

BUBBLEGUMSHOE

LE JEU DES ADOS-DÉTECTIVES



EMILY CARE BOSS • KENNETH HITE • LISA STEEL

GUMSHOE

EVIL HAT
PRODUCTIONS



BUBBLEGUMSHOE

LE JEU DES ADOS-DÉTECTIVES

Auteurs

Emily Care Boss, Kenneth Hite et Lisa Steele

Textes additionnels

James Mendez Hodes, Kat Jones, Soshana Kessock, Kevin Kulp, Kira Magrann et Brie Sheldon

Editeur

Amada Valentine et Kenneth Hite

Relecture

Karen Twelves

Indexation

Rita Tatum

Artistes

Richard Longmore, Nicole McDonald et Frank Super

Mise en page version anglaise et design graphique

Tiara Lynn Agresta

Direction artistique

Jessica Banks, Tiara Lynn Agresta et Fred Hicks

Production artistique

Tracy Van Tilburg

Directeur créatif

Kenneth Hite

Testeurs

Ben Blanding, Charles Gordon Mitchell, Chris Wiegand, Epistolary Richard, Gaylord Tang, Ginette Murray, Heather Williams, Jason Blalock, Jim Sweeney, John Adamus, Joshua Kronengold, Kay Strock, Kevin Kulp, Lisa Padol, Martin Wagner, Paul Stefko, Robert J Ruthven

Manager marketing

Carrie Harris

Chef de projet

Sean Nitter

Développeur produit

Fred Hicks

Chef de projet version française

Laurent Gärtner

Mise en page version française

Laurent Gärtner avec Affinity Publisher

Traduction

Laurent Gärtner et Stéphane Lemonnier avec OmegaT

Illustrations supplémentaires

Meidelev, Axelle « Psychée » Bouet et RenArtDev

Relecture

Jeanne Gärtner



Bubblegumshoe © 2016 Evil Hat Productions, LLC. Tous droits réservés.

ISBN original : 978-1-61317-117-2

Publié initialement en 2016 par Evil Hat Productions, LLC,
10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD 20901

GUMSHOE et le logo **GUMSHOE** sont des marques déposées de Pelgrane Press Ltd et sont utilisées avec la permission de Pelgrane Press Ltd. Le système **GUMSHOE** a été créé par Robin D. Laws avec du matériel additionnel de Kenneth Hite.

Dépôt légal troisième trimestre 2024

ISBN numérique 978-2-95854-750-9 • **ISBN papier** 978-2-95664-389-0

Imprimé en France dans les Ardennes par **Sopaic Repro** en octobre 2024

Première impression réalisée à 250 exemplaires

SOMMAIRE

INTRODUCTION	5	Tests sécurisés	33
GUMSHOE 101	8	Tests	34
LES ADOS-DÉTECTIVES.....	11	Les tests simples.....	34
Points de création	11	Réessayer	36
Dépense tes points de création	13	Agir de concert.....	36
Ce que l'ado-détective sait faire : les capacités .	13	Coopération	36
Capacités d'enquête	13	Tests continués.....	36
Capacités sociales.....	14	Dépenses générales	37
Capacités générales	16	Les tests de Cool	37
La Cap' ou Capacité Unique	18	S'opposer à quelqu'un	38
Les relations	19	Les tests en opposition.....	39
Les natures des relations en quelques mots	19	Tests en opposition sociaux.....	39
Amours	20	S'en sortir sans opposition	40
Amitiés	20	Escalade vers une opposition	40
Haines	20	Les oppositions	40
Créer les relations, côté joueuse	21	Joueuses contre joueuses	41
Nom	21	Avantage en opposition	42
Nature et tag	21	Les oppositions sociales.....	43
Niveau	22	Les conflits	43
Capacités des relations	22	Les combats.....	44
Lieu	23	Les affrontements.....	44
Ensuite, côté modératrice	23	Attaques sociales communes	47
Profil	23	Disputes entre amies	48
Trouble	23	Conséquences des affrontements	49
Enregistrer les relations	23	Clash ton adversaire !	49
Relations toutes prêtes	25	Dévier les pertes de Cool.....	50
Famille soudée	25	Les effets des pertes de Cool	50
Cheffe de bande.....	25	« Soigner » ses blessures de Cool	51
Papillon social.....	25	Un exemple d'affrontement complet.....	54
Citoyenne militante	25	Non, j'veux dire, de vraies blessures !.....	59
Créatrice.....	25	Note importante pour la MJ et les joueuses	60
Solitaire	25	Soigner les blessures de bagarre	60
Qui es-tu? Contexte, motivations et histoire.....	26	Récupération et expérience	60
Les liens entre les détectives	26	Récompenses et récupérations	60
Contexte	26	Polar et narration	61
Motivation.....	28	Points d'expérience	61
Arc narratif.....	29	LES RELATIONS	63
LES RÈGLES.....	31	Qui sont les relations ?.....	63
Les indices	31	Au-delà du monde des ados	64
Collecter les indices essentiels.....	31	Appel à une amie.....	64
Les indices instinctifs	32	Le pass pour les backstages	65
Dépenses et bénéfices	32	Des Troubles en cavale.....	65

LES ADOS-DÉTECTIVES

Pour créer ton **ado-détective**, tu disposes de points de création à répartir dans quatre **domaines** : les **capacités d'enquête**, les **capacités sociales**, les **capacités générales** et les **relations**. Les points vont dépendre, pour tous les domaines à l'exception des capacités générales, du nombre d'ados-détectives jouées pendant la partie.

ADOS-DÉTECTIVES	CAPACITÉS D'ENQUÊTE	CAPACITÉS SOCIALES	RELATIONS
2	8	12	18
3	7	10	15
4	6	9	13
5 et plus	5	8	12

Points de création

Toutes les détectives disposent de 40 points de création pour les capacités générales et en plus de 4 points gratuits dans la capacité générale **Cool**.

Assure-toi, avec les autres joueuses, que le groupe d'ados-détectives couvre l'ensemble des capacités d'enquêtes et que les capacités sociales soient, elles aussi, au maximum couvertes, mais, pour ces dernières, ce n'est pas aussi crucial.

Avec un groupe de quatre ados-détectives, chaque joueuse dispose de 6 points de création pour les capacités d'enquête, 9 pour les capacités sociales et 13 pour les relations.

Note de traduction

Dans la version originale, c'est le terme « *sleuth* » qui est utilisé pour désigner les personnages. En français, ce terme pourrait se traduire par « *limier* ». Après les années 60, ce terme a perdu de son usage, les personnages ne se présenteront jamais avec ce terme.

Finalement, nous avons décidé de n'utiliser dans cette version française que le terme « *ado-détective* » qui a l'énorme avantage d'être épique.

Et si d'autres ados-détectives rejoignent ensuite la partie ?

L'écart de points étant assez faible, mais suffisamment pour marquer la différence sur un groupe uni, il te suffit de choisir l'une de ces deux options :

- ★ Soit la nouvelle ado-détective est une débutante, donne-lui les points correspondant au nombre de détectives, elle comprit. La différence de point relèvera la différence d'expérience entre les premières ados-détectives et cette nouvelle recrue.
- ★ Sinon, la nouvelle ado-détective dispose d'une expérience comparable aux autres détectives de la bande. Accorde-lui les points correspondants au nombre de points actuels moyen des ados-détectives dans chaque domaine.

Check-list pour créer une ado-détective

Les points de création des Capacités d'Enquête, des Capacités Sociales et des Relations sont distribués en fonction du nombre de joueuses régulières à la table (voir le tableau « Points de création par domaines »). Tu disposes aussi de 40 points de création pour les Capacités Générales (voir « Points de création »).

- ✱ Dépense tes points de créations dans les Capacités Sociales et les Capacités d'Enquête. Assure-toi que chaque capacité soit possédée par au moins une ado-détective.
- ✱ Dépense tes points de créations dans les Capacités Générales dans les capacités Générales. Ajoute 4 points gratuits dans le niveau de la capacité Cool (voir « Points de création »).
- ✱ Dépense au moins 5 de tes points de créations dans les Relations. Si tu décides de prendre une Haine, tu gagnes 3 points de créations de plus pour tes Relations (voir « Créer les relations, côté joueuse »).
- ✱ Détermine ta Classe, ta Clique et ton Club (voir « Contexte »).
- ✱ Déterminez toutes ensemble comment vos ados-détectives se sont connues (voir « Les liens entre les détectives »).

Les deux dernières étapes peuvent attendre la création de la ville (voir « Bâtir ta ville »)

- ✱ Choisis ta Motivation (voir « Motivation »).
- ✱ Décide d'un arc narratif captivant (voir « Arc narratif »).

Où est passé la capacité machin ?

Les joueuses d'autres jeux *Gumshoe* peuvent se poser la question : où sont les capacités Bureaucratie et Connaissance de la Rue ? Je répondrais, prends plutôt une relation telle qu'une assistante administrative ou une dealeuse !

La liste des capacités a été réduite et consolidée pour permettre aux joueuses d'avoir l'occasion de mettre plus fréquemment en scène leurs relations.

C'est la partie « ado » du genre « ados-détectives » où les enquêtrices comptent très souvent sur leurs proches pour obtenir de l'aide.

Nos quatre ados sont,

Jessica Park, Coréenne-Américaine de seconde génération et fille unique de la médecin légiste du comté, Monica Park. Elle apprend le coréen en mémoire de son père, un médecin reconnu de la ville qui ne faisait pas de distinction sociale entre ses patients. Elle aime la photographie et veut devenir journaliste pour dénoncer les injustices.

Tyler Lincoln, fils unique, afro-américain. Son père est architecte et il rêve qu'il suive ses pas. Tyler fait tout pour rester sur le droit chemin, car sa mère, qui est sergente au commissariat de Drewsbury, péterait un plomb s'il s'en écartait. Il est passionné par l'informatique et par la musique et rêve de faire de l'une de ses passions son futur métier. De plus, il joue de la basse et du clavier dans un groupe.

Amanda Barrett, troisième enfant d'une famille de quatre, elle est l'attaquante vedette de l'équipe de soccer [1]. Par ailleurs, elle vit avec sa tante et travaille pour un garage en ville où elle répare sa propre voiture. Elle se distingue sur le terrain de foot et en cours d'art. Toutefois, elle s'attire les ennuis en traînant avec les racailles du coin.

Elizabeth Soriano, la plus jeune d'une famille de deux enfants, d'origines latines. Elle est autant attirée par les garçons que par les filles. Ses parents ont divorcé «à l'amiable» et la gâtent un peu trop. Elle fait partie de l'équipe des cheerleaders. De plus, elle a un grand talent artistique et un goût unique en matière de vêtements et de musique. Son frère Gabriel est le roi des jocks [2] et il traîne derrière lui un paquet de problèmes.

Nous suivrons surtout Jessica dans les règles, mais les autres se montreront quand nous en aurons besoin. Tu pourras trouver les fiches complètes de ces quatre personnages à la fin du livre. N'hésite pas à t'en servir pour démarrer rapidement une partie.

LES RÈGLES

Une fois que les ados-détectives sont créées, la MJ va les impliquer dans un mystère. Ça peut être n'importe quoi : un crime ou une crise d'ado, une histoire de harcèlement, ou encore, retrouver un chien perdu. En fait, c'est un puzzle que vous, les joueuses, devez assembler : « *comment faire pour que le frère d'Elizabeth rompe avec Kaitlyn ?* » ou « *comment accéder à la morgue si ces étranges disparitions recommencent ?* ».

Les règles suivantes permettent aux ados-détectives de recueillir des informations, de prendre des risques, de vivre des drames personnels et ainsi, d'assembler les différentes pièces de ce puzzle pour faire la lumière sur le mystère.

Les indices

Dans les romans d'enquêtes pour ado, les enquêtrices obtiennent toujours les indices dont elles ont besoin pour résoudre le mystère.

Dans **Bubblegumshoe**, les règles fonctionnent sur le même principe : l'ado-détective obtient toujours les indices. Tout va dépendre de la façon dont les joueuses vont les mettre en relation. Attention, il arrive parfois que le mystère soit résolu trop tard pour pouvoir aider la victime. Le principal défi sera d'avancer rapidement dans l'histoire.

La première scène permet de poser le décor et de se poser quelques questions : que s'est-il passé ? Comment la situation va-t-elle évoluer ?

Les ados-détectives à partir de ce moment vont collecter des informations, des propos et des indications les menant à une nouvelle piste où elles pourront poser la prochaine question, et peut-être comprendre ce qui s'est passé. Chaque scène contient des **indices** : des informations ou des détails qui vont amener vers une nouvelle scène. Pour se déplacer de scène en scène, et pour résoudre tout le mystère, les ados-détectives vont devoir collecter ces indices : ils permettent d'avancer et de faire avancer l'histoire.

Collecter les indices essentiels

La collecte d'**indices essentiels** est simple. Il suffit que :

1. Tu places ton ado-détective dans une situation où elle peut collecter des informations pertinentes.
2. L'ado-détective dispose de la bonne capacité pour découvrir l'indice.
3. Tu dis à la MJ que tu utilises cette capacité ou elle estime que ton ado-détective dispose de la capacité adéquate.

Tant que tu fais ces trois choses, tu ne manqueras jamais de faire obtenir à ton ado-détective un élément d'information nécessaire à l'histoire : un **indice**. Ça ne dépendra jamais d'un test. Si tu demandes, ton ado-détective l'obtient.

Tu peux préciser ce que cherche ta détective : « *je cherche des traces de pas dans le gymnase* ». Tu peux rester floue « *je cherche dans le gymnase* ». Ou

encore, supposer trouver quelque chose d'intéressant : « *quelle est la date de la photo sur le téléphone ? J'ai la capacité Informatique (ou Photographie)* ». Tu peux aussi tenter d'aller à la pêche aux indices : « *j'utilise Ragots pour voir si une personne sait quelque chose sur cet étrange bizutage* ». Si l'indice peut être trouvé par n'importe quelle ado-détective, comme une tache de sang sur un coffre, la MJ le donnera à celle qui a le plus haut niveau en **Vigilance**. Elle peut aussi l'accorder à celle qui n'a pas été sous les projecteurs depuis longtemps.

Les ados-détectives vont devoir découvrir qui a été la dernière personne à voir Larissa avant qu'elle ne quitte la fête de Kaitlyn samedi soir.

Elizabeth : « *je me dirige vers la véranda entre les salles de classe et je regarde si les cheerleaders sont en train d'échanger des ragots ici. J'ai 2 en Ragots* ».

MJ : « *sans surprise, Erica est en train de donner à tout le monde le rapport détaillé sur la soirée. À l'entendre, c'était une presque une orgie : ça s'envoyait en l'air un peu partout* ».

MJ, interprétant Erica : « *Mais Larissa a tout manqué, parce qu'elle s'est pris la tête avec Cameron avant de se barrer vers 11 heures* »

Les indices instinctifs

Parfois, une ado-détective peut instinctivement remarquer quelque chose sans chercher activement après. Cette situation apparaît souvent dans des lieux où elles entrent de façon fortuite et ne considère pas que la scène nécessite des recherches intenses. L'équipe pourrait passer à côté d'une porte cachée dans un vieux manoir, ne pas remarquer la pilule bleue sur le tapis d'une suite de l'hôtel ou un authentique Banksy peint sur le mur d'un entrepôt. Les capacités sociales peuvent aussi apporter des indices instinctifs. L'exemple classique est de découvrir qu'un second rôle agit de manière « suspicieuse ».

La MJ ne s'attendra pas à ce que vous lui demandiez systématiquement à utiliser une capacité dans chaque scène de transition. Ce serait une énorme perte de temps qui demanderait à dépenser les points de réserve juste pour produire des paroles en l'air.

Au lieu de ça, la MJ surveille (ou demande si elle n'utilise pas la Matrice des Capacités des ados-détectives proposée en annexes) quelle est la détective qui a la plus haute réserve dans la capacité adéquate. Ceci concerne surtout les capacités **Vigilance** et **Mensonges**.

Si deux ou plusieurs réserves sont égales, l'indice va à la détective avec le plus haut niveau. Si les niveaux sont également égaux, elles trouvent simultanément l'indice.

Jessica et Tyler sont tous les deux en classe lorsqu'ils aperçoivent une fille passer la porte, quittant l'école prématurément. Les deux ados-détectives ont **Vigilance**, mais Jessica est meilleure.

MJ : « *Jessica, tu aperçois un animal en peluche à son sac à main, un oiseau rouge.* »

Mais Tyler, qui dispose de Pop Culture, connaît un peu le foot.

MJ : « *Quand tu mentionnes ceci à Tyler, il reconnaît aussitôt Richelieu le Cardinalidé, la mascotte de l'équipe de l'Université. On les voit partout, notamment lors des rassemblements d'étudiants et des fêtes sur le campus. Les mecs les donnent aux filles qu'ils draguent.* »

Dépenses et bénéfices

La collecte de certains indices permet de gagner un bénéfice spécial si des points de réserve de la capacité adéquate sont dépensés. Lors des premières parties, la MJ va t'offrir l'opportunité de dépenser des points additionnels pour découvrir ces indices. Après, ce sera à toi de demander s'il n'y a rien à gagner en dépensant des points de réserve ou du temps sur un indice particulier. Tu

1. L'AFFRONTEMENT COMMENCE

Décide si ton ado-détective se lance dans l'affrontement

- ★ Ses alliées coopèrent pour l'aider et participent à cet affrontement
- ★ Ses alliées se lancent dans d'autres affrontements distincts

Attaques sociales communes (optionnelles)

- ★ **Insinuer** : avec des alliés de la victime
- ★ **Humilier** : au domicile de la victime
- ★ **Exposer** : en présence des autorités

La MJ fixe le **Facteur de Difficulté (FD)**

- ★ **3+** pour un statut égal ou inférieur
- ★ **4+** pour un statut plus élevé
- ★ **5+** et plus pour des menaces particulières

2. À CHAQUE NOUVEAU TOUR

Décris l'action de ton personnage et choisis les dépenses

- ★ **Tchatche**
- ★ Une **capacité sociale** pertinente
- ★ Une **Relation**
- ★ **Cool** si une relation est utilisée

Les dépenses **Tchatche** ou **capacité sociale** apportent

- ★ **+2** au dé si **Cool** ≥ 6
- ★ **+1** au dé si **Cool** entre 0 et 5
- ★ **+0** au dé si **Cool** < 0

La MJ décide qui lance en premier

Lance 1d6 et ajoute les points dépensés

4. PERTES ET CONSÉQUENCES

Pertes standards : 1d6 Cool Adversaire elashé : 2d6 Cool

Pertes additionnelles des attaques communes

- ★ **Insinuer** : -1 pertes de Cool, +3 au prochain affrontement
 - ★ **Humilier** : +3 pertes de Cool
 - ★ **Exposer** : +3 pertes de Cool et conséquences
- Si l'ado-détective est humiliée : pertes 1d6+2 de Cool, pénalité de -2 contre la victime lors du prochain Affrontement

Dévier les pertes

- ★ Expliquer comment une relation va être affectée
- ★ **Amitié** : -1 perte par point de Relation dépensé
- ★ **Amour** : -2 perte par point de Relation dépensé

3. COMPARER LES RÉSULTATS

Totalise dé + dépenses contre le FD

- ★ **Résultat** \geq FD : reste ou fuis
- ★ **Résultat** \geq FD + 5 : tu clash ton adversaire si un 6 naturel au dé
- ★ **Résultat** $<$ FD : tu échoues

Si les deux restent

- ★ Décris l'action de ton ado-détective
- ★ Un nouveau tour pourra débuter

Si tu perds ou fuis l'affrontement

- ★ Décrire les actions des personnages
- ★ Subir les pertes additionnelles
- ★ La scène se termine là

LES RELATIONS

Une fois que tu as créé ton enfant prodige, que ta détective dispose de compétences, d'un club, d'une motivation, qu'est-ce qui va donner le tempo à sa vie ? Qui s'intéresse à elle ? Qui l'aide à se faufiler dans le hall du lycée ? Ces différentes acolytes deviendront aussi des personnes avec lesquelles elle va entretenir des relations.

Les adolescentes communiquent instantanément avec presque tout le monde et la somme de toutes les connaissances accessibles depuis leurs appareils mobiles sont principalement utilisés pour des vidéos de chats, des selfies amusants, des commérages, voire, du porno. D'une certaine manière, elles sont bien plus équipées que l'aurait été James Bond durant la guerre froide. Mais, au cœur de tout cela, elles ne sont encore que des enfants, encore en train de grandir et elles découvrent progressivement le monde extérieur.

Drewsbury est une grande ville. Elle est pleine de voisines, d'amoureuses et de malfrats qui attendent leur heure pour profiter du malheur des autres.

Jouer les relations

La MJ va devoir souvent jouer les **seconds rôles**. Ces personnages, à la base des relations, sont importants pour l'histoire. Tu peux aussi avoir une idée de qui elles sont et de ce à quoi elles ressemblent dans l'action. Eventuellement, au fur et à mesure que tu vas définir la personnalité de cette relation, n'importe quelle joueuse, y compris la MJ, peut les introduire dans une scène, les faire parler... Cependant, les haines devraient uniquement être sous le contrôle de la MJ. Un dernier conseil, évite dans une scène de jouer une conversation toute seule entre l'une de tes relations et ta propre ado-détective en te donnant la réplique à toi-même.

Trouver les criminelles et réparer les torts, c'est la mission de ton ado-détective. Mais, elles recourront à l'aide de bien plus de monde que le cercle restreint de leur petite bande de courageuses enquêtrices.

Elles vont recourir à l'aide de toutes leurs amies.

Qui sont les relations ?

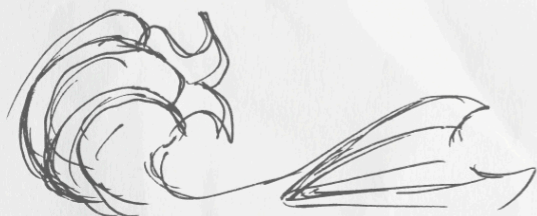
Les ados-détectives ne sont pas les seuls personnages qui vont intervenir dans l'histoire, elle sera aussi peuplée de tout un tas de **seconds rôles**, des personnages plus ou moins importants qui seront généralement interprétés par la MJ. Certains **seconds rôles**, liés par des relations aux ados-détectives, seront imaginés et même contrôlés par les joueuses. Ces **seconds rôles** seront souvent simplement appelés des « **relations** ».

Entre deux mystères, les ados-détectives vivent leur vie. Elles essaient d'avoir de bonnes notes (ou pas), d'obtenir leurs diplômes, de tomber amoureuses, de gagner la compétition de sprint, d'entrer à l'université... Le contexte « normal » de la vie d'une adolescente se joue autour des relations qu'elle entretient avec les autres. Pour une raison quelconque, la championne de sprint a battu tous ses anciens records. Est-ce qu'elle se dope ? Pourquoi risquerait-elle sa carrière prometteuse ? Ou bien a-t-elle échoué à son diplôme ? Que se passe-t-il ?

Derrière chaque mystère, tu trouveras des adolescentes rivales qui s'affrontent pour diriger l'équipe, rivaliser avec des petites amies, se battre pour être les meilleures de la classe. Ta détective se rappellera également des amies rencontrées à la maternelle, des béguins et des amours, des alliées et des amitiés improbables qui se sont formées lors des heures de retenues. Les adultes viellent sur ton ado-détective, les enseignantes qui les encadrent et leurs entraîneuses présentes pour leur apporter le soutien en cas de besoin. Les conseillères d'orientation et les tutrices leur ouvrent les portes de leur future carrière, leur apportent des connaissances, ou les aident simplement à passer une journée de plus entre harcèlement et déceptions au lycée.

La famille et les amies sont les principaux soutiens de ta détective. Ses parents veillent sur elle, mais ils doivent partager leur temps avec le reste de la famille. Les frères et sœurs passent également par le lycée, avec leurs propres cliques, ambitions et rivalités à gérer. Mais, elles peuvent être là quand personne d'autre ne le peut. Certaines familles s'étendent, ou dépendent, des grands-parents, des cousines, des tantes et des oncles. Comme la factrice qui l'a vu grandir, la bibliothécaire qui l'a aidé à apprendre à lire, ou cette voisine qui a vu son potentiel artistique très tôt. Beaucoup de monde en ville peut être aux petits soins pour ta détective.

Quand ces personnes sont menacées, il est temps pour les ados-détectives de passer à l'action et de voir ce qu'elles peuvent faire pour aider celles et ceux qui tiennent à elles. Ces **relations** vont aussi apporter une assistance lors des enquêtes. Mais, si elles sont poussées à bout, il sera sûrement nécessaire de revenir dans leurs bonnes grâces. En menant l'enquête trop loin, il est possible d'exposer les personnes à qui les détectives tiennent plus que tout au danger. Que ce soit la MJ ou toi, vous voulez autant voir ces personnages dans le jeu, mais pour des raisons totalement différentes.



Au-delà du monde des ados

Les ados-détectives dans le jeu sont talentueuses, intelligentes et fortes. Elles peuvent avoir de nombreux talents qui vont les aider dans leurs actions pour sortir les autres, et elles-mêmes, des ennuis. Toutefois, elles restent des adolescentes. Leur expérience du monde est limitée à ce qu'elles ont appris en allant à l'école ou en surfant sur Internet. Elles peuvent avoir beaucoup d'opinions, mais pas autant d'expérience que ce qu'elles estiment. C'est sur ce sujet que les Relations vont avoir leur utilité. N'hésite pas à te replonger dans *Les relations* (page 19). Les personnes faisant partie de la vie de la détective lui apportent cette expérience du monde qu'elle ne peut pas avoir. Les gangs se forment pour cette même raison, ses membres ne peuvent pas accomplir seuls ce qu'ils pourront ensemble.

Les **relations** sont la toile de fond des aventures que tu vas jouer. Elles sont aussi également un terreau fertile pour les graines de mystère et pour complications qui surviendront dans la vie des détectives. Ces personnages auront de nombreux rôles, ils sont d'importantes ressources pour toi, les autres joueuses, mais également pour la MJ.

Appel à une amie

Chaque **relation** de ton ado-détective dispose de **capacités** ou d'accès disponibles. Il peut s'agir de compétences obscures ou spécialisées que personne d'autre n'a, ces Relations seront encore plus utiles si elles ont des compétences qu'aucune adolescente ne pourrait avoir. Elles viennent comme elles sont et apportent ce qu'elles savent faire. L'oncle photographe de Jessica dispose, par son métier, de la capacité **Photographie**, mais également pourquoi pas **Écoute à Longue Distance**, grâce aux microphones longue portée qu'il utilise pour ses photos dans la nature ! La cousine Isobel est sans aucun doute une professeure de **Lettres Classiques**. Elle est capable d'**Estimer de l'Art Ancien** ce qui pourrait aider à démanteler un réseau de contrebande d'art en ville. Oncle Jun pourrait être un membre de Rotary Club avec le maire, pendant

LA VILLE

À partir d'ici, si tu souhaites seulement être joueuse à Bubblegumshoe, je te conseille d'arrêter la lecture. Tu risques de découvrir toutes ficelles pour faire vivre le décor et les astuces utilisées par la MJ pour apporter des rebondissements dans les enquêtes que va mener ton ado-détective. Si tu continues cette lecture, c'est que tu désires être modératrice de jeu (MJ), alors, allons voir sous le capot comment tout ce jeu fonctionne, mais garde bien tes secrets des joueuses.

Chaque campagne nécessite un décor : celui de **Bubblegumshoe** est usuellement le lycée d'une petite ville américaine.

La ville est le décor de l'histoire. Chaque lieu donne un aperçu des événements que vont vivre les différents personnages. Donne-lui un **profil** : une banlieue en devenir, une relique de la ceinture industrielle, Paris du Midwest, etc. Ensuite, tu vas lui apporter aussi un **trouble** : explosion des problèmes d'héroïne, le plus gros employeur délocalise et cherche à quitter la ville, etc. Ici, le trouble n'est pas un mystère à résoudre, mais, tout comme les troubles des relations et des seconds rôles, il apporte des informations sur les tensions qui seront en arrière-plan : intrigues secondaires et nouveaux points de départ pour des mystères. Si tu aimes les décors noirs de *Chinatown* à *Twin Peaks*, la ville peut cacher un lourd mystère en son sein, qui va émerger au fil des parties sans que tu te préoccupes à la construire. Tu pourrais aussi souhaiter ajouter quelques lieux importants (voir page 88) comme le lycée (voir "Crée ton école" page 97), le commissariat de police ou le lieu à la mode des ados.

La ville et ses habitants vont de pair : tu peux commencer avec une idée pour la ville et construire les personnages qui vont y vivre, ou tu peux partir d'une idée pour les personnages et construire la ville dans laquelle ils vivent leurs aventures. Même si tu as une idée ferme sur la ville, collabore avec tes joueuses pour créer les lieux. Tu vas ainsi te dégager d'une charge créative, mais surtout, en impliquant plus les joueuses, elles vont s'investir émotionnellement dans le cadre et apporter de la

profondeur aux histoires. Tu peux utiliser la **Carte de la Ville** (en annexe) pour consigner tous les lieux que les ados-détectives ont visités et les ajouter en cours de partie.

Les **seconds rôles** et les **lieux** vont souvent de pair, mais tu n'as pas besoin de détailler chaque emplacement lorsqu'un personnage est créé. Lorsque les ados-détectives se rendront au bureau de la mère de Jessica au département de médecine légale, tu auras eu le temps de te pencher sur la question et de faire des recherches pour rendre le lieu clinique, angoissant ou brutal. Tu peux dresser une **Carte des Relations** pour garder une trace et une structure du mystère (voir "La carte des relations" page 87). La liste des relations, lieux et autres accroches spécifiques pour les ados-détectives devient ta « bible de série ». Ne sois pas trop ambitieuse dès le départ et ne t'enferme pas trop tôt dans tes premières idées, ta bible de série grandira au fil de l'histoire.

Ce chapitre inclut la description de **Drewsbury**, une ville d'exemple avec son école, le lycée Truman High.

Les voisines du quartier

Les autres personnages qui peuplent la ville autour des ados-détectives ont une vie, des amours et des émotions qui ne tournent pas forcément autour de la vie des jeunes enquêtrices. Leurs vies doivent pouvoir être simplement décrites.

Comme pour décrire une **relation**, n'importe quel **second rôle** peut avoir un **profil**, un **trouble** et des **capacités** (voir "Construire les relations : la tambouille de la MJ" page 67). Une simple passante ou une anonyme n'a besoin que d'un bref profil et peut-être éventuellement d'un trouble si tu veux posséder un levier pour les joueuses. Si ce **second rôle** devient par la suite une relation, tu auras tout ton temps pour lui ajouter des capacités, éventuellement sur proposition des joueuses.

Les profils et les troubles sont utilisés pour générer les mystères. Avoir des motivations claires pour ses seconds rôles permet à la MJ de pousser les détectives, apporter des indices ou au moins des tactiques, et rendre la résolution du mystère plus personnelle, au moins du point de vue d'un personnage. Toute cette population ne devrait pas être mise en avant dans chaque épisode, laisse ces seconds rôles se déplacer d'eux-mêmes, donne-leur un peu « d'intelligence artificielle », fais vivre le monde entier et propose des opportunités pour des intrigues secondaires à développer.

Pour éviter de trop compliquer les choses, ne fait avancer l'arc narratif que d'un seul second rôle à la fois dans un même épisode. Tu peux impliquer une détective ou simplement faire apparaître la nouvelle dans une rumeur ou une mise à jour de statut sur un réseau social.

Méchantes, imbéciles et faux jetons

Le **Casting des Seconds Rôles** est la ressource la plus importante pour toi, il liste les personnages que tu vas faire vivre pour apporter de la saveur à l'histoire. Leurs troubles leur donnent des vulnérabilités sur lesquelles jouer et des points d'entrées sur des mystères. Leurs capacités sont des portes ouvertes pour les détectives et l'histoire. Les catégories de seconds rôles te donnent des moyens d'orienter les ados-détectives de différentes façons : les adversaires, les némésis et les obstacles.

Les **adversaires** sont les « méchantes » du mystère, celles qui font vraiment du mal à une amie ou une connaissance des détectives.

Les **némésis** sont les rivales ou tout simplement des imbéciles qui font tout leur possible pour rendre la

vie abominable aux détectives simplement parce qu'elles ont une affaire à régler.

Les **obstacles** sont là sans doute juste parce qu'elles font juste leur travail. Ça n'a rien de personnel, mais, non, ces enfants ne peuvent pas entrer dans la boîte de nuit. Non, vous ne pouvez pas entrer dans la zone de haute sécurité du siège social. Le secret des obstacles est qu'il est impossible de lancer dans un affrontement pour obtenir ce que les ados-détectives veulent. Elles franchissent l'obstacle avec une opposition, en invoquant une relation ou en utilisant Discrétion ou Réparation pour se faufiler dans leurs dos.

Les obstacles sont des seconds rôles très utiles et fréquents. Tout le monde en ville ne souhaite pas laisser les ados-détectives apporter un peu plus de justice dans la vie des habitants.

Donner vie à un second rôle

Les seconds rôles complément détaillés sont rares dans les jeux **Gumshoe** et dans **Bubblegumshoe** également, le jeu ne fait pas exception.

Les capacités d'enquête sont rarement pertinentes pour un second rôle, car ce sont les détectives qui vont mener l'enquête. Quelques capacités liées à l'occupation peuvent fonctionner comme des capacités d'enquête si tu en as désespérément besoin, ou, au pire, ajoutes juste les capacités d'enquête nécessaires.

Les **adversaires** et les **némésis** peuvent avoir des points proportionnés aux ados-détectives, voire plus. Elles peuvent avoir des capacités comme tout autre personnage, second rôle ou ado-détective : il suffit d'attribuer des points pour n'importe quelle opposition ou conflit qui va se présenter. Donne-leur des acolytes ou un laquais ou deux pour qu'elles ne soient pas submergées trop rapidement par les ados-détectives si elles coopèrent pour les affronter.

Tu peux simplifier une partie des capacités en apportant au second rôle un **modificateur de Vigilance**, de **Discrétion** ou de **Statut** (voir "Les tests en opposition" page 39) évalué entre -3 et +3. Le

LE POLAR POUR ADOS

Dans **Bubblegumshoe**, les histoires se déroulent au sein d'une communauté et impliquent la famille, les amies et les connaissances des ados-détectives. Elles ne peuvent pas simplement s'en extraire, et qu'importe à quel point elles ont dû se mettre à dos la principale, la police, les parents ou le beau gosse du cours d'histoire de la troisième heure. Elles doivent vivre en assumant les conséquences de leurs actes qui affectent leurs relations. Ces dernières apportent aux ados-détectives des facultés et des ressources auxquelles une adolescente n'aurait normalement pas accès, mais ceci a un coût. Tu dois alors les faire payer le juste prix, en l'intégrant dans des histoires secondaires ou au moins en racontant quelques scènes.

Le polar et le drama sont deux thèmes différents. En prêtant trop peu d'attention aux relations sociales des ados-détectives, le jeu ressemblera à n'importe quelle autre histoire d'enquête. À l'inverse, trop de drama et tes joueuses risquent de lever les yeux au ciel et d'envisager d'aller rejoindre la partie de Portes-Monstres-Trésors de la table d'à côté. Chaque groupe trouvera entre ces deux thèmes son propre équilibre. En tant que MJ, tu te dois d'écouter tes joueuses sur ce qui les intéresse.

Le lycée : les bons côtés intéressants

Le lycée de **Bubblegumshoe** n'est pas un vrai lycée ! Ne t'enlise pas dans la réalité. Dans le monde réel, la police, les parents, l'administration scolaire, les travailleuses sociales, les conseillères d'orientation et tous les autres « adultes bien élevés » vont tenter de dissuader les adolescentes de résoudre leurs

propres problèmes. **Bubblegumshoe** n'est pas ainsi. Les ados-détectives sont les seules à s'en préoccuper. Leurs amies, familles, ont de réels problèmes qui doivent être résolus. Soit tout le monde s'en moque, soit faire intervenir des adultes va certainement faire empirer la situation.

Les ados-détectives sont compétentes dans ce qu'elles font. En vérité, elles n'ont pas l'expérience, les ressources, ou le savoir d'une inspectrice de police, ou d'une détective privée adulte. Mais, aucune adulte ne connaît les vestiaires, le labo de sciences et la salle des casiers mieux que nos personnages. Pour de nombreux ados, l'ennemi, c'est l'adulte. Si tu veux qu'une ado te dise qui a ramené du GHB à la dernière fête, qui a vandalisé le SUV de la coach, ou qui sort avec le quarterback, il faut être une autre ado.

Les poncifs : le manuel du lycée

Un **poncif** est un outil de narration important pour bien faire marcher les histoires. C'est un lieu commun qui rend l'histoire plus intéressante qu'elle ne le serait dans la réalité. Tu dois accepter ces compromis pour que ton histoire avance. Le sous-genre, le polar pour ados, emprunte des poncifs des fictions de détective classiques, par exemple, les choses vont plus vite que dans la réalité, et ajoute quelques spécificités à ce genre.

Tu ne peux pas te cacher dans les jupes de maman !

Les ados-détectives ne peuvent pas simplement appeler la police ou la principale et les laisser

Sécurité émotionnelle

Quand une joueuse crée une relation ou un lieu avec un **trouble** particulier, elle te donne quelques indications sur les genres de tension qu'elle attend dans la partie.

Les tensions sociales et ethniques, l'abus de drogues, la violence et les gangs prennent explicitement ou implicitement part au décor d'exemple de Drewsbury.

Si toi ou une joueuse préfère ne pas avoir à faire avec certains sujets ou thèmes lors des parties, il faut en parler à l'avance.

Les violences sexuelles, telles que le viol et la maltraitance des enfants, sont des phénomènes graves avec lesquelles tous les groupes ne sont pas forcément à l'aise à l'idée de se les représenter dans le jeu. Tu pourrais, ou une joueuse, inciter tout le groupe à parler des sujets avant de l'intégrer au jeu. Même si cela fait partie du drame, il n'est pas nécessaire que cela occupe tout le devant de la scène à chaque fois.

Par exemple, à plusieurs reprises dans *Veronica Mars*, Veronica est menacée de viol, mais elle n'y est confrontée qu'une seule fois, hors écran, dans le contexte des événements qui précèdent le début de la série. Cet événement est au cœur des motivations de Veronica par la suite. Il s'agit également d'un sujet à traiter avec précaution.

Bubblegumshoe décourage fortement la violence, notamment quand elle est commise par les ados-détectives. Quand la violence apparaît dans l'histoire, elle doit être sérieuse. Franchement, utiliser un moteur de recherche pour trouver des photos d'autopsie est sans doute hors de propos !

À l'opposé, il est plus important de mettre l'accent sur les conséquences sociales et émotionnelles de la violence, même si les descriptions physiques restent vagues.



trouver une solution : l'histoire serait alors plutôt ennuyeuse. Donne à tes ados-détectives des raisons d'agir. Pourquoi les adultes ne sont pas dignes de confiance, s'en foutent, ou sont tellement à la ramasse pour être utiles, et laisse-les prendre les rênes à partir de là ?

Les adolescentes et l'administration scolaires sont toujours méfiantes les unes vis-à-vis des autres. La principale doit prendre garde au conseil d'administration de l'école, aux parents qui ont le bras long, aux plaintes, à la mauvaise presse, et à toute sorte de nuances mystérieuses des adultes. Le mieux c'est de continuer à ne pas faire de vague. Comment ? Juste suspendre (ou exclure) les fauteurs de trouble au moindre signe de problème. La direction du lycée ne se risque pas à froisser les riches et les puissants en punissant leurs progénitures pour leurs méfaits.

Il y a encore plus de méfiances entre les ados et la police. Une fois que la police est impliquée, les choses virent au sérieux rapidement. La police doit se soucier des parents, des avocats, des activistes politiques, des plaintes contre les droits civiques, des vidéos de téléphones portables prises au pire moment, des journalistes et de la Maire. Certaines commissaires et shérifs peuvent se soucier de leur réélection. Des crimes bien plus graves se passent. Qui a besoin d'être distrait par une brouille de lycéennes ?

La plupart des ados n'y connaissent rien à propos des subtilités des interrogatoires, des droits, de l'avertissement *Miranda* [15], et du système judiciaire pénal. Tout ce qu'elles savent vient d'amies ou de membres de la famille qui ont été arrêtés, et c'est terrifiant. Dans certains endroits, il y a une pression sociale à ne pas coopérer avec la police, le mouvement *Stop Snitchin'* [16] par exemple, et il y a de sérieuses conséquences à être connue (ou être réputée) comme une balance. Même si les ados-détectives sont du côté de la loi, elles ignorent certaines subtilités (entre autres : effractions, violations de domicile, écoutes électroniques illégales...) afin d'avoir leurs preuves. Avoir la police qui se demande comment cette affaire a été si rondement menée est plutôt dangereux.