

Nicolas Sarkozy



Chaque joueur interprétera Nicolas Sarkozy avec d20, papier et crayon.

Nicolas Sarkozy est défini par trois caractéristiques, qui sont toutes égales à 10 au commencement du jeu : **Nicolas, Sarkozy et Président.**

Chaque joueur représente l'une des 3 facettes du président : celui qui atteint un score de 20 gagne la partie...

S'il y a plus de 3 joueurs, les joueurs restants représentent l'opinion publique, et pourront voter pour approuver les actions d'éclat (voir plus loin).

Les caractéristiques

Nicolas est l'humanité de notre énergétique président, pour gérer sa maman, ses enfants et ses vrais amis.

Sarkozy représente la sarkozitude : mélange de culot, d'hyper-activité, de soif médiatique et ce genre de choses.

Président sert à exercer ce dur métier et inclut une capacité à manger et boire n'importe quoi, remettre des médailles, écouter des discours, etc.

Action !

Le joueur de plus petite taille commence à interpréter Nicolas Sarkozy : le joueur suivant lui fera jouer une journée présidentielle typique, dont il décidera les événements et les épreuves.



Généralement, à un événement donné, le président Nicolas Sarkozy doit réagir avec une caractéristique appropriée, et faire un jet de 20 inférieur ou égal à cette caractéristique. S'il réussit, il peut vaillamment poursuivre sa journée. S'il rate, il gagne un

point dans la caractéristique et doit passer la main au joueur suivant.

Par exemple : Jean Sarkozy glisse sur un chien alors qu'il est au guidon de son fameux scooter. Il faut faire un jet de **Nicolas** (égal à 10 pour le moment) pour parvenir à se dégager de ses obligations pour se rendre rapidement au chevet de son fils.

Le joueur lance un d20 :

- avec 10 ou moins, Nicolas parvient à s'éclipser discrètement et sans gêner... Le joueur peut poursuivre.
- avec 11 ou plus, Nicolas n'arrive pas à partir discrètement. Jean-Louis Debré ronchonne dans le Figaro le lendemain. Le score de **Nicolas** monte de 1 ; on change de joueur.

Coup d'éclat

Parfois, un joueur peut utiliser, au lieu de la caractéristique appropriée, une autre caractéristique : c'est ce que l'on appelle un coup d'éclat. Dans ce cas-là, on doit lancer 2d20 : leur somme doit être inférieure ou égale à la caractéristique choisie...

Si c'est réussi, le joueur gagne deux points dans la caractéristique choisie et il continue sa journée. Si c'est



raté, le joueur perd un point dans la caractéristique choisie et il passe la main...

Les coups d'éclat utilisent souvent la caractéristique **Sarkozy**, mais ce n'est pas forcément le cas...

Par exemple : Johnny

*Halliday passe en concert à la Tour Eiffel. Il faut faire un jet de **Sarkozy** pour se rendre sur scène et saluer l'artiste, et surtout la foule de jeunes en délire.*

*Le joueur, qui est plutôt présidentiel, fait un coup d'éclat en déclarant que le Président Nicolas Sarkozy est appelé en pleine nuit par Georges Bush pour discuter de la prochaine invasion du Kazakhstan. Il faut lancer 2d20 sous **Président** :*

- Si c'est raté, Georges n'appelle pas, la caractéristique de **Président** perd un point, et on change de joueur
- Si c'est réussi, la caractéristique de **Président** monte de deux points et le joueur poursuit ses aventures



Opinion publique

Lorsqu'il y a un désaccord, par exemple si un coup d'éclat est absurde, on procède à un vote à main levée, qui décidera si une action est valide ou doit être reformulée.

L'opinion publique (les joueurs qui n'interprètent jamais Nicolas Sarkozy) a des voix qui comptent double.

*Philippe Tromeur
22 janvier 2008
travaillant plus,
pour le plaisir*

