

Le Grand Méchant Renard

Le Grand Méchant Renard est une bande dessinée pour enfant créée par Benjamin Renner et publiée en 2015. Elle raconte les mésaventures d'un renard trop peureux et trop chétif pour faire peur aux poules. Il est tellement inadapté à son rôle de prédateur qu'il se fait régulièrement martyriser par les poules. Sur les conseils du loup, son mentor et coach en cruauté, il va voler des œufs dans le poulailler, espérant avoir prochainement des poussins bien dodus à manger. Malheureusement, il finit par s'attacher aux poussins qui, quant à eux, se prennent rapidement pour des renards.

La bande dessinée a été adaptée en film d'animation en 2017 par Benjamin Renner et Patrick Imbert, dont la bande-annonce est disponible au lien suivant : https://www.youtube.com/watch?v=ds_w9o2I8Yw.

Ce jeu a été adapté de l'œuvre originale par Simon Fernandez et Guillaume Coiffier en 2019, pour le club 4e étage de l'ENS de Lyon.



Note d'intention

Ce jeu reprend la plupart des personnages de la bande dessinée. Nous avons considéré que les événements des oeuvres originales ont eu lieu dans le passé récent des personnages et avons pris seulement quelques mineures libertés concernant ces derniers.

Adapté d'une oeuvre pour enfant, il s'agit donc d'un jeu où l'ambiance se veut légère, mignonne et globalement wholesome¹.

La bande annonce du film ou les extraits que vous pourrez trouver sur internet sont une bonne indication du ton global de l'univers.

Situation initiale du jeu

L'ambiance à la ferme est aux adieux. Après des années passées à bien s'occuper de nous, les propriétaires ont décidé de déménager et de retourner à la ville. Notre vie va donc changer. Déjà, Bulldog, le chien du nouveau propriétaire est arrivé parmi nous, et lui n'a pas l'air très content d'être ici. En plus, ça veut dire qu'on ne verra plus Pauline, la petite fille, à qui on s'était beaucoup attaché. Chien, il dirait que c'est la vie et qu'il faut s'y faire. Mais après tout, pourquoi est-ce qu'on devrait subir ça ? Finalement, si on faisait fuir le nouveau propriétaire, l'ancien serait forcé de revenir non ? Animaux de la ferme, rassemblement !

Déroulement du jeu

Après une phase introductive où les animaux de la ferme feront la connaissance de Bulldog, et un discours de Poule qui propose de faire fuir le nouveau propriétaire pour que l'ancien revienne, le jeu alternera entre des phases de jour et des phases de nuit, pour une durée totale de deux à trois heures.

Pendant la journée, les animaux peuvent discuter entre eux d'un plan d'action et effectuer tout ce qui leur passe par la tête. Ils ont également la possibilité de rendre visite à certains personnages non joueurs. Notamment :

- Loup qui vit dans la forêt. Il est grand et terrifiant. Parfois, il s'approche de la ferme la nuit et hurle à la pleine lune pour faire peur aux poussins. Tout le monde sait qu'il rêverait d'en croquer un, mais heureusement que Chien nous protège !

- Cigogne, qui vit sur un toit, dans la banlieue de la ville. Il est livreur, donc il connaît bien la ville et y connaît beaucoup de monde.

- Moineau, qui passe sa vie sur les fils électriques au bord de la route. Du coup, il sait tout ce qui se passe de ce côté de la ferme.

- Lemurien, qui vit dans la forêt. Bon, à la base, il venait de Chine et s'est échappé du zoo. Le problème, c'est qu'il ne parle que chinois.

¹ terme anglais difficilement traductible

Pendant la nuit, la plupart des animaux dorment, mais c'est la période où les plans sont mis à exécution (car il faut être discret!) et ont leurs effets.

Les personnages



Renard



Poule



Michel



Cochon



Lapin



Canard



Jojo & Lulu



Chien



Bulldog



Loup



Moineau



Cigogne



Lemurien