

LE MATCH

Aventure en une page n° 15

Textes :

Jan Van Houten

Dessins :

Sax la Bagarre

Graphisme

& édition :

Nicolas Folliot

Publiée en 2022

par Jdrlab



Introduction

Tous les quatre ans, les quartiers de la ville s'affrontent dans un **tournoi de soule acharné**. Les vainqueurs gagnent une place au conseil de la ville. Cette année, trois équipes jouent en finale : les Gentilshommes de la Butte, les Griffons des Beaux Quartiers, et les Hardis. Contrairement à leurs adversaires, les Hardis ne sont pas des joueurs professionnels mais une équipe rassemblant les habitants des quartiers populaires de la ville. Ils auraient bien besoin d'une victoire. Hélas, dans les jours qui précèdent le tournoi, les joueurs vedettes des Hardis sont victimes d'une étrange série d'accidents. Désespérés, les habitants font appel aux aventuriers pour les représenter dans cet événement si attendu.

LES GENTILSHOMMES DE LA BUTTE

Une douzaine de **chevaliers en armure lourde** étincelante, des brutes costaudes et dangereuses.

But : La statue

Membres notables

• **Le capitaine :**

Gaspard, jeune vicomte méprisant et rancunier.

• **L'entraîneuse :** Lucille, puissante soigneuse peu bienveillante.

Méthodes

1 Intimidation et cor. **2** Une bonne vieille mêlée. **3** On sort les armes. **4** On sort les chevaux. **5** On sort la crosse magique du fondateur (envoie directement le ballon au pied de la Butte). **6** Relancer sur cette table et celle des Griffons, et mélanger.



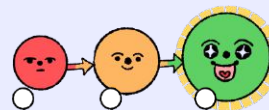
Les règles

- **Pour gagner**, l'équipe doit rapporter le ballon dans le but de son camp.
- Le ballon – magique, bavard et ultra enthousiaste – commente et critique la partie. Il déteste les tricheurs.
- Durant la partie, l'arbitre utilise les tables **Méthodes** pour savoir quels plans tordus les équipes adverses ont préparés.
- Si l'arbitre n'est pas sûr de qui l'emporte entre les Griffons et les Gentilshommes, il lance **ID6** : sur un nombre pair, les Gentilshommes gagnent ; sur un impair, ce sont les Griffons.

Le public

Les spectateurs sont découragés en début de partie mais, **si les aventuriers les impressionnent**, ils vont se réveiller et les encourager, voire les aider. Quand les aventuriers font une « belle action » (ou haranguent avec succès la foule), cochez une case de l'applaudimètre. Quand les 3 cases sont cochées, le public s'enflamme et tente d'aider les aventuriers : il bloque une rue, occupe les gardes, renvoie la balle...

APPLAUDIMÈTRE



LES GRIFFONS DES BEAUX QUARTIERS

Une quinzaine de **bandits sans vergogne** embauchés par les plus riches marchands de la ville. Ils sont armés de crosses en bois qui servent autant à propulser le ballon qu'à mettre les adversaires à terre.

But : La fontaine

Membres notables

• **La capitaine :** Féline la Mauve, voleuse experte en grappin.

• **Les stratèges :** Karl & Lark, jumeaux pros de la diversion et de l'entourloupe.

Méthodes

1 On arrive ou on s'enfuit par les hauteurs. **2** Des fumigènes et des pièges. **3** Des carrioles marchandes bloquent le chemin. **4** Des arbalétriers en embuscade. **5** Des Griffons déguisés en supporters se jettent sur la balle. **6** On relance sur cette table et celle des Gentilshommes, et on mélange.



LES HARDIS

Ces vaillants travailleurs se sont entraînés pendant des mois pour remporter les matchs de sélection.

But : Le puits en dehors de la ville

Membres notables

- **Jeanne**, courageuse maman et capitaine.
- **Marc**, étudiant alchimiste passionné et bête.

Le début du match

- Le ballon est censé avoir été caché dans le parc par le chef de la garde... mais **les Gentilshommes connaissent l'emplacement du ballon** à l'avance et, le temps que les aventuriers arrivent, Gaspard a la balle en main.
- **Les Griffons ont prévu une embuscade sur le pont.** Karl et Lark ont tendu des câbles très fins et coupants à hauteur de mollet, et quelques hommes tapis sous le pont attendent une opportunité.
- **Les gardes** encadrant la foule sont **payés par les autres équipes** et n'hésitent pas à mettre des bâtons dans les roues des aventuriers, voire à les bloquer s'ils semblent prendre trop d'avance.