

# Le Killer SuperGang

Voici un scénario pour *Killer*, qui développe davantage le côté rôle et ne fait pas de l'assassinat l'unique méthode d'action. Paradoxal me direz-vous ? Peut-être, mais le killer SuperGang s'est joué il y a quelques années dans différentes universités parisiennes et a eu un franc succès. (Originellement Publié dans : Casus Belli Hors série n 4 - Le Jeu de Rôle Grandeur Nature (GN), 1992 - Excelsior Publications)

Le contexte est inspiré du jeu de plateau SuperGang (*Ludo-délire*) : des gangs de mafiosi veulent prendre le contrôle de la ville et envoient les divers membres de leur gang à l'action. Chaque équipe doit comprendre (en plus des hommes de main) un parrain, deux lieutenants, et un avocat (un arbitre) qui sont déterminés comme suit. Les membres du gang choisissent parmi eux trois lieutenants. Ces derniers s'isolent et déterminent qui des trois sera le parrain. De cette façon, les autres membres du gang ne savent pas qui est le véritable chef du gang (pour éviter son élimination trop rapide en cas de « vampage »... nous y reviendrons). Buen sûr, ils mettent l'avocat de la famille au courant de leur décision (c'est l'un des arbitres du jeu après tout). Le parrain prend possession d'un capital de départ de 2500 \$ et décide ensuite des dépenses du gang, pour lesquelles il est seul décisionnaire. Il suivra les conseils de ses lieutenants, dont il a tout intérêt à ménager la susceptibilité car eux connaissent sa véritable fonction qui doit rester secrète. Au yeux de tous, il doit être un lieutenant comme les autres. Il achète donc des « fonctions » pour les membres de son gang (ainsi que pour lui-même et ses lieutenants s'il le désire). Il en existe de trois sortes :

- **Tueur** (coût d'achat : 400 \$). C'est le seul à avoir droit de tuer, quelle que soit la méthode utilisée.
- **Vamp** (coût d'achat : 200 \$). Elle (ou il) séduit les membres de sexe opposé des autres gangs.
- **Trafiquant** (coût d'achat : 200 \$). Il rapporte de l'argent à la famille.

## Les « rôles »

Le *tueur* dispose de tous les moyens propres au killer pour occire ses ennemis, mais le pistolet à fléchettes reste une valeur traditionnelle, une « valeur » dont il se sépare rarement.

La *vamp* séduit les membres des autres gangs en jouant à une espèce de « ni oui, ni non ». Elle [ou il] doit faire prononcer un mot précis à sa victime (choisissez des mots relativement difficiles, comme « compteur à gaz » ou « encyclopédie Diderot »). L'arme de chaque vamp est un mot différent, inscrit sur la carte de fonction que lui a remise un lieutenant. Quand elle [ou il] réussit à le faire prononcer au membre d'un autre gang, celui-ci tombe « amoureux » et obéit à toutes ses instructions pendant trois jours. Il met tous les pouvoirs de sa fonction à sa disposition (meurtre pour un tueur, gain des transactions pour un trafiquant) et se comporte comme un traître au sein de sa propre famille.

Le *trafiquant* doit rencontrer les avocats des autres familles qui jouent le rôle de courtiers à la bourse du crime. Pour une partie où s'affrontent cinq gangs, mettez une dizaine de marchandises en jeu. Chaque avocat achète une marchandise à un pris donné et le revend à un autre prix. Les trafiquants doivent donc deviner quel avocat achète et vend au meilleur prix. Les marchandises sont représentées par des cartes ou des objets... Si vous voulez compliquer la partie, les cours de la bourse peuvent changer toutes les semaines, tous les quinze jours ou tous les mois. Préparez-les à l'avance pour qu'ils soient équilibrés entre les différents avocats.

Les membres d'un gang ne peuvent pas cumuler deux fonctions (attention, lieutenant et parrain sont pas des fonctions mais des positions au sein de la famille). Ils peuvent n'en avoir aucune et continuer à jouer sans pouvoir particulier. Cela arrive souvent quand le gang est trop appauvri.

## Déroulement de la partie

L'avocat fournit au parrain les cartes de fonction qu'il a achetées, pour qu'il les remette aux membres de son gang (lui-même ou par l'intermédiaire d'un lieutenant). Les joueurs pourront ainsi prouver la validité de leurs actions aux autres participants. L'avocat est le seul à pouvoir valider les achats de fonctions du parrain, qui lui remettra l'argent correspondant. C'est lui aussi qui joue le courtier en bourse pour les trafiquants des autres gangs (jamais pour ceux de la famille dont il est l'arbitre, ce serait trop facile).

Quand un personnage est éliminé, son assassin récupère son argent et sa carte de fonction (plus éventuellement sa carte de lieutenant)). Si c'est un trafiquant, il s'empare aussi de ses cartes de marchandises... Il rend la carte de fonction à l'avocat de la famille mais il peut disposer librement des autres éléments : les remettre aux lieutenants de son gang ou les garder pour lui.

Quand le parrain est éliminé, le gang se réunit et élit un nouveau lieutenant. Les trois lieutenants choisissent ensuite secrètement le parrain parmi eux. [Quand un lieutenant est éliminé, l'élection d'un nouveau lieutenant peut être faite.]

La fin du jeu peut être déterminée de plusieurs façons : accumulation d'une somme donnée, élimination des autres gangs, gang le plus riche à la fin d'une durée déterminée... Vous pouvez aussi déterminer des victoires individuelles plutôt que des victoires par gang.