



FREAKS' SQUEELE LE JEU D'AVENTURES

Salut les Freaks !

Les études, les cours, les TP et tous ces trucs, c'est rasoir, pas vrai ? Alors moi, Chance, j'ai décidé de vous proposer de quoi vous changer les idées : des cahiers, dans un format pratique et richement illustré et proposé à un tarif défiant toute concurrence, avec en prime une chaussette à portable (dans la limite des stocks disponibles) !

Bon, c'est vrai, je n'ai pas vraiment de concurrence. Enfin, plus. Ahem.

Alors oui, ces cahiers, dont voici le premier ne sont pas exactement approuvés par les autorités de la F.E.A.H. Mais on est dans un pays où la libre entreprise est encore légale, non ? Alors n'hésitez pas, venez vous changer les idées entre deux exercices !

Si ça se trouve, vous allez peut-être même apprendre un truc ou deux.

Bisous !

— *Chance d'Estaing*

SOMMAIRE

YEARBOOK

TEAM TAMER P. 3

TEAM VENISE P. 8

LES BRÈVES DU TRAÛMA CENTER

LIVRAISON D'URGENCE P. 20

PSYCHO FREAKS

QUEL HÉROS ÊTES-VOUS ? P. 22

SCÉNARIOS : DU GÂTEAU !

Ô MON GÂTEAU P. 24

LA TARTE AUX POUSSINS P. 28

Première édition
Dépôt légal : avril 2021
Imprimé par L.E.G.O. S.p.A. (Italie)
ISBN : 979-10-335-1278-3

D'après l'univers *Freaks' Squeele*
de Florent Maudoux

Adaptation, textes et système
"Moteur deux-temps" : 2d Sans Faces
Antoine Boegli, Stéphane Gally,
Oliver Vulliamy

Illustration de couverture :
Florent Maudoux

Illustrations :
Florent Maudoux (habillages, pages 18 à 23, 33),
Laurent Libessart (pages 1, 9 à 14),
Clara Zerbib (pages 4 à 7, 16, 17, 24 à 30).

Relecture et correction :
Arnaud Monchicourt

Suivi de projet et mise en page :
Céline Antoine

www.ankama-editions.com
www.2dsansfaces.com
www.squeele.fr

Freaks' Squeele, le jeu d'aventures – Cahier de Chance #1
par Florent Maudoux et 2d Sans Faces
© 2021, Ankama Éditions

Ankama Éditions, 75 bd d'Armentières, BP 60403
59057 Roubaix cedex 1 - France

Remerciements à Doro, Blandine, Yuck de la team Ankama, qui a donné sa chance à ce premier cahier ; aux joueurs et lecteurs de *Freaks' Squeele*, qui sont une source inépuisable de motivation et d'inspiration. Un hommage à Jérôme Bianquis, capitaine du Grog, grand lecteur et joueur de *Freaks' Squeele*, un des premiers play-testeurs du jeu qui nous aura quittés trop tôt pour voir la suite de la gamme. Antoine & Stéphane remercient Florent qui les remercie parce qu'on est tous contents de bosser ensemble à chaque fois... mais on vous passe les détails parce qu'il faut envoyer ça chez l'imprimeur... Et merci à Arnaud, Laurent, Clara d'avoir suivi ce nouveau chapitre de l'aventure.



YEAR BOOK TEAM TAMER

Au début de l'année précédente, les membres de la Team Tamer étaient les cancre de la volée. Collés ensemble par le hasard des notes – avant que Scipio n'abandonne le système – ils ont eu toutes les peines du monde à s'accorder. Il faut dire que l'équipe est composée de caractères quelque peu entiers ; pendant les premières semaines, il n'était pas rare que les trois se retrouvent au Traüma Center à la suite d'une bagarre – le plus souvent entre eux.

Et puis sont venues les sélections pour l'émission *Surviveur* et le trio s'est trouvé un point commun : un intérêt pour le devant de la scène médiatique. Objectivement, ils ont plutôt brillé au cours de l'émission et leur élimination, au début de la Guerre des Écoles, a eu tous les aspects d'un lynchage médiatique organisé par les communicants de Saint-Ange. Virés des studios, ils ont immédiatement piqué un camion-satellite, qu'ils ont ramené au campus par des chemins de traverse et qui a été utilisé un temps par l'équipe de contre-propagande de la FEAH.

C'est pour ces raisons que Scipio a accepté qu'ils redoublent leur première année : ils n'ont pas le niveau de héros de deuxième année mais, malgré cela, ils n'ont pas démérité de l'école. Du coup, ils ont une image ambivalente auprès des autres élèves : un peu toutes les premières années, qui ont été témoins de leur altercation avec les personnages des joueurs, les considèrent comme des racailles – et probablement pas très douées, s'ils se sont pris une tôle – mais les étudiants de deuxième et troisième années, aux côtés desquels la team a combattu, les voit d'un œil plus bienveillant.

En termes de jeu, les membres de la team sont tous de niveau 1, avec sept pex en plus ; chacun en a investi un dans les jauges de team.

LONGUE VIE AU TRIANGLE !

C'EST UNE TEAM DE TROIS HÉROS

AVANTAGES DE TEAM



0	TOUS ENSEMBLE
-1	PAR HASARD

La Team Tamer et les apprentis-héros

Les événements de la première journée (voir le livre de base, p.18) pourraient inciter le meneur de jeu à faire de la Team Tamer les rivaux de l'équipe des joueurs. Soyons honnêtes : ils sont très bien dans ce rôle. D'une part, ce n'est pas vraiment une équipe d'intellectuels et le côté impulsif de leur meneur éponyme n'en fait pas des adversaires très malins. D'autre part, leur appétit pour la renommée va les inciter à se lancer dans des actions plus spectaculaires que réfléchies, surtout s'ils ont l'impression que les personnages des joueurs sont en train de leur voler la vedette.

Cela dit, la Team Tamer peut également devenir une alliée intéressante sur le campus. Ils étaient déjà là l'année d'avant, ils connaissent des coins et du monde – même et surtout chez les deuxième et troisième années, voire quelques profs. Et en prime, comme précisé plus haut, ils tabassent. Par contre, il faudra que les joueurs soient prêts à leur caresser l'ego dans le sens du poil – ce qui peut s'avérer compliqué s'ils ont commencé par les ridiculiser devant toute la volée.

BADGES (liste non exhaustive)



+1 VRAIS SURVIVEURS

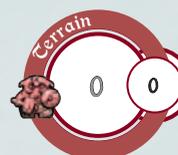
La team a fait partie des candidats de l'émission "Surviveur" en 2017.

+1 SUR LES BARRICADES

La team a été parmi les défenseurs reconnus du campus de la FEAH.

+1 EN DOUBLE

La team redouble sa première année.





KEN TAMER, DIT "KEN, DE SURVIVEUR"

Ken est une armoire à glace de deux mètres, taillé comme un V, avec la peau mate, des cheveux longs noirs en bataille et un menton qui pourrait arrêter un camion en pleine course. C'est le chef de la team, principalement par son physique, mais aussi parce qu'il est le premier à se mettre en avant quand quelque chose se passe.



P'tit jeune des banlieues, il s'est très tôt lancé dans des trafics en tous genres, qui ont fini par énerver un caïd local, lequel n'a rien trouvé de mieux que de le mettre dans une caisse à trous en direction de l'Outback australien. À quatorze ans, il s'est donc retrouvé au milieu des tribus sauvages, auprès desquelles il a appris non seulement à survivre, mais également des techniques mystiques de combat à mains nues, dont la terrifiante "Croix-du-Sud", une série de coups qui peut théoriquement tout détruire.

Son histoire, abondamment relayée par les médias à l'époque, a attiré l'attention de Scipio, qui lui a fait bénéficier d'une bourse d'étude.

A JOURNAUX

- +1 **ORIGINE** JEUNE DES BANLIEUES
- +2 **MILIEU** SURVIVANT DE L'OUTBACK
- +1 **POUVOIR** ÉDUCATION MYSTIQUE
- 1 **TROUBLE** CONNU DE NOS SERVICES (CASIER JUDICIAIRE FOURNI)

B COMPÉTENCES

- +1 **ATHLÉTISME** **ARTISANAT**
- +2 **COMBAT** **INVESTIGATION**
- 1 **ÉRUDITION** **COMMUNICATION**

Renommée: +2 +2

Certain: +1 +1

Crédit: 0 0

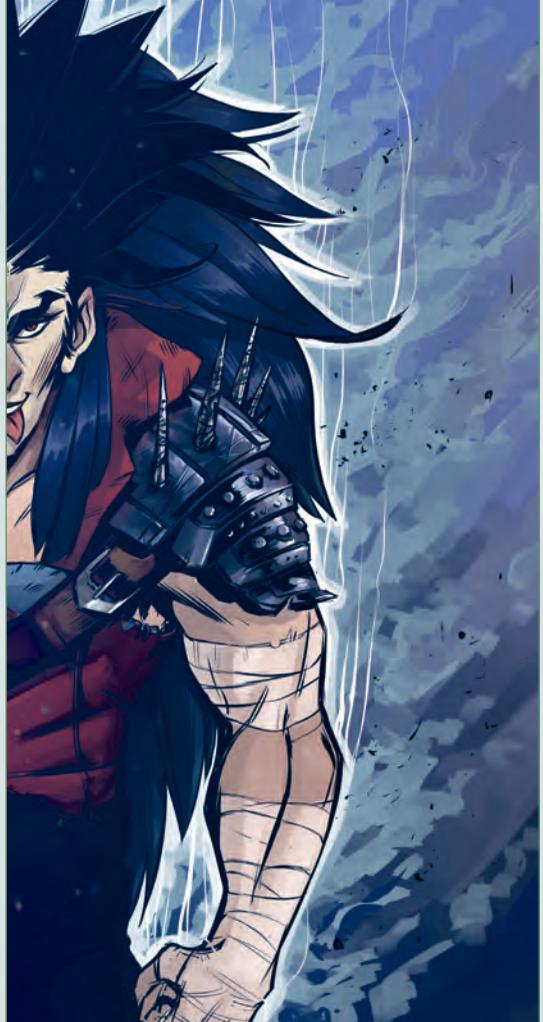
C POUVOIRS



POUVOIR POING DE LA CROIX-DU-SUD

SÉRIE DE COUPS DE POINGS EXTREMEMENT PUISSANTS FORMANT LE DESSIN D'UNE CONSTELLATION.

CLEFS	NATURE	SURHUMAIN
+1	CONSTELLATION	
ATTAQUE TRÈS RAPIDE SUR DES MULTIPLES CIBLES.		
+2	CROIX-DU-SUD	
SÉRIE D'ATTAQUES SUR UNE CIBLE UNIQUE.		
+2	COMME UN AIUR'S ROCK	
ENCAISSE LES ATTAQUES SANS BRONCHER.		
-1	PAS AU POING	
SON ATTAQUE FONCTIONNE SURTOUT SUR LES OBJETS INANIMÉS, COMME LES CAILLOUX.		





ARTHUR HÜSS, DIT "LE PRINCE D'APHOR"

Ce grand et beau jeune homme à la longue chevelure brune, qui porte sur sa mince silhouette la panoplie typique du baba-cool des beaux quartiers (pantalons patte-d'eph', chemise à lacets et gilet baba), vient d'une longue lignée de héros. Son grand-père, Albert Korr, a combattu les Teutons après avoir volé un prototype de soucoupe volante du Projet Dora, sa mère, Aphrodita Hüss (née Korr) a développé les armures de combat E.V.E et toute la famille s'attend à ce que le jeune Arthur suive la voie. Las, le jeune homme est plutôt réservé et rêve d'aller élever des chèvres dans le Larzac et jouer de la guitare.



D'une timidité malade, son surnom de Prince d'Aphor vient du fait qu'il n'arrive à parler que par dictons et autres formules à l'emporte-pièce. Il a cependant été entraîné pour contrôler des armures E.V.E et a même récupéré Gueule d'Auroch, un prototype piloté autrefois par son grand-père et qui peut se transformer en Zitroën Béhix ; malheureusement, il a eu un accident de la route et l'engin croupit dans un garage en Picardie, en attendant qu'Arthur ait les fonds pour le faire réparer (sa famille veut qu'il se débrouille seul).

Il a cependant gardé la combinaison de pilotage, qu'il peut invoquer avec un système électronique qui n'est pas sans rappeler le Brisingamen de Valkyrie (mais en version formicapunk, une montre à LED qu'il active en lançant la phrase "l'habit ne fait pas le moine") et qui améliore ses capacités combat à mains nues et lui permettent de contrôler certains systèmes électroniques à distance.

A JOURNAUX

- +1 **ORIGINE** FAMILLE DE HÉROS
- +1 **MILIEU** MILIEU FORTUNÉ
- +2 **POUVOIR** HÉRITIER
- 1 **TROUBLE** POIDS DE LA TRADITION

Renommée +2 +2

Certain +1 +1

Créatif +1 +1

B COMPÉTENCES

+2	ATHLÉTISME		ARTISANAT
+1	COMBAT		INVESTIGATION
+1	ÉRUDITION	+1	COMMUNICATION
-1	COMMUNICATION	TRÈS BEAU MAIS TRÈS TIMIDE	

C POUVOIRS

POUVOIR GUEULE D'AUROCH
ROBOT DE COMBAT À TÊTE DE VACHE.

CLEFS NATURE CRAFT
-1 EN PANNE
LE ROBOT EST CASSÉ ET LES RÉPARATIONS SERONT LONGUES ET CHÈRES.

POUVOIR SENTAI QUI SENT L'AÏL
COMBINAISON DE PILOTAGE AVEC DES CAPACITÉS SPÉCIALES.

CLEFS NATURE SURHUMAIN
+1 IDENTITÉ SECRÈTE
SON ARMURE APPARAÎT ET DISPARAÎT À VOLONTÉ.

+2 EXOSQUELETTE
DONNE UNE FORCE SUPÉRIEURE.

+2 TÉLÉCOMMANDE
PEUT CONTRÔLER DES DISPOSITIFS ÉLECTRONIQUES À DISTANCE.

-1 TECHNOLOGIE DÉPASSÉE
ENTRE LES COULEURS IGNOBLES ET LA TECHNOLOGIE DES ANNÉES 1980, LA COMBINAISON A PARFOIS DE LA PEINE À SUIVRE.

DICTON DU JOUR (SÉLECTION)

- La pluie n'arrête pas le pèlerin.
- À chaque jour suffit sa peine.
- À force de mal aller, tout ira bien.
- On est en ce monde enclume ou marteau.
- L'usage est le maître souverain.
- Qui fonce dans les virages finit au garage.