ZBEUL

***&***

***MALVEILLANCE***

***Un jeu de Benoit sur une idée de Godrasif pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB***

**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-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, pointe-t-il du doigt votre maison ?*

*Il semblerait bien que l’on vous veuille du mal.*

*Mais qui vous croirait…*

# Introduction

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

## Les Malveillants

Dans ***Zbeul et Malveillance***, vous incarnerez un groupe de créatures nocives, dévolues à la destruction du bonheur d’une proie désignée

Les Malveillants (ou **MV**), peuvent prendre diverses formes. Que vous soyez un **animal domestique**, une **méchante personne âgée** ou un **sale gosse**, ce qui caractérise avant tout votre existence est votre mauvaise volonté et votre potentiel de nuisance.

## La Cible

Le plus souvent, un groupe de **MV** se forme naturellement, lorsque plusieurs d’entre eux se retrouvent animés d’une ambition commune : torturer et provoquer incognito le malheur absolu d’un même souffre-douleur.

La personne sur laquelle les **MV** ont jeté aléatoirement leur dévolu est appelée **La Cible.**

Cette proie désignée 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 en raison de son insupportable accès au bonheur. La seule motivation désormais des **MV** est de ruiner sa vie pour pouvoir assouvir votre soif de malheur.

**ATTENTION:** La mort de la Cible provoque la fin et l’échec de leur mission. Si leur victime ne souffre plus, ils ne peuvent plus jouir de sa détresse...

## Matériel

Vous aurez besoin de feuilles de papier vierges, de plusieurs crayons, de dés à six faces (que l’on notera D6) et de quelques amis.

# Les groupes de MV

## Objectif de groupe

En tant que **MV**, les joueurs sont unis par un but commun : **provoquer une rupture** dans la vie de leur **Cible.**

Ces ruptures peuvent être de diverses sortes :

* *Rupture sentimentale* (par ex. détruire une relation amoureuse, une amitié, ruiner une famille, un mariage…),
* *Rupture sociale* (provoquer un licenciement, pousser la Cible à commettre un crime ou provoquer sa radicalisation),
* *Rupture de confort* (déclencher une expulsion de domicile, faire tomber sa voiture en panne…).

Les **MV** collaborent à leur objectif (bien que ce ne soit pas dans leur nature, ils peuvent faire une exception).

Ils œuvrent dans un lieu et contre une Cible définis secrètement au préalable par le Maître ou la Maîtresse de Jeu (MJ).

À charge aux MV de faire des propositions de stratégie en cours de partie, pour s’efforcer d’atteindre leur objectif.

Le ou la MJ jouant la Cible, celui-ci accepte évidemment que celle-ci se fasse martyriser par ses joueurs durant toute la partie…

C’est en décrivant des actions susceptibles de baisser la **Jauge de bonheur** de la **Cible** (voir ci-après), que les **MV** peuvent remporter la victoire. Chaque nouvelle action malveillante couronnée de succès permet de vider un peu plus le moral de la Cible…

Précisons que les **MV** ne sont pas immortels (loin de là !) et que les autorités ou l’environnement auront tôt fait de les capturer, voire de mettre fin à leurs jours s’ils ne se montrent pas assez retors.

L’Objectif du groupe est accompli lorsque les MV parviennent à provoquer **la rupture totale de la cible,** c’est-à-dire lorsque la **jauge de bonheur de la Cible tombe à zéro** (ou moins !).

# Créer un MV

## Archétype

Les MV n’ont pas de nom. Ils ne sont que des incarnations pures de malfaisance et de négativité. C’est pourquoi chaque MV n’est pas tant un individu ou un objet, qu’un archétype.

Vous trouverez dans la suite quelques exemples d’archétypes, mais vous pouvez vous mettre d’accord avec le ou la MJ pour en inventer d’autres, plus adaptés au lieu ou à l’époque jouée.

### Vieux schnock

Vous êtes à la retraite et vous avez tout votre temps pour faire perdre celui des autres.

### Garnement

Quoi de plus drôle que de tester les limites des adultes ?

### Véhicule du diable

C’est toujours quand on en a besoin qu’il ne marche pas. S’applique aussi aux chevaux.

### Outil dysfonctionnel

Les plus simples choses peuvent tourner au cauchemar.

## Surnom

C’est la façon dont la cible ou dont son entourage désigne le MV.

Ex : Vieille gimbarde, Fichu clebs, Carole de la compta, l’autre abruti, le vieux d’en face.

## Caractéristiques

Les caractéristiques sont les atouts majeurs des MV. Ce sont leurs armes pour semer le désespoir, la peine et la frustration. Chaque caractéristique est assortie d’une valeur numérique (plus elle est haute, plus vous êtes méchant !).

À la création d’un MV, vous disposez de **9** points à répartir comme vous le souhaitez parmi les 3 caractéristiques suivantes :

* **PERFIDIE (Per)** : *Déceler, raisonner, élaborer des plans machiavéliques.*
* **AGRESSIVITÉ (Agg)** : *Puissance brute, capacité à intimider ; la force, la résistance du Malveillant.*
* **HYPERACTIVITÉ**: *Etre énergique, agile, nerveux, vif. Bondir, sauter, esquiver, attraper au vol.*

## Avantages et désavantages

Ce sont des adjectifs ou des groupes de mots recouvrant un concept pour illustrer l’originalité, les atouts ou les particularités de votre MV.

Chaque MV peut posséder jusqu’à **3** avantages, mais pour chaque avantage pris vous devrez choisir un désavantage.

Vous pouvez sélectionner des avantages et des désavantages dans les listes suivantes, ou en inventer (dans ce cas, demandez à votre MJ de les valider).

### Quelques avantages…

Physiques :

* *Moche*
* *Malodorant*
* *Pertes de fluides*

Comportementaux :

* *Air niais*
* *Pervers*
* *Raciste*
* *Flatteur*

Historiques :

* *Ancien combattant violent*
* *Conducteur dangereux*
* *Voleur*

Surnaturels :

* *Passe-muraille*
* *Immunisé aux balles*
* *Métamorphe*

### Quelques désavantages…

Physiques :

* *Doux parfum*
* *Propre*
* *Beau*

Comportementaux :

* *Souriant*
* *Attitude sympathique*
* *Bonne diction*
* *Asocial*

Historiques :

* *Chien d’aveugle*
* *Légion d’Honneur*
* *Bons résultats scolaires*

Surnaturels :

* *Brûle au soleil*
* *Allergique à la stupidité*
* *Déteste un autre MV*

# Fiche de la Cible

Ce paisible pinson écœurant de joie dispose lui aussi de sa propre fiche de personnage (*"Ben voyons !"*). Le ou la MJ conserve secrètement et tient à jour la fiche de la Cible.

Il y fait figurer les mentions suivantes :

* **IDENTITÉ ;**
* **ROUTINE ;**
* **POINTS FORTS/FAIBLES ;**
* **JAUGE DE MORAL.**

## Identité

Nom, prénom, âge, sexe, etc.

## Routine

Liste des endroits fréquentés et emploi du temps global.

## Points forts/faibles

Ce sont les tolérances et les faiblesses de la Cible.

### Exemples de tolérances

* Les crétins
* Etre en retard
* Sauver les apparences

### Exemples de faiblesses

* Les pâtisseries
* La fainéantise de son époux
* La superstition

## Jauge de bonheur

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 bonheur (en moyenne, comptez 7 points par MV en jeu) est défini 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***).



# Système de jeu

Le système de jeu consiste en des tours de table, au cours desquels chaque joueur peut, à son tour, décrire une action pour son personnage **MV**.

## Les actions

Lorsque le ou la MJ décide que l’issue de cette action est incertaine, il demande au joueur de jeter des **D6** en déclarant que son **MV fait un coup tordu.**

Le résultat des désindiquera si son **coup tordu** est plus ou moins couronné de succès. Chaque résultat de 6 avec un des dés compte comme 1 point de réussite.

Si l’action est triviale ou si simple qu’elle ne peut échouer (comme un chat renversant une poubelle ou un ordinateur décidant de se mettre en veille) le ou la MJ peut hocher de la tête et expliquer comment réagit la Cible (ou pas), avant de donner la parole au joueur suivant sans faire de commentaire.

## Les difficultés

La difficulté à surmonter lors d’un **coup tordu** dépend de la nature de la mauvaise action, de sa gravité en quelque sorte. Il en existe trois :

VILAIN (faisable)

Une action de difficulté médiocre.

Ex : faire un croche-pied à Timy alors qu’il aidait son papy à traverser.

**1** point de réussite nécessaire

 -2 sur la Jauge de bonheur

MALSAIN (difficile)

Une action relativement fourbe, élaborée ou inattendue.

Ex : piéger le monte-escalier de mamie afin de rejouer la fameuse scène des Gremlins.

**2** points de réussite nécessaires

 -5 sur la Jauge de bonheur

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

Vous allez devoir vous sortir les pseudopodes du fondement pour réussir ce coup de maître.

Ex : hacker le téléphone de Quentin, bénévole humanitaire, afin d’envoyer des dickpicks à l’ensemble de sa famille.

3 points de réussite nécessaires

 -8 sur la Jauge de bonheur

Notez que la difficulté d’une action peut varier d’un MV à un autre. Faire un croche-pied est un coup tordu VILAIN pour un papy, MALSAIN pour un chaton et HA OUAIS, LÀ C’EST CHAUD QUAND MÊME ! pour un ordinateur portable. Le joueur d’un PC portable doit aussi fournir une explication logique pour qu’il se retrouve au milieu d’un couloir.

## Les dés en main

Lorsqu’un MV fait un coup tordu, le joueur dont c’est le tour désigne sur laquelle de ses caractéristiques il s’appuie pour réaliser son mauvais coup. Il prend alors autant de D6 en main que sa valeur dans cette caractéristique.

Ex : le chat Mephisto décide de vomir sur le devoir de Français de Timmy. Il déclare utiliser son **Hyp**. Mephisto ayant 3 dans cette caractéristique, il prend 3D6 en main.

Le joueur ajoute à sa main un bonus de dés, s’il parvient à justifier comment l’un de ses **avantages**lui est utile dans cette situation. Il doit convaincre le ou la MJ, pas les autres joueurs.

Le ou la MJ indique le cas échéant combien de D6 peuvent être ajoutés à la main (entre 1 et 3 en général).

Au contraire, il ou elle peut également imposer un malus au joueur, à cause d’un **désavantage de son MV** ou si le contexte s’y prête. Il doit alors indiquer au joueur s’il doit enlever un ou plusieurs D6 à sa main.

Attention, lors de la résolution d’un **coup tordu**, un joueur ne pourra jamais jeter moins de 1D6 ni plus de 8D6.

## Appuyer là où ça fait mal

Lorsqu’un coup tordu est réussi, le ou la MJ doit vérifier la liste des points forts et des faiblesses de la Cible.

S’il estime que l’action appuie là où ça fait mal, la jauge de bonheur peut baisser la jauge de bonheur d’autant que de points de réussite obtenus au-delà du nombre requis.

Ex : Mephisto a détruit les devoirs de Timmy en vidant son estomac dessus ; c’était un coup Vilain, et il a obtenu 3 points de réussite.

Timmy étant un élève très consciencieux (faiblesse « bécheur »), sa jauge de bonheur perd 2 points supplémentaire (3 réussites – le point requis pour réussir le coup tordu).

A l’inverse, si cette action est minorée par une des tolérances de la Cible, la jauge de bonheur ne sera pas autant affaiblie.

Débranche, débranche tout

Cette aventure d’introduction propose aux joueurs de se concentrer sur Fernand Lambert, un honnête développeur informaticien travaillant dans IntelCorp, une société de services employant plus de 10 000 collaborateurs.

# Objectif de mission

# La Cible

## Identité

Fernand Lambert a 34 ans, c’est un ingénieur diplômé en informatique. Il a une femme, Jeanne-Marie (infirmière), deux enfants (Jean-Kevin, 6 ans, et Myrtille-Lucile, 5 ans), un chien et un scooter.

## Routine

Il habite une maison de banlieue dont il rembourse encore l’emprunt, et travaille dans une SSII dans des bureaux flambants neufs, au centre-ville d’un bourg de province de taille moyenne.

Il va tous les jeudis boire une bière avec les collègues, est passionné de rugby et d’e-sport, et met de l’argent de côté chaque année pour emmener les gosses au Splashland, qui est la sortie bouffée d’oxygène pour toute la famille.

Il partage les repas de famille entre ses parents séparés et xénophobes, et sa belle-famille rentière militante écologiste.

## Points forts/faiblesses

### Points forts

* Déteste Robert Dugloff, dans le bureau voisin
* Doué dans son travail

### Faiblesses

* Les jeux vidéos
* Addict au café
* Une hiérarchie aveugle

## Jauge de bonheur

Fernand ne s’intéresse pas à la politique à la religion, ignore les débats sociétaux et se plonge à corps perdu dans ses lignes de code, aussi est-il très heureux.

**Maximum :** 40 (si vous êtes moins de 5, ça va être chaud !)

# Une semaine en enfer

## Un lundi comme les autres

Tout commençait très bien pour Fernand ce jour-là. Mais les choses vont mal tourner, et si les MV se débrouillent bien, il pourrait faire un burnout qui l’enverrait s’engager dans la légion étrangère.

L’avancement de la date de livraison de plusieurs corrections de bugs bloquants pour le client (les supermarchés Lobscure) pourraient donner un coup de boost aux tentatives de déstabilisation du pauvre Lambert.

## Et ça continue encore et encore

Le mardi est le jour de sortie des poubelles. Les tâches ménagères peuvent peser sur la vie de famille.

Les MV peuvent profiter du primetime pour remettre la pression, par exemple en faisant sauter les plombs, en faisant débarquer à l’improviste des voisins ou collègues, ou bien si sa femme doit faire des heures sup alors que c’était « le » soir de la semaine.

## Le jeudi, c’est permis

A mesure que le week-end s’approche, Lambert se laisse un peu aller. Il pourrait se relâcher dans son efficacité au bureau (il perd alors le **point fort** « doué dans son travail ») et la virée au bar avec les potes est une autre occasion de le décevoir.

## Un long dimanche de funérailles

Si les MV s’en sont bien sortis, Lambert est au bout du rouleau à la fin de la semaine. Il y a cependant peu de chances qu’il mette fin à ses jours, car c’est un intellectuel.

Il cherchera plutôt à envoyer bazarder son patron, à faire un « break » avec sa femme ou à acheter la dernière extension de World of Spaceforce IV. Ce sont autant de **ruptures** potentielles.