

Double table : Quand la réalité se dédouble

Quelques petites chose à savoir avant de commencer

Le principe de la double table :

Au commencement, il y avait 2 MJs. Il est important qu'ils soient aussi dissociables que possible dans leur façon de maîtriser, mais aussi dans leur comportement (le must, c'est même de se déguiser de manière à être le plus en opposition avec son partenaire MJ possible).

Ces MJs jamais ne se verront. En effet, il y aura le pitch de départ à faire avec tous les joueurs et le pitch de fin aussi mais entre les 2 il est primordial qu'il n'y ai aucune interaction directe de MJ à MJ. Chacun prendra son groupe de joueur et devra faire avec ses propre moyens pour s'adapter à l'autre mais, "PAS DE PANIQUE", ce ne sera pas compliqué.

Là encore, le must c'est d'avoir 2 pièces séparées, une par groupe de PJ.

Le comment du pourquoi :

Ce scénario a été pensé pour se suffire en lui-même. C'est une one-shot prévu pour des conventions ou pour occuper un groupe durant une après-midi/soirée. Il n'y a pas de système de jet de dé particulier à utiliser*, il s'adapte à tout bien qu'il soit plus « narratif » que « statistique » et aucune notion de l'univers n'a besoin d'être connue d'avance.

PJ et documents annexes :

Il n'y a en soi pas beaucoup de restrictions, tous les documents en annexes permettent une meilleure approche de la partie mais ne sont en rien des obligations.

Une liste de concepts personnages est à votre disposition mais, là encore, rien ne vous empêche d'en changer certains, à l'exception près du scientifique et de la gérante de boutique (raisons scénaristiques).

Ok, c'est bien, mais de quoi ça parle d'abord?

Les PJs seront des gens normaux, vivant leur quotidien comme n'importe qui le ferait aujourd'hui. Ca se passe donc de nos jours. Tout le monde vit sa petite vie quand, "BADABOUM!!", un éclair noir déchire le ciel, séparant l'univers en 2 dimensions distinctes. Les uns se réveillent dans une dimension sombre, délabrée ou tout meurt et ou chaque être vivant restant veut votre peau pour s'en faire un diner, quant aux autres, ils se retrouvent dans une dimension où l'humanité a évolué au stade d'utopie et où la faim, la misère, et toute forme de violence ont disparu. Somme toute, une dimension "noire" et une dimension "blanche".

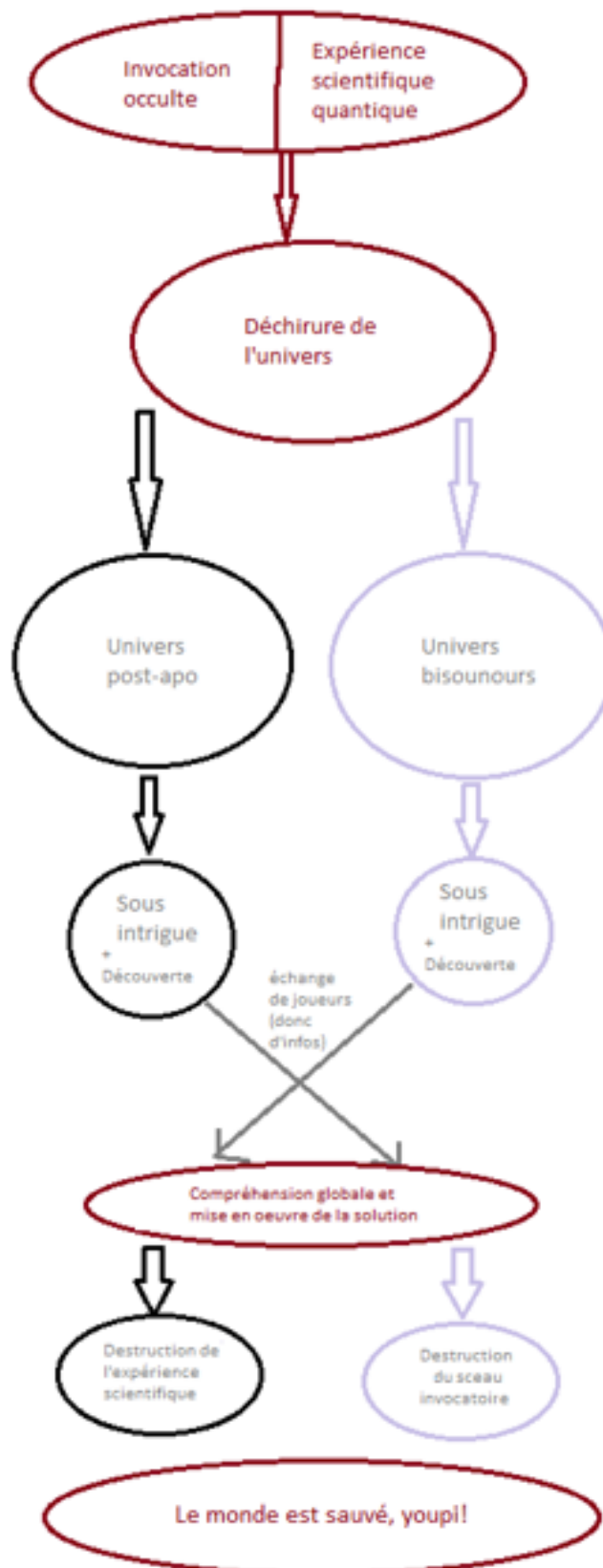
Quoi qui s'passe alors?

Chaque dimension s'effiloche car la réalité ne peut exister de manière aussi instable. Les PJs s'en rendront compte d'ailleurs car ils pourront transiter de l'une à l'autre en faisant quelque chose de profondément contraire à la dimension où ils se trouvent (comme sauver la vie d'un inconnu dans le monde noir ou faire preuve de violence dans le monde blanc), échangeant leur place par la même occasion avec une personne au hasard du monde opposé. Chaque dimension se verra aussi lentement détruite par le "bord du monde" qui déchirera lentement la réalité, réduisant doucement l'espace où pourront se trouver les PJs sans disparaître dans le néant.

Mais c'est affreux! Comment on arrête ça?

L'origine de tout ça, ce sont 2 PJs particuliers : la gérante de boutique ésotérique et le scientifique en physique quantique. La première tentait une invocation très puissante tandis que le second activait une machine issue d'une expérience basée sur la théorie des cordes. Ces 2 activités sont entrées en résonance, divisant l'univers, et sont toujours actives. Il faudra retrouver l'invocation dans le monde blanc et l'expérience dans le monde noir en les détruisant/désactivant en même temps pour rétablir l'équilibre de l'univers. C'est cool, n'est-ce pas?

Un dessin pour ceux du fond qui aiment pas lire :



Et après?

Une fois que les PJs auront sauvé le monde (si tant est qu'ils y arrivent), ils reviendront quelques secondes avant que la machine et l'invocation soient lancées. Les PJs concernés pourront alors choisir de oui ou non poursuivre leur oeuvre, au risque de se faire effondrer l'univers (ce qui arrive biensur si vos PJs sont assez stupides pour faire entrer encore en résonance la machine et l'invocation, hein? Faudrait pas abuser).

Merci, oh esprit foisonnant d'une imagination si raffinée! Dis-m'en plus!

Le timing des MJs :

Il n'est ABSOLUMENT PAS nécessaire de passer le même temps dans un monde que dans l'autre. Chaque MJ peut agir à son propre rythme sans perturber l'autre en faisant de son monde sa propre référence. 1h passe dans un monde mais 1semaine passe dans l'autre? Et alors? L'univers est scindé en deux, tu crois vraiment que ça a de l'importance motherfucker?

Il est même très probable que les joueurs ne s'en rendent pas vraiment compte, ils auront suffisamment de réflexions existentielles comme ça. De plus, un petit brainstorming devrait se faire à chaque échange de PJs, ce qui devrait donner des indications sur l'avancée de l'autre.

Easy peasy vous dis-je!

Le timing des joueurs :

Si les joueurs agissent trop impulsivement et arrêtent une des activités en résonance mais pas l'autre, l'univers s'effondre. Point. Tant pis pour eux, mais idéalement les MJs tenteront quand même de glisser de subtiles informations aux joueurs pour éviter ça.

Le monde "noir" :

Un seul mot d'ordre : la survie. Torturez mentalement les joueurs, faites leur le coup des cannibales armés, de l'enfant au bord de la mort, du vieillard qui pousse son caddie de conserves poussiéreuses! Tout est bon pour rajouter à l'ambiance désespérée et surréaliste de la situation. N'hésitez pas non plus à rajoutez des éléments qui embrouillent les joueurs mais leur indique quand

même la marche à suivre (vieux journaux décrépis, monuments mémoriaux bizarres, rapports scientifiques douteux...).

Il n'y a pas de scénario très défini pour ce monde mais l'important est d'en déterminer certains « check points » avec votre partenaire MJ afin d'avoir une idée de la vitesse à laquelle vous irez.

Je vous conseille "The road"(avec Aragorn) afin de vous inspirer de l'ambiance qui reflète très bien à quoi ça devrait ressembler. D'ailleurs, vous n'aurez pas besoin de date à relier, ils ont juste besoin de savoir qu'ils sont quelque part après une apocalypse des années 2020 grâce à de vieux journaux ou autre.

Le monde "blanc" :

2623, 6 Mai. La mégapole de Hill Valley (Massachusetts) est le fleuron de l'humanité. Les 2 autres points de civilisation dans le monde sont la mégapole de NéoParis et celle de New New Zélande. Tout est méticuleusement maîtrisé : le taux de population avec sa part d'abrutis notoires et d'intellectuels arrogants, le nombre d'arbre dans chaque quartier pour une biodiversité plus harmonieuse, la technologie qui s'installe jusque dans les corps entièrement biomécaniques des humains, qui peut se mettre en couple avec qui, et l'information qui transite à travers le réseaux d'archives communes comme un bien gratuit pour le plus grand nombre. Personne ne nuit à personne et les conflits d'intérêt n'existent plus depuis le grand cataclysme de 2056. Tous les humains sont pacifiques et aideront volontiers les PJs qui pourront même se rendre au centre de personnalisation où ils pourront se débarrasser de leur carcasse biologique afin de maîtriser tous leurs capteurs sensoriels (plus de faim, de froid, de douleur...etc, si on ne veut pas les ressentir) et de ressembler à "la forme qu'ils ont toujours rêvé d'être et dans laquelle ils vivront le plus heureux". Ceux qui le feront pourront recevoir l'alerte concernant l'apparition du "bord du monde" et récupérer des données scientifiques pour comprendre sa nature tout en bénéficiant de l'aide du corps scientifiques du monde.

Annexes et aides de jeu

Concepts personnages (à imprimer et à découper avec des ciseaux à bouts ronds, je ne voudrais pas un procès sur le dos) :



Les fiches personnages sont à côté.

Nous nous sommes amusés à en faire une différente par monde mais je peux concevoir que 24 potentielles fiches personnages à remplir est chronophage, aussi les fiches "ombre" et "lumière" sont-elles rigoureusement identiques. A vous de choisir le design que vous préférez!

Pour les compétences, vous répartissez 10 unités où vous voulez. La compétence permet simplement de réduire la difficulté du jet d'autant que de points dans la compétence utilisée.

* Système de jeu :

Nous avons pu éprouver un système simple qui laisse de la place à la narration sans délaissier les jets de dés. Vous n'avez pas obligation de vous en servir encore une fois mais c'est une valeur sûre car il a été testé plusieurs fois tout en restant très accessible pour les joueurs débutants, confirmés mais aussi et surtout pour les MJs. Voici comment ça fonctionne. (Les exemples se basent sur des lancers de D12. Oui, j'aime le D12)

Les actions des joueurs se définissent en plusieurs catégories dont les résultats suivent une certaine logique :

- Le personnage sait le faire : c'est une situation qui ne souffre aucune zone d'ombre dans la compréhension du personnage et qui ne demande aucun effort auquel le personnage ne serait pas habitué. On peut ranger dans cette catégorie de faire ses lacets, lire un livre, ouvrir une porte sans serrure...etc Bref, des choses qu'il sait faire auquel cas, pourquoi l'en priver avec un jet de dé potentiellement foireux?
- Le personnage sait le faire mais est face à une situation compliquée. Lire un livre, c'est facile mais déjà beaucoup moins quand il ne vous reste que 5sec pour trouver l'information qu'il vous manque sinon vous finissez en surimi. Auquel cas, faites lancer un dé au joueur, et ajoutez-lui un seuil de difficulté pas trop élevé comme 4 ou plus c'est bon, en dessous c'est raté. Une gradation s'applique alors. un 2 sera plus grave qu'un 3 tandis qu'inversement un 7 sera moins efficient qu'un 10;
- La situation est nouvelle et compliquée pour le personnage mais pas insurmontable. Construire une cabane, il faut savoir le faire efficacement pour se protéger correctement. C'est à la portée de n'importe qui alors tentons mes bons! Un jet de difficulté moyenne s'applique du type "la moitié du dé pour réussir";
- La situation est difficile pour le personnage, seule la chance peut le sauver. Là, c'est clair, les personnage n'a pas les compétences requises pour s'en sortir mais qui ne tente rien n'a rien alors un jet de dé à difficulté 9 s'applique et advienne que pourra;
- Le personnage ne peut/sait pas le faire. "Continue de taper son genou avec ton oeil, je suis sûr que tu vas l'avoir!". Même une réussite critique ne permettrait pas à votre oeil d'arriver à bout de son genou alors à quoi bon lancer un dé?

Les réussites/échecs critiques s'appliquent biensûr pour 1 et 12.

Illustrations et ambiance :

Pour le monde "noir", mieux vaut rester sobre. Il faut avouer que mon partenaire MJ n'est pas avare d'ambiance au sens son et lumière mais l'effet n'en a été que meilleur.

Pour le "blanc", une banque de musiques plutôt softs devrait rassurer les joueurs tout en leur marquant un contraste encore plus prononcé avec l'autre monde.

jamendo.com devrait vous aider amplement dans cette tâche (en plus les musiques sont libres de droit).

Certaines illustrations de la galerie d'Android Jones devraient vous aider à décrire l'aspect des PNJs aussi.

Et puis allez décrire ça en mots!



Waouh, c'était vraiment cool! Mais t'es qui toi? Et je fais comment si j'ai besoin de plus de détails?

Je suis le Guide, farouche adorateur de jeu de rôle, d'ambiance et d'originalité. J'élabore actuellement un livre de jeu de rôle basé sur les civilisations tribales dont vous pourrez trouver quelques scénarios de mon cru sur la scénariothèque sous "Mémoire Perdue"(si ce n'est pas le cas, ils seront uploadés sous peu).

Si mes idées plaisent à de pauvres âmes errantes comme les vôtres, sachez qu'il existe moult moyens de m'en réclamer davantage.

Moult, sincèrement.

Mais je vous laisse avec une adresse mail, c'est quand même incroyablement plus simple :

diabliessejenny@gmail.com