

Les Agents : c'est creux

un JDR-en-une-page de Rob « edophoenix » EDELJI

N° 122150003... N° 122150004... N° 122150005... N° 122150005... **N° 122150005, réveillez-vous !**

On vous appelle ! Mais non, vous ne rêvez pas ! Vous êtes bel et bien mort, décédé, trépassé ! Il ne fallait pas faire le kéké durant votre

dernier duel, cow-boy ! Votre adversaire a dégainé plus vite que vous. Vous êtes **MORT** !!

N° 122150005, rendez-vous au guichet 45.322, et que ça saute ! ...Mais... Vous avez oublié de prendre votre ticket ?! Vous n'avez plus votre numéro ! Quoi ? Vous n'aimez pas les formalités administratives ?! Allez ! A la file d'attente, comme tout l'monde ! Et tout au bout !

Bon, on peut arranger ça : nos agents faucheurs sont en sous-effectifs, si vous voulez accéder plus vite au Paradis, quittez votre file d'attente et filez-leur un coup de pouce ! C'est qu'il y a tellement de zigotos maladroits qui s'affrontent en duel, de nos jours... Eh oui, le Far West n'est pas de tout repos !

Quoi ?! Vous croyez qu'on va vous donner une faux, comme ça ?! A vous, un maladroit qui s'est fait descendre dans son dernier duel au six-coups ?! Vous vous emballez, mon p'tit bonhomme ! Allez, zou ! Au bas de l'échelle : Faucheur de 3^e classe ! Et encore vous avez de la chance qu'il n'existe pas de 4^e classe, hein !

Bon ; voilà le topo : vous serez des « agents creux » à la solde des « Faucheurs » : vous devrez les "aider" dans leur travail. Pour cela, vous devrez créer les conditions nécessaires pour qu'un cow-boy destiné à mourir se retrouve en situation de décès. Vous ne comprenez pas : c'est normal, les humains ont une intelligence si limitée...

Alors, maintenant : attention ! Car, en tant qu'agent creux, vous n'êtes pas tout puissant : vous ne pouvez agir sur aucun être vivant, ni humain ni animal..: le libre-arbitre, c'est sacré ! Mais en tant qu'ectoplasme, vous pouvez traverser les murs, et avez des pouvoirs de télékinésie sur les objets inertes : les cailloux, le sable, l'eau, le vent, les végétaux... Quoi les végétaux ?! Oui bon, ils sont vivants c'est vrai, mais ils n'ont qu'une âme primaire : aucun esprit (quoique certains cow-boys, je me demande s'ils ne sont pas plus proches des végétaux que des humains !..) Donc pas de libre-arbitre ! Donc vous pouvez les manipuler par télékinésie !

Mais attention ! Chaque utilisation de vos pouvoirs vous fatigue spirituellement : Vous aurez donc une jauge d'énergie télékinétique, qui sera représentée par dix allumettes, ou par dix jetons de poker (si vous avez ça dans votre saloon, amigo !) Chaque fois que vous voudrez intervenir, vous miserez un jeton ou une allumette, et vous lancerez une pièce de monnaie : si c'est pile, vous avez réussi, si c'est face, vous avez raté. L'ennui, c'est que les autres « agents creux » (les autres joueurs) veulent vous doubler au Paradis, et donc, ils pourront payer un jeton pour vous empêcher de réussir, et jeter eux-mêmes une pièce de monnaie dans ce but...

Votre but est de désavantager le duelliste qui est destiné à mourir, en le déséquilibrant, en l'aveuglant, ou bien en le housculant... bref, en faisant preuve d'imagination. Vous pouvez manipuler tout ce qui se trouve sur terre, donc les nuages, le Soleil, etc. échappent à votre pouvoir. Mais n'oubliez pas : aucun humain vivant ne doit vous voir, vous ou une manifestation de votre présence !! Sinon : en bout de file d'attente ! Un seul mot d'ordre : **DISCRETION** !!

Il peut arriver que votre intervention, par maladresse désavantage le mauvais duelliste : dans ce cas, vous avez un malus et perdez un autre jeton (ou une autre allumette !) : C'est le Faucheur qui vous dira si vous avez été trop maladroit... Parfois les conséquences de ses propres actes sont imprévisibles, ouaip. Comme vous voyez, il ne suffit pas que votre action réussisse avec un « pile » sur la pièce de monnaie : il faut aussi que votre initiative soit une bonne idée ! Suffisamment bonne pour déséquilibrer le duel en désavantageant le cow-boy destiné à mourir, et non l'autre : c'est une question de logique ! La partie se termine, soit lorsque l'un des « agents creux » a réussi à déstabiliser le cow-boy dont le destin est de mourir, soit lorsque toutes les réserves d'énergie spirituelle (allumettes ou jetons de poker !) sont épuisées... Dans ce cas, gringos, c'est que vous avez tous échoué, et que vous devrez faire la queue, comme tout le monde !

Comment ça, ça ne vous plaît pas ? ...

Mais... On ne vous demande pas votre avis, mon jeune ami ! Si on vous dit que vous êtes MORT, c'est que vous êtes mort, un point c'est tout !

Vous croyiez que, une fois mort, vous seriez débarrassé de la bureaucratie, hein ?

... Pas de chance !

Vous vous demandez sûrement si, vous aussi, vous êtes comptés parmi les « zigotos maladroits » ? Ne soyez donc pas si susceptibles !

...Et là, vous vous demandez quelle sera votre tâche ingrate, qui vous permettra d'accéder au Paradis des cow-boys manchots sans faire la queue...

...Bon, je vous explique : les « faucheurs » sont les agents divins qui doivent aspirer l'âme des humains hors de leur corps, au moment de leur mort. Celle-ci arrive lorsque les conditions fixées par le Destin se réalisent. Vous, vous êtes donc là pour que ces conditions soient réunies au moment prévu... Okay, cow-boy ?

... C'est clair, Cow-boy ?

Accessoirement, le « faucheur » est le Meneur de jeu, et vous, les joueurs, êtes ses assistants, les « agents creux ».

Le « faucheur » est là pour vous décrire la situation initiale et les éléments du décor, ensuite... A vous de jouer : il arbitrera la partie !

En hommage au film « Lucky Luke », avec Jean Dujardin et Michaël Youn