

Marine Le Pen Cannibale

Par : Popotin (d'après ACSLB de mattzm)

Dernière mise à jour : 24 avril 2017 (v1)

Contact : monsieur.popotin@gmail.com

« Putain, Marine Le Pen, nan, nan, mais tu le crois pas ? »

En quelques mots...

Marine Le Pen Cannibale est un jeu de rôle inspiré :

- du jeu « Actual Cannibal Shia LaBoeuf » proposé par Matthew J. McPherson alias mattzm sur reddit.com/r/ACSLB (un jeu lui-même inspiré de la chanson « Shia LaBoeuf » par Rob Cantor) ;
- de la chanson « 20.04.2005 » par Philippe Katerine, qui après tout relevait du même délire et qui est sortie bien avant celle de Rob Cantor... profitons-en pour rendre à César ce qui est à César.

Marine Le Pen Cannibale mettra vos joueurs et joueuses dans la peau de citoyen.ne.s lambda habitant en France et tombant nez-à-nez avec Marine Le Pen alors que la politicienne est en quête de victimes à dévorer.

Il ne leur resta qu'à tenter de survivre par tous les moyens qu'ils pourront trouver... sans quoi ces pauvres âmes perdues finiront mangées vivantes par Marine Le Pen Cannibale.

Création de personnage

Chaque personnage est créé avec :

- un nom ;
- une brève description ;
- des vêtements simples au choix ;
- un objet en sa possession (soumis à l'acceptation de la personne gérant la partie en tant que MJ) ;
- 5 jetons d'identité nationale (jetons IN).

Début de partie

Vous pouvez utiliser comme intro un extrait de la chanson de Philippe Katerine, ou bien une musique de film d'horreur, voire le refrain de La Marseillaise. Ou bien rien du tout, c'est comme vous voulez.

L'important c'est que les PJ soient rapidement en contact avec Marine Le Pen alors qu'elle est en train de dévorer quelqu'un, ou bien en train de suivre les PJ à la trace, un hachoir à la main, etc.

Dès que Marine Le Pen aperçoit les PJ, elles se met à les poursuivre afin de les dévorer. Si un ou une PJ est visiblement d'origine étrangère, il ou elle pourrait devenir la cible prioritaire de Marine Le Pen, mais ça n'est pas vraiment nécessaire : elle a besoin de manger MAINTENANT pour survivre, et sera prête à avaler n'importe qui.

La partie demandera nécessairement beaucoup d'improvisation côté MJ.

Comment jouer ?

Résolution des actions dangereuses

Lorsqu'un PJ désire effectuer une action qui pourrait le blesser (ou lorsqu'il cherche à attaquer Marine Le Pen Cannibale), sa joueuse lance un dé à six faces : si le résultat est supérieur au nombre de jetons **IN** du personnage, un de ces jetons est défaussé.

Un jet égal ou inférieur au nombre de jetons du personnage indique un succès dans l'action entreprise.

Tirer 1 sur le dé indique un succès automatique.

Succès automatique

Il est aussi possible, en le déclarant avant de tirer le dé, de s'assurer de la réussite d'une action en donnant un jeton **IN** à Marine Le Pen Cannibale, qui peut alors l'ajouter à son pool de jetons.

Il est alors inutile de tirer le dé.

Lorsqu'un personnage est à bout

Lorsqu'un personnage n'a plus de jetons **IN**, il ne peut plus obtenir de succès automatique et ne réussit ses actions que sur un résultat de 1. En cas d'échec, le personnage se viande royalement, perdant plus de temps que les personnages qui disposent encore de jetons.

Et surtout, pour un PJ qui n'a plus de jetons : la prochaine attaque réussie à l'encontre du personnage le tuera.

Victoire ?

Le seul but est de survivre et de s'échapper. Marine Le Pen Cannibale poursuivra les PJ aussi longtemps que le groupe restera dans les environs.

Infos pour le ou la MJ

Préparation

Ce jeu est fait pour être joué sans préparation ou presque. La création de personnage est très rapide et la partie ne devrait pas durer plus de 2 heures.

Chaque scénario est donc un exercice d'improvisation. Le point de départ est un lieu défini dans notre monde contemporain, rien de plus. A partir de là, toutes les personnes autour de la table partagent des connaissances générales sur ce qu'on peut trouver et faire au sein de ce contexte.

Ce jeu n'est pas supposé être tendre pour l'équipe de PJ, et des personnages mourront assurément.

Marine Le Pen Cannibale possède des capacités surnaturelles : rapide, puissante. C'est à vous de voir si elle est vêtue de quelques peaux de bêtes (ou de victimes humaines), ou si elle porte un tailleur déchirée par ses acrobaties urbaines, mais il est important qu'elle puisse instiller un sentiment de chasse implacable grâce à ses capacités hors de la normale.

Marine Le Pen Cannibale démarre avec un nombre de jetons égal à :
5 + 2 fois le nombre de joueurs.

Il est bien sûr possible d'augmenter le nombre de jetons pour un défi plus corsé. Il convient toutefois de se rappeler que si Marine Le Pen Cannibale se doit d'être puissante et effrayante, elle ne devrait pas être rendue invincible.

Dégâts

Si un personnage parvient à blesser Marine Le Pen Cannibale (par un coup ou un piège, etc), celle-ci perd un jeton. Les PJ ont alors un peu de temps pour s'échapper.

Attaquer Marine Le Pen Cannibale à mains nues, toutefois, ne permet que de gagner un peu de temps mais ne la blesse pas.

Si les personnages parviennent à faire perdre à Marine Le Pen Cannibale tous ses jetons, ils sont victorieux mais traumatisés à jamais par cette expérience terrifiante.

Côté PJ : si un personnage meurt, Marine Le Pen Cannibale se jettera sur le corps pour le dévorer durant quelques minutes, accordant ainsi un peu de répit au reste du groupe... Si quelqu'un la dérange pendant son festin, elle attaquera qui la gêne avec une rage peu commune.

Surprises de Marine Le Pen

Si les PJ se sont mis en sécurité, Marine Le Pen Cannibale peut dépenser deux jetons d'identité nationale pour créer une **apparition de Jeanne la Pucelle** et surgir auprès des joueurs par le moyen le plus approprié, auréolée de gloire céleste (ou infernale, selon vos goûts). Bien sûr, à cette occasion, Marine Le Pen peut faire appel à une force herculéenne ou une ingéniosité hors du commun et déloger les PJ de leur temporaire sécurité.

Fin de partie

Si tous les PJ ont été dévorés, le groupe a perdu et Marine Le Pen a gagné.

Si Marine Le Pen a été distancée, enfermée, ou mise hors d'état de nuire, et qu'elle n'a plus assez de jetons d'identité nationale pour effectuer une surprise, Marine Le Pen a perdu la partie (pour cette fois), et le groupe a gagné, sain et sauf jusqu'à... une prochaine rencontre avec la Cannibale.

Lieux où démarrer la partie

Quelques propositions de lieux, avec possibilité de tirer sur 2d6 :

2d6	Lieu de chasse
2	Un château autrichien
3	Un abri anti bombardement datant de la seconde guerre mondiale
4	Une salle de concert récemment utilisée pour un meeting
5	Un immeuble de bureaux
6	Un bois ou une forêt en bordure de grande ville
7	Une cité populaire en banlieue
8	Un ferry reliant Marseille à Bastia
9	Enfermés dans le métro à 3h du matin
10	Enfermés dans un centre commercial
11	Une grande mairie à l'architecture moderne et étrange
12	Un parc d'attractions abandonné

Conseils de maîtrise

Il me paraît importer de ne mentionner Marine Le Pen que par son nom complet, « Marine Le Pen », voire sa dénomination horrifique « Marine Le Pen Cannibale ». Toute abréviation ou familiarité ne pourrait qu'entamer le capital terreur de Marine Le Pen.

Concernant les règles et les situations qui peuvent être délicates à gérer étant donné leur brièveté : il est toujours possible d'aller sur le forum maintenu par le créateur du jeu Actual Cannibal Shia LaBoeuf. On y trouve déjà pas mal de questions pour lesquelles des réponses ont été apportées, mais vous pourrez bien sûr y proposer les vôtres. Ce forum se trouve sur reddit, à l'adresse suivante :

<https://www.reddit.com/r/ACSLB/>

Idées de faits alternatifs et de variantes

1/ Le groupe de PJ pourrait être suivi par des journalistes (**BFMTV** ou autre) qui, dans de rares cas pourraient filer un coup de main, mais surtout, le plus souvent, mettre les PJ dans l'embarras en dévoilant leur position (en cherchant à les interviewer, ou en les pointant avec des projecteurs, etc).

2/ Non, Jean-Luc Mélenchon n'est pas un chasseur de vampires, de zombies ou de cannibales (non, franchement si vous faites ça... bon, ça peut être drôle, mais du coup beaucoup moins effrayant, sauf si pour compenser vous ajoutez un Jean-Marie Le Pen en vieux vampire puissant, mais on commence à être dans un autre jeu).

3/ A vrai dire, les PJ pourraient en réalité être des hommes et des femmes politiques, ou bien des artistes célèbres, etc. A ce moment-là, pour donner plus de caractère à la partie, les objets de départ pourraient être remplacés par des compétences ou capacités spéciales liées à la fonction du personnage, ou à ses attributs publics. Par exemple, François Fill... non... hmm... **Francis Lalanne** pourrait avoir la faculté d'effectuer de grands bonds grâce à ses Bottes de Sept Lieues.

4/ Une armée fantôme pourrait assister Marine Le Pen Cannibale dans un scénario beaucoup plus apocalyptique. Il s'agirait de la **Division Charlemagne** (surnom donné à la 33e Waffen-Grenadier-Division de la SS Charlemagne, dont les membres étaient principalement des engagés volontaires français). Leur leader dans la partie pourrait être **Pierre Bousquet**, qui n'en fut que caporal mais qui peut bien avoir les faveurs de Marine Le Pen Cannibale pour avoir été l'un des membres fondateurs du Front National.

5/ Si les joueurs tombent sur des militants ou sympathisants du Front National, à vous de décider :
- si ce sont des victimes comme les autres de la fureur cannibale de Marine Le Pen ;
- ou si la présence de Marine Le Pen les transforme en créatures zombiesques soumises à la volonté de leur maîtresse (ils ou elles n'ont qu'un jeton chacun.e).

6/ Marine Le Pen peut bien sûr être remplacée par son père (et le scénario transporté dans les années 80 ou 90?). Possède-t-il un **cyber-oeil** à rayon laser ? Je ne sais pas.

7/ Tous les participants à l'élection de 2017 ne se prêtent pas aussi bien à ce type de jeu, mais une partie de Jean-Luc Mélenchon Cannibale pourrait être aussi envisageable. Un bon usage pourrait être fait de ses hologrammes...

Derniers mots

Si vous avez une expérience jeu à rapporter, ou tout autre message plus ou moins poli à m'envoyer, n'hésitez pas à le faire :

- par mail vers monsieur.popotin@gmail.com

- via Facebook : Basile Popotin