

LE BOULARD

UNE AIDE DE JEU POUR **DiscWorld**
antoine.bauza@free.fr

Après un regard lourd d'interrogation sur l'enseigne de l'établissement, l'homme se décida à en franchir la porte, ou plutôt la sensation désagréable des vêtements détrempés sur sa peau décidèrent pour lui. Il pleuvait à Ankh-Morpork. Une pluie froide, sale et malsaine. Une pluie dont chaque goutte semblait vous murmurer « J'espère que tu vas attraper la crève ! » juste avant de s'écraser sur votre arrête nasale. Bref, une pluie comme on en trouve qu'à Ankh-Morpork.

A l'intérieur, quelques tables vieillissantes supportaient les mines mélancoliques de quelques sôûlards se laissant bercer par les clapotis réguliers de l'eau tombant sur le toit. La scène aurait attendris le plus féroce des barbares : un vieil homme, sûrement un musicien à la retraite, s'efforçait de d'obtenir une sonorité décente en faisant glisser un index sale sur le rebord d'un verre dont la composition chimique de ne laissait certainement pas la moindre petite place à une molécule de cristal. Une serveuse adressa un regard de bienvenu de ses yeux légèrement bridés, le tavernier, lui, fit l'effort pénible d'un hochement de tête.

Attiré par un bruit, l'homme traversa la salle sans un mot jusqu'à une autre pièce, en contre-bas : pas de chaises ici, mais uniquement des tables, rectangulaires, avec un rebord et, chose plus surprenante, toutes trouées en six endroits. Au-dessus de chacune, une lanterne éclairait avec difficulté un revêtement vert. Deux clients se tenait à l'une d'elle : ils tenaient chacun un fin bâton et semblaient susciter un vif intérêt pour la dizaine de boules en bois peintes qui gisaient innocemment sur la table. Un diabolin, assis sur une chaise à sa taille, elle-même placée sur le rebord en coin de la table imitait la réflexion des humains. Le premier type lui tendit le bout de son bâton sans détourner son regard de la table : d'un mouvement rapide le petit démon se mit à en lustrer l'extrémité avec un petit torchon, non sans avoir préalablement craché dans celui-ci. Puis, le joueur acheva sa roulée, la jeta négligemment par dessus son épaule, se pencha sur la surface et finalement brisa le silence pesant de la salle : « La sept, pour une piastre... ».

Une Taverne un peu spéciale

Le Boulard est un établissement honorable (du moins au sens morporkien du terme) qui doit son nom et sa réputation au jeu que l'on y pratique dans l'arrière salle, le boulard, un ancêtre de notre billard moderne.

Elle peut servir de scène à une étape pour vos joueurs ou être le point de départ d'une aventure. Vous pouvez également la placer dans un tout autre endroit.

En terme de règles, conformément à [The Generic Inn Rules](#) (p20, GURPS Discworld), on peut la classer dans la catégorie 3 (*Ordinary*).

Les caractéristiques et compétences des employés sont laissés à votre discrétion, en fonction de vos besoins.

Snouk dichope, le tavernier

Snouk est un gaillard bien en chair, chauve et borgne. (Ou plutôt qui porte un bandeau sur son œil gauche parfaitement valide : il trouve en effet que ce look de capitaine pirate lui procure un charme fou, opinion qu'il est seul à partager...). Il ronchonne plus qu'il ne parle et chaque commande passée paraît le déranger. Mais qu'importe ! On ne vient pas dans son établissement pour son sourire mais pour sa salle de Boulard, unique dans tout Ankh-Morpork.

Lotusfleuri, la serveuse

N'importe quelle personne saine d'esprit pourrait se demander ce que fait cette belle agatéenne dans une taverne. Et bien, la réponse est simple : elle fait le service ! Passionnée par les légendes sur Ankh-Morpork, elle est arrivée dans la cité il y a quelques années. Elle a trouvé ce travail, qu'elle a pris pour se faire un peu d'argent, puis qu'elle a décidé de conserver car : « les gens que l'on rencontre ici sont surprenants ! ».

Elle a un délicieux accent agatéen et un ankhien approximatif.

Bons nombres de clients viennent d'ailleurs pour ses beaux yeux en amandes, mais malheur à celui-ci qui tente de la peloter car c'est la petite fille d'un maître en art martiaux...

Bleugob, diablotin

Bleugob est un diablotin à la peau bleuté qui est responsable de l'entretien du matériel de Boulard. Il va de table en table pour astiquer les queues ainsi que les boules. Pour cela, il ne se sépare jamais d'un vieux torchon qu'il porte sur l'épaule. Les véritables spécialistes de Boulard ne peuvent se passer de ses services car sa salive, légèrement corrosive, permet à la queue de ne pas déraiper lors de l'impact sur la boue.

Une fois par mois environ, il remet à neuf tout ce petit matériel à grand renfort de peinture et de vernis.

Le Boulard, jeu

Ramené d'un voyage par Snouk Dichope il y a quelques années, le Boulard est un jeu qui très rapidement suscité l'intérêt des innombrables citadins dont l'emploi du temps se réduit à l'activité « traîner à la taverne », répétée sur toutes les plages horaires d'un emploi du temps hebdomadaire bien rempli.

Les règles sont simples : une table spéciale, rectangulaire, aux dimensions variables, percée de six trous aux diamètres des boules.

17 boules en bois ou (en ivoires, pour les riches particuliers) : 8 d'une couleur, 8 d'une autre, et la dernière, blanche. 1 queue par joueur.

Le joueur qui commence la partie est déterminé à pile-ou-face (ou à celui qui cogne le plus fort, pour les joueurs troll). Tant que le coup est gagnant (c.a.d qu'il fait rentrer une boule de la bonne couleur dans un des six trous), le joueur rejoue.

Le gagnant est le joueur qui a réussi à rentrer toutes ces boules de couleur dans les trous prévus à cet effet (des petits filets sont placés sous les trous pour récupérer les boules).

Idées & Synopsis

Tournoi !

Un tournoi peut être une bonne séquence dans une aventure, avec son atmosphère de compétition, son lot de tricheurs et de mauvais joueurs. Avec peut-être un mage utilisant ses pouvoirs pour gagner ou un joueur mystérieux et masqué, jamais vaincu, mais qui cache un redoutable secret (comme tout homme masqué qui se respecte, notez bien !).

Réapprovisionnement

Les revêtements des tables se font vieux et il est temps de les changer. Malheureusement l'artisan qui les a confectionné (grâce à une technique bien précise) n'habite plus Ankh-Morpork. Snouk cherche quelqu'un pour le retrouver et lui passer commande d'un lot de revêtements neufs.

Disparition

Bleugob a disparu ! C'est le drame, car son travail ne peut pas être confié au premier diablotin venu.

Il faut absolument le retrouver, mais par où commencer ? Peut-être par ce petit chiffon qu'il affectionne tant...