

La partie



Un jeu écrit et imaginé par Sébastien Duverger-Nédellec

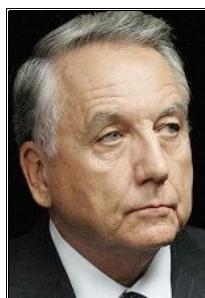


Juin 2007, Michael R. Bloomberg maire de New York avec l'aide des autorités fédérales lance sa grande action anti-mafia afin déclare-t-il « nettoyer sa ville de cette engeance qu'est le crime organisé »

Juillet 2015, huit années de lutte farouche ont permis de mettre de très nombreux criminels derrière les barreaux. Retournant des anciens membres repentis, des succès probants furent enregistrés et des pans entiers du crime organisé se sont écroulés sous les coups de boutoir des juges et des autorités fédérales. Il se dit plus en plus que le coup fatal est imminent et qu'il touchera le cœur du syndicat qui se fait appeler le Carré d'As en l'honneur de ses quatre principaux dirigeants.

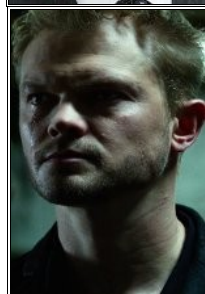


Créé à la fin des années 80 sur le cadavre de la mafia sicilienne, le Carré d'As mit progressivement la main sur tout le business illégal de New York. Il est composé de quatre dirigeants qui se sont en bonne intelligence partagés les revenus des activités criminelles.



Wesley Leeland

Souvent présenté comme le cerveau de l'organisation alors qu'officiellement le Carré d'As n'a pas de chef, Wesley Leeland s'est fait une spécialité de gérer tous les salles de jeux clandestines de Big Apple. De lointaine origine aristocratique anglaise, Leeland est toujours tiré à quatre épingles et s'exprime comme un dandy qui déteste les mauvaises manières.



Anatoli Karnitchev

Ayant survécu au goulag soviétique, Anatoli et son frère Sacha sont des durs à cuire spécialisés dans la prostitution. Réputé violent, Anatoli n'a connu qu'une façon de forger sa richesse : à coup de flingues. La mort récente de son frère Sacha lors d'une intervention des autorités fédérales l'aurait rendu encore plus violent.



Madame Wang

Considérée par certains comme le cerveau plutôt que Leeland, elle a bâti son empire sur le commerce de la drogue. Derrière une façade douce et souriante se cache une redoutable criminelle qui n'a jamais eu de scrupules à éliminer les personnes se mettant sur son chemin.



Philip Lombard

Spécialisé dans le blanchiment d'argent et la corruption de politiques, Lombard s'est construit un puissant réseau dans toutes les plus hautes couches de la société new-yorkaise. Froid et calculateur, certains pensent qu'il est le plus riche de l'association de malfaiteurs.

Ce soir, ils ont décidés que l'organisation n'aura plus qu'un seul et unique chef. Les trois autres membres mourront inexorablement.

Comment se départager ?

Par une bonne vieille partie de poker...

Présentation

La partie est un jeu pour quatre joueurs tournant autour d'une partie de poker mortelle. Une sorte de roulette russe collective. Le personnage qui sort de la table de poker devra avaler un puissant poison et mourir quasi instantanément.

L'idée de base est de jouer une **vraie** partie à enjeu. Votre personnage aura évidemment la volonté d'être le seul survivant. Mais aussi, pour le joueur car perdre voudra dire sortir du GN. C'est cette crainte que doit nourrir la tension et la volonté de survivre que j'espère que naîtrons vos émotions sur ce huis clos. C'est donc un jeu compétitif.




Pour résumé : si vous faites n'importe quoi dans la partie de poker et que vous l'expédiez en faisant un tapis très audacieux, vous ne jouerez que quelques dizaines de minutes et que vous n'aurez pas de seconde chance.

Cependant ce jeu n'est pas qu'un jeu compétitif et utilisera la notion de « fateplay ». En gros la destinée des personnages sera connue par le Gniste. Elle se décomposera en deux possibilités. Si le personnage perd la partie de poker ou si le personnage gagne la partie de poker. Cette partie est transparente pour le joueur. Il **devra** se comporter comme sa destinée l'indique. Ne pas le faire serait trahir le GN.

Du poker

Pour apprécier le jeu, il faut savoir jouer au Poker Texas Holdem.

Chaque personnage aura 10 000 dollars. Ci-dessous la répartition des jetons au début de la partie.

	Répartition	Total
1 jeton  vaut 1000	4 par joueur	4000
1 jeton  vaut 500	10 par joueur	5000
1 jeton  vaut 100	8 par joueur	800
1 jeton  vaut 25	8 par joueur	200

Les blindes doivent augmenter toutes les 20 minutes

Timing	Petite Blinde	Grande Blinde
0-20ème minute	25	50
21-40ème minute	75	150
41-60ème minute	125	250
61-80ème minute	300	600
81-100ème minute	500	1000
101ème et plus	1000	2000

Du fairplay

La partie de poker sera orchestrée par Walter le croupier joué par mes soins. N'étant ni un spécialiste, ni très féru de poker, il est envisageable que je me trompe, que j'oublie de brûler une carte par exemple etc. Le comportement est simple : faites comme si vous n'avez rien vu. Plus généralement, il n'y aura aucune manipulation de cartes, de deck prédéfini, de tricherie dans cette partie. Cela sera une vraie partie de poker avec ses aléas. Après pour votre croupier, l'erreur est humaine donc pour l'intérêt du jeu et sa fluidité, ne contestez pas. Faites comme si tout cela était normal. Le fairplay reste la règle absolue à avoir à l'esprit car derrière ce jeu à l'aspect gamiste, reste toujours la volonté de faire une histoire la plus chouette possible.

Des règles du GN

Il y en a deux :

-Si on sort un calibre et qu'on vous tire dessus, vous tombez par terre et mourrez. Vous avez le temps pour agoniser et lâcher quelques dernières paroles.

-Si on boit une boisson au gout de Schweppes, c'est un poison foudroyant et vous mourrez en quelques secondes sans prononcer la moindre parole. Si vous buvez n'importe quoi d'autre, ce n'est pas du poison et vous pouvez l'apprécier.

Freeplay

Les joueurs auront tout loisir de freeplayer et d'inventer les histoires qu'ils veulent autour de la table de poker.