

PROFS

La Mascarade

Un Jeu de Rôle d'Horreur Pédagogique dans le Monde de l'Éducation Nationale

Vous avez toujours rêvé de devenir enseignant ? Vous vous sentez tenté par l'expérience d'être un passeur de savoir (pardon, de *savoirs*) mais vous hésitez à vous engager pour de bon ? Dans ce cas, PROFS La Mascarade est fait pour vous : grâce à ce nouveau jeu de rôle d'horreur pédagogique, vous pourrez découvrir les embûches et les intrigues du MEN (Monde de l'Éducation Nationale) tout en restant confortablement installé autour d'une table de jeu.

Dans PROFS La Mascarade, chaque joueur incarne un Enseignant. Après avoir choisi son Clan (prof de lettres, de maths, de dessin, de ballon etc), le joueur détermine les caractéristiques principales de son personnage, réparties en trois caractéristiques pédagogiques (Compétence, Autorité et Ecoute) et en trois caractéristiques administratives (Esbroufe, Flagornerie et, bien sûr, Conformité aux Instructions Officielles).

Après l'Alignement (six possibilités : Psychorigide, Sévère, Sans Etats d'Ame, Cool ou Complètement à l'Ouest) vient la traditionnelle étape du choix des talents spéciaux, avec toute une gamme de capacités uniques comme Repérer un Elève Perturbateur, Improviser un Cours au Fur et à Mesure ou même Convaincre un Collègue que le Jeu de Rôle ne rend pas Fou.

Les personnages se voient également dotés d'un total de Crédibilité auprès des Elèves (égal à la somme des trois caractéristiques pédagogiques) et d'un total de Crédibilité auprès de l'Institution (égal à la somme des trois caractéristiques administratives).

A cela s'ajoute un score de Moral, qui est de 100 à la sortie de l'IUFM mais baisse généralement dès le premier donjon.

Pour finir, chaque Enseignant sera doté de l'équipement nécessaire à sa survie dans l'environnement hostile du MEN : un cartable, quelques craies et, bien sûr, un carnet de rations de survie (tarif ajustable en fonction de l'échelon).

Les règles de création de personnages et de construction de séquence pédagogique se trouvent dans le Manuel des Joueurs.



Illustration extraite du Manuel des Joueurs

Le Guide du MJ, quant à lui, propose toutes sortes d'options et de règles complémentaires : des classes de prestige (Prof Principal, Formateur IUFM, Vedette Syndicale etc), des systèmes pour gérer les conseils de discipline, les conversations oiseuses en salle des profs ou les sorties de classe à haut risque, mais aussi une pléthore d'objets magiques de puissance variable, comme par exemple la Machine à faire du Bon Café, la Craie Perpétuelle ou les Instructions Officielles du Chaos.

Le troisième livre de la gamme, le Manuel des Monstres, détaille toutes sortes de créatures plus ou moins redoutables, comme l'Elève de Deux Mètres, le Remplaçant Errant ou le terrible Inspecteur Pédagogique Régional dont les attaques spéciales ne peuvent être évitées que par des jets de protection basés sur les caractéristiques administratives.

Un premier recueil de séquences pédagogiques et un environnement de campagne (ZEP of Doom) sont déjà en préparation.