***ZBEUL***

***&***

***MALVEILLANCE***

***par Godrasif***

**Zbeul**: *De l’arabe* زبل *, zebl' ("fumier, ordure")*

Mettre le zbeul (*Argot*) : *foutre un sacré bordel*

**Malveillance**:

1. *Mauvaise disposition d'esprit à l'égard de quelqu'un*

2. *Dessein de nuire*

synonyme : *méchanceté, sabotage, terrorisme*

*Avez-vous remarqué que la perruche du voisin vous regarde avec insistance ?*

*Cette vieille dame vient t’elle réellement d’uriner sur votre paillasson ?*

*Pourquoi ce p’tit garçon en pleurs dans les bras d’un policier de l’autre côté de*

*la rue désigne-t’il votre maison ?…*

*Il semblerait que quelque chose vous veut du mal.*

*Mais qui vous croirait…*

Qu’est-ce qui peut bien unir un chat angora raciste, une vieille

arthritique cleptomane ou un enfant obèse pyromane ?

Vous n’avez pas de pouvoirs.

Vous n’êtes pas des démons.

Vous incarnez simplement des êtres malfaisants.

Vous êtes des Malveillants (ou "MV").

Qu’importe la manière dont votre groupe se créa, que vous soyez (au

choix) un **animal domestique hostile**, une **méchante personne âgée** ou un **sale gosse**, vous êtes animés par une ambition commune:

torturer et provoquer incognito le malheur absolu d’un tiers sur lequel

vous jetterez aléatoirement votre dévolu : **La Cible**.

Celle-ci peut-être n’importe qui : un maître d’école attentionné, une

employée de bureau accomplie, un mari heureux dans son couple, une

artiste zen épanouie.

Quoiqu’il en soit, la Cible est toujours choisie pour son insupportable

accès au bonheur.

Votre seule motivation logique est donc de ruiner sa vie pour pouvoir

assouvir votre soif de malheur.

**ATTENTION:** La Mort de la Cible provoque la fin et l’échec de la

mission.

La victime ne souffrant plus vous ne pouvez dès lors plus jouir des

fruits de sa détresse et vous retrouvez alors sans but.

**OBJECTIF**

Vous êtes unies par un but commun: **provoquer des ruptures.**

Elles peuvent être de diverses sortes: *rupture amoureuse* (détruire une

relation amoureuse, un mariage), *rupture de contrat de travail*

(provoquer le licenciement de la Cible), *rupture de mode de vie*

(déclencher une expulsion de domicile, faire incarcérer la Cible), etc.

Vous jouez selon un objectif, un lieu et une cible définie secrètement

au préalable par le Maître/La Maîtresse de Jeu (MJ). À vous donc de

lui faire des propositions de stratégie et de descriptions d’action

impactant la **Jauge de Moral** de la Cible, celles-ci se vidant à chaque action malveillante subite.

Le MJ jouant la Cible, celui-ci accepte évidemment de se faire

martyriser par ses joueurs durant toute la partie…

Précisons que les MV ne sont pas immortels (loin de là !) et que les

autorités ou l’environnement aura tôt fait de vous capturer, voire de

mettre fin à vos jours si vos actions sont découvertes.

L’Objectif est accompli lorsque les MV parviennent à **provoquer la**

**rupture** sinon lorsque la **jauge de Moral de la Cible tombe à zéro**.

Dans ce cas-ci, la Cible, démoralisée, craque et provoque elle-même

la rupture.



**Jauge de Moral**

Elle représente le bien-être global (psychologique et physique) de la

Cible et en début de partie elle est parfaitement pleine…

C’est intolérable ! Faites-moi descendre cette satanée jauge !

Le niveau maximal de la jauge de moral (en moyenne /35) est définie

sur la fiche de la cible. Pour l’amener à 0, les MV réalisent des

actions soumises à différents niveaux de difficultés provoquant des

pertes de points de Moral plus ou moins importantes (*voir rubrique*

***Les Actions***)

**FICHE DE LA Cible**

Ce paisible pinson écoeurant de joie dispose lui aussi de sa propre

fiche de personnage ( *"Ben voyons !"*) à laquelle seul.e le/la MJ qui

l’interprète a accès. Y figure :

 **IDENTITÉ**: *Nom, prénom, âge, sexe, etc.*

 **ROUTINE**: *Liste des endroits fréquentés et emploi du temps global.*

 **POINTS FORTS/FAIBLE**: *Liste des tolérances et faiblesses de la cible.*

 **JAUGE DE MORAL**: *Jauge de bien-être de la cible (idéalement est à 0).*

**SYSTÈME**

C’est simple: vous jetez des **D6** pour accomplir des actions.

Chaque **6** obtenu compte comme une réussite.

**LES ACTIONS:**

La facilité d’accomplissement et le résultat d’une action engagée par

le MV dépend de son niveau de difficulté (il en existe 4):

 GRATUIT (facile)

 *Renverser une poubelle ou cracher dans un berceau.*

 Cette action ne nécessite pas de jet —> aucun perte de Moral

 VILAIN (faisable)

 *Faire un croche-pied à Timy alors qu’il aidait son papy à traverser.*

 **1 réussite** nécessaire —> -2 sur Jauge de Moral

 MALSAIN (difficile)

 *Piéger le monte-escalier de mamie afin de rejouer la fameuse scène des*

 ***Gremlins****.*

 **2 réussites** nécessaires —> -5 sur Jauge de Moral

 HA OUAIS, LÀ C’EST CHAUD QUAND MÊME ! (hardcore)

 *Hacker le téléphone de Quentin, bénévole humanitaire, afin d’envoyer des*

 *dickpicks à l’ensemble de sa famille.*

 3 réussites nécessaires —> -8 sur Jauge de Moral

DÉROULEMENT:

Lors d’une action, le MV fait (potentiellement) un jet de dés en

rapport avec une de ses ***caractéristiques*** (= nombre de dés) appelée par le MJ,.

Sauf oubli de sa part, Le MV y ajoute un bonus de +2d6 à son jet si il

justifie l’usage d’un ***avantage*** dans la situation donnée.

Le/La MJ peut également, à défaut d’avantage, vous imposer un

**désavantage** si le contexte s’y prête et ainsi retirer -2d6 à votre jet.

Chaque joueur/euse.s n’a besoin pour jouer que de **8D6** maximum et

de sa **Fiche de Malveillants** sur laquelle figure toutes les infos liés à son personnage:

**1. IDENTITÉ :**

Nom du Malveillant, Animal/ Vieux /Enfant, Description

**2. CARACTÉRISTIQUES**

Au nombre de **3** et maximisée à **6**, elles correspondent au nombre de

dés que vous lancerez pour accomplir une action.

À la création, vous disposez de **9** points à dispatcher comme vous le

souhaitez parmi les 3 caractéristiques suivantes:

 **PERFIDIE** : *Déceler, Raisonner, Élaborer des plans machiavéliques.*

 **AGRESSIVITÉ**: *C’est la puissance, la force, la résistance du Malveillant.*

 **HYPERACTIVITÉ**: *Etre énergique, agile, nerveux, vif.*

3**. AVANTAGES et DÉSAVANTAGES**:

Vous pouvez posséder jusqu’à **3** avantages par MV, mais pour chaque

avantage pris vous devrez choisir autant de désavantage.

**Avantages** (exemples)

**Physiques:**

*Moche*

*Malodorant*

*Pertes de fluides*

**Comportementaux:**

Air niais

*Pervers*

*Raciste*

**Historiques:**

*Ancien combattant violent*

*Conducteur dangereux*

*Voleur*

**Désavantages** (exemples)

**Physiques:**

*Doux parfum*

*Propre*

*Beau*

**Comportementaux:**

Souriant

*Attitude sympathique*

*Bonne diction*

**Historiques:**

*Chien d’aveugle*

*Légion d’Honneur*

*Bons résultats scolaires*

Chaque **avantage** offre un bonus de +2D6 utilisable par les

Malveillants, si (et seulement si) ils y pensent.

À l’inverse, les **désavantages** sont des malus de -2D6 applicable

exclusivement par le MJ.