

# Pactes

*Même l'enfer connaît la crise. Il va falloir dégraisser les hordes infernales. Les RH sataniques ont trouvé la solution : instaurer une bonne et franche concurrence pour conclure les pactes ! Seul risque, le client pourrait bien réussir à s'échapper en empochant la mise...*



Joueurs : 3  
Durée : 45-60 min.

Une recette ludique par Pierrot

Expiatrice de fautes : Maïwenn

Merci à Laurent, Emma et Jacques d'avoir vendu leur âme

Cuit le 26 mai 2013 pour le Game Chef 2013 en français



## Présentation rapide du jeu

**Pactes** se joue à trois joueurs : l'un prend le rôle de Faust et cherche à passer un pacte avec le diable, les deux autres sont des démons et vont lui faire la meilleure offre possible en espérant gagner son âme.

En début de partie, les joueurs définissent ce que Faust désire ainsi que les obstacles qui se dressent sur sa route. Les démons proposent ensuite des contrats pour aider Faust, tout en y glissant quelques vices cachés.

En fin de partie, s'il négocie bien, Faust a une chance d'obtenir ce qu'il souhaite sans avoir à en payer le prix, repoussant à plus tard son séjour aux enfers. Quant aux démons, s'ils arrivent à arracher suffisamment d'âme à Faust, l'un d'entre eux pourra garder sa place au chaud.

## Que faut-il pour jouer ?

Pour jouer une partie de **Pactes**, il vous faut :

- **trois personnes** prêtes à vendre leur âme,
- une petite dizaine de **dés à 6 faces**,
- des **jetons d'âme** avec une valeur de 1 ou de 2 inscrite sur une seule face (il doit y avoir autant de jetons 1 que de 2),
- des **jetons d'accomplissement** pour représenter l'avancement de Faust vers le bonheur,
- au moins un **crayon**,
- une **feuille de jeu** que l'on trouve en annexe, et
- **six contrats** que vous trouverez aussi en annexe.

La feuille de jeu et les contrats ne sont pas indispensables, de simples bouts de papier peuvent suffire. Pour les jetons d'âme, vous pouvez utiliser des cartes standards : considérez que les rouges valent 2 et les noirs 1.

## Mise en place

Les joueurs commencent par se répartissent les rôles de Faust et des deux démons. Ensuite :

- chaque démon prend trois contrats, un crayon et un jeton d'âme avec une valeur de 1,
- Faust prend huit jetons d'âme d'une valeur de 1 et quatre d'une valeur de 2 (il commence avec 16 points d'âme),
- les jetons d'âme restants sont empilés sur la réserve d'âme de manière à ce que les valeurs ne soient pas visibles,
- les jetons d'accomplissement sont posés sur la pioche.

## Définition du désir et des obstacles

Pour commencer, Faust définit en une phrase l'objet de son désir. La phrase doit commencer par « je veux » puis décrire simplement ce qu'il espère obtenir.

**Exemple de désir : « Je veux devenir l'homme le plus riche du monde », « Je veux coucher avec Jennifer Lopez », « Je veux maîtriser l'art suprême du Kung-Fu », « Je veux obtenir l'amour de la voisine ».**

Les démons peuvent participer à cette phase en suggérant des idées. Cependant, le choix définitif revient toujours à Faust. Une fois choisi, le désir est inscrit sur la feuille de jeu.

Passez ensuite à la définition des obstacles. Un obstacle doit se résumer en une courte phrase et présenter un problème qui empêche Faust d'atteindre l'objet de son désir.

Le joueur incarnant Faust commence par définir un obstacle et l'inscrit sur la feuille de jeu. Les démons font de même. Recommencez l'opération, pour au final avoir six obstacles.

**Exemple d'obstacles : Le désir de Faust est « Je veux devenir l'homme le plus riche du monde ». Les obstacles sont : « mon ex-femme me demande une pension alimentaire exorbitante » ; « j'ai un gros compte à Singapour que je ne peux pas utiliser sans attirer les foudres du fisc » ; « ma maîtresse a un goût immodéré pour les diamants » ; « j'ai un procès en cours pour violation de brevets » ; « ma banque ne me fait plus confiance » ; « je claque mon pognon comme je respire ».**

## Si l'inspiration venait à manquer...

En cas de blocage pour trouver les obstacles, munissez-vous d'un papier et d'un crayon et écrivez au milieu de la feuille le désir de Faust. Puis, chaque démon inscrit dans un coin un péché. Pour ceux qui ne les connaissent pas par coeur, en voici la liste : orgueil, avarice, envie, colère, luxure, gourmandise, paresse.

Un par un, les joueurs ajoute un mot en relation avec un autre déjà présent. Pas besoin de réfléchir, laisser l'instinct parler. Toutes les associations d'idées sont bonnes. Faites quatre tours, soit un total de douze mots.

Pour la dernière étape, Faust choisit un mot sur la feuille en le barrant et définit un obstacle à partir de celui-ci. Utilisez le mot plutôt comme un catalyseur d'idée, il n'a pas besoin d'être nommé dans la définition de l'obstacle. Les démons procèdent de la même manière, puis de nouveau Faust et encore une fois les démons. Vous devriez alors avoir vos six obstacles.

## Passer un contrat

Le jeu se déroule en six manches. Pour chacune d'elle, un démon endosse le rôle du VRP. À la fin de la manche, ce rôle est échangé. Le jeu s'arrête quand les deux démons ont été trois fois VRP.

### Phase 1 : établissement du contrat

Pour commencer la manche, le VRP prend un contrat et y note l'obstacle de son choix après l'avoir rayé sur la feuille de jeu. Le démon plie ensuite le contrat dans le sens de la hauteur de manière à dissimuler les vices cachés.

La première chose à faire pour le VRP est de proposer à Faust un engagement pour surmonter cet obstacle. Un engagement ne peut pas être quelque chose avec des effets surnaturels, par contre le démon peut influencer n'importe qui et provoquer le destin pour que les choses se passe bien. Concrètement cela se traduit généralement par une action, ou une situation, et son résultat.

**Exemple d'engagement : Le démon VRP choisit l'obstacle « mon ex-femme me demande une pension alimentaire exorbitante ». Il propose alors à Faust comme premier engagement : « un médecin va déclarer que ton fils n'est pas de toi, ce qui va réduire considérablement le montant de la pension ».**

Si l'engagement est accepté, le VRP le note sur le contrat et passe le document à l'autre démon. Ce dernier ajoute alors sur la partie vices cachés un effet collatéral de l'engagement. Cet effet est libre de forme, mais ne doit pas entraîner la mort de Faust. Ce vice caché reste dissimulé tant que le contrat n'est pas résolu.

**Exemple de vice caché : En plus de l'engagement précédent le second démon note « mais tu deviendra aussi la risée de tes amis — surtout ton meilleur ami, tu sais le père de ton fils ».**

Faust décide s'il signe le contrat, passant alors à la phase suivante. Sinon recommencez la phase en ajoutant un nouvel engagement et un nouveau vice caché.

**Exemple de contrat : Faust décide de continuer. Le VRP propose alors un engagement supplémentaire « ton avocat trouve une clause dans le contrat de mariage à ton avantage, réduisant à néant les ambitions de ton ex-femme » et l'autre démon ajoute comme vice caché « mais ton ex-femme mettra le feu à ta maison ». Faust décide que c'est bien assez pour un premier contrat et décide de signer.**

### Phase 2 : payer le contrat

Le prix d'un contrat est égal au nombre d'engagements. Faust doit régler le montant en défaussant autant de points d'âmes — et non de jetons — que le prix. Attention, il n'est pas possible de faire de monnaie avec les jetons d'âme.

Une fois payé, le VRP tire au hasard autant de jetons d'âmes que le prix payé. Le nombre de points d'âme ainsi obtenu reste caché.

**Exemple de paiement : Faust dépense un jeton d'une valeur de 2 points d'âme pour payer deux engagement. Le VRP tire deux jetons, un d'une valeur de 1 et un autre d'une valeur de 2.**

### Phase 3 : résoudre le contrat

Un fois le contrat payé, vous déterminez ses effets. Faust prend autant de dés qu'il y a d'engagements et de vices cachés, les lance et les répartit entre tous les engagements et les vices cachés — sans regarder ce que sont les vices. Le tableau ci-dessous décrit l'effet des engagements et des vices cachés.

Quand le résultat stipule que vous gagnez un jeton d'accomplissement, cela signifie que vous en prenez un dans la réserve et l'empiler sur l'emplacement prévu de la feuille de jeu.

Une fois les dés posés, n'importe quel joueur peut dépenser un jeton d'âme pour faire relancer un dé ou bien modifier le résultat de 1. Le dé est désigné par celui qui dépense le jeton d'âme.

Quand le résultat indique « immédiatement » cela signifie que l'effet se produit dès que Faust choisit cette conséquence, mais pas après modification de la valeur du dé. Ainsi faire passer de 5 à 6 un engagement, n'ajoute aucun effet supplémentaire.

Une fois le contrat rempli, les effets sont résolus et Faust résume rapidement comment il progresse, ou non, vers son but.

Effet du contrat	
Engagement	Vice caché
1 - 3 : L'engagement ne permet pas à Faust de progresser vers son but.	1 : Le vice n'apparaît pas. Faust jouit de l'engagement avec délectation, son âme est vraiment noire. Il se défausse d'un jeton d'âme.
	2 : Le vice n'a aucun effet, mais l'effort mérite récompense : le démon qui a écrit ce vice gagne un jeton d'âme.
	3 : Le vice est sans conséquence.
4 : L'engagement a une conséquence positive pour Faust. Ajoutez un jeton d'accomplissement. Le VRP pioche aussi un jeton d'âme.	4 : Le vice cause quelques soucis rappelant à Faust sa simple condition de mortel. Faust pioche un jeton d'âme.
5 : L'engagement a un effet très positif. Ajoutez un jeton d'accomplissement.	5 : Le vice se produit et Faust traverse des moments difficiles qui lui font réaliser qu'il est sur la mauvaise pente. Faust pioche deux jetons d'âme.
6 : L'engagement a un effet presque inespéré. Ajoutez un jeton d'accomplissement et convertissez immédiatement le résultat d'un dé à 4.	6 : Le vice est comme une révélation sur le sens de la vie. Faust tire un jeton d'âme. De plus, le VRP doit immédiatement se défausser d'un jeton d'âme.

C'est seulement à ce moment qu'il prend connaissance des vices cachés et qu'il les intègre dans les effets de son contrat.

**Exemple de résolution :** En reprenant le contrat précédent, Faust lance quatre dés et obtient 1, 2, 5 et 6. Il choisit alors de dépenser le 6 sur l'engagement « ton avocat trouve une clause dans le contrat de mariage à ton avantage, réduisant à néant les ambitions de ton ex-femme » ce qui lui permet de transformer immédiatement le 1 en 4 et le pose sur le second engagement. Le 5 est utilisé pour le vice caché du premier engagement et le 2 pour l'autre.

Le VRP décide de modifier le 2 en le faisant passer à 1 — il n'y a pas de raison que son concurrent gagne un dé ! Au final, le contrat est rempli de la manière suivante :

- un médecin va déclarer que ton fils n'est pas de toi, ce qui va réduire considérablement le montant de la pension (4 et vice caché 5)
- ton avocat trouve une clause dans le contrat de mariage à ton avantage, réduisant à néant les ambitions de ton ex-femme (6 et vice caché 1)

Faust doit défausser un jeton d'âme car il se réjouit de la fourberie de son avocat (vice caché à 1) et ajoute deux jetons d'accomplissement pour les deux engagements remplis. Par contre, il découvre aussi que son meilleur ami — son banquier — est le véritable père de son fils, ce qui alimente les meilleurs blagues de ses collègues ! Il comprend alors que parfois la vérité ferait mieux de rester cachée, il pioche deux jetons d'âme.

## Tout a un prix

Tout est négociable : réduire le prix d'un contrat, rembourser un engagement, etc. Mais, la seule chose que vous pouvez échanger sont les jetons d'âme.

Quand vous êtes le VRP lancez vous dans des négociations : valorisez vos engagements, proposez un premier engagement pas très sexy et un deuxième que l'on ne peut pas refuser, etc.

Si vous jouez Faust, vous avez tout intérêt à lancer un maximum de dés pour pouvoir choisir les résultats qui vous inté-

ressent. Mais un dé se paye en âme et vous rapproche de votre chute. Il y a un moment où il faut compter sur la chance, ou sur votre bagou. Si vous ne prenez que des contrats à deux engagements, vous avez des chances de conserver suffisamment d'âme, par contre il sera difficile d'atteindre votre but. Avec trois engagements, vous êtes quasiment sûr d'avoir assez de jetons d'accomplissement, par contre les démons se seront régalez de votre âme... Vous pouvez aussi faire pression sur les démons pour qu'ils interviennent sur le résultat des dés afin de gagner plus de jetons d'accomplissement.

S'il fallait résumer, à vous de trouver le meilleur compromis entre ce qu'offre les démons et ce que demande Faust...

## Fin de partie

Une fois les six contrats passés, chaque joueur calcule le total de points d'âme qu'il possède. Le vainqueur est :

- **personne**, s'il n'y a pas au moins six jetons d'accomplissement. Faust ne réalise pas son désir le pacte est nul et non avenu,
- **Faust** s'il a au moins autant point d'âmes que chacun des démons. Il a obtenu ce qu'il souhaitait en gardant son âme,
- **le démon** qui a obtenu le plus de points d'âme et qui dépasse strictement les points de Faust. En cas d'égalité entre les démons, c'est celui qui a le plus de jetons qui gagne. Le perdant fera un chômeur de plus !

**Exemple de fin de partie :** En fin de partie, il y a 7 jetons d'accomplissement et donc un vainqueur. Il ne reste à Faust que 5 points d'âme et les deux démons en ont 6. Il faut alors regarder le nombre de jetons de chacun. L'un des démons a 4 jetons, alors que le second en a 3. C'est donc le premier démon qui remporte l'âme de Faust et aura son portrait du vendeur du mois dans les vestiaires de l'enfer !

## Un jeu à la mode Frankenstein

*Breaking The Ice* d'Emily Care Boss chez La boîte à Heuhh (vf), pour la création des obstacles ; *Shooting the Moon* d'Emily Care Boss chez la La boîte à Heuhh (vf) pour l'idée d'un trio ; *Under the bed* de J. A. C. Newman chez Glyphpress (vo) pour raconter une même histoire à plusieurs ; *Wraith* chez White Wolf pour le côté sombre tentateur ; dédicace à Mistery Goethe et Mur-nau pour le thème ; *Annalise* de N. D. Paoletta, chez La boîte à Heuhh (vf) pour la résolution des contrats.

## Thème et ingrédients du Game Chef 2013



Le choix de Faust.



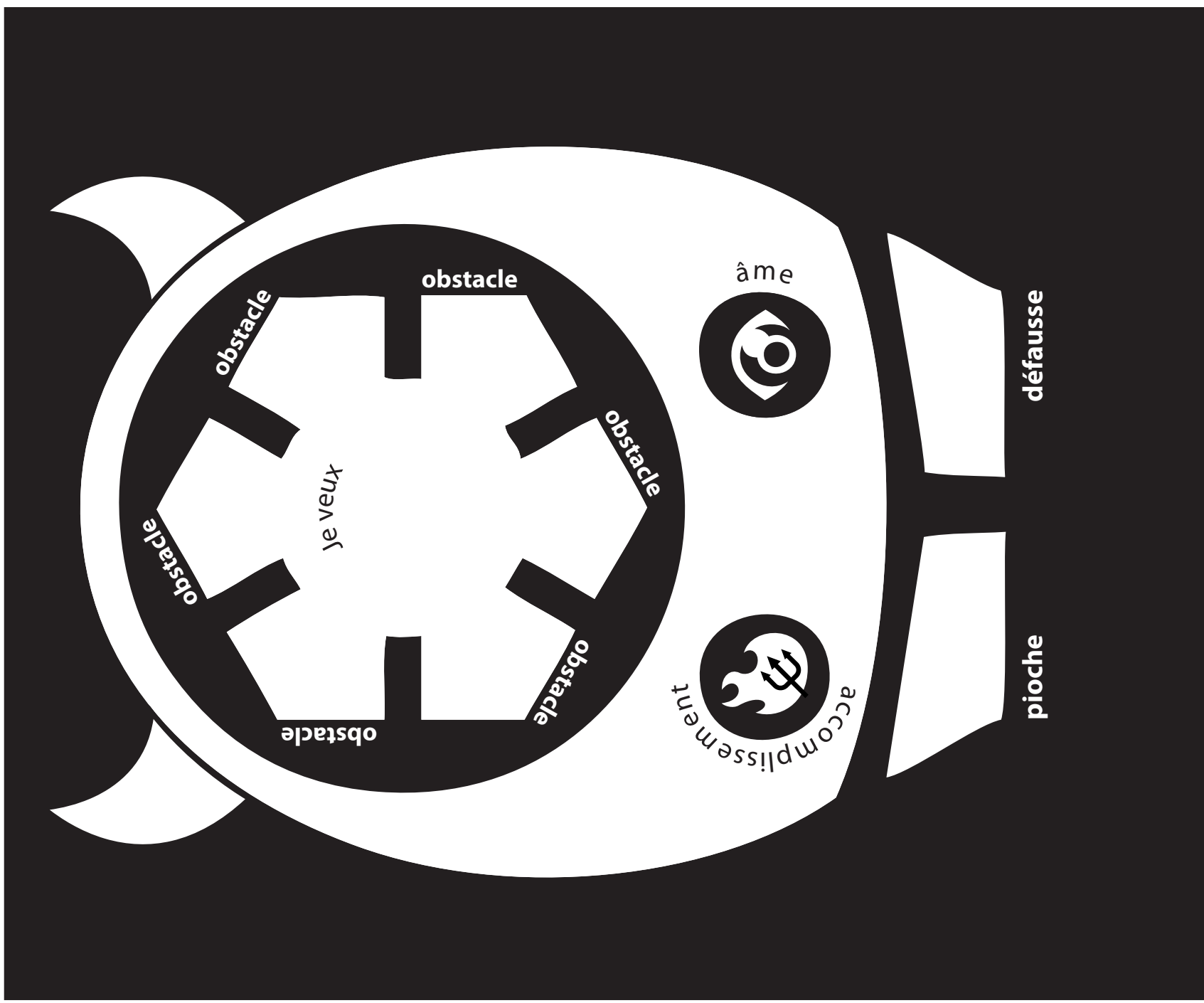
Le démon naît du désir.



Impose la forme et les éléments du jeu :

6 obstacles, 2 piles de jetons, une pioche et une défausse.

# Feuille de jeu



# Contrat

plier ici

# Vices cachés

Obstacle

Engagements

1 -

2 -

3 -

4 -

5 -