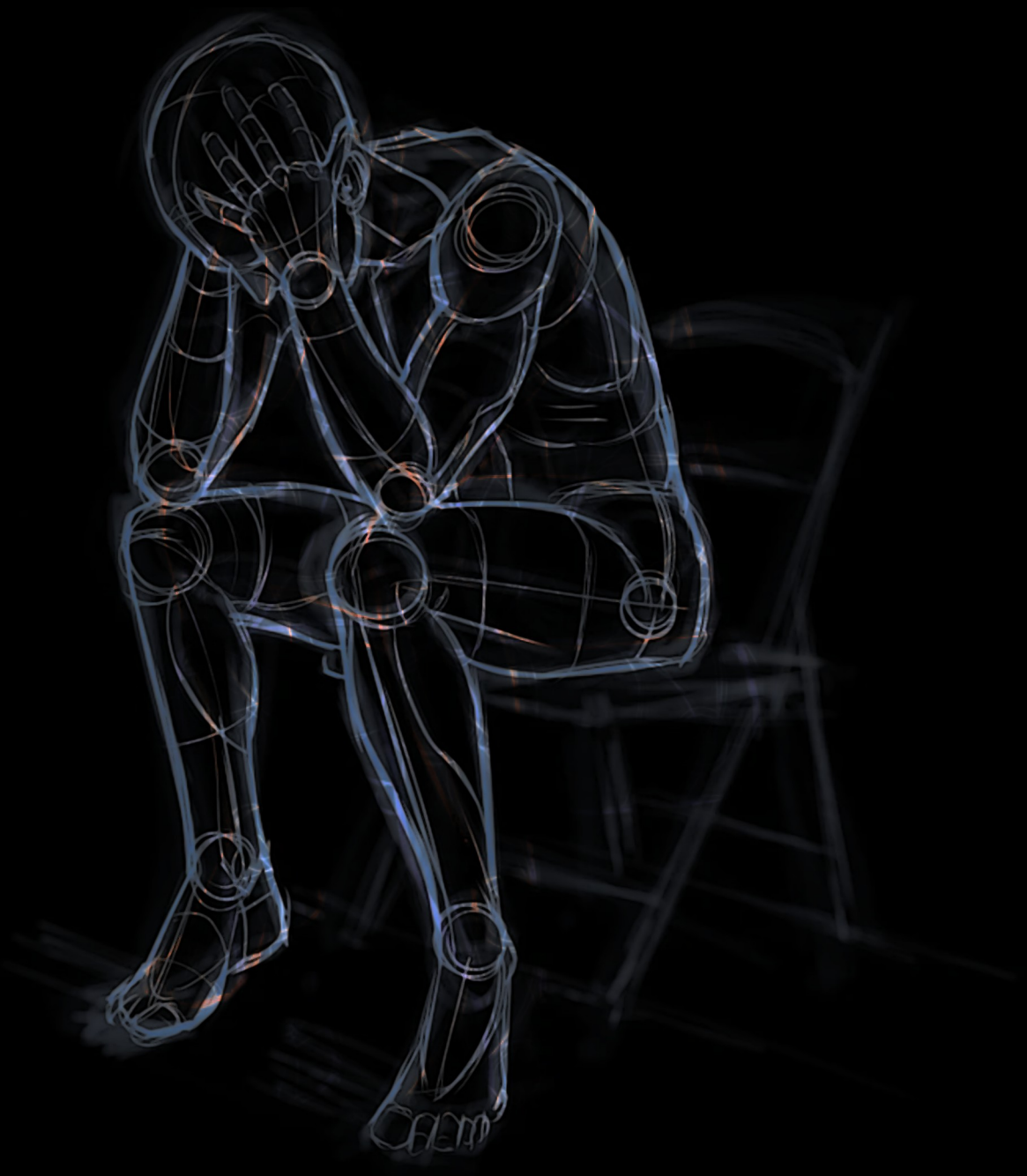
MalVeillance

LE JEU DE L'EMMERDEMENT MAXIMUM



Par Kergan, sur une idée de Godrasif développée par Benoit pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. *Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.*

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…

TRIGGER WARNING

Ce JDR peut parfois être dur.
*Dans ses thèmes comme dans ses règles, et par sa nature même, il aborde des thèmes de **dépression**, de **violence systémique** autant que **physique**, de **racisme** ou de **toxicité** d'une manière générale.*
Il crée des situations qui peuvent très facilement être difficiles voire désagréables.

Il est de la responsabilité autant des joueurs et joueuses que de la MJ de s'assurer au cours de la partie que les participant.e.s se sentent bien.
N'hésitez pas à mettre en place un système de type X-Card ou safeword.

MalVeillance, contrairement à ce que son nom pourrait indiquer, ne valide ou n'encourage pas la toxicité.
(Mais vous recommande de dégager de vos tables les gens pas safe)

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION....5
Les Malveillants....5
La Cible....5
Matériel....6
LES GROUPES DE MV....7
Objectif de groupe....7
CRÉER UN MV....8
Archétype....8
Vieux schnock....8
Bureaucrate obtus....8
Garnement....8
Véhicule du diable....8
Patron....8
Outil dysfonctionnel....8
Pipelette de Service....9
Flic-à-bavure....9
Animal Méchant....9
Surnom....9
Caractéristiques....9
Avantages et désavantages....10
Quelques avantages….....10
Quelques désavantages….....10
FICHE DE LA CIBLE....12
Identité....12
Routine....12
Points forts/faibles....12
Exemples de tolérances....12
Exemples de faiblesses....12
Jauge de bonheur....12
Petage de Câble....13
SYSTÈME DE JEU....15
Les actions....15
Les difficultés....15
Les dés en main....16
Appuyer là où ça fait mal....16
MECANISMES DIVERS....17
C-C-C-COMBO....17
A Qui Le Tour ?....17
L'Echec....17
Gérer le Bonheur....18
Les Bienveillants....18
FIN DE PARTIE....20
Le Zéro....20
La Mort....20
Le Pétage de Plombs....20
Le Répit....21
FICHE DE MALVEILLANCE....22
FICHE DE CIBLE....23

INTRODUCTION

Comment était votre journée ?
Difficile ?
Triste ?
Pourrie ?
Ruinée par une dizaine de minuscules éléments, par la bêtise et la méchanceté des gens, des animaux et des objets ?
Ca n'a rien de surprenant...

Dites-vous bien que cette nuit même, à la lueur tremblotante des lampadaires, un chat angora sanguinaire, une vieille dame aussi kleptomane qu'arthritique, un enfant pyromane et un ordinateur se réuniront, prêts à mettre en branle la suite des éléments.

Regardez-les, ces agents de la malveillance, prêts à vous ruiner la vie, à vous mettre plus bas que terre.

Un complot ? Pensez donc…
Des démons ? Vous rêvez…
Simplement des Avatars de la Grande Cagade, des Envoyés de la Loi de l'Emmerdement Maximal.
En un mot, des Malveillants.

Les Malveillants

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

Les Malveillants (ou **MV**) sont l'incarnation physique de la loi de l'Emmerdement Maximal, de l'esprit du saint-Zbeul et de la Grande Cagade… Bref, des saloperies.
Ils peuvent prendre diverses formes : Que vous soyez un **animal domestique**, une **méchante personne âgée,** un **sale gosse** ou un **objet à la con**, ce qui caractérise avant tout votre existence est votre mauvaise volonté et votre potentiel de nuisance. Vous souhaitez le malheur de votre cible, de tout votre cœur… Au moins jusqu'au dernières minutes.

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 leur dévolu est appelée **La Cible.** Ce choix peut être guidé par le hasard, par la haine personnel, ou par ce sixième sens qui les attire vers certaines personnes. Le seul fait important concernant la **Cible** est son <u>insupportable accès au bonheur</u>.
La seule motivation désormais des **MV** est de ruiner sa vie pour

pouvoir assouvir leur soif de malheur.

Ce 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.

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.**
On ne parle pas ici d'une petite rupture, mais de quelque chose qui laisse la **Cible** réellement au fond du trou.

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 la faire mettre en prison injustement),
- *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**. Si par hasard en revanche celle-ci tombe en-dessous de zéro… Les choses risquent de barder.

Créer un MV

La Fiche de MV est disponible en annexe de ce manuel.

Archétype

Les MV, s'ils ont une forme d'identité, sont tout à fait dépourvus de noms. Pourquoi en auraient-ils ? 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**
  L'âge peut faire excuser beaucoup de choses, n'est-ce pas ? Les crocs-en-jambe, les râlages permanents, mais aussi les actions purement et simplement malfaisantes…
  Qui oserait dire à un pauvre petit vieux qu'il exagère ?
  Existe aussi en modèle « petite vieille raciste ».

- **Bureaucrate obtus**
  Quoi, vous espériez un prêt pour votre maison ou un délai pour votre remboursement ? Vous pensiez que votre inscription à la fac, votre demande de carte de séjour, votre augmentation, tout ça avancerait vite ?
  Vous pouvez rêver ! Le Bureaucrate Obtus est là, prêt à vous ruiner la vie !

- **Garnement**
  Quoi de plus drôle que de tester les limites des adultes ? Après tout, vous n'êtes qu'un enfant innocent, et vos méchancetés ne sont que d'adorables farces. « Ah, les enfants »...

- **Véhicule du diable**
  C'est toujours quand on en a besoin qu'il ne marche pas. Le moteur capote au moment de se rendre au bureau, les roues semblent se crever d'elles-mêmes, et ne commencez pas à parler d'incendie – sait-on jamais !

- **Patron**
  L'ultime MV. La petite cheffe irritable, le maître d'école aigri, le concierge agressif, autant d'être malfaisants par essence. Les ordres absurdes, les punitions injustes, les engueulades humiliantes… Les outils à leur disposition sont nombreux pour vous pourrir la vie !

- **Outil dysfonctionnel**
  Les plus simples choses peuvent tourner au cauchemar. Le sèche-cheveux vous électrocute, le frigo inonde votre appartement en dégivrant intempestivement, et l'ordinateur rame des heures sur une tache urgente…

- **Pipelette de Service**
  C'est toujours quand on n'a pas le temps ou quand on est de mauvaise humeur qu'on les rencontre… Les voilà lancés à blablater des heures sur des broutilles, à centraliser les ragots… Laissez-les parler et vous en avez pour des heures, interrompez et vous subirez leur regard blessé… Et les commérages qu'ils lanceront dans votre dos.

- **Flic-à-bavure**
  A coups d'amendes, d'abus de pouvoir, de bavures, il saura vous ruiner la vie ! Un MV délicat à manier bien sûr, parce que visible, mais si puissant en théorie !

- **Animal Méchant**
  Un grand classique de la Malveillance. Qu'il s'agisse de pisser sur vos jolies fringues, de déchiqueter des papiers importants, de vous coller des allergies ou de mordre le voisin d'en face, vous pouvez compter sur eux !

Surnom

C'est la façon dont la cible ou dont son entourage désigne le MV. Souvent un surnom un peu insultant, voire carrément aigri… A quoi vous vous attentiez, vous êtes des saloperies !

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 **12** points à répartir comme vous le souhaitez parmi les 3 caractéristiques suivantes (minimum 1, maximum 6 dans une caractéristique) :

PERFIDIE (Per) :
C'est votre capacité à déceler, raisonner, élaborer des plans machiavéliques, manipuler aussi. Plus elle est haute, plus vous pouvez vous vanter d'être une fourbasse, en somme.

AGRESSIVITÉ (AGG) :
C'est votre puissance brute, capacité à intimider ; la force, la résistance du Malveillant. Si vous voulez crier de toute la force de vos poumons ou si vous voulez coller des grosses patates qui pètent les dents, c'est fait pour vous !

HYPERACTIVITÉ (HYP) :
C'est votre capacité à être énergique, agile, nerveux, vif. Bondir, sauter, esquiver, attraper au vol, courir dans tous les sens pendant des heures comme Taz, chanter une petite chanson nulle pendant plusieurs heures… La joie la plus totale !

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Juste parce que les MV ne sont pas des démons au sens classique du terme, ni des êtres vivants réels, ça ne veut pas dire que vous ne pouvez pas avoir chacun votre propre personnalité ou vos attributs !
Ils sont ici représentés par 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 :
- *Contagieux*
- *Malodorant*
- *Pertes de fluides*
- *Mains moites*

Comportementaux :
- *Air niais*
- *Pervers*
- *Raciste*
- *Psychorigide*

Historiques :
- *Ancien combattant violent*
- *Conducteur dangereux*
- *Voleur*
- *Divorcé aigri*

Surnaturels :
- *Passe-muraille*
- *Immunisé aux balles*
- *Métamorphe*
- *Télépathe*

QUELQUES DÉSAVANTAGES…

Physiques :
- *Doux parfum*
- *Propre*
- *Apparence agréable*
- *Doux*

Comportementaux :
- *Souriant*
- *Attitude sympathique*
- *Bonne diction*

- *Asocial*

Historiques :

- *Chien d'aveugle*
- *Bénévole de la croix-rouge*
- *Bons résultats scolaires*
- *Militant antiraciste*

Surnaturels :

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

Fiche de la Cible

La Fiche de Cible est disponible en annexe de ce manuel.

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, pour un certain nombre de raisons.

Il y fait figurer les mentions suivantes :

- **IDENTITÉ**
- **ROUTINE**
- **POINTS FORTS/FAIBLES**
- **JAUGE DE MORAL**
- **PETAGE DE CABLE**

Identité

Nom, prénom, âge, sexe, etc. Le genre de choses qu'on retrouve sur une carte d'identité, en somme.

Routine

Liste des endroits fréquentés et emploi du temps global. Une sorte de carnet de route de ce qui se passe « normalement », quand les MVs sont ailleurs. C'est aussi une bonne manière de lui donner un peu de profondeur.

Points forts/faibles

Ce sont les tolérances et les faiblesses de la Cible. Des éléments importants à connaître pour savoir comment le toucher.

Exemples de tolérances

- Les crétins
  (« bah, on peut pas lui en vouloir ! »)
- Le retard, même extrême
  (« ça arrive à tout le monde ! »)
- Les ordinateurs
  (« c'est compliqué la technologie quand même ! »)

Exemples de faiblesses

- Les pâtisseries
  (« c'est tellement sucré… miam! »)
- La fainéantise
  (« qu'est-ce que j'ai la flemme... »)
- La superstition
  (« oh non, pas une échelle et un chat noir ! »)

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***).

Petage de Câble

Autant lorsque sa jauge de bonheur tombe à 0, la Cible tombe dans une sorte de dépression catatonique… Autant si elle a le malheur de tomber dans les négatifs, la situation n'est plus la même.

Lorsque la jauge de la Cible descend en dessous de 0, elle pète un câble, dans le sens positif du terme. Quelque chose en elle s'enflamme, et elle se révolte contre la société qui lui a fait vivre ça.
Seulement voilà, elle peut se livrer à cette activité de plusieurs manières différentes, en fonction de sa personnalité !

Le MJ peut inventer d'autres modalités bien sûr, mais voici les quatre manières principales de péter un câble :

- **Feu intérieur**
  La Cible réalise soudain que tous ses problèmes sont la faute de la société et du capitalisme, et se décide à démonter ce système pourri par tous les moyens.
  Elle est de toutes les luttes, de tous les mouvements, bénévole ici, militante là.
  Bien sûr, rien ne garantit qu'elle arrivera à changer les choses, mais y'a de l'espoir.

- **Révolte violente**
  Mise au pied du mur, la cible se retourne et mord. Que ce soit à coups de briques dans les vitrines, à coups de batte de base-ball sur les saletés de voitures ou à coups de fusils sur les fascistes, la cible se lance à corps perdu dans la lutte violente. Cette histoire se finit sans doute dans une tombe ou en prison, mais elle s'en fout. Elle est, d'une certaine manière, libre.

- **Plus-Rien-à-Battre**
  Quelque chose se brise à l'intérieur de la Cible, et elle tombe dans une blasitude de compétition, plus surprise ni énervée par rien. La société l'a fondamentalement déçue, et elle ne voit qu'une solution : s'exiler au Larzac pour élever des chèvres, monter une communauté autogérée au mexique ou se planquer en ermite dans une grotte. Son

projet aboutira ou non, peu importe : elle est perdue pour la société.

- **Reconversion artistique**
  Quelque part tout au fond du trou, la Cible trouve soudain une idée, une vision, un propos qui lui avait échappé jusque là, et devient obsédée par l'idée de la partager.
  Que ce soit la peinture, l'écriture, la poésie, la musique, le cinéma… Elle dédie désormais toute sa vie à une démarche artistique. Les malheurs de sa vie antérieur ne lui semblent maintenant plus qu'autant de sources d'inspiration…

La mécanique du Pétage de Câble est détaillée dans la section Fin De Partie.

SYSTÈME DE JEU

Le système de jeu consiste en des séquences au cours desquels chaque joueur peut décrire une action pour son personnage **MV**. Bien sûr ces instants là ne sont que des intercalaires entre lesquels les MVs suivent la cible, discutent entre eux de comment le mieux lui pourrir la vie, etc !

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 <u>fait un coup tordu</u>.**

Le résultat des dés indiquera si son **coup tordu** est plus ou moins couronné de succès. Chaque résultat de 5 ou 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 quatre :

PAS SYMPA (faisable)
Une action de difficulté médiocre.

Ex : convaincre un gardien de la paix que Mr Jean est un dangereux dealer.

1 point de réussite nécessaire
➔ -2 sur la Jauge de bonheur

VILAIN (moyen)
Une action de difficulté moyenne, un peu moins évidente mais toujours faisable.

Ex : convaincre un gardien de la paix que Mr Jean est un dangereux dealer.

2 point de réussite nécessaire
➔ -4 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.

3 points de réussite nécessaires
➔ -6 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.

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

4 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 PAS SYMPA pour un papy, VILAIN pour un chaton et MALSAIN 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.

Exemple : 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 de deux points de plus.

Exemple : Mephisto a détruit les devoirs de Timmy en vidant son estomac dessus ; c'était un coup Pas Sympa, et il a obtenu 2 points de réussite.

Le petit Timmy étant un élève très consciencieux (faiblesse « bécheur »), sa jauge de bonheur perd 2 points supplémentaire, pour un total de 6.

A l'inverse, si cette action est minorée par une des tolérances de la Cible, la jauge de bonheur ne sera affaiblie que de moitié.

MECANISMES DIVERS

C-C-C-COMBO

Un coup tordu réussi offre une opportunité unique, qu'on appelle la Règle des Trois.

Pour faire simple, si un coup tordu arrive à se baser sur celui qui vient d'être réussi à l'instant, alors son lancer dispose automatiquement d'une réussite supplémentaire.

Exemple : Isa, une camarade d'école pipelette de Timmy, décide de convaincre l'institutrice de le punir plus sévèrement.

Pour une simple écolière, c'est un coup Vilain. Elle jette ses dés de Perfidie (3) et n'obtient qu'une réussite. Heureusement, elle ne fait que s'acharner par-dessus le coup tordu réussi de Méphisto, aussi elle gagne un succès supplémentaire qui lui permet d'atteindre le minimum nécessaire.

Notez que cet effet n'est possible que pour trois actions successives : le premier coup tordu, le rebond et le coup final. Ainsi va la Règle de Trois, manifestation de la volonté de la Grande Cagade.

A Qui Le Tour ?

Parfois la question pourra se poser : deux MVs veulent faire une action… au même moment. Peut-être même ces actions sont-elles contradictoires ! Alors qui agit en premier ?

Dans ce cas la solution est assez simple : la MV avec la plus haute Hyperactivité joue la première. En cas d'égalité, c'est l'Agressivité qui permettra de départager la situation !

L'Echec

Parfois l'échec d'un coup tordu peut porter, au choix du MJ, un certain nombre de désavantages pour la MV…
Imaginez que votre tentative de coller une patate à votre Cible échoue, ou que vous ne réussissiez pas à lui envoyer un voyou dessus et que celui-ci se retourne contre vous, ou même juste que votre échec soit une source d'humiliation… Peut-être même qu'une autre MV a décidé de vous faire un méchant coup, par rancune ! Que faire ?

Malheureusement pour vous les MVs ne sont pas immunisés à la douleur, qu'elle soit physique ou morale. Votre souffrance vaut bien celle des autres !

Dans ces cas-là c'est votre Agressivité qui vous permettra d'encaisser ! Pour chacune de ces blessures physiques ou morales que vous recevez, faites une croix à côté de votre score d'Agressivité.
Vous ne voulez pas savoir ce qui vous arrivera si vous accumulez autant de croix que vous avez de points dans cette caractéristique...

Gérer le Bonheur

Vous aurez peut-être remarqué, à ce point du manuel, que le niveau initial de la Jauge de Bonheur n'est pas connu des MVs.

Si l'on prend aussi en compte le fait que très rarement la Cible peut récupérer quelques points de bonheur par elle-même (via des câlins, chocolats chauds, bons films et autres guimauves)…
Comment connaître le niveau de la Jauge de Bonheur pour éviter de la faire descendre trop bas ?
Une seule solution : l'Estimation.

Pour faire une Estimation, il suffit de s'intéresser quelque peu à la Cible… Et de faire un jet de Perfidie.

- Zéro réussite : La MJ dit un nombre au hasard. Le MV est convaincu que c'est exactement le niveau de la jauge de bonheur de la Cible.

- Une réussite : Bonheur connu à la dizaine de points près.

- Deux réussites : Bonheur connu à cinq points près.

- Trois réussites : Bonheur connu à deux points près.

- Quatre réussites : niveau de Bonheur connu.

Exemple : Isa essaie de savoir où en est Timmy après ce coup. Elle jette ses trois dés et obtient deux réussites.

La GM regarde et voit que Timmy en est à 12 sur sa jauge de bonheur : elle annonce donc à Isa que Timmy en est à environ 15 points de bonheurs. Elle aurait aussi bien pu dire 10, d'ailleurs.

Mephisto n'est pas content de ce résultat, il veut savoir un peu plus ! Il jette ses quatre dés de Perfidie… Pas de chance, zéro réussites !
La MJ lui annonce que la jauge de bonheur de Timmy est EXACTEMENT à 18 (ce qui est un gros mensonge). Mephisto, tout fier, annonce à ses camarades que c'est le cas et qu'il en est tout à fait sûr ! Les choses, à partir de là, risquent de mal tourner…

Les Bienveillants

Vous pensiez que le monde ne comptait que des avatars de la Saloperie ? Vous vous trompiez !

Bon, ne nous mentons pas, ils sont majoritaires. Mais de temps en temps apparaît ce qu'on appelle un Bienveillant, ou BV.

Ce sont des créatures perverse (du moins du point de vue des MV) qui cherchent à remonter à tout prix la jauge de Bonheur de leur cible.

Pompier héroïque, chien d'aveugle, passant sympathique…

Ils disposent de moins de déguisements que les MVs, mais munis à peu près des mêmes pouvoirs ils essaient quand même, et plus d'un scénario de MalVeillance les verra se confronter à un BV, souvent au sujet d'un humain déjà au bord de la crise de nerfs.

Dans ces cas là, la MJ fera parfois des jets équivalents à ceux des MV (la mécanique est, après tout, la même) pour essayer de rendre des points de Bonheur à la Cible.

Fin de partie

La partie de MalVeillance se finit, de manière assez simple, quand la Cible n'en peut plus. Ceci peut arriver de quatre manières différentes :

Le Zéro

La solution la plus avantageuse pour les MVs, bien sûr, c'est que la cible tombe à 0, purement et simplement. C'est la fin parfaite, celle qui leur apportera la satisfaction du travail bien fait, la véritable destruction d'une vie humaine.

Un être humain qui atteint 0 en Bonheur est brisé, incapable de se relever, et n'a plus de volonté à opposer à qui que ce soit. Son malheur, ses émotions, tout a été absorbé par les MVs.
Ils ont gagné.
Chaque MV gagne un avantage supplémentaire.

La Mort

Il est aussi possible que les MVs poussent la chose, disons, trop loin.
Parfois les malheurs de la cible deviennent un peu trop physiques, un peu trop dangereux… Un peu trop mortels. Violence, maladie, accident, peu importe : la Cible prend un coup de trop, et la voilà décédée.
Soyons clair, la cause la plus fréquente de mort chez les victimes de MVs est l'infarctus...

Dans ce cas on considère que les MVs ont perdu la partie. Impossible de se nourrir de la souffrance d'un cadavre, ou de le torturer plus longtemps : le voilà à l'abri de leurs coups !

Les MVs gagnent chacun un défaut, punition pour leur défaite.

Le Pétage de Plombs

Parfois aussi, les MVs vont trop loin d'une autre manière : incapable de gérer la Jauge de Bonheur en aveugle, ils poussent un peu trop la cible et la font descendre en dessous de 0.
La Cible pète alors les plombs.

Les premières minutes sont rigolotes : cris, pleurs, catatonie ou désespoir sont des classiques, et la plupart passent par une ou plusieurs de ces étapes. Mais ensuite ?

Ensuite la Cible se relève, poussée par une nouvelle motivation, un nouvel objectif. Elle a généralement compris d'où venaient ses problèmes, elle a identifié une cause commune à ses tracas. Bien sûr elle ne réalise pas ce que sont les MVs, mais elle les a identifiés comme le symptôme d'un monde qui va mal, et à sa manière elle va lutter contre ça.

S'ensuit une courte scène au cours de laquelle la Cible exercera, à sa manière, une vengeance symbolique contre ses tortionnaires, et battra chacun des MVs ayant participé à sa descente.

Les MVs ont salement perdu, et gagnent chacun un défaut.

Le Répit

Parfois les MVs, contrairement à leur nature, sont raisonnables. Soit que la Cible leur paraisse au bord de la tombe, soit qu'ils aient peut du pétage du plomb : ils peuvent alors d'un commun accord décider de s'arrêter là… Pour cette fois.

C'est une petite victoire, car la jauge de Bonheur remontera inexorablement… Mais ils se seront bien amusés !

Crédits divers :
PoseMuse/Pixabay pour l'image de couverture
Sizimon pour la police d'écriture Black Anemone

FICHE DE MALVEILLANCE

ARCHÉTYPE : .....

SURNOM : .....

PERFIDIE :

AGRESSIVITÉ :

HYPERACTIVITÉ :

AVANTAGES	DESAVANTAGES
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

NOTES DIVERSES

FICHE DE CIBLE

IDENTITE : .....

ROUTINE :

POINTS FORTS	POINTS FAIBLES
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

MORAL DE DEPART :
MORAL ACTUEL :

PETAGE DE CÂBLE : .....