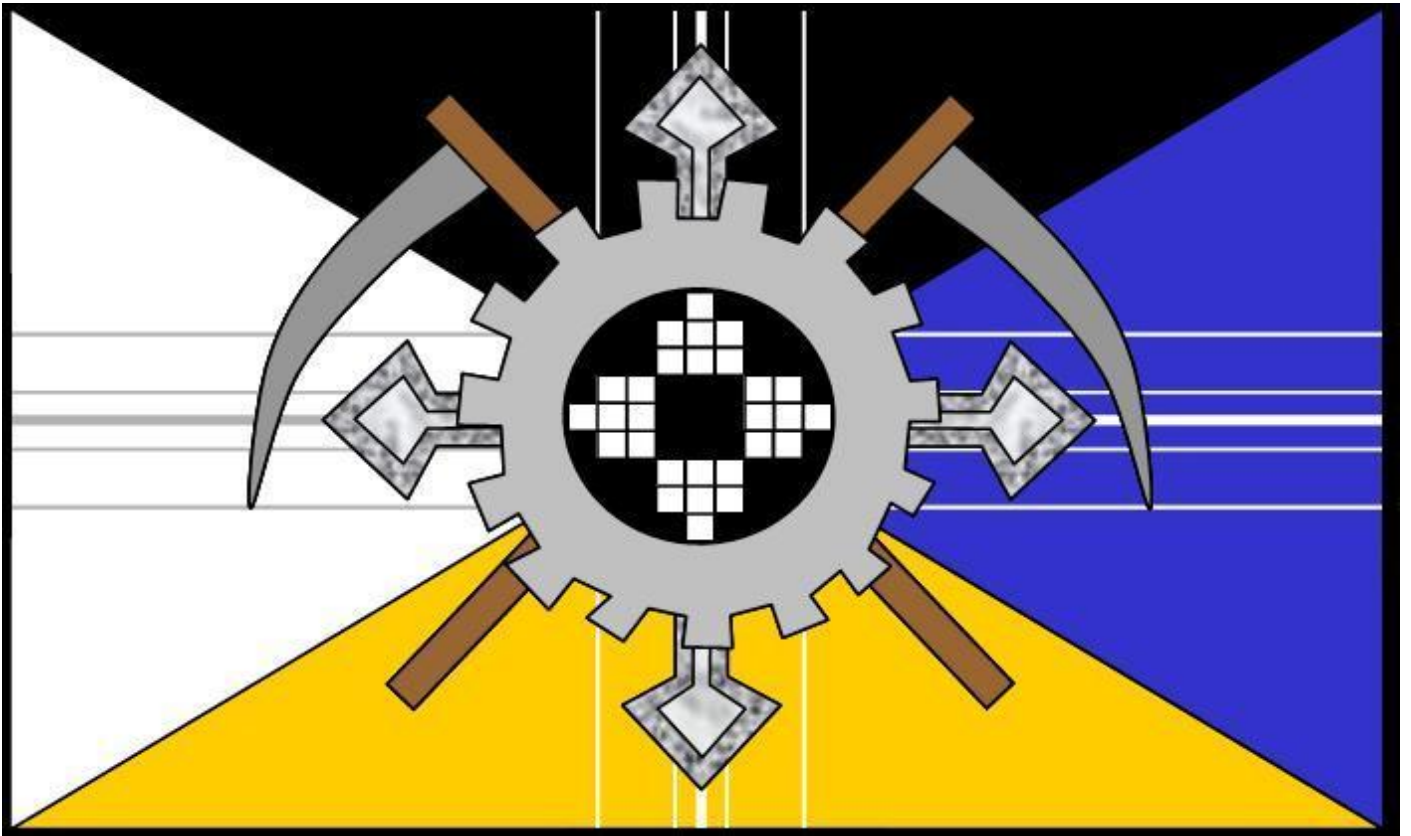




TRESORS 66

L'éclatement de la Fédération



Jeu de diplomacie pour 16 à 20 joueurs

LIVRET DU JOUEUR

Présentation de "L'éclatement de la Fédération ?"

Le contexte : Europe Centrale 1929

La Fédération des Républiques Unies Centre Européennes (FRUCE) s'effondre complètement. Chacune des quatre républiques qui la composent se sent exploitée par les autres et réclame son indépendance. Les peuples de la FRUCE ne comprennent pas l'éclatement de ce pays après une Histoire longue et glorieuse. Ils réclament des têtes, et il faut leur fournir des coupables !

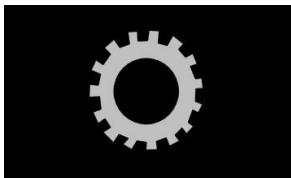
Vous êtes membres du gouvernement ou des forces armées, hauts fonctionnaires, enquêteurs de l'administration, parlementaires, élite intellectuelle ou financière. Vous devez démasquer les traîtres, ceux qui ont saboté les institutions. Cette séance est aussi l'occasion de régler les comptes. Si les autres ne vous font pas porter le chapeau, vous bâtirez votre Nouvel Ordre sur les ruines de la Fédération...



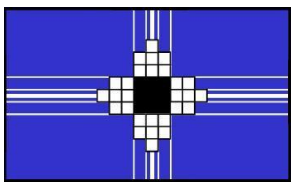
Costumes des participants

Vous êtes l'élite de la nation ! : tous les hommes en seront habillés en costume-cravate ou en tenue de soirée. Exceptions : les personnages militaires seront en uniforme et les personnages religieux en costume (robe, col blanc, toge, etc.). Les femmes porteront la fameuse petite robe droite à franges courtes ou une robe rétro. Pour les accessoires, pensez au ruban autour de la tête, aux sautoirs ou colliers à perles, porte-cigarettes, aux plumes dans les cheveux, aux longs gants en satin, boas, bas résilles. Rouge à lèvres pétard et mascara abondant.

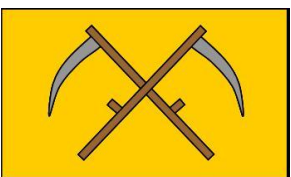
Géographie de la Fédération



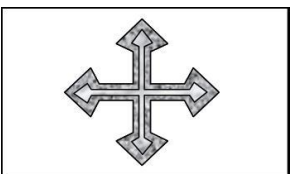
République de Nordie : région montagneuse, trouée par les mines de charbon et les exploitations minières. C'est le cœur industriel de la Fédération. Il y a une forte concentration ouvrière et des syndicats puissants.



République d'Orientie : région peuplée où se trouve la capitale. Ses universités, ses grandes écoles, ses centres de recherche et les grandes administrations produisent des milliers de cols blancs et de décideurs.



République de Sudie : c'est la région la plus pauvre, car elle est quasiment désertique. La population y est essentiellement agricole.



République de Westie : région côtière riche, touristique et commerçante. La religion de la *Seule, Libre et Unique Religion du Père* (SLURP) y est très influente.

Histoire de la Fédération

1918 : Fondation de la FRUCE née de l'union de régions prises aux vaincus de la 1ère Guerre Mondiale.

1925 : La FRUCE devient une dictature pro-communiste.

1926 : " Révolution de pure laine vierge " : la démocratie est instaurée pacifiquement.

1928 : Fédérico, l'opposant de toujours, est élu Président de la FRUCE.

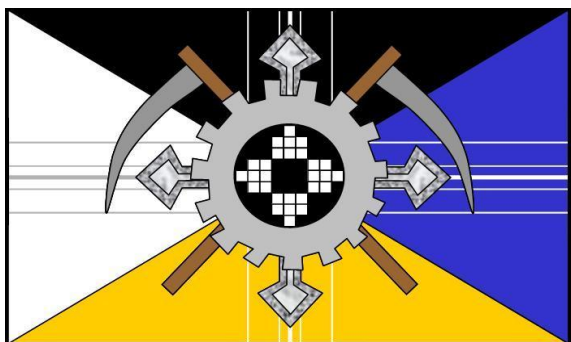
1929 : La corruption devient endémique, les ravitaillements sont détournés et il y a des actions séparatistes. La FRUCE est sur le point d'éclater, alors que des rumeurs de sabotage administratif se répandent.

La soirée simule la conférence de Falgos-Kapitalburg

Chaque République y envoie une délégation, parmi laquelle se trouvent vraisemblablement ceux-là mêmes qui ont provoqué le déclin et l'effondrement de la Fédération. La conférence a pour but d'en éclaircir les causes et d'en identifier les responsables.

Les peuples demandant des coupables, la conférence doit aboutir à la mise en cause de certains de ses membres pour atteinte à l'intégrité de la Nation, crime équivalent à celui de "Haute trahison".

C'est aussi " la conférence de la dernière chance " pour maintenir l'unité de la Fédération, puisqu'un ultime vote aura lieu sur l'indépendance des républiques. Si les saboteurs de l'unité nationale ont été correctement identifiés, les patriotes restants voteront pour le maintien de la grandeur et de la puissance d'une FRUCE unie!



Le drapeau de la FRUCE



Falgos-Kapitalburg

Vos actions

Durant la soirée, vous serez en contact avec la totalité des représentants des 4 régions composant la FRUCE. En discutant avec eux vous apprendrez à mieux les connaître et à cerner leurs intérêts.

- Vos objectifs seront-ils compatibles avec ceux de certains autres personnages ?
- Qui pourraient être vos meilleurs alliés ? Ou, au contraire, de qui faudra-t-il surtout se méfier ?
- Des procès pour haute trahison seront sans doute lancés. Comment les éviter ?
- La FRUCE sera-t-elle sauvée ou volera-t-elle en éclat ?

Matériel

Chaque participant recevra une *Feuille de Personnage* lui décrivant le rôle qu'il doit interpréter, son passé, ses secrets, ses appuis, ses indices, et ses objectifs. Ce sera la base d'improvisation de ses actions.

Règles du jeu

- 1/ Il est interdit de montrer sa feuille de personnage aux autres joueurs.
- 2/ Il est obligatoire d'appeler les personnages par leur titre " Monsieur le Président de la République de Nordie, Monsieur le Ministre des Finances, etc.".
- 3/ Chantages et mensonges sont évidemment autorisés. Il n'existe pas de preuve matérielle.

Bonnes trahisons à tous ! Jacques de **TRESORS 66**