



# Les jeux populaires de Nessus - vol. 1

## aide de jeu n°4 pour LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

*Cependant, si tu veux me servir efficacement, il faut que tu comprennes bien la position des pièces sur l'échiquier, et le but que nous poursuivons dans ce jeu. Appelons blancs et noirs les adversaires, et disons, en l'honneur de ton habit, que nous sommes les noirs : ainsi sauras-tu où résident tes intérêts. Tu as certainement entendu dire que nous, les noirs, n'étions que de vulgaires bandits et des traîtres, mais sais-tu seulement ce que nous nous efforçons de faire ?*

— De mettre l'Autarque échec et mat, Sieur ?

— Cela ne serait déjà pas mal, mais ce n'est qu'une étape par rapport à notre but final.

*La Griffé du Demi-dieu, chapitre 10, « Théa »*

**L**es Nessuniens et, de manière générale, les citoyens de la Communauté, sont férus de jeux et de paris. Toutes les castes s'y adonnent avec passion, gommant parfois leurs différences de statut pour se retrouver au cours de parties enfiévrées dans des établissements enfumés et bruyants. Deux exemples illustrent cette passion :

❖ L'existence, à Nessus, d'un petit District souterrain entièrement dédié au jeu. Surnommé le District rouge, il s'est en fait formé dans les souterrains du District Phanarion. On y trouve un très grand nombre de maisons de jeu, mêlant aux jeux de cartes classiques, les machines à sous, les courses de chevaux mécaniques ou encore les roues de la Fortune. Dans ces retraits, interconnectés par des passages souterrains, règne *normalement* une pratique légale (et dûment taxée) du jeu d'argent. Il va sans dire que nombre d'établissements y offrent des arrière-salles où sont proposées mille et une manières de perdre tout son argent... ou de remporter des fortunes mirobolantes.

❖ L'existence d'une croisière fluviale, hors de portée des bourses modestes, reliant Nessus à Litius, sur la côte océanique. Les joueurs les plus fortunés embarquent à bord de navires bien protégés, du bastingage desquels ils peuvent contempler la Ville morte de Nessus, franchir le Grand Mur, admirer les tours de la Fortesse carmin et, enfin, après un voyage de quelques jours, arriver à leur destination, Litius. Dans la cité littorale, ces flambeurs peuvent dépenser sans

compter leur argent dans les flancs de navires-casinos, dont les ponts sont chargés de fioritures dorées.

Puissant instrument de suspense et de tension, le jeu est, pour le MJ, un bon moyen de départager pacifiquement des partis opposés, de faire changer de main des objets convoités ou encore de forcer le perdant à accorder des faveurs au gagnant. Le jeu est une parenthèse haute en *roleplay*, reproduction en miniature de la guerre, où peuvent se nouer des alliances, se briser des destins ou se faire des ennemis jurés. Selon les castes, on préférera les jeux de cartes chez les Exultes, les jeux de stratégie chez les Armigers, les jeux de pions chez les Optimates et les jeux de dés chez les Communs. Dans cette aide de jeu, nous vous proposons dix jeux de dés que vous pourrez utiliser en cours de partie, lorsque vos PJ se trouveront dans une auberge, un tripot, un campement ou à bord d'un bateau. La compétence de Jeu des PJ n'y a pas d'importance, puisque ce sont vos joueurs eux-mêmes qui y joueront. Ces parties, néanmoins, peuvent rapporter des EXP.

## GÉNÉRALITÉS

❖ Pour déterminer l'ordre dans lequel les participants jouent, chacun jette 2D6, donnant le premier jet de la manche à celui qui a le plus haut résultat. En cas d'égalité entre résultats, on relance jusqu'à ce que tout le monde soit départagé.





❖ S'il y a de l'argent en jeu, il est convenu que chaque participant ait assez d'argent pour payer ses mises. La valeur des mises est convenue entre tous avant de commencer. Si un joueur n'a pas assez d'argent, cela peut donner lieu à un endettement. Nombre de joueurs adverses ou de banques désireront s'assurer préalablement de l'existence de l'argent.

❖ Vocabulaire : une « partie » peut être composée de « manches », qui consistent en une opposition départageant tous les joueurs engagés. Le vainqueur de la partie (et, donc, celui qui empêche le plus de mises) est généralement celui qui remporte la majorité des manches. La « banque » est un participant qui préside au jeu et contre lequel on joue. Il collecte et distribue les mises et peut disposer de fonds importants pour tenir ce rôle. Un jeu doté d'une banque est toujours légèrement déséquilibré *en faveur* de la banque.

## DIX JEUX DE DÉS POPULAIRES

### ✧ *Le Palais* ✧

On joue avec 5D6. Chacun à son tour et dans le sens horaire, les joueurs jettent 5D6 jusqu'à 3 fois. Après chaque jet, le joueur peut (ou non) mettre de côté un ou plusieurs dés pour construire une bonne main. Il peut (sans y être obligé) jeter les dés une seconde et une troisième fois, excluant à chaque fois les dés mis de côté.

Les mains obtenues sont ici présentées de la *plus* importante à la *moins* importante :

- ❖ **Palais** : 5 dés identiques
- ❖ **Tour** : 4 dés identiques
- ❖ **Manoir** : 3 dés identiques et une paire
- ❖ **Grande suite** : 5 dés séquentiels (1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6)
- ❖ **Trident** : 3 dés identiques
- ❖ **Suite** : 4 dés séquentiels (1-2-3-4, 2-3-4-5 ou 3-4-5-6)
- ❖ **Deux paires** : 2 paires de dés identiques
- ❖ **Une paire** : 1 paire de dés identiques
- ❖ **Faillite** : aucun résultat intéressant

À la fin de la manche, le détenteur de la meilleure main remporte les mises.

En cas d'*ex-æquo* entre deux joueurs ou plus :

- ❖ Soit la valeur des dés prévaut (par exemple, un 5 bat un 1)
- ❖ Soit chacun jette 5D6, *sans relance*, pour obtenir la victoire

### ✧ *Le Renard* ✧

On utilise 3D6 et il y a une banque. Chaque joueur, à son tour, pose sa mise et jette 3D6. S'il jette un triple (*trois dés identiques*), il gagne 10 fois sa mise. Sinon, la banque remporte la mise, quel que soit son jet.

**Variation** : dans les conditions énoncées ci-dessus, la chance de gagner est, en fait, de 1 sur 36 seulement. Il est possible de décider d'un gain différent, pouvant aller jusqu'à 20 fois la mise. Cela dit, certaines banques particulièrement malhonnêtes proposent un rapport de seulement 4 ou 5 fois la mise.

### ✧ *Le Naute* ✧

On joue avec 5D6 sur de 1 à 6 « expéditions » (manches). Le but est d'obtenir, avec 3 jets de dés, un 6, un 5 et 4 *dans cet ordre d'apparition descendant, en un seul jet ou en plusieurs*.

Le 6 est le bateau, le 5 est le capitaine et le 4 est l'équipage.

À chaque jet, on peut mettre de côté 6, 5 et 4, si et seulement si le but précédent a été atteint (dans l'ordre bateau, puis capitaine, puis équipage) en un maximum de 3 jets. Lorsque les 3 buts sont atteints, les 2 dés restants représentent la cargaison. Le joueur peut rejeter les dés de cargaison *dans la limite des 3 jets*, mettant de côté les dés qu'il garde.

Remarques :

- ❖ Le tout premier jet peut obtenir 6-5-4 ainsi qu'une cargaison qui satisfait le joueur!
- ❖ Les bateaux « restés à quai » rapportent zéro points

Comment déterminer le vainqueur ? Le gagnant est celui qui totalise le plus de points de cargaison sur l'ensemble des expéditions formant la partie.

### ✧ *La Tresse* ✧

On joue avec 5D6. Le premier joueur place les 1 au milieu de la table, donne les 2 à son voisin de gauche, les 5 à son voisin de droite et rejette les dés restants. Il continue à jeter les dés jusqu'à ce qu'il n'ait plus de dés en main, puis c'est au joueur à sa gauche de jouer *avec les dés qu'il a reçus*. Il recommence comme le premier joueur, puis c'est au joueur à sa gauche de jouer avec les dés qu'il a reçus. Et ainsi de suite.

Le gagnant est celui qui, en faisant 1, place le *dernier dé* au milieu de la table.

### ✧ *Les Trois* ✧

On joue avec 5D6 et un pot sur 5 manches. À chaque début de manche, chaque joueur met au pot une mise. Chacun à leur tour, les joueurs lancent les dés. Le but est d'obtenir le jet le plus bas possible ; les résultats sont additionnés – les 3 valent 0. Chaque joueur peut jeter jusqu'à *cinq fois* les dés, mettant de côté au moins 1D6 après un jet. Une fois un dé mis de côté, il ne peut pas être relancé. Le meilleur score possible est 0 (3-3-3-3-3) et, lorsque ça arrive, *tous* les joueurs mettent une mise au pot. Mais si un joueur arrive à obtenir 6-6-6-6-6 (il « pêche la Lune »), il gagne instantanément le pot. Si deux



ou plusieurs joueurs ont obtenu 0 en fin de manche, tous les autres joueurs mettent une mise au pot.

Dans l'éventualité d'un *ex-æquo* de meilleur score final, les joueurs concernés mettent une nouvelle mise dans le pot et jouent une dernière manche. Le gagnant de la partie, doté du total le plus bas, remporte le pot.

### ✂ *Le Sept fatal* ✂

On joue avec 2D6. Le premier joueur jette les dés autant de fois qu'il le souhaite et en additionne les résultats au fur et à mesure. Mais, si le *total* d'un jet de dés est égal à 7, il perd tous ses points engrangés lors de cette manche.

Le vainqueur est déterminé par son total sur 3 manches.

### ✂ *Les Royaumes* ✂

On joue avec 2D6 et il y a une banque. On détermine le montant de la mise et de l'amende. Le montant de l'amende est normalement plus petit que celui de la mise; nous suggérons un rapport de un pour dix.

La banque jette les dés. Les 21 combinaisons possibles sont divisées en trois catégories, avec un échelonnement des qualités de jet sur les 3 Royaumes.

Royaume du Gahanam  
(Hypogéon) 1-1, 2-1, 3-1, 4-1, 5-1, 6-1, 2-2 (Abraxas)

Royaume de Teur  
(Le Gueux) 3-2, 4-2, 5-2, 6-2, 3-3, 4-3, 5-3 (L'Autarque)

Royaume d'Élysium  
(Typhon) 6-3, 4-4, 5-4, 6-4, 5-5, 6-5, 6-6 (L'Incréé)

Les combinaisons du jeu :

- ❖ La banque gagne toutes les mises des joueurs si elle jette 2-2, 5-3 ou 6-6 et la manche prend fin.
- ❖ La banque donne une mise à chaque joueur si elle jette 1-1, 3-2 ou 6-3 et la manche prend fin.
- ❖ Si la banque jette *toute autre combinaison*, chaque joueur doit tenter de *dépasser* (strictement) la combinaison de la banque, chacun son tour, tout en tombant dans le *même* Royaume. S'il réussit, il gagne une mise. S'il échoue, il perd une mise. Dans les deux cas, sa manche s'arrête.
- ❖ Tout jet des joueurs qui tombe « hors Royaume » est puni d'une amende et est relancé par le même joueur.

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur manche, une nouvelle manche commence et la banque relance les dés, et ainsi de suite.

### ✂ *La Boue* ✂

On utilise 5D6. Le premier joueur jette les dés. Si aucun 2 ou 5 n'est obtenu, faire le total des résultats et le noter.

Si le *moindre* dé est un 2 ou un 5, aucun point n'est marqué sur ce jet. Le joueur met de côté les dés ayant obtenu 2 ou 5 (ils sont « embourbés ») et rejette les dés restants. À nouveau, s'il y a des 2 ou des 5, ils sont mis de côté et le restant est jeté. Continuer jusqu'à ce que tous les dés soient embourbés. Faire le total des points obtenus et faire jouer le joueur suivant.

Effectuer le nombre de manches convenu (3 étant un bon nombre) et faire le total des points. Le vainqueur est celui qui en obtient le plus.

### ✂ *Le Légit* ✂

Le premier joueur jette 6D6. Il retire du jeu toute paire de dés totalisant 7 (donc 1-6, 2-5 et 3-4), après quoi il doit faire un choix : soit il garde le total de points des dés restants, soit il relance ces dés dans l'espoir de faire mieux. Il peut relancer *jusqu'à trois fois* les dés. Mais toute paire totalisant 7 est retirée du jeu. Lorsqu'il a terminé, il compte ses points et passe les dés au joueur suivant.

Pour chaque manche, les joueurs succédant au premier ne peuvent pas relancer plus de fois que ne l'a fait le premier joueur. Le vainqueur de la manche est celui qui a le plus haut score.

### ✂ *L'Hypogéon* ✂

On joue avec 2D6. Le premier joueur jette les dés, additionne le total de ces dés et décide :

- ❖ soit de s'arrêter
- ❖ soit de relancer 1D6 une ou plusieurs fois

Le but du jeu est de faire un total de 21 *au maximum tout en ne le dépassant pas*. Si, après un jet de dés, le total dépasse 21, le joueur ne gagne aucun point.

Départager les résultats :

- ❖ Si un seul joueur obtient 21, il gagne 2 points
- ❖ S'il n'y a pas de 21, le joueur qui obtient le meilleur résultat gagne 1 point
- ❖ En cas d'égalité de meilleur résultat, personne ne gagne de points

Le vainqueur est celui qui atteint le premier un total défini par les joueurs, typiquement 5 points.

