ][ ][ ]

Projet de saison (8): [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] Front adulte (6): [ ][ ][ ][ ][ ][ ]



Annexe D: glossaire jeu

Terme	Définition
Bande	groupe d'élèves uni par territoire ou collection
Effet	impact d'une action: léger, standard, fort
Position	niveau de danger: sûre, risquée, désespérée
Horloge	suivi de progression en segments
Front	menace active qui évolue hors champ
Ennui	complication issue des 1 sur les des

D

Annexe D: argot et repères finaux

Ces mots n'appartiennent pas aux adultes. Ils circulent entre les bancs, les couloirs et les coins de cour — et chacun porte un poids social que seuls les élèves comprennent.

Groupes : *Les In* (élite autoproclamée, contrôle des codes), *les Ombres* (réseau d'info discret), *les Dresseurs* (collectionneurs et marchands), *les Duellistes* (défis et confrontations), *les Boulistes* (anciens du terrain, séniorité locale). On ne dit pas « une bande » — on dit « les Ombres ont bougé ».

Opérationnel : *Mono* (surveillant de cour — voir p. 46), *CPE* (conseillère principale d'éducation — l'arbitre ultime), *colle* (retenue — monnaie de punition), *cloche* (signal de fin de récré — deadline naturelle de toute opération). Utilise ces termes à la table pour ancrer l'action dans le quotidien scolaire.

Clôture : la cour continue dans les souvenirs, les dettes et les légendes de ceux qui y ont régné. Les alliances restent gravées, les trahisons n'oublient pas, et la réputation d'un élève le suit d'un niveau à l'autre — comme une ombre sur le mur du préau.

Table B1 complète – partie 1

d100	Événement	Impact conseillé
01-02	Nouvel élève avec collection légendaire	+2 tension territoriale
03-04	Intérimaire cool en remplacement	-1 surveillance temporaire
05-06	Surveillance doublée une semaine	horloge adulte +2
07-08	Rumeur de trésor caché	ouvre projet 8 segments
09-10	Exclusion temporaire d'un élève	vacance de pouvoir locale
11-12	Nouvelle mode de collection	modificateur de valeur +1
13-14	Adulte corrompu exposé	front adulte reconfiguré
15-16	Bande perd son territoire	guerre ouverte probable
17-18	Duel légendaire annoncé	scène événementielle
19-20	Incendie de poubelles	zones interdites 1 jour
21-22	Inspecteur dans l'établissement	surveillance +2 globale
23-24	Grève des surveillants	chaos local +1
25-26	Élève disparaît à la récré	rumeurs + front sécurité
27-28	Fantôme dans les toilettes	déplacement des flux
29-30	Concours de collections annoncé	mise en jeu accélérée
31-32	Prof confisque toutes les cartes	dettes et récupération
33-34	Nouveau arrivant défie le leader	duel de réputation
35-36	Fuite sur les examens	horloge sanction activée
37-38	Accident en cantine	interdiction temporaire de zone
39-40	Club secret découvert	recomposition d'alliances
41-42	Vol massif de collections	enquête + tensions
43-44	Adulte quitte l'école brusquement	vide de contrôle
45-46	Rumeur de couple interdit	économie du ragot
47-48	Élève hospitalisé	cohésion ou prédation
49-50	Marché noir exposé	front répression +2

Table B1 complète - partie 2

d100	Événement	Impact conseillé
51-52	Nouveau jeu viral	mode +2 temporaire
53-54	Prof pris en flagrant délit	autorité contestée
55-56	Bande se scinde	2 factions émergent
57-58	Défi de territoire officiel	scène centrale immédiate
59-60	Élève a vu un adulte pleurer	faille exploitable
61-62	Grève de cantine	mouvements contraints
63-64	Objet précieux trouvé	convoitises + rumeurs
65-66	Ancien élève revient	mémoire du système
67-68	Rumeur de fermeture	panique des factions
69-70	Concours inter-écoles	enjeux externes
71-72	Animal s'échappe	chaos de déplacement
73-74	Cambriolage nocturne	front sécurité durci
75-76	Élève prétend avoir un pouvoir	culte local possible
77-78	Message mystérieux circule	enquête collective
79-80	Adulte propose un marché	dette morale
81-82	Bandes rivales fusionnent	équilibre renversé
83-84	Jeu dangereux blesse	surveillance +3
85-86	Élève retrouvé en crise	coût humain visible
87-88	Objet interdit découvert	fouilles systématiques
89-90	Triche aux examens exposée	sanctions et purge
91-92	Nouveau règlement imposé	restriction d'actions
93-94	Élève détient un secret adulte	levier fort mais fragile
95-96	Bagarre générale	remise à zéro des frontières
97-98	Trésor réellement trouvé	escalade totale
99-00	Lance deux fois et combine	double front actif

Table B2 complète - rumeurs

d100	Rumeur	Pivot de scène
01-05	Prof viré de son ancienne école	ouvrir un levier d'intimidation
06-10	Deux élèves sortent ensemble	jalousie et alliances
11-15	Adulte qui deal en douce	chantage possible
16-20	Collection volée en interne	enquête factionnelle
21-25	Fantôme aux toilettes	contrôle de flux
26-30	Élève a vu un adulte pleurer	humaniser l'autorité
31-35	Quelqu'un prépare une vengeance	compte à rebours
36-40	Jeu dangereux qui tourne mal	risque sanitaire
41-45	Adulte cible un élève	coalition défensive
46-50	Trésor trouvé quelque part	course à la preuve
51-55	Bande au bord de la chute	opportunisme général
56-60	Secret adulte découvert	front de corruption
61-65	Fête clandestine en préparation	logistique cachée
66-70	Adulte corruptible confirmé	transaction à risque
71-75	Triche aux examens certaine	purge annoncée
76-80	Élève va changer d'école	vacance de pouvoir
81-85	Collection surestimée	krach de valeur
86-90	Adulte a une double vie	drame externe
91-95	Trahison imminente	test de loyautés
96-00	Lance deux fois et combine	rumeurs combinées

ANNEXES DÉTAILLÉES

Table B3 + calibrage de valeur

d100	Trouvaille	Valeur recommandee
01-10	Pokemon communes	1 étoile
11-20	Pokemon rares	2-3 étoiles
21-30	Billes calots	1 étoile
31-40	Billes mammouths	2-3 étoiles
41-50	Mangas courants	2 étoiles
51-60	Yu-Gi-Oh! mix	2-4 étoiles
61-70	Cartes de foot	1-3 étoiles
71-80	Figurines courantes	2-3 étoiles
81-90	Objet mystérieux	variable, enquete
91-95	Collection légendaire	5 étoiles
96-00	Trésor inestimable	5+ et conséquences

Ajuste la valeur finale selon mode de cour, provenance (vol, don, victoire) et visibilite publique de l'objet.

Table B4 + motivations rapides

d100	PNJ	Motivation immédiate
01-10	Nouveau venu	s'integrer vite
11-20	Brute	montrer domination
21-30	Intello	echanger info contre protection
31-40	Ombre	monnayer le silence
41-50	Rich kid	acheter des loyautés
51-60	Artiste	gagner notoriete
61-70	Sportif	defendre territoire physique
71-80	Enfant de prof	eviter les ennuis visibles
81-90	Redoublant	recuperer statut perdu
91-00	Mysterieux	observer avant de frapper

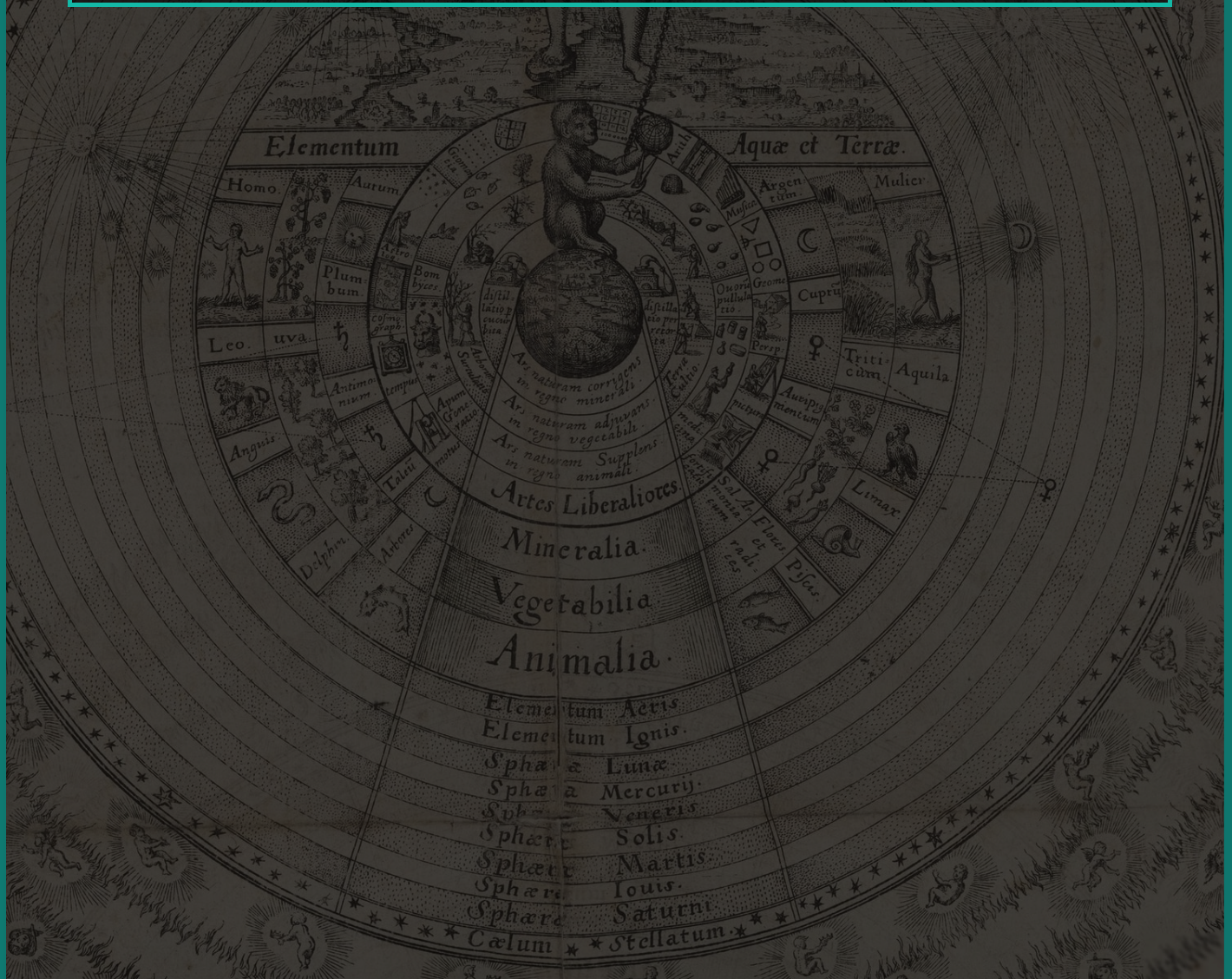


Table B5 + sévérité de complication

d100	Complication	Sévérité type
01-10	Quelqu'un t'a vu	moyenne
11-20	Tu perds quelque chose	faible a moyenne
21-30	Un adulte arrive	moyenne
31-40	Réputation en baisse	moyenne
41-50	Allie te trahit	forte
51-60	La cloche coupe trop tot	faible
61-70	Un tiers profite	moyenne
71-80	Blessure legere	moyenne
81-90	Rival connait ton plan	forte
91-00	Deux complications	critique

Choisis la sévérité selon Position: Sure diminue d'un cran, Désespérée augmente d'un cran.

Guide MJ de démarrage

Premier jour. Les gamins se testent. Toi aussi. Tu vas poser la cour, les rumeurs, les adultes. Respire. Tu es prêt. Décris le préau en septembre: le béton encore chaud, les cartables trop neufs, les regards qui jaugent. Puis demande aux PJ ce qu'ils veulent protéger aujourd'hui.

Avant de lancer

1. Poser lieu + ambiance: « La cour sent le calcaire et la rentrée. »
2. Rappeler la cloche: « Il vous reste 20 minutes de récré. »
3. Nommer un risque: « Kevin vous a vus. »
4. Donner un choix immédiat.

Rythme recommandé

Une scène courte (8-10 min), une scène d'escalade, une scène pivot, une retombée. Tu coupes dès que l'intention est claire.

Quand ça patine

Fais entrer un témoin, un adulte, ou une rumeur qui contredit les certitudes. *MJ: Le mono vient de traverser la cour et il marche droit vers vous.*

Formules utiles

« Tu veux obtenir quoi, exactement? »
« Qu'est-ce que tu acceptes de risquer? »
« Qui va payer si ça tourne mal? »

Prépare trois PNJ

Un nom et un désir, c'est tout. Ex: Noa veut le deck de Yanis. Mme Armand veut la paix. Kevin veut être craint. Le reste, les joueurs le construiront.

Renvois

Matrice des conséquences
Démarrage express 60 min
Scénario 1: Rentrée
FAQ arbitrage

Matrice des conséquences

Chaque action a un prix. La question n'est jamais « est-ce que je réussis ? » mais « qu'est-ce que ça me coûte ? » Quand les dés tombent, choisis la conséquence la plus *intéressante*, pas la plus sévère.

Type	Effet immédiat	Effet durable	En situation
Social	Rumeur, humiliation, défi public	Réputation abîmée, dette morale	*Tu as gagné le duel, mais tout le monde a vu comment.*
Matériel	Objet perdu, carte abîmée, territoire cédé	Rareté, dépendance, frustration	*Ton Dracaufeu holographique est tombé dans la flaque. Kevin sourit.*
Relationnel	Ami vexé, allié refroidi, rival renforcé	Lien fragilisé, trahison possible	*Emma te regarde. Elle ne dit rien. C'est pire.*
Institutionnel	Adulte alerté, retenue, surveillance ciblée	Front adulte +1, marge réduite	*Le CPE a noté ton nom. Tu le sais parce qu'il a souri.*
Physique léger	Bousculade, fatigue, panique	Énergie réduite scène suivante	*Tu cours si vite que tes poumons brûlent. Tes jambes tremblent.*
Narratif	Complication latente	Horloge de crise accélérée	*La rumeur part. D'ici demain, toute la cour saura.*

Conseil MJ: choisis d'abord le type, puis nomme une image concrète que tout le monde peut visualiser. Annonce le coût *avant* le jet — le joueur doit sentir le danger. Renvois: Position et effet, Référence rapide, Scénario 1.

Exemple de table:
MJ: Tu as réussi le deal, mais c'est un succès coûteux. Type Relationnel: Yanis t'a vu forcer la main de Noa. Il ne dit rien maintenant — mais note son nom sur ta fiche. Ce lien vient de se fissurer.

Cadre de campagne

Le temps qui passe

Une campagne, c'est une année scolaire. De septembre à juin. De l'innocence aux cicatrices. Chaque saison change la cour: la rentrée et ses cartables neufs, l'hiver et le préau couvert bondé, le printemps et les deals dehors, l'été et les adieux.

Arc court (3 séances)

Une promesse, un rival, un renversement. Idéal pour tester un ton et souder la table.

Arc moyen (6 séances)

Deux fronts qui se croisent: faction élève + pression adulte. Le territoire devient le vrai enjeu.

Arc long (10+)

Saisons, examens, départs, retours. Tu fais évoluer les alliances plutôt que d'empiler les combats.

Cadence conseillée

Séance impaire: expansion (ambition, projet). Séance paire: coût (sanction, perte, dette).

Indicateurs de progression

Horloges de front, réputation de bande, traces matérielles, rumeurs actives, changements de lieux.

Renvois

Guide MJ · Matrice conséquences · Mode tournoi · Bac à sable

OUTILS DE TABLE

Index thématique

Chaque entrée contient des renvois cliquables pour naviguer rapidement dans la version PDF et dans le jeu en cours.

Créer et lancer une partie
Démarrage express 60 min (p.88)
FAQ arbitrage (p.89)
Arbitrage avancé (p.90)

Règles cœur
Chapitre 10 (p.26) à Chapitre 14 suite (p.36)
Chapitre 29 (p.53) à Chapitre 36 (p.60)

Cadre scolaire et factions
Annexe A: établissement (p.61)
Dossiers factions (p.84)
Fronts adultes (p.85)

Tables et aides
Tables B1-B2 (p.69-70)
Tables B3-B5 (p.71-74)
Référence de table (p.79)

Modes de jeu
Mode tournoi (p.86)
Mode bac à sable (p.87)
Démarrage guidé (p.88)

Index alphabétique
A-G (p.91)
H-P (p.92)
Q-Z (p.93)

Index thématique cliquable

Référence rapide de table

Quand la table hésite, cette page t'aide à trancher en dix secondes.

Besoin	Question à poser	Décision rapide
Lancer un jet	Qu'est-ce qui peut vraiment mal tourner?	Si rien ne tourne mal: pas de jet.
Bloqué par le débat	Quelle option coûte le plus?	Choisir l'option coûteuse, avancer.
Échec sec	Quel prix fictionnel est crédible ici?	Appliquer prix + relance de scène.
Conflit PJ/PJ	Tout le monde est d'accord sur l'enjeu?	Sinon, reformuler avant de trancher.
Ralentissement	Qui entre dans la scène maintenant?	Introduire témoin, adulte ou rival.

En pratique : *Noa veut ouvrir le casier de Kevin — rien ne peut mal tourner ? Si, Kevin pourrait arriver. → Jet. Emma hésite entre fuir ou négocier — quel choix coûte le plus ? Négocier. Elle y va. Yanis rate son jet de Réputation : quel prix crédible ? La rumeur qu'il a lancée lui revient au visage.*

Utilise cette page avec Démarrage express, FAQ arbitrage et cas limites avancés.

La feuille qui évite les blancs

OUTILS PRATIQUES

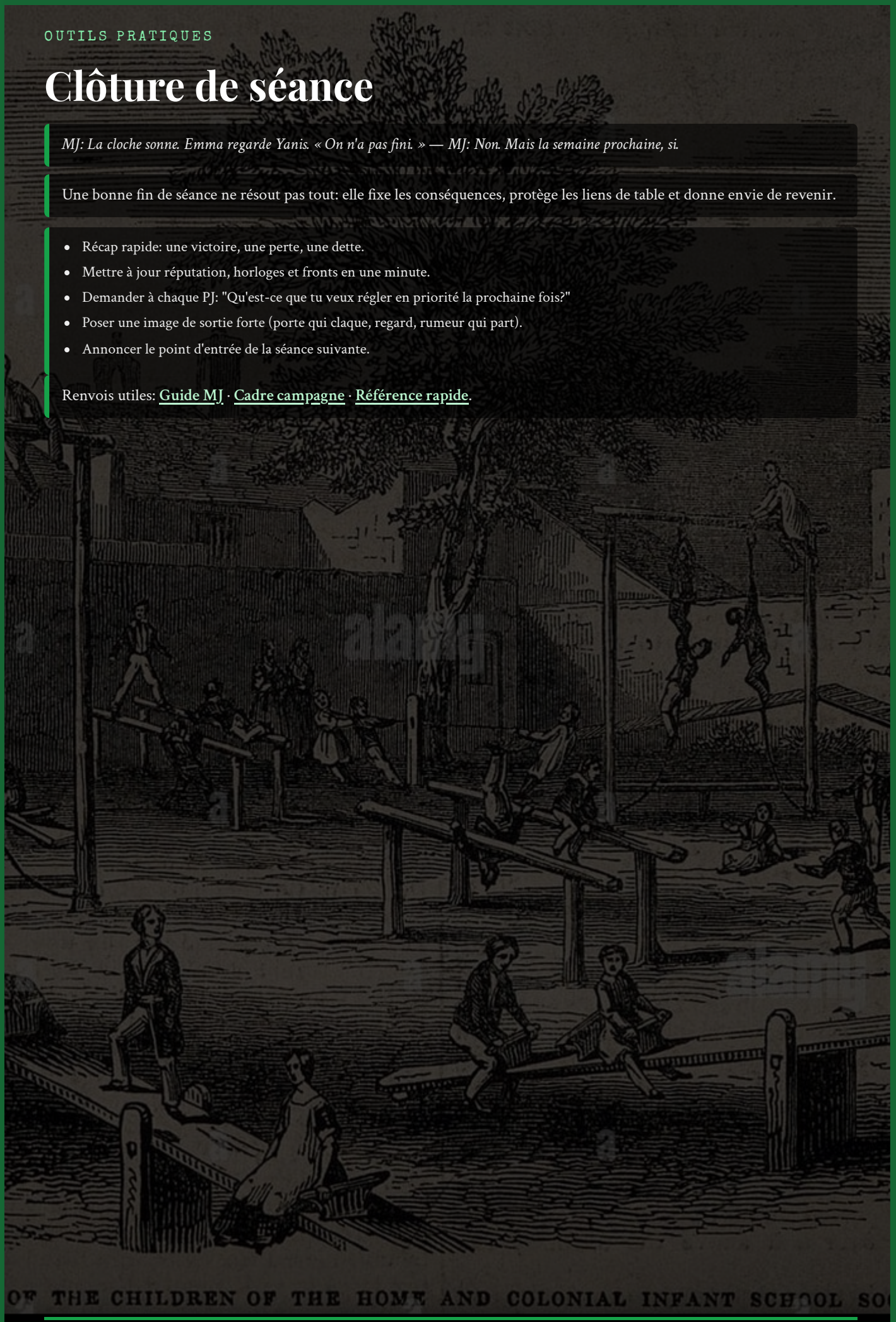
Clôture de séance

MJ: La cloche sonne. Emma regarde Yanis. « On n'a pas fini. » — MJ: Non. Mais la semaine prochaine, si.

Une bonne fin de séance ne résout pas tout: elle fixe les conséquences, protège les liens de table et donne envie de revenir.

- Récap rapide: une victoire, une perte, une dette.
- Mettre à jour réputation, horloges et fronts en une minute.
- Demander à chaque PJ: "Qu'est-ce que tu veux régler en priorité la prochaine fois?"
- Poser une image de sortie forte (porte qui claque, regard, rumeur qui part).
- Annoncer le point d'entrée de la séance suivante.

Renvois utiles: Guide MJ · Cadre campagne · Référence rapide.



Sortir proprement d'une séance tendue

Scénario 1: la rentrée de septembre

Accroche

Yanis ne sait pas encore que sa boîte de cartes va changer la politique de la cour pour trois mois.

Pitch

Un nouvel élève arrive avec une collection introuvable — des cartes Pokémon 1ère édition. Les Dresseurs veulent négocier, les Brutes veulent prendre. Tout se joue avant la fin de la récré de 10 h.

Départ immédiat

La cloche sonne. Le nouveau traverse la cour, boîte serrée contre lui. Un rival te souffle : « On le prend maintenant, ou on le perd. » Mme Armand surveille depuis le portail.

PNJ clés

Yanis (nouveau, méfiant — veut des amis, pas à n'importe quel prix), *Kevin* (Dresseur — prêt à intimider pour obtenir la boîte), *Mme Armand* (surveille le portail, intervient au premier bousculement).

Complications prêtes

La rumeur court que les cartes sont des contrefaçons. Un CM2 témoin menace de parler. Une carte tombe et s'abîme — qui paie ? La CPE confisque la boîte « pour vérification ». L'allié d'Emma hésite au pire moment.

Moment de jeu

MJ : *Yanis ouvre sa boîte sous le préau. Trois Dracaufeu holographiques. Silence.* — **Noa :** « Je m'approche. Tu es nouveau ? Viens avec nous, on te montre comment ça marche ici. » — **MJ :** *Kevin arrive par l'autre côté. Il ne sourit pas.*

Sorties possibles

Alliance fragile (Yanis protégé mais redevable), vol exposé (humiliation publique), marché conclu mais une carte manque, dette sociale impossible à ignorer — Yanis se souviendra de qui l'a aidé en premier.

Renvois

Matrice conséquences · FAQ arbitrage · Actions rapides

Scénario 2: la journée d'inspection

Accroche
L'inspecteur ne te voit pas. Pour lui, tu es juste un élève. Mais toi, tu planques trois decks dans ton blouson.

Pitch
Un inspecteur académique débarque. Tous les adultes veulent une cour exemplaire — mais Kevin doit 14 cartes à Noa, et le remboursement était prévu ce matin. La dette explose au pire moment.

Départ immédiat
Annonce micro : « Inspection académique ce matin. Comportement irréprochable exigé. » Simultanément, la boîte de Pokémon d'Emma disparaît de son cartable devant le préau.

Tension centrale
Protéger la bande et sa réputation sans déclencher de sanction collective. Chaque action visible attire un regard adulte — et aujourd'hui, les adultes sont nerveux. Le front Surveillance musclée (p. 85) avance d'un cran à la moindre alerte.

Leviers MJ
Vérification surprise des casiers (qui a planqué quoi ?). Déplacement forcé : « Tout le monde en permanence. » Un camarade craque et parle trop vite. L'inspecteur pose une question innocente à un PJ dans le couloir. M. Lefranc rôde — sa faille Inspection est activée (p. 62).

Moment de jeu
MJ : *L'inspecteur s'arrête devant ton bureau. « C'est quoi dans ta poche ? »* — **Emma :** « Rien, monsieur. Un mouchoir. » — **MJ :** *Jet de Réputation, position Désespérée. Si tu rates, il ouvre ta poche devant Lefranc.*

Fin de séance idéale
Victoire coûteuse : la bande s'en sort, mais Lefranc sait que quelque chose a bougé. L'inspecteur repart satisfait — le front adulte gagne un cran pour la prochaine séance.

Renvois
Fronts adultes · Arbitrage avancé · Personnel clé

OUTILS MATÉRIELS

Deck territoires (format table)

Six lieux. Six royaumes. Chacun son odeur, son bruit, ses légendes. Le préau sent le béton et l'écho. L'escalier de service sent la poussière et le secret. La cantine sent la purée tiède et la négociation. Voir aussi: Territoires et carte (p.44).

Lieu	Atout	Risque	Déclencheur
Préau	Protection météo, foule	Témoin partout	Dispute visible
Escalier de service	Discret, rapide	Coin à embrouille	Bousculade
Toilettes 1er	Cachette idéale	Rumeur immédiate	Porte qui claque
Cantine (file)	Pression sociale forte	Adulte à portée	Coupe-file
Cour des petits	Terrain neutre	Surveillance accrue	Objet tombé
Bibliothèque	Temps ralenti	Silence imposé	Chuchotement suspect

Conseil d'usage: quand un territoire change de mains, montre une conséquence visible (affiche, banc occupé, trajet évité) dès la scène suivante.

Fiches factions rapides

Les In
Façade: « On garde le style de la cour. »
Vrai besoin: éviter l'humiliation publique.
Point faible: panique dès qu'une mode leur échappe.
Territoire: le banc central, côté soleil. Odeur: parfum bon marché et chewing-gum.

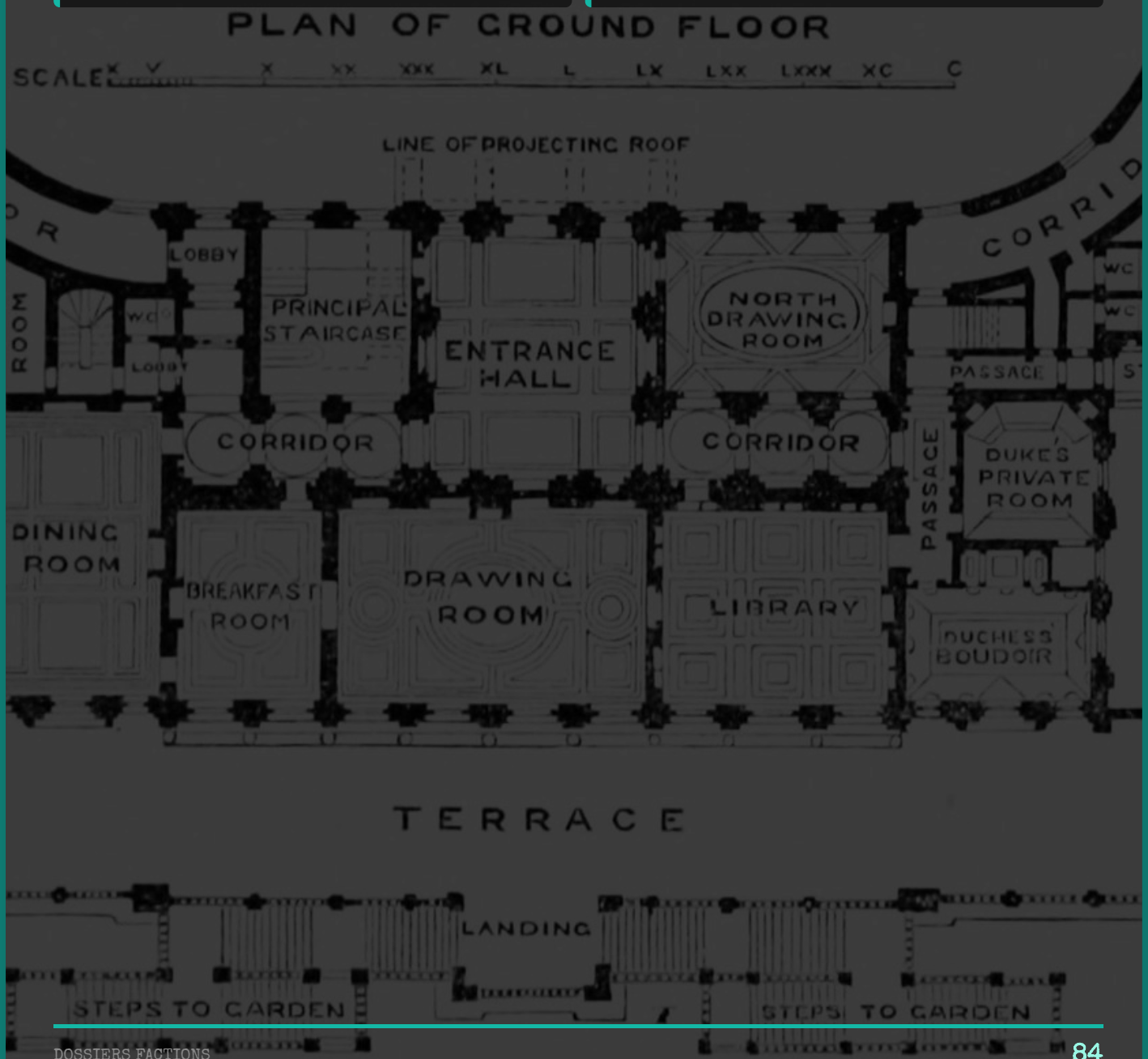
Les Ombres
Façade: « On observe, on ne joue pas. »
Vrai besoin: contrôler l'information.
Point faible: division interne sur les loyautés.
Territoire: l'escalier de service. Odeur: poussière et silence.

Les Duellistes
Façade: « La règle, c'est le duel. »
Vrai besoin: reconnaissance.
Point faible: orgueil, provocations faciles.
Territoire: le coin cantine côté fenêtre. Bruit: cartes qui claquent sur le formica.

Les Boulistes
Façade: « On veut juste jouer tranquille. »
Vrai besoin: garder le préau sud.
Point faible: explosent si on touche aux anciens.
Territoire: le préau sud, sous le marronnier. Bruit: billes sur le béton.

En scène
Les In débarquent devant ton stand d'échange. La leader, Inès, fait la moue. « C'est quoi, ça? C'est démodé depuis deux semaines. » —
Faction = PNJ avec voix, peur et territoire. Cartes imprimables: p.95.

Déclencheurs
Insulte publique, rumeur ciblée, dette impayée, territoire contesté, objet rare confisqué. Chaque déclencheur force une réaction — la faction ne peut pas ignorer.



Chaque faction ment sur ce qu'elle veut vraiment

Pack fronts adultes

Les adultes sont lents, mais ils ne lâchent jamais. Chaque victoire bruyante leur donne une raison d'avancer. Surveillance musclée, étape 2: le mono passe devant ton coin cinq fois en vingt minutes. Ce n'est pas un hasard. Voir en action: Scénario 2 (p.82).

Front	Symptôme visible	Escalade	Comment le contrer
Surveillance musclée	Présence adulte en permanence	Retenues collectives	Déplacer les scènes et casser les routines
Tolérance zéro	Confiscations immédiates	Sanctions exemplaires	Créer des preuves de bonne foi
Parent vigilant	Messages et plaintes	Réunion disciplinaire	Retourner l'opinion avec faits publics
Prof vexé	Contrôles surprise	Acharnement discret	Négocier via allié adulte
CPE débordée	Décisions incohérentes	Sanctions absurdes	Exposer les contradictions sans humiliations

Règle pratique: un front adulte avance quand les PJ gagnent "proprement" mais laissent une trace trop visible. Gagner en silence compte autant que gagner en force.

Mode tournoi (3 séances)

L'arène

Un tournoi, c'est pas un concours. C'est une guerre en trois [illegible] contre Emma. La cour entière forme un cercle. Chaque dé est un tremblem[illegible] Pour les [illegible] c'est juste un jeu de cartes. Pour toi, c'est tout.

Séance	But	Règle spéciale
1. Qualifications	Placer les bandes et les tensions	Chaque victoire crée une dette
2. Éliminatoires	Mettre les rivalités à nu	Les adultes interviennent sur 1 scène
3. Finale	Désigner un vainqueur coûteux	Le perdant choisit la conséquence publique

Format conseillé: 90 min par séance, tempo serré, aucune scène neutre. L'intérêt du tournoi n'est pas la coupe, c'est la casse sociale qu'il provoque.

MODES DE JEU

Mode bac à sable (10+ séances)

Pas de script

Pas de destin. Juste une cour, des gamins, et les conséquences de leurs choix. Le monde évolue sans scénario imposé — mais chaque choix laisse une cicatrice lisible.

Principe

Pas de scénario fermé. Tu poses des fronts, des rumeurs et des lieux chauds; les PJ choisissent où mettre le feu.

Cycle de séance

Ouverture (rumeur), choix des PJ, conséquences croisées, image de sortie. Tu notes ce qui change vraiment.

Ce qu'il faut préparer

3 factions actives, 2 fronts adultes, 5 lieux sous tension, 10 PNJ avec désir immédiat.

Ce qu'il ne faut pas faire

Pré-écrire la solution, figer les alliances, protéger les PNJ clés, annuler un coût parce qu'il pique.

Signes que ça fonctionne

Les PJ relancent eux-mêmes les intrigues, les lieux changent de valeur, les fronts avancent sans forcer.

Renvois

Cadre campagne · Factions · Fronts adultes

Démarrage express étendu (60 min)

En une heure, tu poses une cour, des rivalités, et au moins une cicatrice. C'est serré — c'est fait pour.

Ce format donne une vraie partie complète en une heure, avec montée de tension, arbitrage lisible et sortie exploitable pour une campagne.

Plage	Ce que fait le MJ	Ce que font les PJ	Livrable
00-08	Cadre: cour, cloche, enjeu de séance.	Pitch perso en une phrase.	Trio de protagonistes.
08-15	Pose 1 rumeur vraie + 1 rumeur toxique.	Déclare ami, rival, dette.	Conflit social net.
15-25	Ouvre une scène risquée en territoire neutre.	Tentent deal, vol, intimidation.	1re bascule d'influence.
25-38	Fait entrer un adulte/front qui complique.	Choisissent protéger ou trahir.	Horloge de crise lancée.
38-50	Cadre la scène pivot (duel, échange, aveu).	Jouent le coup coûteux.	Victoire partielle ou cicatrice.
50-60	Retombées + image finale + amorce.	Notent conséquence durable.	Ouverture de prochaine séance.

Checklist minute par minute

- Toujours une horloge visible.
- Une conséquence concrète à chaque jet clé.
- Pas de débat infini: 2 propositions max, puis décision.
- Finir sur un choix, jamais sur un résumé.

Renvois utiles

FAQ arbitrage (p.89)
Cas limites d'arbitrage (p.90)
Référence de table (p.79)

FAQ arbitrage

Objectif: trancher vite, rester juste, préserver le rythme dramatique. Une réponse d'arbitrage doit être claire en moins de vingt secondes. *La cour n'attend pas que tu réfléchisses.*

Quand faut-il lancer les dés?
Seulement si l'action peut réellement échouer et changer la situation. Sinon, succès fictionnel direct.

Deux PJ veulent agir en même temps
Priorité à celui qui prend le plus de risque. L'autre assiste ou prépare une conséquence.

Un joueur négocie chaque détail
Cadre la proposition en une phrase, annonce un coût, puis demande: «Tu prends ou tu recules?»

Échec total: on bloque?
Jamais. L'échec ouvre une porte chère: dette, exposition, blessure sociale, perte de face.

Conflit PJ contre PJ
Même procédure, mais on protège la relation de table: enjeu explicite, consentement, retombée partagée.

Un plan trop fort casse la scène
Accepte l'idée, augmente l'impact des retours de bâton, et fais vivre les conséquences sur 2 scènes.

Que faire d'un 6 net?
Succès + avantage concret: position améliorée, info solide, allié rassuré, horloge adverse ralentie.

Le groupe ne sait plus quoi faire
Frappe la cloche narrative: adulte arrive, rumeur tombe, rival provoque. La fiction repart.

Renvois: Démarrage express (p.88) · Cas limites avancés (p.90) · Référence rapide (p.79)

Arbitrage avancé et cas limites

Cette page sert d'appui immédiat au MJ: uniquement des règles utiles en séance. *Quand tu doutes, tranche. Le rythme ne pardonne pas l'hésitation.*

Procédure express: 1) clarifier l'intention, 2) annoncer le risque, 3) fixer le coût, 4) trancher, 5) montrer la conséquence.

Situation	Décision MJ	Coût recommandé
Deux joueurs se contredisent	On garde l'action la plus exposée, l'autre devient soutien	+1 segment sur horloge de tension
Plan brillant mais invraisemblable	Succès possible si préparation préalable	Dette, trace visible ou témoin gênant
Échec sur action critique	Pas de blocage, la fiction avance	Perte de position + contre-attaque PNJ
Conflit social qui tourne en rond	Limiter les allers-retours à deux tours	Ultimatum immédiat dans la fiction
Jet contesté par la table	Rappeler l'enjeu annoncé avant jet	Si doute: réussite partielle plutôt que remise à zéro
PJ contre PJ sensible	Valider le consentement des deux côtés	Cicatrice relationnelle partagée

Renvois utiles: Démarrage express (p.88) · FAQ arbitrage (p.89) · Référence de table (p.79).

Index A à G

Entrées thématiques avec renvois directs. Cliquez sur les pages pour y aller.

A
Adultes: p.85
Alliances: p.77
Arbitrage: p.89

B
Bandes: p.77
Bac à sable: p.87
Billes: p.71

C
Chaos: p.26
Cloche: p.30
Collections: p.61

D
Défis: p.33
Dettes sociales: p.55
Duels: p.88

E
Énergie: p.26
Effet: p.32
Ennuis: p.71

F–G
Factions: p.84
Fronts: p.85
Guide MJ: p.75

Index H à P

Entrées pratiques pour retrouver une règle en cours de partie sans casser le rythme.

H–I
Horloges: p.79
Influence: p.33
Inspecteur/rumeur adulte: p.69

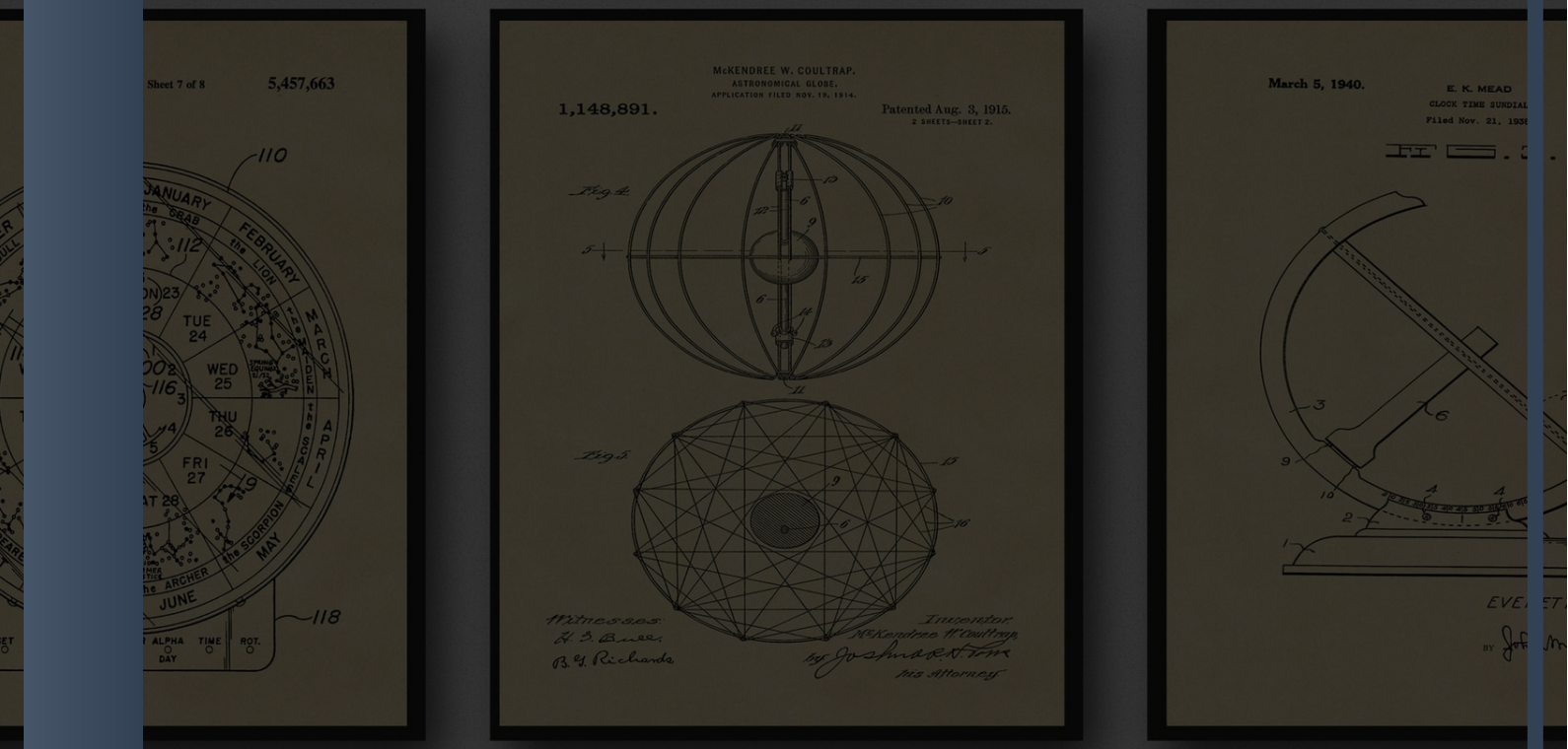
J–K–L
Jets: p.32
Liens PJ: p.65
Légende de cour: p.36

M
Matrices de conséquences: p.76
Modes de jeu: p.86 et p.87

N–O
Nouveaux arrivants: p.69
Ombres/rumeurs: p.70
Opportunités: p.89

P
Position et pression: p.26
Punitions: p.23
Projets: p.66

Parcours recommandés
Découverte: 88 → 89 → 90
Campagne: 75 → 79 → 84



INDEX COMPLET

Index Q à Z

Dernier segment alphabétique, avec raccourcis vers les pages les plus consultées en table.

Q–R
Démarrage express: p.88
Réputation: p.26
Rumeurs: p.70

S
Sanctions: p.23
Scénarios: p.81 et p.82
Surveillance: p.85

T
Territoires: p.83
Témoins gênants: p.90
Tournoi: p.86

U–V–W
Usage MJ: p.75
Valeur des collections: p.71
Victoires coûteuses: p.89

X–Y–Z
Yu-Gi-Oh!: p.71
Zones sensibles: p.61
Zèle adulte: p.85

Navigation rapide
Index thématique (p.78)
Index A-G (p.91)
Index H-P (p.92)

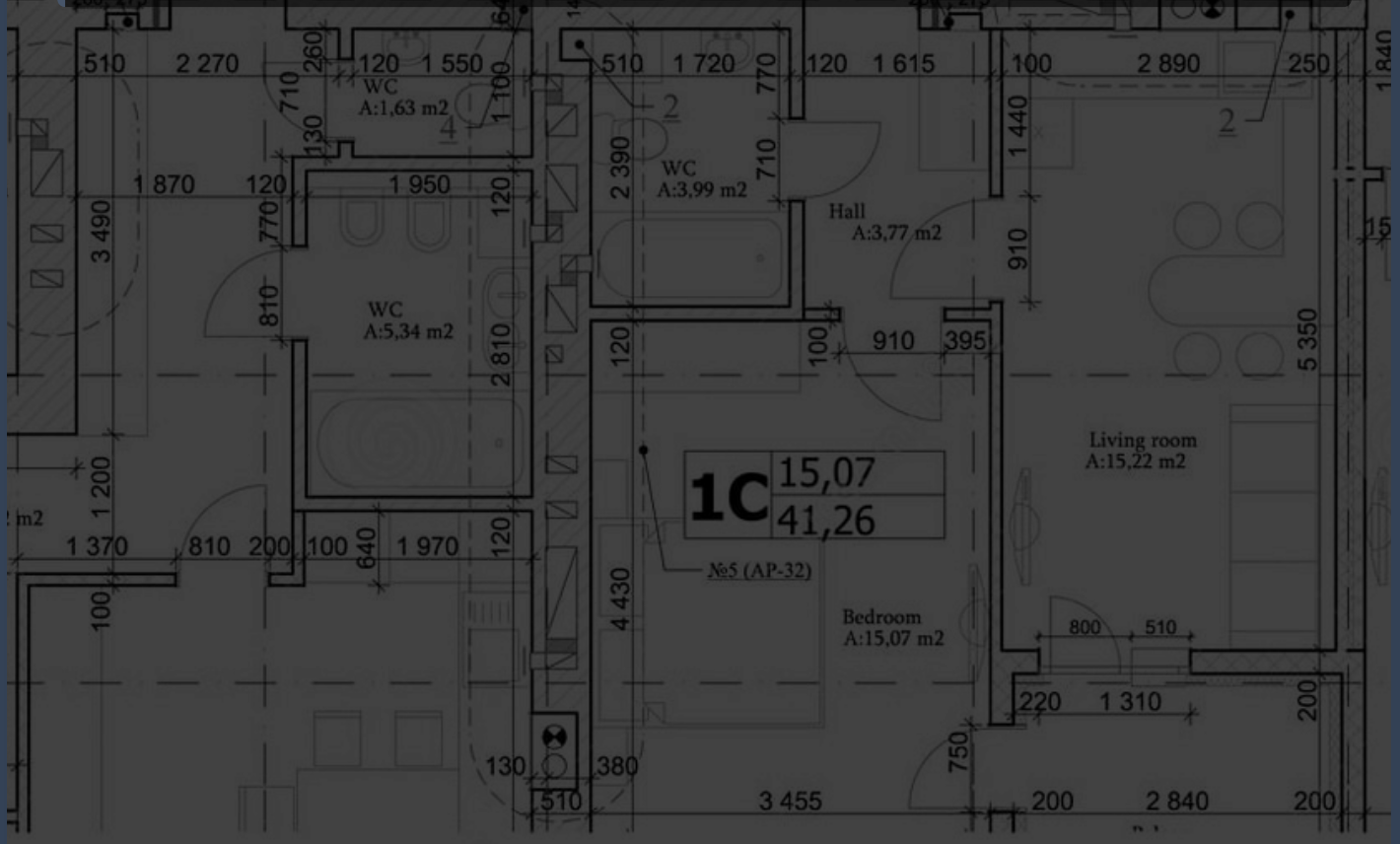
Cartes actions rapides

Huit coups. Huit façons de changer le rapport de force. Tu ne « fais une action » — tu convaincs Kevin de lâcher sa carte. Tu tends une embuscade dans l'escalier de service. Tu lances la rumeur qui va tout changer.

Action	Stat	Gain immédiat	Coût si Ennui
Convaincre	Réputation	Un soutien provisoire	Dette sociale affichée
Embusquer	Chaos	Position améliorée d'un cran	Témoin gênant
Tenir la ligne	Énergie	Réduit un coût annoncé	Épuisement ou blessure d'ego
Salir la réputation	Réputation	Rumeur ciblée crédible	Retour de flammes public
Se faufiler	Chaos	Sortie de scène sans duel	Perte de territoire symbolique
Rallier un neutre	Réputation	Avantage d'équipe	Négociation forcée ensuite
Protéger un allié	Énergie	Annule un effet hostile	Tu prends la conséquence
Retourner un témoin	Chaos	Preuve qui change la scène	Compromission durable

En situation: *Noa veut Rallier un neutre (Réputation). « Hé, Lucas, tu as vu ce que Kevin a fait à Emma? Tu veux être le prochain? » Les dés tombent — succès. Lucas rejoint la bande. Mais le coût? Kevin va savoir qui l'a retourné.*

Présente trois cartes au choix, impose un choix net. Renvois: *Pool de d6* (p.28), *Position et effet* (p.34).



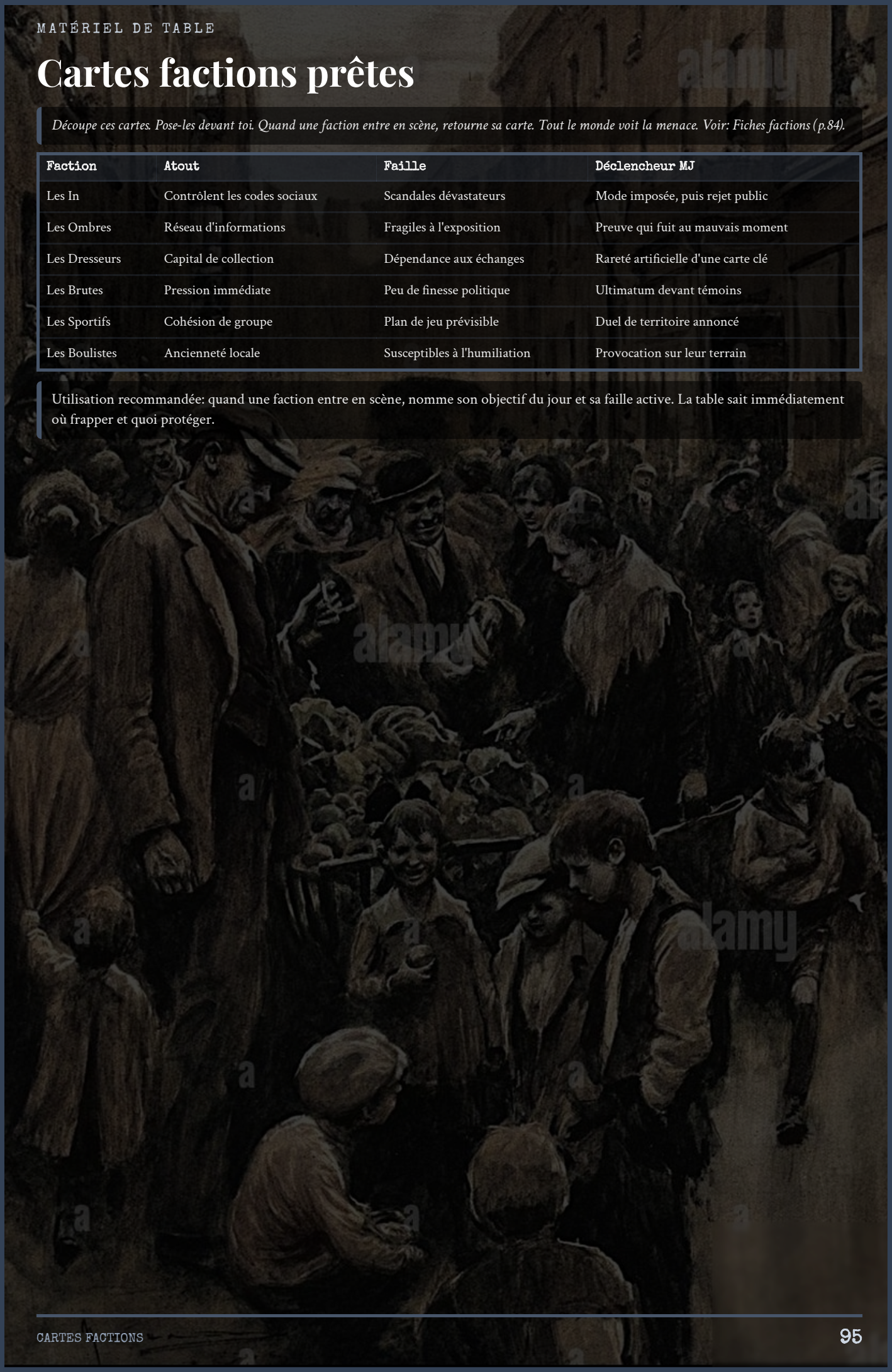
MATÉRIEL DE TABLE

Cartes factions prêtes

Découpe ces cartes. Pose-les devant toi. Quand une faction entre en scène, retourne sa carte. Tout le monde voit la menace. Voir: Fiches factions (p.84).

Faction	Atout	Faille	Déclencheur MJ
Les In	Contrôlent les codes sociaux	Scandales dévastateurs	Mode imposée, puis rejet public
Les Ombres	Réseau d'informations	Fragiles à l'exposition	Preuve qui fuit au mauvais moment
Les Dresseurs	Capital de collection	Dépendance aux échanges	Rareté artificielle d'une carte clé
Les Brutes	Pression immédiate	Peu de finesse politique	Ultimatum devant témoins
Les Sportifs	Cohésion de groupe	Plan de jeu prévisible	Duel de territoire annoncé
Les Boulistes	Ancienneté locale	Susceptibles à l'humiliation	Provocation sur leur terrain

Utilisation recommandée: quand une faction entre en scène, nomme son objectif du jour et sa faille active. La table sait immédiatement où frapper et quoi protéger.



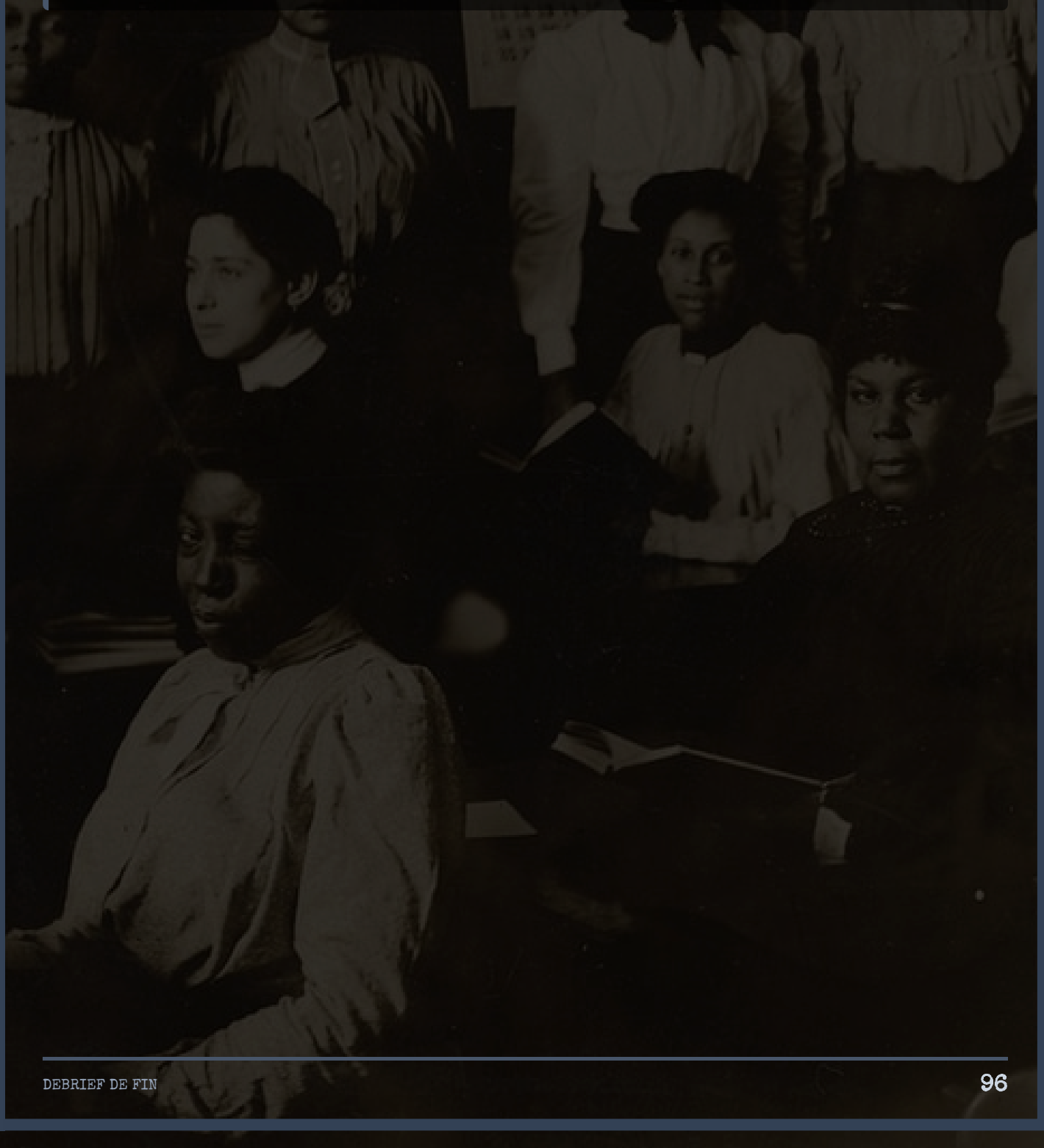
RITUEL DE CLÔTURE

Débrief express (8 minutes)

> *MJ: Qui a pris l'ascendant? — Joueur: Noa, grâce au duel. — MJ: Et qui paie le prix? — Joueur: Emma. Elle a perdu son territoire.*

Question	À noter	Effet immédiat
Qui prend l'ascendant social ce soir?	Nom + preuve en fiction	+1 position à l'ouverture suivante
Qui paie le prix le plus lourd?	Dette, perte, humiliation	Front correspondant avance
Quel lieu change de main?	Territoire concerné	Bonus/malus séance prochaine
Quelle rumeur part demain matin?	Formule courte et tranchante	Nouvelle scène d'ouverture
Quelle promesse est brisée?	Lien touché	-1 confiance sur le prochain face-à-face
Quel choix reste non résolu?	Dilemme actif	Hook de reprise obligatoire

> Discipline de fin: une ligne par réponse, aucun débat. Si la formulation est floue, la conséquence n'est pas encore prête à jouer.



Débrief de fin de séance

RÉCRÉATION

Un jeu de rôle sur le pouvoir, les dettes et les alliances, dans une école où personne n'est censé régner.

FACTIONS EN TENSION
ARBITRAGE RAPIDE
CONSÉQUENCES VISIBLES
SCÉNARIOS PRÊTS À JOUER

ÉDITION SAINTE-FRANCE · MANUEL COMPLET