

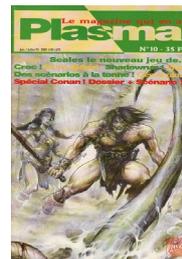
Obélisque !

Un scénario pour Magna Veritas v1.0 par **G. E. Ranne**

Parution dans Plasma n°10 (juin - juillet 1993)

Illustrations par **Var Anda**

Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation de **G. E. Ranne, Croc** et **Var Anda**



Pénétration

Très inspiré du jeu Pyramides, qui passe tous les jours de la semaine, vers 11h45 du matin, sur France 2. Le mieux serait donc que vous y jetiez un coup d'œil, pour bien reconstituer l'ambiance, voir à quoi ressemblent nos « Marie-Ange Mardi, Laurent Têtdebalet et Patrice Lapon » ainsi que pour bien comprendre les règles que nous avons un peu simplifiées. Sinon, ne vous inquiétez pas, tout est expliqué !

Obélisque !

La partie se déroule en trois temps.

Premier temps :

Un des candidats, tiré au sort, commence - supposons que ce soit le candidat de Marie Ange Mardi. Celle-ci a devant elle, sur un écran de contrôle, une liste de cinq mots à lui faire deviner.

Les mots sont pris un par un. Marie-Ange soit faire deviner le mot en trois coups... et à chaque coup elle dit un mot. Pas clair ? Mais si : un exemple.

Le mot à faire deviner est « Immeuble ». Marie Ange va essayer de faire cerner le concept à son candidat. Le premier mot qu'elle va dire est « Maison ». Le candidat répondra le mot qui lui viendra à l'esprit, par exemple : « Jardin ». Il n'est pas vraiment sur la bonne voie... Marie Ange continue. Deuxième mot : « Grande ». Il s'agit de la suite logique de « Maison ». Elle essaye de faire deviner « Immeuble » : « Grande Maison ». Vous suivez ?

Le candidat réfléchit « Grande, Maison »... Il dit : « Château ». C'est pas ça non plus. Pour le troisième et dernier mot, Marie Ange va essayer de jouer sur la sonorité, en disant un mot qui est phonétiquement assez proche. Elle dira donc : « Immédiat » (Elle n'aurait pas pu dire « Immobilier », par exemple, car il est interdit de donner un mot qui a la même racine). Le candidat, qui n'est pas trop con - et qui s'est exercé en regardant les vingt dernières émissions de *Obélisque !* va se dire que « Immédiat » n'ayant aucun rapport avec « Grande Maison », il doit s'agir en effet d'un truc de sonorité. Il réfléchira, et espérons le, dira : « Immeuble ». Bravo !

Le candidat marque un point par mot trouvé. Au mieux, il marque donc 5 sur 5. OK ? C'est maintenant le tour de Laurent Têtdebalet. Lui aussi a son écran de contrôle avec ses cinq mots à faire deviner à son candidat, et lui aussi a trois coups par mot.

Deuxième partie : même chose, sauf que ce sont les candidats qui essaient, en suivant les mêmes règles, de faire deviner cinq mots à Marie-Ange Mardi et Laurent Têtdebalet.

Là aussi un point par mot deviné.

Troisième partie

(éventuelle) ; On fait le compte des points. Au maximum, un candidat peut en avoir 10. Celui qui en a le plus a gagné.

Pour départager des ex-æquo, on joue éventuellement le Blitz ! : Marie-Ange Mardi et Laurent Têtdebalet font deviner à leur candidat un mot chacun à leur tour, en trois coups. Le premier qui ne devine pas a perdu.

Ces règles sont des règles simplifiées inspirées de Pyramides. Pour avoir de nombreux exemples, nous insistons : regardez le jeu !

Oh Oui Chérie Encore Encore

Cela fait maintenant deux ans qu'un Ange et qu'un Démon s'affrontent tous les jours de la semaine, à la télévision, au vu (sinon au su) de tous. Il s'agit de Marie-Ange Mardi, Ange au service

d'Yves, et de Laurent Têtdebalet, Démon aux ordres de Malphas. Ils sont tous les deux présentateurs du jeu *Obélisque !*, dont le présentateur principal est Patrice Lapon, un brave humain qui ne se doute de rien.

Trois présentateurs ? Mais si : Patrice Lapon mène le jeu, où deux candidats s'affrontent. On leur adjoint à chacun un coéquipier : Marie-Ange Mardi ou Laurent Têtdebalet. Ces derniers doivent faire deviner au candidat un certain nombre de mots. Ensuite, situation inversée : le candidat fait deviner à son coéquipier un certain nombre de mots. Marie-Ange Mardi et Laurent Têtdebalet font de leur mieux pour faire gagner leur candidat, qui après une finale empoche des cadeaux et des sous.



Bien entendu, ce que le spectateur regarde, c'est quel candidat gagne. Mais Marie-Ange Mardi et Laurent Têtdebalet, eux, comptabilisent aussi leurs points... chaque victoire de leur candidat est pour eux une victoire personnelle, et ils rivalisent d'efforts et d'inventivité pour gagner le plus de parties.

Car ce « match » Ange/Démon est tout ce qu'il y a de plus officiel. Marie-Ange Mardi et Laurent Têtdebalet savent tous deux qui est l'autre, et sont là avec l'aval des deux hiérarchies : il s'agit de déterminer la supériorité intellectuelle des Anges ou des Démons...

Ecarter un peu les jambes, que j'active le mixeur

La 400^{ème} d'Obélisque ! approche, et une « finale des champions » a été organisée.

Pour cela, les producteurs ont décidé de prendre les 32 meilleurs joueurs des 400 émissions passées, puis de les faire se battre les uns contre les autres selon le principe de Roland Garros : 8^{ème} de finale, quart de finale, demie finale, etc. La 400^{ème} correspondant évidemment à la finale, qui sera jouée en direct à 20h30, avec 15.000 euros en jeu pour laquelle beaucoup de promotion est prévue.

Marie-Ange Mardi et Laurent Têtdebalet prennent cette finale très au sérieux : chacun veut que ce soit un de ses candidats qui gagne. Les autorités d'en bas et d'en haut suivent, elles aussi, le jeu depuis longtemps, avec amusement et parfois un peu de fanatisme.

La finale est donc un événement d'importance. Pour nombre de fans angéliques ou démoniaques en enfer ou au paradis, dans les salles « télés », mais aussi pour mal d'Ange et de Démons incarnés sur terre qui sont au courant de la véritable nature des deux présentateurs.

Bref, chaque camp veut que son « champion » gagne la finale. On dit même qu'il y aura dans le public de la 400^{ème} (retransmise en direct à 20h30, pour marquer le coup) du beau gratin. On parle d'Asmodée, de Janus, d'Yves lui-même peut être...

Ula, ula, laisse-moi introduire ta grosse vis dans mon gros écrou

Les joueurs sont convoqués par leur contact habituel. Celui-ci leur a donné rendez-vous dans un lycée déserté, où il leur fera passer un examen... d'Obélisque ! bien sûr. Reportez vous à l'encadré. Le contact, en leur expliquant les règles assez sommairement, leur fera deviner 5 mots chacun, et comptera les points - sans leur expliquer le pourquoi de sa conduite étrange. Puis, et quels que soient les résultats obtenus par les joueurs, il soupirera : « Ok, c'est pas terrible, mais les autres c'était pire. Eh ben, on est mal partis ! »

Puis il expliquera la situation aux joueurs - tout ce que nous avons exposé plus haut, sur Obélisque !, Marie-Ange Mardi et Laurent Têtdebalet, la finale, etc.

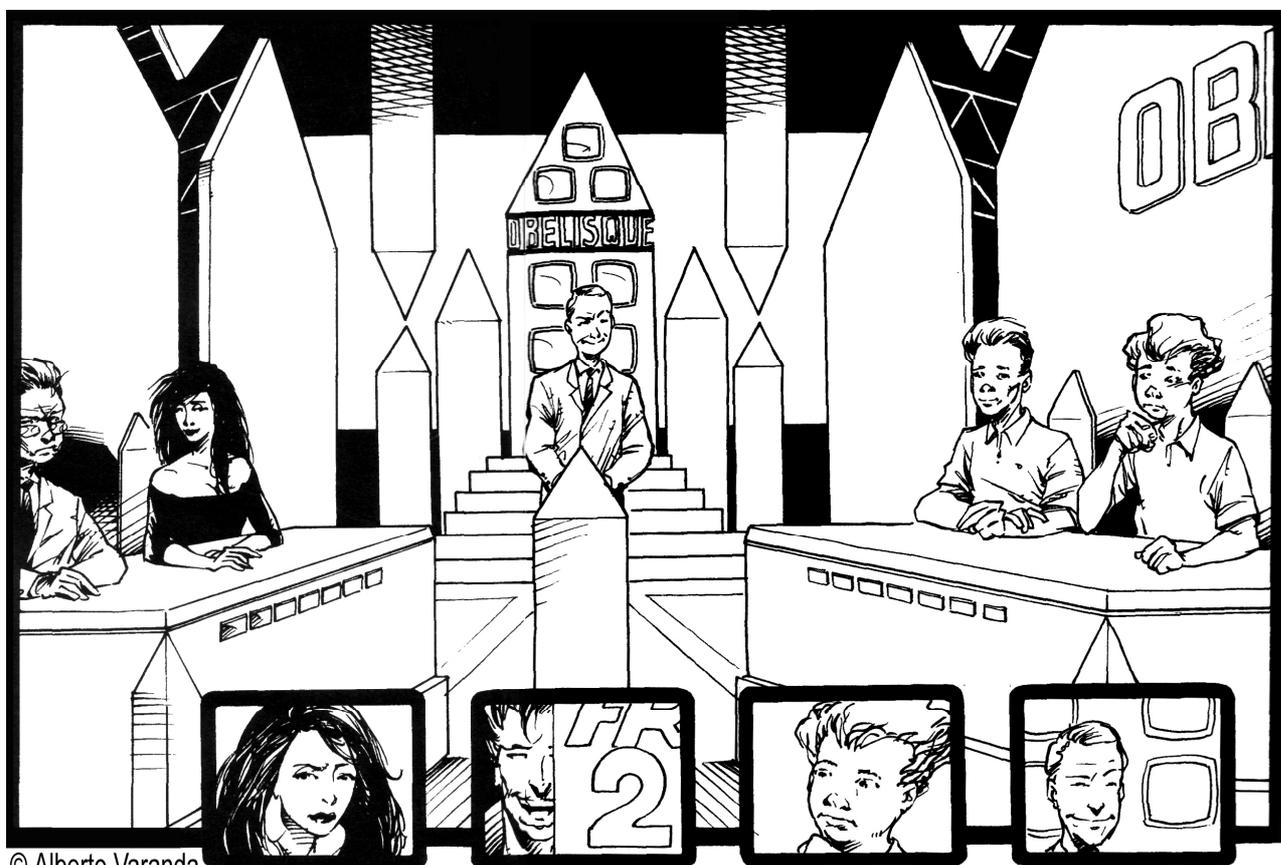
« Il faut que nous gagnions, bien évidemment. D'après les accords passés entre en haut et en bas, aucun des deux côtés n'a le droit d'influer directement sur le déroulement du jeu, ni sur Marie-Ange Mardi et Laurent Têtdebalet. Par contre, rien n'interdit d'envoyer des candidats. Devinez à qui je pense ? »

Montre-moi ton trilli, je te montrerai mon roudoudou

Le but est simple : faire gagner Marie-Ange Mardi (MV, si les joueurs sont des Anges) ou faire gagner Laurent Têtdebalet (INS, si les joueurs sont des Démons). Pour cela, trois obligations :

- S'introduire parmi les candidats sélectionnés :

Facile. Les forces du Bien (MV) ou du Mal (INS) ont assez de contacts à la télé pour que ce soit possible, sans compter l'aide du présentateur « allié ». Le tournoi des seizièmes de finale commence dans quelques jours, et tous les joueurs y sont inscrits. Il faut qu'il y en ait au moins un qui arrive en finale !



© Alberto Varanda

- Gagner en respectant les règles :

Exactement comme un tournoi de tennis : à chaque partie, deux candidats : l'un d'entre eux est éliminé et l'autre passe au « tour » suivant...

Les forces du Bien (MV) ou du Mal (INS) s'arrangeront évidemment pour que les joueurs « passent » avec le bon présentateur : Marie Ange Mardi dans le cas des Anges, Laurent Têtebalet dans le cas des Démons.

Ceux-ci savent que des « alliés » sont parmi les candidats, mais ne doivent pas savoir lesquels, c'est la règle ! Interdit de leur demander de tricher (c'est-à-dire de leur demander de souffler le mot à trouver), interdit de les contrôler ou de les charmer... Par contre, les pouvoirs passifs, comme « Lire dans les pensées » sont permis.

Attention à ne pas dépenser les points de pouvoir pour rien...

- Vérifier que tout se passe bien.

Les joueurs y auront sans doute pensés tous seuls : si les forces du Bien (MV) ou du Mal (INS) ont eut l'idée introduire des candidats Anges (MV) ou Démons (INS), il n'y a aucune raison pour que l'autre côté n'ait pas l'intention de faire de même... Bien sûr, ils sont censés, eux aussi, respecter les règles. Mais... on sait bien qu'en face, ils n'ont aucun sens du fairplay.

Et puis, même en respectant les règles, il va quand même falloir faire gaffe. Parce que s'il est interdit de toucher à Marie-Ange Mardi et Laurent Têtebalet, il n'est pas interdit de toucher, de charmer, de contrôler et de tuer les autres candidats ! Et « les autres », on peut en être sûrs, ne vont pas s'en priver. D'ailleurs, ajoutera le contact, ne vous en privez pas non plus, si ça peut donner un petit avantage...

Attention cependant. Le principe n°1 d'INS/MV est la Discrétion, on ne le répétera jamais assez. Or *Obélisque !* est filmé !

Aucune extravagance ne sera donc permise : maître de Jeu, soyez ferme. Les forces du Bien et du Mal tiennent toutes deux à ce jeu : le moindre incident inexplicable ou louche (la crise cardiaque d'un candidat chanceux en plein jeu, une fois ça va, deux, ça va plus). Et je ne parle même pas des pouvoirs visuels (Flammes, Eclair, etc.) : tout contrevenant se fera zapper instantanément par sa hiérarchie. De plus, l'idée n'est pas de détruire l'ambiance du jeu : juste de donner, éventuellement, un tout petit coup de pouce.

Les autres

Les joueurs ont raison : il y a, en effet, une équipe de l'autre bord sur le coup. Mais aussi divers personnages sumaturels, attirés par le prix de 15.000 euros qui est mis en jeu pour la finale. Vos joueurs seront, avec raison, méfiants et éplucheront avec attention le visage des autres candidats. Noyez-les sous les descriptions, de manière à ce qu'ils ne repèrent pas tout de suite les gens intéressants... que voici.

- **Une très jeune fille rousse, avec des nattes, gironde quand même :**

MV (Si les joueurs sont des Anges) :

Natalia, Démon aux ordres de Kronos

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	2	2	4	2	21

Talents : Sémantique +2, Esquive +1, Danse +1, Histoire +1
Pouvoirs : Cornes +2 (116), Peur +1 (134), Absorption de la violence +1 (145), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Champ de Force (251), Détection du futur proche (314), Déplacement Temporel (336), Résidence secondaire (456), Projection temporelle +1 (Spé), Naïveté (665).

INS (Si les joueurs sont des Démons) :

Natalia, Ange au service de Jean

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	5	2	3	4	2	21

Talents : Sémantique +2, Esquive +2, Danse +1, Histoire +1
Pouvoirs : Eclair +1 (121), Peur +1 (134), Absorption de colère +1 (145), Pas de nourriture (215), Courant d'air +1 (253), Champ Magnétique +1 (254), Electricité (264), Détection du futur proche (314), Déplacement temporel (336), Générateur (Spé), Phobie des cadavres (641).



NB : Quand nous disons que Natalia, dans une partie, fait par exemple un score de 4 sur 5, c'est en considérant qu'elle a, au besoin, déjà utilisé ses pouvoirs (Détection du futur proche, par exemple) pour trouver un mot. Cette utilisation est donc « comprise dans le score ».

Suivez-la bien, Natalia est la candidate qu'il faut avoir à l'œil... C'est elle qui a été envoyé tout particulièrement par les forces du Bien (INS) ou du Mal (MV) pour gagner ce concours. Pour l'instant, profil bas - elle ne se fera pas remarquer, enfin pas trop, jusqu'à la fin...

- **Un petit asiatique, fin mais musclé, avec de petites lunettes :**

MV (Si les joueurs sont des Anges)

Kim Pho, Démon aux ordres de Bifrons

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	2	3	4	1	20

Talents : Esquive +1, Corps à corps +1, Stratégie +1, Littérature +1.
Pouvoirs : Dents +2 (111), Poison +1 (161), Peur +1 (164), Armure +1 (211), Anaérobiose (216), Invisibilité +0 (261), Lire les pensées +1 (323), Résurrection +2 (Spé).

INS (Si les joueurs sont des Démons)

Kim Pho, Ange au service de Jean-Luc

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	5	2	3	5	1	19

Talents : Esquive +1, Médecine +1, Discussion +1
 Pouvoirs : Eclair +1 (121), Armure corporelle +1 (211), Anaérobiose (216), Volonté supranormale +1 (221), Invisibilité +1 (261), Lire les pensées +1 (323), Téléportation +2 (331).

Kim est là pour protéger Natalia et pour détourner, éventuellement, les soupçons de son côté.

- **Un grand blond d'une quarantaine d'années, musclé mais pas trop, les cheveux courts, avec des grosses lunettes :**

INS/MV : Hans Grüber, Viking

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	4	2	3	3	2	11

Talents : Discrétion +2, Corps à Corps +1, Arc +1, Esquive +2, Course +2.

Pouvoirs : Invisibilité +0 (25), Transformation (Loup) +0 (32), Arme à distance magique (Arc) +1 (43), Cible +0 (Spé).

Hans est venu là tout seul, a gagné sa place de 16^{ème} de finaliste loyalement, n'est au courant de rien et surtout pas qu'il y a des Anges ou des Démons sur le coup sinon il filerait en quatrième vitesse. Il est un peu coléreux, et peut parfaitement se prendre la tête avec un joueur.

- **Une vieille dame un peu bijoutée, style Chanel :**

INS/MV : Germaine de Merlu, Psi

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	2	1	1	-

Talents psioniques : Puissance (Attaque) +2, Contrôle (Attaque) +2, Résistance (Attaque) +2,

Liste : Attaque 7.

Équipement : Tailleur faux Chanel

Germaine est dans le même cas que Hans... Elle n'est au courant de rien, est là pour gagner 15.000 euros, et est prête à tricher.

La compétition

Comment faire Jouer une partie d'*Obélisque* ! à vos joueurs ?
 Préparez des listes de 5 mots (ayez-en toujours en réserve).
 Décidez d'un candidat qui sera opposé à votre joueur, et décidez à l'avance, secrètement, de son score. (A la première partie il fera 4 sur 5, a la seconde 2 sur 5, s'il y a égalité il tiendra deux mots).

Puis, faites jouer votre joueur en lui faisant deviner les mots dans les conditions du jeu. Mettez le truc bien en scène, de manière à faire durer le suspense : « Ok, tu as donc deviné 4 mots sur 5... C'est à ton adversaire. Il réfléchit, se passe les mains dans ses cheveux. Il devine le premier mot... puis le second... »

Ne faites jouer, évidemment, que les parties auxquelles vos joueurs participent. N'hésitez pas à en éliminer un ou deux, cela vous simplifiera la tâche par la suite.

Par contre, un peu de triche sera sans doute obligatoire : il faut en effet qu'un joueur, et un seul, arrive en finale. Mais il faut qu'il y en ait au moins un. Débrouillez-vous !

J'aime bien les concombres, mais avec un petit peu de beurre au bout

Le déroulement des opérations : de la 16^{ème} de finale à la demi finale, tout se passera en différé, dans les studios d'enregistrement, à France 2. La finale se passera toujours dans les

studios, revampés pour l'occasion, mais en direct à 20h30, avec un public de VIP.

Les enregistrements se dérouleront sur quatre jours. Nous allons prendre comme dates les 18 et 19 juin 1993, pour donner un repère... Mais vous pouvez bien évidemment changer, pour mieux coller à votre campagne.

Le 18 juin donc, tous les candidats, dont les joueurs, sont invités à se rendre à 8 heures du matin au studio d'enregistrement. Celui-ci est composé du « studio » proprement dit, assez petit, avec une dizaine de rangs pour le public, de la régie, et d'un certain nombre de salles - cafétéria, salles « d'attente » où attendent les candidats.

Ils sont 32, dont les joueurs - logiques pour un seizième de finale. L'enregistrement de chaque émission dure à peu près une demi-heure, parfois plus, si pour une raison ou une autre il y a des pauses. L'émission diffusée dure exactement 25 minutes.

Premier tour :

16 matches, donc à peu 8 heures d'enregistrement... Mais c'est sans compter les pauses de changements de tenues entre les enregistrements (les présentateurs doivent être habillés différemment à chaque fois, les pauses repas, etc. Bref, ces 16 matches vont prendre deux jours.

Les candidats, en arrivant, seront pris en charge par les assistants - comptez en 5 plus 5 techniciens : régie, cameramen, etc. Les présentateurs, Marie Ange Mardi, Laurent Têdabalet et Patrice Lapon viendront dire bonjour personnellement à tous les candidats, dont les joueurs. Cafés, thés, etc. sont à disposition de tous...

Après un petit débriefing, commencez le jeu. (Pour cela, reportez vous à *La compétition*).

Ne vous inquiétez pas pour ceux qui seront éliminés. Car beaucoup de choses vont se passer en coulisses !

- Coulisses ? Mais oui : les autres candidats ! (voir ci-contre).

Des 32 candidats, et au bout de deux jours de tournage, il ne restera plus que seize. Les éliminés, à part quelques rares exceptions, resteront cependant dans le public pour voir la suite.

Nos 4 candidats un peu « spéciaux » auront tous passé la barre, et aucun d'eux n'aura été opposé à un joueur. L'idéal serait qu'au moins deux joueurs aient survécu aux matches : en tous cas, il est indispensable qu'il y en ait au moins un !

- **Les événements :**

Nos quatre candidats « spéciaux » trichent, et utilisent leurs pouvoirs. Pour l'instant, disons que Natalia le fait assez discrètement pour que rien ne transpire. Pour les autres, profitez de ce que disent vos joueurs. Plus ils disent observer avec attention les parties, plus vous pouvez leur faire remarquer de petits incidents : un mot qu'ils trouvent d'un seul coup alors que ce n'était pas logique, ce genre de choses...

Second tour :

Huit matches.

Il est maintenant possible d'opposer un ou plusieurs joueurs à nos agents très spéciaux : choisissez Hans, Germaine ou Kim, mais pas Natalia, qui continue son petit bonhomme de chemin. Il est temps cependant que les joueurs la remarquent : décrivez-là, avec Kim et deux candidats « normaux », comme quatre candidats excellents.

- **Ambiance :**

- Celui de Laurent ou Marie Ange qui est l'ennemi des joueurs (Marie Ange si les joueurs sont des Démons, et vice-versa) va les remarquer. Profitez pour cela d'une faute d'inattention de l'un d'eux.

Il va alors essayer de leur faire peur, style « Vous êtes repérés, disparaissent, sinon... » Il n'arrivera cependant rien, ni d'un côté ni de l'autre. En effet, les deux hiérarchies ont décidé de laisser les Anges et Démons candidats tranquilles, à condition qu'ils n'enfreignent par les règles.

- **Les vrais incidents :**

- Celui de Laurent ou de Marie Ange qui est l'ami des joueurs (Marie Ange si les joueurs sont des Anges, et vice-versa) ont repéré Hans, ou Germaine (essayez d'en garder en un pour le tour suivant)...

Le mieux serait bien entendu qu'il n'y ait pas besoin de l'intervention de Marie Ange ou Laurent, et que nos joueurs découvrent eux-mêmes qu'il y a anguille sous roche, par exemple au cours d'une partie où ils sont opposés au Psi ou au Viking.

La découverte devrait sans doute être suivie d'une enquête et/ou d'une baston.

Il est indispensable qu'au moins un joueur, Natalia et si possible Kim passent ce tour.

Troisième tour : quart de finale

Quatre matches.

Ça devient serré. Il n'y a plus que huit candidats (dont, répétons-le, obligatoirement Natalia et un joueur). Décrivez avec précision les candidats. Donnez leur à tous quelque chose de louche. Faites monter la tension...

- **Événements :**

- Découverte, dans le même principe que les tours précédents, des candidats spéciaux qui restent : Kim et Hans ou Germaine. Là encore, faites tout pour que Natalia passe inaperçue. Donc, logiquement, enquête ou/et baston...

Quatrième tour : demi-finale.

Deux matches. Quatre candidats : Natalia, un joueur et... qui vous voulez. Natalia n'est pas opposée à un joueur, à moins qu'il n'y ait plus que ça en lice...

Natalia gagne son match, et le joueur aussi.

Il ne reste maintenant plus que la finale...

Juste avant la finale

La finale se déroule en direct, à 20h45, sur France 2. Le studio arbore un décor de luxe constellé d'obélisques en paillettes dorées et argentées. Un public huppé, comédiens et personnalités de moyenne importance a été convié pour l'occasion.

Les présentateurs sont sur leur trente et un, les candidats aussi. L'ambiance est tendue, bien sûr : après tout, 15.000 euros sont en jeu. Et Natalia, la candidate qui va disputer la finale avec le joueur est un Ange/Démon... Qu'est ce qui pourrait encore compliquer la situation ?



L'enlèvement de Patrice Lapon

Quelques minutes avant la finale...

Patrice Lapon est parti dans le couloir qui mène vers les loges : faites repérer à l'un de vos Joueurs un individu suspect (lunettes noires, costume noir, ne faites pas dans la subtilité) qui vient, lui aussi, de s'y introduire. Les joueurs devront réagir vite : en fait, cinq individus sont déjà dans la loge du présentateur et sont en train de le descendre, par un escalier à l'autre bout du couloir, vers le parking. Les joueurs se jetteront sans doute à leur poursuite. N'oubliez pas qu'il faut qu'ils soient discrets...

Le but du jeu est d'organiser une baston dans le parking. C'est classique mais c'est toujours de bon goût, et comme ce scénario est jusque là plutôt intello, ça défoulera les joueurs un maximum. Les cinq individus sont des Démons (MV), ou des Anges (INS). C'est une équipe de combat, nous vous laissons faire pour leurs caractéristiques car ils n'ont rien d'original et vous devez adapter leur puissance à la force de vos joueurs. Choisissez des bons bourrins, de Laurent, Michel, Baal et Bifrons, et allez-y carrément avec la pénombre, les poursuites à pied entre les bagnoles et les effets spéciaux...

A la fin de la baston, ou l'équipe des « méchants » aura réussi à emmener Patrice Lapon, ou ce dernier - c'est la solution la plus cinématographique - se sera fait tuer dans la bataille. Ou par une fausse manip des joueurs (« Fouaaash... oups ! ») ou par les « méchants » sentant que le contrôle de la situation leur échappe...

Les voici donc avec un cadavre - ou pire, rien du tout - sur les bras. Ils vont donc remonter au studio à toute berzingue... et y voir Patrice Lapon, en pleine forme, avec un costume Yves Saint-Laurent impeccable et une chemise rose éclatante discuter aimablement avec les invités.

Il ne s'agit bien entendu pas du vrai Patrice Lapon. Et ce faux, ils ne peuvent rien lui faire : la finale commence, et il y a plein de témoins. L'étrange personnage résiste parfaitement à tous les pouvoirs mentaux, et pour cause : il s'agit en effet de l'Archange Jean ou du Prince Démon Kronos, polymorphe. Pourquoi ? Vous allez voir !

Le contact des joueurs, averti de la situation est complètement paniqué, ne fera que leur confirmer ce qu'ils savent déjà : surtout, pas de scandale !

La finale

Nous arrivons au moment crucial. Préparez donc vos listes de mots... comme si il y avait trois parties à jouer. Trois ? Oui : pour éviter toute tricherie, le jury qui vérifie que tout se passe bien a préparé plusieurs listes de mots différentes, qui seront tirées au sort au début de la partie. Et cette finale, il va falloir la jouer, et même la rejouer... vous allez voir !

La partie commencera tout à fait normalement. Natalia joue bien : il n'y aura, en tout et pour tout, que deux mots qu'elle ne trouvera pas.

Le candidat joueur, lui, va tout faire pour gagner, même et surtout tricher. Il y a plein de méthodes de tricheries : vos joueurs en auront sans doute mis au point de nombreuses pendant les parties précédentes. Il est possible de lire l'esprit des membres du jury installés en régie, de prendre la place de l'un d'eux et de communiquer par télépathie ou avec un système de talkie-walkie très précis avec le joueur candidat, que sais-je encore... Qu'ils fassent de leur mieux. N'oubliez pas les pauses publicitaires, pendant lesquelles il est possible de magouiller !

- Si le joueur-candidat perd la finale, le scénario s'arrête là. Pour lui, c'est un retour direct en Bas ou en Haut organisé par une hiérarchie furibarde et une limitation pour les autres membres du groupe.
- Supposons qu'il gagne. Le dernier mot s'affiche... Natalia a perdu. Le public se lève pour applaudir... et soudain Patrice Lapon sourit, d'un sourire un peu étrange. Tout se fige. Les spectateurs, Marie Ange Mardi, Laurent Têtebalet... Les joueurs n'ont pas le

temps de réagir quand soudain, il y a une sorte de grand éclair blanc. La pendule qui est : au dessus des spectateurs, qui marquait 21h45, se retrouve soudain à 20h45. Le temps a fait un saut d'une heure en arrière. Personne, sauf les joueurs, Natalia et bien sûr Patrice Lapon n'a remarqué quelque chose. Et la partie recommence...

Pour tout compliquer, elle recommence avant le tirage au sort. Et c'est une autre liste de mots qui est choisie. Rebelote, on recommence !

Quelques explications ?

Oh, c'est tout simple : c'est Kronos/Jean (Kronos par des moyens magiques, Jean par des moyens techniques), polymorphé en Patrice Lapon, qui s'est amusé à faire ce petit retour dans le temps. En effet, la hiérarchie du Mal/Bien veut absolument que Natalia gagne. Evidemment, il y aurait la solution de la faire gagner de force... la remplacer par un Ange/Démon plus puissant, lui donner la liste des mots... Oui, mais ce ne serait pas « du jeu ». Et remonter dans le temps pour rejouer la partie, c'est « du jeu », me demanderez-vous ? Il faut croire qu'il n'était spécifié nulle part que c'était interdit...

Que faire ? Rien. Rejouer la partie, et la regagner. Tous les points de pouvoir ont été remis au même niveau qu'au début de la partie, c'est déjà ça. Toutes les tricheries sont à recommencer : elles peuvent rater, il faut refaire tous les jets de dés, et cette fois-ci, Natalia ne fera qu'une erreur.

- Le joueur candidat perd : retour direct en Enfer ou au Paradis, et limitation pour les autres. Y-a eu un looping dans le temps ? A part des gens hauts placés, personne ne s'en est aperçu, et de toute manière, tant pis : fallait pas perdre !
- Le joueur candidat gagne. Le dernier mot s'affiche... Natalia a perdu. Le public se lève pour applaudir... et soudain Patrice Lapon sourit, d'un sourire un peu étrange. Devinez quoi ? Eh oui, on recommence ! Avec encore une nouvelle liste de mots. On va recommencer combien de fois, comme ça ? Ne vous inquiétez pas, c'est la dernière. Mais elle va être un peu particulière.

D'abord, Natalia ne va faire aucune faute. Le joueur-candidat devra deviner tous les mots pour pouvoir être à égalité avec elle.

Ensuite... une équipe de trois Démons de Bifrons (MV)/Ange de Daniel (INS) qui étaient cachés dans le public, vont s'énerver. L'un d'entre eux a Détection du Mal (INS) ou du Bien (MV), et, l'ayant utilisé, s'apercevra de la présence des joueurs. Persuadés qu'il y a tricherie, et ayant sans doute trop bu, ils vont, dans un couloir discret et hors du champ des caméras, réussir à prendre, au milieu de la partie, le contact des joueurs en otage.

Ils vont ensuite aller avertir discrètement les joueurs (pas le candidat, bien sûr, le reste de l'équipe) de leur acte. Ils lui expliqueront ensuite calmement qu'ils ont fortement intérêt à faire passer un message au joueur-candidat en lui disant de perdre. Et de perdre exprès : sinon, ils flinguent le contact...

En faisant cela, ils se mettent en contradiction avec leurs ordres. Mais que voulez-vous, un élan de fanatisme soudain les a saisis. Les joueurs auront donc à régler le problème : sauver le contact, éliminer les méchants... et réussir quand même à faire gagner la partie au candidat joueur.

Nous le disions, ce dernier ne réussira à être à égalité avec Natalia que s'il fait un sans faute. Dans ce cas, il y aura pour les départager un « Obélisque Spécial » ... que Natalia, épuisée, perdra dès le premier mot.

Et cette fois-ci, Kronos/Jean ne fera pas recommencer la partie. Il ne faudrait pas trop tirer sur le continuum spatio-temporel pour des bêtises : on ne sait jamais quand celui-ci peut se révolter.

Les Anges/Démons qui avaient pris le contact des joueurs en otage, s'ils sont encore vivants, se feront sévèrement châtier par leur propre hiérarchie...

Et le parti des joueurs a gagné la finale d'*Obélisque !*

Conditions de victoire

- La finale d'*Obélisque !* perdue : Limitation pour tout le monde, et le joueur qui a perdu la finale se fait renvoyer en Enfer ou au Paradis.
- La finale d'*Obélisque !* gagnée et le contact des joueurs mort : Victoire normale.
- La finale d'*Obélisque !* gagnée et le contact des joueurs sauvé : Victoire totale.