

MANGA



Nous sommes en Europe, dans un pays qui nous ressemble, à une époque qui nous convient.

Outre le fait que l'on est « pour » ou « contre », qu'il n'y a rien de plus curieux que de commencer un livre par la 4^{ème} de couv et que ces ouvrages nous assènent des couleurs d'accroche propres à nous faire saigner les yeux, l'une des principales caractéristiques des manga est de séduire le public ado, presque indifféremment à l'origine sociale et ethnique. Sous des cheveux idoine, soit bruns, peroxydés, rouges, bleus ou plus étranges encore, le crâne des ados bouillonne. Ils se régalent de ces histoires tantôt fleur bleue, tantôt hyper violentes, et tantôt tout ce que le spectre des émotions autorise.

Mais il y a un hic. Un hic généralement d'environ 35 à 45 ans, un truc nommé « les parents ». Ils sont pénibles, adorablement pénibles mais lorsqu'on parle BD nipponne, ils craquent, ils ne comprennent pas alors pour eux, c'est mal...

DANS LE PAYS

Ce pays d'Europe prêche bien entendu pour les droits de l'homme, la laïcité, la liberté d'expression et le bonheur pour tous. Ce pays merveilleux d'où Alice s'est tirée depuis un bail à même édicté des lois protectionnistes envers la culture, pour le bien de tous bien entendu. Les Manga font partie de ce qui est brûlé en toute bonne conscience, sans qu'on se demande pourquoi. C'est comme ça citoyen ! Mais c'est bien connu, les lois sont faites pour que des petits malins / petits cons, jouent avec et les contournent. Sans compter que comme cela est interdit, ça rentre en droite ligne dans la culture obligatoire de toutes nos petites têtes multicolores déjà évoquées : « interdit donc rigoureusement indispensable ! ». Le trafic existe donc, comme les importations illégales. Les caïds ont 14 ou 15 ans, gèrent des millions d'euros nouveaux et embrassent bien plus de filles que le geek moyen (encore que cela dépende de l'épaisseur des verres...)

Y-EN-A-MARRE !

Depuis cinq ans, à tort ou à raison (eux sont persuadés de la seconde possibilité), de très nombreux parents « mangaphobes » se sont mis en marche contre ces volumes décervelants. Le manque d'objectifs affichés

leur a vite fait comprendre que ce ne serait pas aussi simple. Quoi ? Les ados cachent ces BD interdites ? Comment ? Ils les lisent en cachette ? Hein ? Ils les achètent où ? Ils nous mentent ?

Les P.A.M (parents anti manga) ont donc eux aussi formé une organisation. Avec l'aide des G.P.A.M (Grands Parents...), bien plus encore installés dans la vie qu'eux, ils disposent de moyens financiers énormes et de contacts multiples dans tout le pays.

Ce à quoi les « djeuns » n'opposent que leur culot, leur ingéniosité et leur « jemenfoutisme » des règles établies en organisant des expos sauvages, des campagnes de pub farouches et des importations frauduleuses de manga suite à des souscriptions passées par des réseaux underground.

Le P.A.M agit comme une organisation secrète.

POUR TENTER DE JOUER

Les joueurs interprètent des parents, tous nouveaux adhérents au P.A.M. Ils viennent de découvrir, avec horreur, que leur ado était accro aux manga.

Chaque personnage est représenté par deux caractéristiques : CORPS et MENTAL. Le total des deux caractéristiques doit être égal à 14 et aucune ne doit être inférieure à 4. Le Corps permet de gérer tout ce qui est physique et le Mental tout ce qui est intellectuel. Une troisième valeur est nommée « Fouillage de chambre ». Elle représente des points de chance ou d'héroïsme. Ce pool de points permet au PJ d'altérer un résultat de jet de dé, en plus ou en moins, du nombre de points mis en jeu. Au début du jeu, chaque PJ dispose de « X » points de Fouillage de chambre (voir ci-dessous) :

		Mental							
		4	5	6	7	8	9	10	
Corps	4								4
	5						5		
	6					6			
	7				7				
	8			6					
	9		5						
	10	4							

Les points de « Fouillage de Chambre » peuvent être mutualisés entre les PJ (décision irrévocable pour la partie). Ils ne se renouvellent pas en cours de partie.



Chaque action est résolue en confrontant le résultat de : valeur de la caractéristique appropriée + 1d10 à un degré de difficulté donné par le meneur de jeu.

Degré de Difficulté :

- 5 trop facile
- 8 facile
- 11 moyenne
- 14 difficile
- 17 très difficile



Un jet supérieur ou égal au DD est une réussite.

Il n'existe pas de liste type de compétences ou de capacités. Vous êtes royalement invités à jouer sur les descriptions et explications pour que les actions envisagées soient claires et précises. Le MJ peut ensuite définir le degré de difficulté.

POUR ESSAYER...

Europe, une ville de bord de mer, des familles aisées. Les PJ viennent de participer à leur deuxième séance au sein du P.A.M. Ils sont plus remontés que jamais et viennent, une fois de plus de sermonner, qui sa fille, qui son fils. Les gosses des PJ (qui sont potes) ont décidé de profiter un brin des fortunes familiales. Ils se sont improvisés importateurs et ont fait venir un demi container de manga par voie maritime. Ils comptent utiliser un des bateaux de leurs parents pour aller transborder les précieux volumes et les décharger plus loin sur la côte dans un ancien blockaus camouflé sous les dunes. Les parents pourront trouver des indices sur ce qui va se passer en fouillant (que c'est laid ;) les archives électroniques de leur progéniture. La disparition d'un des bateaux peut aussi mettre la puce à l'oreille des moins « intuitifs ». Les buts sont multiples : détruire cette cargaison d'immondes recueils d'inepties ou encore arriver à démanteler la filière.