Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com



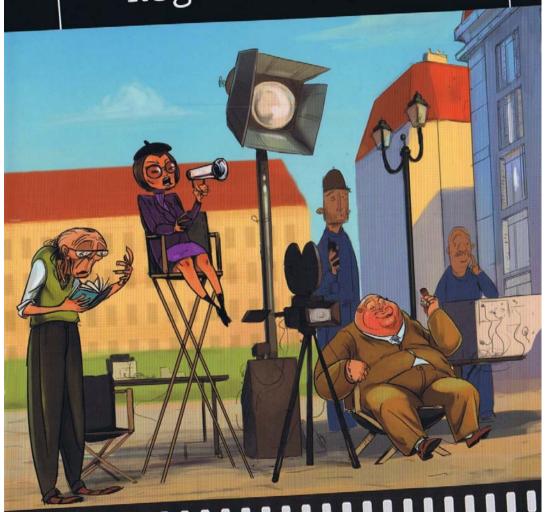






HOLLYWOOD PARTY

Règles et jeux



HOLLYWOOD PARTY

de Robin D. Laws

Version originale

Créée par Robin D. Laws

Titre original: Pantheon and Other Roleplaying Games

Les jeux de la version originale ont été testés par Christopher Docherty, Mark Freeman, Louise Hancill, Lynne Hardy, Richard Hardy, Paul Jackson, Mark Kay, Tracy Lauren, Greg Small, Kristian Smith et Alex Truman. Robin D. Laws remercie tout particulièrement Jonathan Tweet.

Pantheon and Other Roleplaying Games est publié par Hogshead Publishing Ltd. Les droits sont propriétés de Robin D. Laws et Hogshead Publishing.

A PROPOS DE L'AUTEUR

L'écrivain et concepteur de jeux, Robin D. Laws, a plusieurs cordes à son arc. On lui doit notamment les jeux Feng Shui et Hero Wars, il est également co-concepteur du jeu PC King of Dragon Pass, et du roman à paraître The Rough and the Smooth. Afin d'élaborer Pantheon and Other Roleplaying Games, Robin a lancé une O.P.A. hostile sur une importante société, combattu un monstre aquatique, déterré un butin enseveli par la mafia, s'est hissé au rang de Dieu, et a écrasé Tokyo sous ses énormes pieds calleux.

Version française

Adaptation par Claude Guéant.

Traduction par Emma Perfus.

Jeu supplémentaire par Éric Cherel, Claude Guéant et Stéphane Mulard.

Direction éditoriale par Franck Plasse et Sébastien Célerin

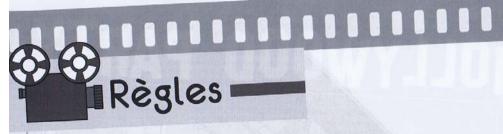
Illustrations par Nathanael Ferdinand

Conception graphique et mise en page par Maxime Plasse

La version française a été testée par Éric Cherel, Sophie Guéant, Stéphane Mulard, Karine Criner-Thai, Keyang Thai.

Hollywood Party est publié par Les XII Singes (www.les12singes.com). Les droits sont propriétés de Robin D. Laws et ReSpell.

ISBN: 978-2-918045-47-2



Entrez dans l'arène narrative

Les jeux de ce livret se basent tous sur les mêmes règles. Nous appelons ce système l'arène narrative, car dans chacun des jeux vous allez créer une histoire. Pour cela, vous devrez à la fois coopérer et rivaliser avec les autres joueurs. En cours de jeu, vous prenez en main le destin d'un rôle, un Personnage-Joué ou PJ, et tentez de modifier le cours de l'histoire de façon à ce que votre PJ termine le jeu en meilleure posture que tous les autres.

Puisque vous adoptez en quelque sorte le point de vue de votre personnage pendant la partie, chaque session s'appelle plus communément un « jeu de rôle ». Vous avez probablement acheté Hollywood Party dans un magasin ou sur un site web de jeux et loisirs, et vous savez sans doute qu'il existe un grand nombre de jeux de rôle aux approches très différentes. Certains spécialistes se disputent le droit de définir ce qui fait ou non un jeu de rôle. C'est aussi dans le but d'agacer tout spécialement ces gens-là que nous appelons les jeux d'Hollywood Party des jeux de rôle. Si vous voyez quelqu'un monter sur ses grands chevaux à ce propos, sur internet par exemple, s'il vous plait, payez-vous sa tête pour nous.

Ce qu'il vous faut

Chaque partie compte 3 à 6 joueurs. Chacun des participants a besoin de :

- · Des feuilles et un stylo (vendus séparément) ;
- · Un des jeux de ce livret, en page 9 et suivante.

Commencer à jouer

Installez-vous confortablement dans une pièce, à portée de voix les uns des autres. Choisissez dans ce livret le jeu auquel vous souhaitez jouer :

- Plongée en eaux troubles : immersion dans l'horreur d'une base sous-marine où rôde un tueur.
- Complots en col blanc : drame familial, lutte de pouvoir et gros sous sont de mise dans la bataille pour le contrôle d'une multinationale.
- Au fond du trou: des gangsters des temps modernes se croisent dans une histoire de crime, entre chantage, trahison et revanche.
- Panique à Tokyo : des monstres géants convergent pour l'affrontement final dans la capitale nippone, détruisant tout sur leur passage.
 - Panthéon: saisissez votre chance de créer l'univers à nouveau, et jouez les apprentis dieux!
- Zombusiness opera (inédit exclusivité de la version française) : les zombis débarquent dans les bureaux d'une grande tour au milieu d'un quartier d'affaires.

Si vous êtes avec un groupe qui n'a encore jamais joué à *Hollywood Party*, nous vous conseillons de commencer par *Plongée en eaux troubles* ou *Complots en col blanc*.

Si vous n'avez pas joué récemment à Hollywood Party, le prochain joueur à fêter son anniversaire commence. Si vous avez joué il y a peu, le joueur qui a eu le score le moins élevé à l'issue de la dernière partie commence. Vous jouez l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir du premier joueur.

Mise en place

Le premier joueur distribue les cartes Défis, face cachée, à chaque joueur. Personne n'en prend connaissance. Chaque joueur constitue une pioche avec ses cartes, devant lui. Le nombre de cartes distribuées dépend du nombre de joueurs à la table et de vos attentes, soit une partie rapide ou longue.

Note : s'il reste des cartes, faites-en une pile et mettez-les de côté, faces cachées. On appelle cette pile la défausse.



NOMBRE DE CARTES PAR JOUEUR

Joueurs	Cartes (partie rapide)	Cartes (partie longue)
3	7	12
4	7	9
5	6	7
6	5	6

Ensuite, le premier joueur trouve l'introduction du jeu choisi et il la lit à haute-voix aux autres car elle présente l'histoire. Certains jeux ont des introductions élaborées, amorçant l'histoire au milieu de l'action (ou in medias res pour ceux qui voudraient impressionner un(e) charmant(e) étudiant(e) en lettres). D'autres possèdent une mise en place en deux phrases. L'introduction met en scène le genre et l'intrigue de l'histoire. Genre et scénario ne sont jamais explicites, mais ils restent faciles à deviner.

Scénario

Développer l'intrigue est votre but principal, c'est ce que veulent faire <u>tous</u> les PJ. Cela peut prendre la forme d'une consigne très générale comme « assurez votre survie malgré le danger » ou bien aussi spécifique que « révélez le faussaire afin de discréditer le commissaire des ventes, et de lui prendre son poste ». Bien que quelques PJ aient des buts individuels dans chacun des jeux, (qu'ils soient mentionnés dans la description du PJ au début du jeu ou bien que vous inventiez un but qui lui corresponde), il y a généralement un objet sur lequel tous les PJ veulent mettre la main, ou bien une action qu'ils cherchent <u>tous</u> à réaliser, même s'il s'agit simplement de survivre jusqu'à la fin.

S'il est possible de remporter la partie alors même que d'autres PJ réussissent, eux aussi, à atteindre le but principal, cela reste difficile. Généralement, le plus sûr moyen d'arriver à ses fins est d'essayer de prendre le contrôle de l'intrigue, afin que son PJ dirige le cours des événements quand l'histoire touche à sa fin.

Genre

Le genre d'une histoire vient d'une longue tradition d'histoires similaires, dans laquelle on la range, comme par exemple les soap opera, les romans à l'eau de rose, les westerns, les histoires de gangsters, les policiers et autres films-d'énormes-monstres-japonais-qui-écrabouillent-Tokyo. Vous avez de plus fortes chances de gagner si ce qui arrive à votre personnage correspond au genre. Par exemple, si vous jouez dans un jeu du genre western, vous gagnez des points si votre PJ prend part à une bagarre de saloon, mais pas s'il se fait enlever par des mutants venus du fin fond de l'espace.

Scène d'ouverture

Ce texte décrit ce qui se passe au début de l'histoire. La contribution du premier joueur doit commencer là où se termine l'ouverture. Certains jeux n'ont pas de scène d'ouverture : c'est donc à vous d'en créer une.

Règles spéciales

Certains jeux prévoient l'ajout de nouvelles règles à celles que vous venez de lire. Elles sont alors présentées dans un tel passage.

Le premier tour

Le premier joueur lance la partie en rajoutant une phrase à l'histoire (les limites à ce que l'on peut dire sont énoncées plus bas). Lors de ce premier tour, cette phrase doit décrire ce que fait son PJ. Si le jeu possède déjà une galerie de personnages, il lui suffit de nommer le personnage qu'il choisit avant de décrire ce qu'il fait et où il est. Si le jeu ne possède pas de PJ, il doit en décrire un, en une ou deux phrases. Les joueurs peuvent rajouter des informations sur leur personnage au fur et à mesure qu'avance le jeu.

Note : lorsque la mise en place possède une galerie de personnages, chacun se présente sous forme de cartes. Un visuel se trouve au recto tandis que le verso contient sa description. Les socles en plastiques vous permettent de positionner la carte devant vous, recto face aux autres joueurs.

Une fois que le premier joueur a terminé sa phrase, chaque joueur en fait autant, tour à tour : il mentionne ou décrit son PJ et ce qu'il fait. Ainsi, chacun connaît les différents PJ et sait ce qu'ils font.

Une fois que tous les participants ont pu présenter leur PJ et étoffer l'histoire avec une première phrase, le deuxième tour commence. Le premier joueur rajoute une phrase à l'histoire, et la partie continue ainsi : chacun des joueurs ajoute une phrase à tour de rôle.

Limites

Lorsque vous ajoutez des phrases à l'histoire, vous devez obéir à quelques règles :

- Vous devez toujours mentionner votre PJ.
- Vous ne devez jamais mentionner (ni par son nom, ni indirectement) plus d'un autre PJ. Vous ne pouvez pas utiliser d'expression comprenant plus d'un autre PJ: pas de « et là, tous les autres explosèrent », ni de « tout le monde mourut d'une intoxication alimentaire après avoir mangé la salade de pomme de terre, fin! »

Les personnages secondaires

Tout joueur peut à tout moment créer un nouveau personnage, ou personnage secondaire, pour contribuer à développer l'histoire, en le mentionnant dans sa phrase. Parfois la scène d'ouverture suggère des personnages secondaires ou des personnages de la boîte qui n'ont pas été choisis par un joueur.

Vous pouvez augmenter votre score en faisant interagir votre PJ avec les personnages secondaires fournis. À la fin d'un jeu, <u>les points marqués par un personnage secondaire ne s'ajoutent pas au score du</u> joueur qui les a créés.

Défis

Parfois - bon, allez... souvent - la phrase d'un autre joueur induit un changement de scénario dont vous ne raffolez vraiment pas car cela implique de blesser votre PJ, de prendre le contrôle du scénario, ou encore de vous faire régresser dans l'aventure, par exemple. Vous pouvez l'arrêter en lui lançant un défi. Tout le monde peut le défier, pas simplement les joueurs dont le PJ est affecté directement par la nouvelle phrase.

Piocher des cartes Défis

Quand vous annoncez que vous souhaitez lancer un défi, prenez une carte dans votre pioche personnelle et regardez-la. Ne la montrez à personne. Tous les joueurs qui souhaitent participer au défi en font autant. Quand tous ceux qui souhaitent participer au défi ont vu leur carte et se sont jaugés les uns les autres, ils peuvent piocher une deuxième carte, voire une troisième carte. Toutes seront ensuite jouées.

Attention! Si vous épuisez votre pioche, vous ne pourrez plus participer aux prochains défis.

Gérer les défis

Lorsque chaque joueur a terminé sa pioche (0, 1, 2 ou 3 cartes), tous abattent les Défis qu'ils ont en main. Certaines cartes comportent un texte appelé « effet spécial ». Elles sont résolues simultanément.

Note : L'effet spécial de chaque carte est résolu, même si une autre carte indique qu'elle doit être défaussée.

Ensuite, celui qui a joué la carte encore en jeu de plus haute valeur remporte le défi.

En cas d'égalité, celui qui a joué le plus de cartes l'emporte. Si cela ne suffit pas à départager les joueurs, le défi est annulé, et l'affirmation initiale est conservée.

Remporter un défi

Quand vous remportez un défi, vous pouvez substituer une phrase de votre choix à celle de votre opposant. La nouvelle phrase doit comporter le ou les PJ mentionnés dans l'affirmation d'origine et <u>au minimum</u> un nom ou un verbe qui y figurait.

Si vous remportez un défi alors que c'est votre phrase qui a été remise en question, vous ne pouvez pas créer une nouvelle phrase : au lieu de ça, votre affirmation initiale s'ajoute à l'histoire comme si personne ne vous avait défié. Les phrases résultant de défis ne peuvent pas faire l'objet de nouveaux défis.

À la fin du défi, défaussez toutes les cartes jouées.

Le jeu reprend à partir de la personne située à gauche de celle dont la phrase a été remise en question.

UN PEU DE CORRUPTION

Vous pouvez à n'importe quel moment donner une carte Défi à un autre joueur. Prenez-la sur le haut de votre pioche, sans la regarder. Le joueur à qui vous donnez cette carte la place sous sa propre pioche, sans la regarder non plus. Il n'est jamais dans l'obligation de vous la restituer ou de suivre vos instructions éventuelles, mais il lui sera difficile de passer un marché, plus tard dans cette partie ou une autre, s'il se créé une réputation de partenaire peu fiable.

Éliminations

Vous n'êtes jamais éliminé, même si vous vous trouvez à court de cartes ou si votre PJ est tué.

Si vous n'avez plus de cartes, vous ne pourrez plus remporter de défis, mais vous pouvez néanmoins continuer à contribuer à l'histoire avec les autres joueurs.

Si votre PJ est tué, vous pouvez toujours contribuer à l'histoire. Cependant vous n'êtes plus dans l'obligation de mentionner le nom de votre PJ dans chacune de vos phrases ; au lieu de cela, vous pouvez mentionner jusqu'à deux autres PJ. Si plus tard, votre PJ revient à la vie, vous retournez à la règle normale.

Chaque fois que votre PJ fait quelque chose d'important, ou que quelque chose d'intéressant lui arrive, prenez en note – sur papier libre si vous redoutez d'oublier. C'est important car, à la fin de l'histoire, chaque joueur obtient un score qui correspond au rôle, actions et réalisations de son PJ (voir le livret Scores)!

La fin

L'histoire se termine quand il ne reste plus qu'un PJ, ou un seul joueur qui possède des cartes Défis, auquel cas, c'est immédiatement à ce participant-là de jouer. Il peut décider de finir l'histoire vite fait bien fait, en une seule phrase. Il peut dépenser une carte par phrase supplémentaire.

Dans certains genres, la signification exacte du mot « survie » peut faire l'objet d'un débat. Réglez les conflits par un vote. Si votre groupe a un nombre pair de votants, le joueur dont le personnage est en ballottage n'a pas le droit de voter.

Désigner le gagnant

Quand l'histoire est terminée, référez-vous au livret des scores du jeu. Le premier joueur lit à haute voix les points remportés par chaque joueur si son personnage était impliqué dans tel ou tel développement de l'histoire.

Note : vous remarquerez qu'il est possible de remporter des points malgré les mésaventures éventuelles de votre PJ, pour peu qu'elles correspondent au genre de l'histoire. Si, par exemple, votre PJ est toujours tué avant la fin de l'histoire, vous pouvez par exemple gagner des points en rendant l'âme plus tôt!

Chacun note les points qu'il pense mériter.

Puis lit tout ce qu'il a fait pour gagner ces points. Si un débat survient quant à l'interprétation, les joueurs votent pour savoir si tel ou tel point est mérité. La majorité l'emporte. Dans une partie où le nombre de joueurs est pair, celui dont les points sont en jeu ne vote pas.

Le joueur au score le plus élevé l'emporte. Il ou elle a triomphé dans l'arène narrative.

Note: les points réservés à un PJ sont engrangés par son joueur même si c'est un autre joueur qui a fait parler ou agir le PJ.

LES SCORES

Les fiches de score sont conques pour couvrir une grande variété de développements possibles de l'histoire. Pas d'inquiétudes si votre groupe n'arrive à accomplir qu'une petite fraction des tâches listées sur la fiche de score. Un score de 20 ou 30 est satisfaisant. Le score dépend en fait du style de jeu de votre groupe, et va plutôt de pair avec un style de jeu agressif. Parfois, les parties les plus divertissantes ont des scores très bas.

Note: Hollywood Party suppose que les joueurs sont en compétition les uns avec les autres. Aussi, un joueur ne fera pas dire ou faire quelque chose à un autre PJ que le sien qui soit susceptible de faire gagner des points à un autre joueur. Certains d'entre vous peuvent s'offusquer de cette règle et décider que leur objectif n'est pas de gagner mais de « raconter une histoire ». Et pourquoi pas, après tout! Dans ce cas, ne faites pas de décompte individuel des points: faites la somme de l'ensemble des points gagnés par tous les joueurs. Vous pouvez retrouver l'aspect compétition entre des équipes différentes jouant à la même histoire et cherchant à battre le score collectif de l'autre, ou avec la même équipe qui essaie de dépasser son propre record.

Refaire une partie

Certains des jeux de ce livret peuvent s'avérer plus amusants et plus compétitifs dès lors que chacun a vu la fiche de score. Cependant, nous vous recommandons de jouer à chaque jeu, au moins une fois, sans l'avoir lue. Si certains joueurs ont vu la fiche, tous les joueurs doivent la voir.

Si vous pensez qu'un autre participant a jeté un œil à la feuille de scores sans le dire aux autres, évitez de jouer avec lui à l'avenir - c'est un tricheur et une tête de nœud, et... vous pouvez le lui dire de notre part.

Exemple de partie

C'est bientôt l'anniversaire de Kate, elle commence donc la partie. Elle lit à haute voix l'ouverture du jeu intitulé Massacre à Pinewoods :

« Vous êtes tous des anciens élèves du lycée, vous revenez d'une fête, à l'écart de la ville. Il est 3 h 00 du matin en cette nuit d'été étrangement froide. Tout à coup, votre van tombe en panne. Le seul bâtiment à l'horizon est une vieille ferme de plusieurs étages. Elle paraît déserte. Que se passe-t-il ? »

Puisque l'ouverture ne fournit pas de PJ, Kate doit créer son PJ dans sa première phrase. Elle commence : « Muffy Taylor récemment élue cheerleader la plus enthousiaste de l'équipe de Grimden High, demande si quelqu'un a un téléphone. »

Si l'ouverture avait proposé des PJ, Kate en aurait choisi un, pour le faire figurer dans sa première phrase.

C'est au tour de James. « Le petit ami de Muffy, Biff Martin, compose le numéro d'un garage, aucun signal. » James a compris que cette histoire d'ados en danger qui tourne au film d'horreur récompensera le premier personnage qui découvrira qu'il est impossible d'obtenir une aide extérieure, car c'est un « classique du genre », comme le dirait ce(tte) charmant(e) étudiant(e) que nous avons déjà mentionné(e). Même si un tel développement rend la tâche difficile à son PJ, cela va sans doute lui rapporter des points au moment du compte final.

Michelle se lance: « Didi Divine, une rebelle au style gothique, lève les yeux au ciel et descend du van. » C'est au tour de John: « Le vice-président du club d'informatique Josh Dingley, s'aperçoit dans un sursaut d'horreur qu'une faux a transpercé Didi. »

Michelle ne veut pas que son PJ casse sa pipe au premier tour, elle lance donc un défi. Michelle tire une carte pour que son PJ reste en vie. John fait monter la pression en tirant deux cartes. Kate en tire également deux, et James décide de ne pas s'en mêler et ne tire pas de carte. Michelle décide finalement de tirer une seconde carte, puis John en prend une troisième.

Michelle regarde ses cartes : un réalisateur - de valeur 4 - et une maquilleuse - de valeur 1. John a deux acteurs - de valeur 2 - et une maquilleuse - de valeur 1. Kate a également un réalisateur - de valeur 4. Les réalisateurs de Michelle et Kate l'emportent sur les acteurs et les maquilleuses. Michelle ayant joué deux cartes et Kate une seule, c'est elle qui emporte le défi. Michelle a donc le droit de modifier la phrase de John. Elle doit mentionner à la fois Josh et Didi, et utiliser un des verbes de la phrase d'origine : apercevoir ou bien transpercer.

Michelle reprend : « Le vice-président du club d'informatique Josh Dingley, s'aperçoit dans un sursaut de dégout sexuel réprimée, que la blouse de Didi baille généreusement tandis qu'elle descend du van. »

Le premier tour est terminé. C'est à nouveau à Kate de jouer : « Muffy se blottit près de Biff, en proie à une peur irrépressible. » James continue : « N'écoutant que son égo, Biff traite alors Josh de mauviette pour sa frayeur passée. »

Le jeu se poursuit. Chacun tente de marquer des points en ajoutant de nouvelles phrases que ce soit en essayant de supprimer les autres PJ, de s'éviter les foudres des autres participants, de gagner autant de points que possible en satisfaisant au scénario et aux actions du genre.





Au fond du trou

Il y a dix ans de ga, vous et quelques autres truands avez fait quelque chose de très audacieux, et potentiellement de très stupide. Vous avez volé une grosse berline noire avec un coffre rempli de billets. Enfin, ils étaient dans des valises, ces billets, mais ça vous le savez. Les valises en question, venaient de Las Vegas, en partance pour un café du coin tenu par Carmine Rugoso, dit « le Casse-Noisettes ». Il s'agissait de la part de Rugoso dans sa combine avec le casino, voyez-vous.

Bref, aucun d'entre vous n'a été assez bête pour tout dépenser immédiatement. Et personne ne faisait suffisamment confiance aux autres pour rester assis sur le tas de billets. Vous avez donc acheté ce bunker, un surplus de la Commission à l'énergie atomique. À l'origine, il contenait des isotopes ou un autre truc du genre scientifique. Toujours est-il qu'il y avait cet énorme verrou et son minuteur que vous avez réglé pour s'ouvrir dans un futur lointain. Environ... dix ans après le casse.

Donc vous avez enterré le bunker dans le site d'enfouissement d'un oncle de l'un d'entre vous, vous vous rappelez ? Vous avez placé une tige pour marquer l'endroit, et avez laissé assez d'espace autour de la porte du bunker pour pouvoir l'ouvrir. Et aujourd'hui, c'est jour de paye. Rugoso est à l'ombre, et le reste de sa famille est soit en cavale soit déjà en prison, donc personne pour vous faire la peau quand vous récupérerez l'oseille.

Le seul hic, c'est que le gouvernement s'est approprié le site pour en faire une réserve d'oiseaux aquatiques. Les travaux de construction débutent moins de 24 heures après l'ouverture du bunker. Vous ne vous êtes pas revus depuis dix ans, mais de toute façon, la confiance ne régnait déjà pas à l'époque. La question est : qui finira avec le magot, et qui n'aura plus que les yeux pour pleurer?

Galerie de personnages

Au fond du trou vous permet de créer votre propre PJ. Tout ce que vous avez à faire c'est choisir le surnom de votre PJ dans la liste ci-dessous avec le signe particulier qui lui a valu un tel sobriquet. Vous pouvez inventer un autre surnom si vous voulez. Et si vous souhaitez jouer avec un PJ qui ne faisait pas partie du casse d'origine, présentez-vous comme bon vous semble, mais sans surnom car les autres PJ ne vous connaissent pas. Voilà tout ce qu'il vous faut pour commencer. Tout le reste se passe dans l'histoire.

Puisque vous ne disposez pas de liste de PJ pour ce jeu, vous pouvez être aussi nombreux que vous le souhaitez. Quatre à huit joueurs selon nos estimations, mais si vous voulez être plus ou moins nombreux, ne vous en privez pas.



LES PERSONNAGES

Surnom	Signe particulier	
AA	Alcoolique anonyme	
Bafouille	Marmonne	
Balance	Bien qu'il nie farouchement, certaines rumeurs affirment qu'il aurait donné quelques-uns de ses petits camarades.	
Bandit Manchot	Amputé d'un bras	
Blizzard	En dépit de pellicules persistantes, s'habille entièrement en noir	
Bong	Hippie sur le retour	
Bon tuyau	Très bavard	
Bredouille	Souffre de troubles de l'articulation	
Canasson	Parieur malchanceux	
Carapate	Connu pour s'échapper au moment critique	
Courtaud	Boite	
Crackers	Consommateur compulsif de crackers	
Einstein	Cerveau autoproclamé de tous les casses	
FedEx	A accidentellement tué la mauvaise personne, en faisant erreur sur l'adresse	
Franckie	Aspirant crooner	
Caucher	Fait tomber tout ce qu'il touche	
Gentleman	Tueur de ces dames	
Icebox	Garde-manger ambulant	
Jimmy	Cambrioleur	
Kid	Un peu jeune pour un escroc, enfin il y a dix ans	
L'ancien	Ainé de la troupe, homme âgé	
La Perche	Grand et maigre	
La Taupe	Myope notoire	
La Veuve	Une femme séduisante il y a de ça dix ans	
Le Chat noir	Superstitieux	
Le Cordonnier	Porte toujours sur lui un lacet étrangleur	
Le Dome	À une plaque d'acier dans la tête	
Le Givré	Spécialiste des meurtres au pic à glace	
L'Ingé	Déshérité par sa riche famille	
Le Mirne	Reste figé sur place dans les situations de crise	
Le Pianiste	Fait sans cesse craquer ses articulations	

Méthane	Sent	
Mr Marron	Avocat rayé du barreau	
Môman	Gérante d'une maison d'hôtes, âge moyen	
Napoléon	. Souffre de troubles délirants	
Nixon	A, comme le président, la petite barbe de 18 heures, à longueur de journée	
Pension	Se plaint continuellement de toutes ses ex-femmes	
Petit-Jean	Grand musclé	
Postman	Tête brulée aux méthodes expéditives	
Rats	Porte toujours sur lui un rat domestique ou deux	
Rick	Ricane lorsqu'il est nerveux	
Siffleur	Asthmatique	
Sans-le-sou	Radin	
Tremblote	Alcoolique pratiquant	
Trench	Transpire abondamment, tendance prononcée à fixer les femmes, n'enlève jamais son imper	
Taxi	Chauffeur de la bande	
Trotteur	Veut toujours savoir où sont les toilettes les plus proches	

Scène d'ouverture

Vous voilà tous assis dans ce petit restauroute miteux, à 15 kilomètres environ de l'ancien site d'enfouissement. Vous tuez le temps à loucher les uns sur les autres, et je dois vous dire que les années qui ont passé ne vous ont pas fait de cadeaux si vous voyez ce que je veux dire. Qui sait si les gars n'ont pas changé ? Ou même s'ils sont bien ceux qu'ils prétendent être, et pas des ex-taulards qui ont décidé de jouer des coudes pour avoir une part du gâteau ?

Vous avez parlé de tout et de rien, échangé quelques mots avec la serveuse, mais il est temps que quelqu'un fasse quelque chose pour que le spectacle commence, pas vrai ? Pas vrai ?



Complots en col blanc

Enfin, ça y est. Après des décennies de traitements pour le cœur, transplantations du foie, opérations des hanches, chimiothérapies, cures pour empoisonnements au cyanure, rééducation physique suite à de multiples blessures par balle, MacMillan, le Vieux Singe a finalement cassé sa pipe la nuit dernière. On l'a trouvé dans les bras de son infirmière, Becky O'Shaughnessy, paniquée. On dit qu'il est mort avec le sourire aux lèvres. La grande question est à la une du Wall Street Journal, et dans toutes les pages financières du New York Times à l'USA Today : qu'adviendra-t-il de son empire ?

Le Vieux Singe, pour ceux qui ne le connaissaient pas sous le nom de Dash MacMillan, possédait la majorité des parts d'une des plus grandes entreprises privées des États-Unis d'Amérique. La firme D-Mac gère une chaîne d'hôtels de luxe, un parfum, des casinos, une flopée de compagnies pétrolières, deux fabricants européens de voitures de sport, une société de courtage, plusieurs journaux, et des franchises les ligues Nationales de football, de basketball et de hockey. Le revenu brut global de l'année écoulée représentait son énième milliard de dollars.

Les amis, la famille, et même d'anciens ennemis ont été invités au luxueux siège de Salt Lake City pour la lecture du testament. Qui prendra le contrôle de D-Mac ?

Règles Spéciales

Bien que les PJ puissent être blessés, mutilés, internés ou hospitalisés, vous n'avez pas le droit de les tuer. Le jeu se termine lorsque tous les joueurs sont à court de cartes.

Galerie de personnages

Les PJ vous sont fournis sous forme de cartes dans votre boîte Hollywood Party.



Détruisez-tout!

L'histoire commence dans les eaux sombres qui entourent une île lointaine, au large des côtes japonaises. Des bulles montent à la surface... quelque chose d'étrange est en train de se passer.

Oui, c'est tout ce qu'on vous donne.

Galerie de personnages

Dans *Détruisez-tout*, chaque joueur endosse le rôle d'un monstre japonais géant. Leur but ? Réduire Tokyo en bouillie. Ah ! Et écrabouiller tout autre monstre géant qui se dresserait sur leur route.

Vous pouvez choisir, par exemple, de jouer un énorme dinosaure mutant, un énorme papillon de nuit mutant, un énorme dragon mutant, ou d'énormes singes, singes-robots, robots, nuages de pollutions, araignées. Mutants. Ou n'importe quelle variation sur le thème ci-dessus, ou encore n'importe quel autre monstre s'il s'agit d'une créature gigantesque et surpuissante qui veut écrabouiller Tokyo et ses autres petits camarades monstrueux.

Règles spéciales

Vous n'avez pas le droit de décrire votre PJ en action <u>avant la fin du quatrième tour</u>. Au lieu de ça, vous allez décrire soit les traces de son passage : des empreintes géantes, des bateaux éventrés etc. ; soit le décrire à travers les yeux d'êtres humains paniqués qui tentent de fuir son courroux. Vous pouvez décrire un pied, une forme sombre sous la surface de l'eau, ou des cris surnaturels.

Chaque joueur contrôle également un personnage secondaire, un humain qui peut réaliser des actions durant les quatre premiers tours. C'est à vous de définir ce personnage secondaire. <u>Vous n'introduirez votre PJ qu'au cinquième tour.</u>

Vous aurez peut-être besoin d'un peu d'aide pour trouver des prénoms japonais, voici donc une liste de noms et de prénoms féminins et masculins.

Noms	Prénom féminins	Prénoms masculins
Fujiwara	Chikako	Akira
Ishii	Junko	Hiroshi
Masumura	Keiko	Katshuhito
Mimura	Machiko	Kenji
Tanaka	Miyako	Koki
Ueda	Sonoko	Tetsuya
Yamamoto	Yuko	Yoshiro



Panthéon

AU DÉBUT, IL N'Y AVAIT RIEN. Maintenant, que se passe-t-il?

Règle spéciale

Quand votre PJ est tué, piégé sans espoir de sortir ou dans l'incapacité d'agir, vous pouvez en créer un autre. À la fin du jeu, les actions de tous vos personnages vous rapportent des points.



Plongée en eaux troubles

Il y a quelque chose à bord de la station des grande-profondeurs *Amrita*. Quelque chose dont il n'a jamais été question quand vous, une équipe de chercheurs et de scientifiques dévoués, avez accepté cette mission. Vous avez signé pour un record de six mois de vie dans un complexe sous-marin, perché au bord de la fosse des Mariannes, la plus profonde partie de tous les océans de la planète.

À onze mille mètres de profondeur, la fosse est une gigantesque cicatrice qui découpe la croûte terrestre au sud-est de l'île de Guam, au beau milieu du Pacifique. L'Amrita a été conçu tout spécialement pour résister à la pression écrasante qui règne au fond de ces eaux. Personne n'a jamais vécu à une telle profondeur. Enfin, personne d'humain.

Mais vous venez de trouver Brissley, ou plutôt ce qu'il en reste, dans le garde-manger. C'était lui le responsable de la mission, mais aussi le capitaine de l'*Explorer*, le sous-marin prototype que vous utilisiez pour vous déplacer sur les fonds marins. Vous avez tous mis vos vies entre ses mains. Et maintenant, il n'est plus qu'un petit tas fumant de viscères. Enfin, d'hémoglobine. Quelque chose l'a déchiré en deux. Et couvert d'une sorte de bile corrosive.

Vous êtes seuls pour faire face à ce problème. Faire remonter l'*Amrita* à la surface prendra au bas mot une demi-journée. À moins que vous ne teniez absolument à faire surchauffer la matrice de pressurisation de la base. Ce qui pourrait saturer votre sang en azote ou bien briser le vaisseau comme une noix.

La logique vous dit que ce qui a fait ça, quoi que cela puisse être, et d'où qu'il vienne, se trouve certainement à bord de l'*Amrita*. Que faites-vous ?

Galerie de personnages

Les PJ sont fournis sous forme de cartes dans votre boîte Hollywood Party.



Scène d'ouverture

Dans la salle de contrôle pleine à craquer, la tension est palpable : les six membres d'équipage restant s'observent les uns les autres, ne sachant pas bien qui devrait prendre la parole le premier. Brissley était un homme bien. Vous avez tout été choqués à la vue de son corps déchiqueté. La logique vous amène à dire que quoique vous fassiez, vous devrez travailler en équipe à partir de maintenant. Mais, privés de l'une des clefs de voûte de cette équipe, que pouvez-vous espérer face à cette chose qui rôde quelque part dans la base ?

Zombusiness opera

Vous et vos collègues travaillez au service juridique de la société Biotech Inc. Dans une salle de réunion cossue du 32° étage d'une tour d'un grand quartier d'affaires, une consultante en tailleur gris fait défiler ses diapositives sur le vidéo projecteur. Sa voix exubérante et ses grands mouvements de bras ne parviennent pas à sortir l'équipe de sa léthargie matinale. Quelle idée avait eu Christopher, le responsable du service, d'organiser un séminaire de team building? Il avait poussé le zèle jusqu'à vous faire couper vos téléphones portables. Votre délivrance arrive vers midi, alors que le livreur de pizza passe la tête dans la réunion pour vous apporter votre pitance. C'est là que Léa, l'hôtesse d'accueil de l'étage, vous fait remarquer avec son acuité habituelle comme les gens semblent si petits vus de si haut... Jetant par politesse un coup d'œil distrait par la fenêtre, vous apercevez des mouvements de foule sur l'esplanade. La place ressemble effectivement à une fourmilière ... dans laquelle on aurait donné un bon coup de pied! Des dizaines de points noirs agités sortent de votre immeuble, provoquant un vent de panique dans tout le quartier. Vous avez à peine le temps de vous demander ce qui peut bien se passer que l'alarme incendie retentit... pour s'éteindre aussitôt avec la lumière et le vidéo projecteur. Des cris vous parviennent depuis les étages inférieurs. Bertie, juriste senior, prend les choses en mains et demande à tout le monde de garder son calme et de rester à sa place en attendant les secours.

Tout à coup, Térésa, la femme de ménage d'origine haïtienne, entre en trombe et ferme la porte derrière elle en hurlant : « Ils sont tous muertos, mon dieu, los muertos, ils arrivent !!! »

Combien de temps de temps pensez-vous survivre face à des morts qui marchent?

Galerie de personnages

Les PJ sont fournis sous forme de cartes dans votre boîte Hollywood Party.



Scène d'ouverture

Térésa n'a pas fermé la porte à temps. Des bras cadavériques légèrement verdâtres sont coincés dans l'entrebâillement et tentent de forcer le passage. D'autres frappent des grands coups sourds sur les autres portes. Bientôt la pauvre Térésa n'en pourra plus et la porte s'ouvrira.

Il faut absolument barricader cette porte avant qu'il ne soit trop tard.

