

DANS LES ENTRAILLES DE...

LE JEU DE RÔLES DES VERS SOLITAIRES Du coeur des ténèbres surgira la vérité

UN JEU DE RÔLES TRAGICO-ÉPIQUE

Ce jeu de rôles unique s'inspire d'un thème inédit qui marquera à coup sûr les annales du théâtre interactif. Confrontés à une lutte terrible et implacable pour la survie, une poignée de ténias (vers solitaires) féroces se dispute le droit suprême de régner sans partage sur les noirs abysses du colon de Monsieur... De ce combat acharné il ne pourra rester qu'un vainqueur, garantissant la survie de l'espèce des ténias pour les décennies à venir.

CREEZ VOTRE VER SOLITAIRE

Choisissez, en groupe, quelqu'un que vous n'aimez pas. Cette personne deviendra « Monsieur... » pour le reste de la partie.

Chaque joueur n'a droit qu'à un seul ténia comme personnage. Ces personnages ont trois caractéristiques, parmi lesquelles ils répartissent six (6) points. Le minimum dans une caractéristique est 1, le maximum est de 4.

- **Appétit** : Mesure la capacité digestive du ténia.
- **Férocité** : Mesure la combativité du ténia.
- **Acharnement** : Mesure la résistance aux coups du ténia.

Les joueurs sont naturellement invités à décrire en détail le nom, la personnalité, le passé, les ambitions et l'apparence du personnage qu'ils ont créé. Un joueur décrivant de façon détaillée (10 pages ou plus) l'historique de son ténia se voit gratifié d'un point supplémentaire dans une caractéristique de son choix.

CONFRONTATIONS

Aussitôt qu'ils se croisent (ce qui arrive assez souvent, considérant qu'ils ont plus de trois mètres de longueur), les ténias sont poussés par l'indicible cruauté de leur nature à s'affronter brutalement jusqu'à ce qu'un seul ne règne sur son domaine de ténèbres claustrophobes. Les règles de combat se déroulent comme suit :

- Les joueurs des ténias lancent un dé à huit faces (D8) et y ajoutent leur score actuel d'Acharnement pour déterminer qui a l'initiative. Les attaques sont résolues en ordre d'initiative. En cas d'égalité, les attaques sont simultanées.
- Le premier joueur lance un D8 auquel il ajoute sa Férocité. Tous ses adversaires lancent à leur tour un D8 auquel ils ajoutent leur score d'Acharnement. Si l'attaquant a un score plus élevé, les vaincus retirent un point à leur Acharnement. Tour à tour, les joueurs des ténias réalisent leur attaque de la même procédure.
- Lorsqu'un ténia atteint zéro (0) points d'Acharnement, il meurt tragiquement et sera évacué du corps de Monsieur... à la prochaine occasion. Ce dernier s'en portera fort mal pendant un certain temps. Si le joueur du ténia mourant le désire, il peut composer une tirade sur la tristesse de son existence éphémère.
- Un ténia peut choisir de ne pas faire d'attaques pour un tour et de se consacrer à se nourrir. Il ne lance pas le dé mais récupère un nombre de points d'Acharnement égal à son score d'Appétit (sans dépasser son total original). Repu, il perd en revanche un point de Férocité pour fois qu'il se repaît de la sorte. Monsieur... se voit pour sa part troublé par des picotements désagréables durant ce temps.
- Un ténia dont la Férocité tombe à zéro (0) s'endort et ne peut plus se défendre contre les attaques. Ses adversaires le blessent alors automatiquement, mais la douleur tragique de ses blessures lui fera récupérer 1 point de Férocité au début du prochain round de combat.

Lorsqu'un ténia triomphe d'un rival, il pousse son redoutable cri de guerre et récupère un point de Férocité (sans pouvoir dépasser son total d'origine). S'il triomphe valeureusement sur ses adversaires, il pourra enfin régner suprêmement sur son univers intestinal. Jusqu'à la prochaine bataille du moins...

EPILOGUE

Dans les Entrailles de... constitue une véritable épopée lyrique du jeu de rôles indépendant et progressiste. Son paradigme post-humain reflète la poésie douloureuse des tourments moraux qui accablent inlassablement, tel le rocher de Sisyphus, chaque ver solitaire, noble espèce à l'esthétique sous-appréciée, martyr silencieux et stigmatisé de l'establishment médical. Des règles de jeu grandeur nature seront disponibles sous peu, de même qu'une extension sur les mœurs et coutumes des ténias à travers les âges, en prévision d'une série intensive de suppléments portant sur les communautés florissantes des ténias.

- **Crédits** : Erick N. Bouchard © 2003-2008. Tous droits réservés dans tous les pays.
- **Modèles 3D & textures 2D**: courtoisie de Hopbobo, Joe Kurtz, Traveler, Vanishing Point ©.
- **Toute ressemblance avec un ténia réel, mort ou vivant, relève de la coïncidence.**