

# LA PARTIE



*Un jeu écrit et imaginé par Sébastien Duverger-Nédellec*

La partie est un jeu de rôle grandeur nature pour quatre joueurs d'environ 2 à 3 heures. Trois rôles masculins, un rôle féminin et un seul organisateur. Ce document a pour but de vous aider à organiser ce jeu.

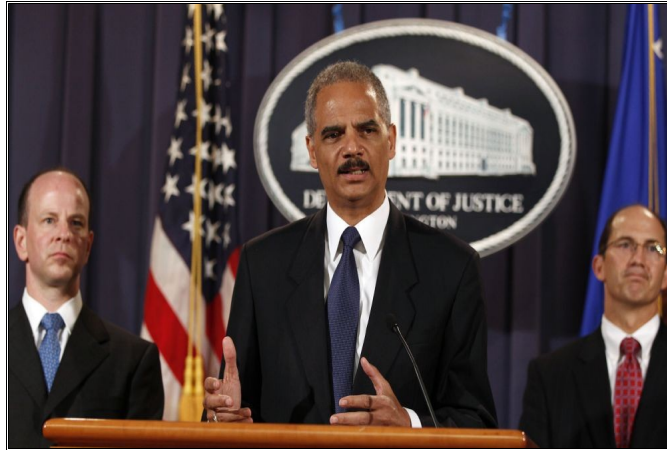
Le principe est de scénariser une partie de poker mortelle. Une sorte de roulette russe collective. Le personnage qui sort de la table de poker devra avaler un puissant poison et mourir quasi instantanément. L'idée de base est de faire vivre à vos joueurs une **vraie** partie de poker à enjeu.

L'inspiration est double :

- Pour les personnages, l'idée m'est venue en regardant la première saison de la série Netflix *Daredevil*
- Pour le poker, connaissant tellement d'amis y jouant...

Comme toujours avec mes jeux, vous pouvez utiliser *La Partie* ou le modifier sans problème dans le cadre d'une utilisation à but non lucratif. Merci de ne pas oublier de citer le nom de l'auteur en cas de publication.

# L'histoire



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 a mis 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.

# Les personnages



**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.

# L'intrigue

Wesley Leeland l'un des fondateurs du Carré d'As, le quatuor en déclin qui règne sur la criminalité new-yorkaise apprend qu'il est gravement malade et qu'il n'en a plus que pour quelques mois à vivre. Ne voulant pas mourir en prison et souhaitant soigner sa sortie, il a l'idée d'organiser une partie de poker mortelle avec ses associés. Il compte sur leur avidité – récupérer les restes de la fortune des autres – pour les convaincre.

Anatoli Karnitchev accepte rapidement. Il est complètement ruiné et n'a plus trop le goût de vivre depuis la mort de son frère Sacha lors d'une descente du FBI pendant une livraison de filles.

Madame Wang accepte également. Elle est sous pression. Ses revenus de la drogue se sont écroulés et elle a de plus en plus de mal à payer l'impôt que lui impose la Triade. Si elle ne redresse pas la barre, elle sait qu'elle sera éliminée. Cependant rusée, elle décide d'essayer de « biaiser » la partie. Elle pense acheter Walter, le secrétaire du Carré d'As, maître œuvre de la soirée, en lui faisant miroiter une place de second dans sa future organisation. Elle se met d'accord qu'en cas de défaite, il ne lui versera pas de poison. Madame Wang fera semblant de mourir pour ensuite renaître de ses cendres et abattre le survivant de la partie de poker. Ce qu'elle ne sait pas c'est que Walter n'a pas l'intention de se plier à ses désirs. Il se considère incorruptible et ne pas à avoir à favoriser un membre du Carré plus qu'un autre. Il lui laisse donc croire à un arrangement. Mais si elle perd, Walter ne respectera pas son engagement et lui donnera un verre avec du poison.

Philip Lombard refuse, dans un premier temps, de participer à la partie. Il n'a rien à y gagner. Il est le plus riche du Carré et surtout celui qui a le plus protégé ses arrières. Son ambition est de renverser l'organisation pour prendre seul la place du boss. Il pressent que c'est pour bientôt. Face à ce refus, Wesley Leeland ne se laisse pas démonter et utilise sa seule arme pour faire pression sur Lombard : sa fille Vera. Il l'a fait enlever par des hommes de main. Et menace Lombard de la tuer s'il ne participe au poker. Coincé par l'amour qu'il éprouve pour sa fille, Lombard finit par accepter pour essayer de la sauver quitte à se sacrifier. Ce que se garde de lui dire Leeland, c'est que sa fille voulant s'échapper de ses ravisseurs est morte en percutant une voiture. Ce n'est pas ce que Leeland voulait. Il l'aurait libérée en cas de victoire de Lombard. Mais le destin en a décidé autrement...

# Organiser

Organiser *La Partie* est très simple et ne demande pas beaucoup d'efforts en amont du jeu.

## Lieu

Le huis clos se joue dans une seule pièce qui est censée être une salle pour jouer au poker. Un salon avec une grande table fera largement l'affaire. Cinq sièges sont nécessaires, une pour le croupier (qui sera joué par l'organisateur) et quatre pour les joueurs.

Pour assoir l'ambiance, il conviendra d'avoir un tapis vert de poker et de créer un éclairage centré sur la table. Le reste de la pièce se devra d'être neutre.

Dans un coin, une petite table ou le coin d'un bar sera nécessaire pour disposer quatre verres.

## Matériel

Les quelques accessoires nécessaires sont :

- Un nécessaire de poker Texas Hold'em. Ne lésinez pas et essayez d'avoir le meilleur matériel possible avec de beaux jetons.
- Un tapis de poker
- Deux « flingues ». Un petit pour Karnitchev. L'autre pour Walter.
- Quatre verres
- Une bouteille de Schweppes (ou de ce que vous voulez) pour symboliser le poison

## Walter

Walter est le secrétaire du Carré d'As. Il sera joué par l'organisateur. Il est calme, compétent et incorruptible. Il ne travaille que pour l'organisation et pas pour un membre en particulier. Il ne fait pas de favoritisme. Il sera costumé très smart avec nœud papillon, etc.

Durant le jeu, ses tâches seront :

- de faire le croupier durant la partie de poker
- faire avaler le poison au perdant (selon la destinée des joueurs cf. ci-dessous) et s'occuper de déplacer les cadavres (sur une chaise ou un canapé par exemple)
- remettre au vainqueur de la partie, la lettre de Wesley Leeland si ce dernier est un des perdants.

## La destinée des personnages

Le huis clos est construit sur une technique dite de « fateplay ». C'est-à-dire que les joueurs connaissent par avance la fin de leur personnage. C'est transparent pour eux. Cette fin est inéluctable et les joueurs doivent la jouer. Si un joueur ne jouait pas la fin prévue alors il mettrait à mal le GN lui-même. Prévenez bien vos joueurs surtout s'ils n'ont pas l'habitude de ce genre de chose.

Dans *La Partie*, chaque personnage a une destinée avec deux options possibles : en cas de victoire ou en cas de défaite lors de la partie de poker. Donc si un joueur sort de la partie de poker, il devra se comporter comme décrit dans la destinée de son personnage et devra avaler le poison. Il doit donc garder à l'esprit que s'il perd rapidement et bien il sortira rapidement du jeu. Il n'y aura pas de seconde chance.

Passons en revue ces destinées pour chacun des personnages. Elles sont précisées dans les fiches.

### ***Wesley Leeland***

C'est l'instigateur de la soirée. Il a appris qu'il allait mourir dans peu de temps.

Destinée perdante : sa mort sera digne et ses dernières paroles seront pour Madame Wang. Il lui demandera une ultime faveur : connaître son prénom.

Destinée gagnante : il se suicidera avec le poison, non sans avoir fait ses adieux aux cadavres de ses anciens partenaires

### ***Madame Wang***

Elle est persuadée d'avoir acheté Walter et que la soirée est sous son contrôle. Elle pense que Walter lui amènera un verre sans poison et qu'elle simulera sa mort. Il est important que la joueuse en soit persuadée pour qu'elle ait la surprise

Destinée perdante : Walter lui donnera son verre et lui précisera qu'on ne l'achète pas. Le verre est empoisonné. Madame Wang mourra dignement.

Destinée gagnante : Madame Wang n'aura pas d'effusion particulière et elle quittera les lieux rapidement

### ***Anatoli Karnitchev***

Il a réussi à introduire un pistolet non décelable au détecteur de métaux. Son dernier joujou technologique. Il pense pouvoir s'en servir pour se sortir d'un mauvais pas.

Destinée perdante : Anatoli sortira son pistolet et menacera le ou les survivants. Il sera maîtrisé par Walter qui pourra éventuellement le menacer d'une arme qu'il possède. Ce dernier forcera le russe à avaler le poison

Destinée gagnante : il éructera et crachera sur les cadavres de ses anciens partenaires

### ***Philip Lombard***

Il ne souhaitait pas participer à cette partie de poker mortelle. Mais Leeland l'a contraint en enlevant Vera sa fille, l'unique amour de sa vie, et la menaçant de mort s'il refusait toujours de jouer. Lombard joue donc pour la sauver.

Destinée perdante : il s'effondrera en larmes et suppliera en demandant que le futur gagnant de la partie laisse la vie sauve à Vera et de s'occuper d'elle

Destinée gagnante : il gardera son calme et attendra que Walter lui donne la lettre avec les coordonnées où trouver sa fille

La gestion de la mort est gérée par Walter qui utilisera un verre de Schweppes qu'il aura préparé dans un coin de la pièce et qu'il fera boire selon la destinée des personnages perdants.

Les personnages morts sont à mettre à l'écart dans la pièce sur un canapé ou des sièges appropriés.

## **Les lettres de Wesley Leeland**

Wesley Leeland a laissé une lettre pour le vainqueur de la partie. Mais comme il ne peut savoir qui va gagner, il a laissé trois enveloppes avec le nom de chacun de ses adversaires. Charge à Walter de remettre la bonne enveloppe au vainqueur.

Ne pas hésitez à les faire lire au joueur qui incarnera Wesley Leeland durant le GN voir même lui faire écrire de sa main.

### ***La lettre à Madame Wang (cf. aide de jeu : LettreLeelandAWang.pdf)***

Wesley Leeland qui appréciait grandement Madame Wang, lui rend ses derniers hommages et se montre ravi qu'elle soit celle qui reste vivante. C'est une pure lettre de courtoisie.

### ***La lettre à Philip Lombard (cf. aide de jeu : LettreLeelandALombard.pdf)***

Wesley Leeland y indique à Lombard où se trouve le cadavre de Vera sa fille et lui présente toutes ses excuses pour le « désagrément » précisant bien qu'il n'a jamais voulu sa mort et que ce n'est qu'un accident.

### ***La lettre à Anatoli Karnitchev (cf. aide de jeu : LettreLeelandAKarnitchev.pdf)***

Wesley Leeland n'a strictement rien à dire au russe qu'il a toujours considéré comme un vulgaire voyou. Il ne met qu'une page blanche dans l'enveloppe.





## Le poker

Le poker est au centre de la partie. Il faut absolument que les joueurs et l'organisateur savent jouer. Walter aura le rôle du croupier et passera sa partie à donner des cartes et ramasser les mises. Il est important qu'il maîtrise convenablement le principe.

Les joueurs vont réellement jouer et la partie en cours aura un véritable enjeu. S'ils perdent, ils avaleront le poison et surtout verrons la fin de leur GN.

Loin de moi, l'idée d'expliquer dans ce document comment l'on joue et on organise une partie de Poker Texas Hold'em. Mais je donne le « setup » de notre partie. Il permet - avec des joueurs ne faisant pas n'importe quoi – des parties de plus de deux heures. L'augmentation des blindes tous les vingt minutes permet d'augmenter la tension pour arriver au climax final.

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

Jetons	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. C'est le croupier qui se chargera de l'annoncer.

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

Vous pouvez parfaitement imaginer une autre répartition et un autre timing. Mais sachez que celui-là fonctionne bien.

# Règles

Deux règles pour ce jeu à préciser aux joueurs :

-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.

# Ateliers

Je ne saurais trop vous conseiller de faire quelques tours de poker afin que tout le monde soit sur la même longueur d'onde et d'habituer vos joueurs à la valeur de leurs jetons.

Pour assoir les personnages, je propose deux ateliers simples

## Atelier Présentation

But : présentation des personnages afin que tout le monde mémoriser le nom des autres et leur fonction dans le Carré d'As

Se mettre en cercle. A tour de rôle chaque joueur sort du cercle et annonce le nom de son personnage, son business et sa carte dans le Carré d'As

*Exemple : « je suis Wesley Leeland, mon business c'est le jeu et les casinos clandestins et je suis l'As de Pique »*

L'organisateur jouant Walter peut se mettre aussi dans le cercle et présenter ce personnage non joueur.

## Atelier « Qui est le plus... »

But : que les joueurs prennent conscience de l'image reflétée de son personnage

Se mettre en cercle. L'organisateur pose une question, compte jusqu'à trois, puis chaque joueur pointe son doigt vers le personnage qu'il pense qui répond à la question

Les questions à poser :

- Qui est le plus puissant ?
- Qui est le plus riche ?
- Qui est le plus cruel ?
- Qui est le plus mystérieux ?

# Conclusion

*La Partie* est un jeu que j'ai failli jeter à la poubelle. Mais ma première session à LaboGN 2016 et l'enthousiasme des joueurs m'a convaincu qu'on pouvait prendre du plaisir à organiser / jouer ce court GN sans prétention.

La principale difficulté pour les participants étant de jouer à deux jeux en même temps : le jeu de rôle en interprétant au mieux son personnage et au poker car si les joueurs veulent prendre un maximum de plaisir dans ce GN, il faut qu'ils jouent sérieusement au poker.

Pour le reste, l'organisation est simple et le jeu repose surtout sur l'ambiance pesante qu'il se dégagera à chaque coup tendu de la partie de poker. Les personnages joueront leurs vies sur chaque tapis qu'ils feront !

A vous de jouer désormais !

Paris le 18/08/2016