

MAD « MAXENCE »

MAD « MAXENCE »

Jeu narratif dont vous êtes l'héroïne, Anticipation (2043), Campagne (8 scénarios).

1 joueur, 20 min/scénario,

Complexité: 2/5.

Un jeu d'Alexandre Weiss, illustré par Vianney Carvalho. Relu, corrigé et mis en page par Faustine Di Nota.

Merci pour les tests, retours et suggestions à Hamilcar, Gabriela, et Faustine.

LA PETITE HISTOIRE

Oui, tout est venu de la blague sur le titre. Oui, il est possible de créer un jeu juste parce qu'on trouve qu'on a un titre génial ! Mais Mad Maxence n'est pas que cela. C'est aussi un jeu qui répond à quelques questions.

Peut-on faire une campagne narrative sur un seul et même petit plateau ?

Peut-on grimer une ôde écologique dans un jeu sombre et violent ?

SYNOPSIS

Quelque part sur Terre. 2043.

Incarnez Maxence, une jeune femme forte, solitaire et vengeresse. Au volant de votre véhicule, vous allez traverser les Terres Désolées, vous équiper, braver les dangers et apprendre sur les mystères du passé. Mais, avant tout, vous allez essayer de survivre en trouvant la route

pour vous échapper.

MATÉRIEL

- 1 cube (A) représentant Maxence et son véhicule

- 7 cubes (A) pour les jauges Unité de Temps (UT), TECH, Pièces détachées, Fuel, Combativité, Conduite et Orientation

- 3 pièces permettant de tirer à pile ou face

- Un calepin de campagne

- Imprimez les cartes d'équipement disponibles dans le scénario et posez-les sur le côté de la carte

- Imprimez (ou téléchargez) le livret d'aventure afin de pouvoir le consulter facilement.

Attention : Dans le livret d'aventure, ne lisez aucun numéro avant de vous y rendre effectivement avec votre véhicule ou d'y être invité par les règles.

BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

Au fil des scénarios, Maxence va progressivement comprendre son environnement et découvrir son but. Pour le moment, elle sait juste qu'elle doit trouver la sortie de la région où elle se trouve avant que les UT ne dépassent « 20 », ce qui signifie qu'elle est rattrapée par les Effaceurs et que son existence est rayée de la surface des Terres Désolées (= ☠)

Elle sait aussi qu'il vaut toujours mieux quitter une région **en étant la mieux équipée possible...**

N'hésitez pas à rejouer chaque scénario jusqu'à ce que vous estimiez être parés pour la suite.

Jauge
Unité de Temps

▶ Lieu de départ
« 0 » de
Maxence de
l'aventure 1

□ Valeurs de
départs des
≠ jauges de
l'aventure 1



Jauges
Fuel
Orientation
Conduite



Jauges
Pièces Détachées
TECH
Combativité

3x emplacements d'équipement spécifiques (voiture/
combat/conduite)
1x emplacement d'équipement libre

MISE EN PLACE

- 1-Placez le cube UT sur la case « 0 »
- 2-Placez les cubes Fuel, Orientation, Conduite, Pièces détachées, TECH et Combativité sur la case « 1 ».
- 3-Placez le Cube représentant Maxence sur la case indiquée par le scénario (dans la première aventure, c'est sur la case « 0 » du plan).

NOTIONS

Le Plan : Partie principale de la carte postale, il représente les Terres désolées que doit traverser Maxence avec son véhicule. Chaque numéro/lettre représente un lieu que l'on peut consulter dans le livret d'aventure. L'un(e) de ces numéros/lettres représente le départ, un autre représente la sortie, tous contiennent des événements qui vont être vécus par Maxence et que vous allez donc devoir résoudre.

Le Carnet d'aventure : Le carnet d'aventure est un carnet contenant une campagne composée de plusieurs aventures que vous devrez effectuer dans l'ordre. Dans chaque aventure, vous trouverez des lieux numérotés que vous devrez lire et résoudre lorsque vous vous y rendez. Un lieu peut éventuellement présenter des choix multiples qui peuvent vous conduire à résoudre d'autres événements.

Unité de Temps (UT) : A chaque déplacement, Maxence va dépenser une UT. Parfois, le jeu indiquera de dépenser une ou plusieurs UT. Lorsque vous êtes à « UT 20 » et que vous devez dépenser une UT, vous êtes rattrapés par les Effaceurs. C'est la fin. **Game Over**.



TECH : Représente le niveau de technologie de Maxence et de son véhicule. Cette jauge permet de déterminer le nombre de pièces que l'on tire lors d'une **résolution technologique** ou lors d'un combat.

 **Orientation (O)** : Représente le sens de l'orientation et la cartothèque de Maxence. Cette jauge permet de déterminer le nombre de pièces que l'on tire lors d'une **résolution d'orientation**.

 **Conduite (Cd)** : Représente le talent de Maxence pour conduire ainsi que la puissance et la maniabilité de sa bagnole. Cette jauge permet de déterminer le nombre de pièces que l'on tire lors d'une **résolution de conduite**.

 **Combativité (Cb)** : Représente l'état de Maxence et de sa bagnole. Lorsque la Combativité atteint « 0 », Maxence ne peut plus se déplacer et doit **réparer** sa bagnole (+1Cb = -1UT et -1P).

 **Fuel (F)** : Représente les réserves de fuel que Maxence peut utiliser pour mettre les gaz et semer les Effaceurs. Au moment de quitter un lieu (fin de tour), en dépensant « 1 » Fuel, Maxence peut tenter de semer ses poursuivants : Il faut d'abord annoncer le type de manœuvre, « Facile – difficulté 1 » ou « Difficile – difficulté 3 » puis effectuer une **résolution de conduite**. Si c'est réussi Maxence baisse son UT de « 1 » (facile) ou de « 2 » (difficile), si c'est raté, rien ne se passe. Dans tous les cas, le Fuel est dépensé.

 **Pièces détachées (P)** : Représente les pièces détachées et les composantes de soins que Maxence peut utiliser pour augmenter sa Combativité (Cb). En dépensant 1UT et 1P, Maxence récupère 1 en Cb (= REPARER).

- L'action REPARER n'est donc dispo-

nible qu'à l'issue/en dehors d'un combat.
- Si vous n'avez plus de P, vous perdez 1UT supplémentaire pour réparer.

Pile ou Face :

Vous aurez fréquemment des résolutions à effectuer lors des aventures. A chaque fois vous prendrez un nombre de pièces défini par votre compétence correspondante et les lancerez en l'air. Si le nombre de « pile » est supérieur ou égal à la difficulté du test, alors c'est réussi. Sinon c'est raté (nb « Pile » strictement inférieur à la difficulté).

Notez que pour les **COMBATS**, la résolution est particulière :

- Si vous lancez plus (ou autant) de « pile » que la combativité de l'adversaire, vous gagnez le combat mais perdez en combativité le nombre de « face » que vous avez obtenu.

- Si vous lancez moins de « pile » que la combativité de l'adversaire, vous perdez la première bataille. Retranchez le nombre de « pile » obtenu de la combativité de l'adversaire et le nombre de « face » obtenu de la vôtre.

- Si votre adversaire n'est pas vaincu, perdez 1UT et recommencez un tour de combat comme vous l'avez fait précédemment, à la différence que sa combativité a éventuellement baissé du nombre de « pile » que vous avez lancés.

À tout moment, si vous tombez à « 0 » en Combativité, lisez la partie « combat perdu » propre au lieu où vous vous trouvez, dans le livret d'aventure.

!!Notez qu'il est impossible d'utiliser des pièces détachées pendant un combat !!

Notez aussi que parfois une option « fuite » sera indiquée dans l'aventure avec son coût le cas échéant.

EXEMPLE DE COMBAT

Premier round :

Maxence (Cb 3, TECH 2) affronte un Effaceur (Cb 2).

Maxence lance 2 pièces (TECH 2), elle fait 1 pile et 1 face. Elle fait moins que le Cb de son adversaire, il y aura donc un second round.

Maxence retire 1 pile du Cb de l'adversaire (Cb 2 - 1 = Cb 1) et retire 1 face de son propre Cb (Cb 3 - 1 = Cb 2).

Il n'y a pas d'option de fuite dans ce combat, elle doit donc continuer. S'il y'en avait eu une, elle aurait pu tenter d'échapper au second round de combat.

Second round :

Maxence blessée (Cb 2, TECH 2) affronte un Effaceur blessé (Cb 1).

Maxence lance 2 pièces (TECH 2), elle fait 1 pile et 1 face. Elle égale le Cb de son adversaire.

Maxence retire 1 pile du Cb de l'adversaire qui est éliminé (Cb 1 - 1 = Cb 0) et retire 1 face de son propre Cb (Cb 2 - 1 = Cb 1).

Maxence a donc gagné le combat et peut suivre les instructions de la victoire.

CAS PARTICULIER

Un combat se termine avec les deux adversaires à Cb0.

Maxence est quand même considérée

comme gagnante mais elle doit réparer (et perdre les P et UT correspondantes) avant de continuer.

TOUR DE JEU

Maxence avance les UT de « 1 » puis choisit une route à emprunter et une direction accessible selon le lieu où elle se trouve. Les lieux indiqués par des lettres sont des lieux « cachés » accessibles uniquement depuis un lieu qui se trouve autour/à proximité (ex: pour visiter le lieu « A », Maxence doit se trouver au préalable sur le lieu 0/2/5/8 ou 4). Puis elle ouvre le carnet d'aventure au numéro indiqué et suit les instructions.

Lorsque toutes les instructions sont résolues, que Maxence a éventuellement effectué des actions supplémentaires comme réparer ou utiliser un équipement spécial, alors il faut passer au tour suivant.

Attention, nous ne pouvez jamais revenir en arrière. Ce qui signifie qu'on ne peut revisiter un endroit qu'en faisant un tour et non un aller/retour. Ex: Si je suis au lieu « 2 » et que je vais au lieu « 5 », je ne peux pas ensuite retourner à « 2 ». Pour cela, il faut que je parte de « 5 » et que je fasse 8/4/1/0 puis « 2 ».

RÈGLES DE CAMPAGNE

Mad Maxence est un jeu d'aventures qui se suivent dans une campagne. Entre ces aventures, il faut réajuster les différentes jauges. Des règles particulières sont indiquées au début de chaque livret de scénario.

FIN