AlternatiVEs

Création d’une aventure collective, où chaque joueur incarne une des versions parallèles du personnage principal, auparavant créé collectivement. Ce personnage majeur dans son monde a disparu au cours d’un événement tragique. Des versions alternatives de lui-même attirées sur son monde, devront faire alliance

 pour contrecarrer cette situation.



Un MJ anime la création collective puis donne vie au monde créé. Il confronte les personnages à l’évènement déclencheur. Chaque joueur apporte des idées pour définir et préciser le personnage originel et son monde d’origine puis il modifie des traits particuliers du personnage originel et de son monde pour créer son personnage alternatif.

Création du Personnage originel et de l’univers de jeu

D’abord, le questionnaire est rempli collectivement (*Exemple Franklin White)*. Les réponses déterminent les bases des personnages alternatifs et l’univers dans lequel ils évolueront. Le MJ distribue la parole afin que les joueurs participent dans les mêmes proportions. En cas de désaccords, c’est au MJ de décider.

Ensuite, chaque joueur modifie sa copie du questionnaire sur 3 à 6 points pour créer sa version alternative du personnage, l’originel doit y être reconnaissable.

**Questionnaire de Création :**

* Origine

Précise le thème du monde, et l’insertion du personnage.

*Originaire des USA, Terre Classique, Extrahumains cachés, Organisation secrète, technologie avancée.*

* Croissance

Apporte des éléments psychoaffectifs, établi son rapport aux siens, aux pairs, au monde.

*Il grandit de foyer en foyer après avoir balancé ses parents appartenant à une organisation secrète, son seul lien affectif est « Tonton Jackson », éducateur à la protection de l’enfance.*

* Vision

Raison de vivre du personnage, précise le présent du personnage.

*Le monde a besoin d’un chevalier (type romantique) moderne pour défendre les faibles face aux injustices des puissants.*

* Importance

Précise en quoi les actes du personnage ont des conséquences majeures sur son monde.

*Sa super intelligence (exposition météorite) lui permet de développer des technologies d’aide non monnayable. Il est l’objet des convoitises des gouvernements et organisations.*



* Echecs

Le poids des erreurs peut être porteur ou destructeur.

*Ne pas avoir trouver de remède pour guérir ceux qui ne voulaient plus être des extrahumains. Un de ses amis est mort lors de l’exploration de la météorite (origine des extrahumains).*

* Succès

Le personnage a réussi là ou d’autres n’osent pas avancer.

*Il a dénoncé l’existence des sociétés secrètes, il a développé l’énergie propre perpétuelle, crée une plante hybride qui peut pousser partout.*

* Acceptation

Précise comment le monde perçoit le personnage et pourquoi.

*Il est aimé par le petit peuple et par ses amis qui passe outre son caractère, il est décrié par les gouvernements en général car les changements qu’il apporte sont trop grands et trop rapides.*

* Collectif

Entourage du personnage. Qui, pourquoi et comment ?

*C’est le leader de son équipe d’extrahumains et d’amis.*

* Vivre son pouvoir

Précise-le ressentit du personnage face à ses pouvoirs et/ou ses responsabilité.

*Il est obligé de faire ce qu’il fait pour le bien de l’humanité mais il n’aspire qu’à la tranquillité.*

* Disparition

Sert de base au MJ pour faire naitre l’évènement, la problématique ou le grand méchant de l’aventure. C’est aussi l’élément qui amènera les personnages alternatifs dans le monde originel et inspirera les joueurs pour répondre à leur propre questionnaire.

*Il s’est laissé manger par l’Alien pour déclencher la grenade distordante et laisser le temps à son équipe de fuir.*



**Système :**

**Personnage :**

* 16 capacités issues du croisement de 8 Aspects : 4 Actions (Traverser, Contourner, Détecter, Résister) et 4 Domaines (Physique, Mental, Social, Technique). 0,1,2,3 sont répartis dans les Actions et les Domaines. Les capacités auront donc une valeur de 0 à 6.

Un élément de chaque aspect est explicité afin d’apporter des précisions uniques sur le personnage. Si cet élément est mobilisé pendant un jet de dé, on active alors l’aspect ce qui permet l’ajout du niveau de maitrise.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **DOMAINE** |
| **PHYsique** | **0** | **SOCial** | **1** | **MENtal** | **2** | **TEChnique** | **3** |
| *Se faufile* | *Leader Lunatique* | *Surchauffe Synaptique* | *Inventeur Humaniste* |
| **ACTION** | **INFluencer** | **2** | FORcer | 2 | PERsuader | 3 | ENSeigner | 4 | FABriquer | 5 |
| Prototypes dangereux |
| **RESister** | **1** | ENDurer | 3 | se CALmer | 2 | se CONcentrer | 1 | DURer | 4 |
| Héro costumé |
| **DETecter** | **0** | REMarquer | 0 | RESsentir | 1 | COMprendre | 2 | ESTimer | 3 |
| Très occupé |
| **CONtourner** | **3** | MANœuvrer | 3 | TROmper | 4 | PLAnifier | 5 | BRIcoler | 6 |
| *High Tech* |

**Agir :**

* Jet de dés basique : 3d10 (Garder Dé milieu) + Capacité + Maitrise (si Aspect adéquat) VS Difficulté (10 de base)
* Avantage & Désavantage : Dé max ou Dé mini au lieu du milieu.
* 10 et 1 : Sur les 3d10, chaque dé à 10 augmente la valeur du dé sélectionné pour le jet de 1, chaque dé à 1 en diminue la valeur de 1.
* Double et triple : Active la maitrise sur ce jet. Si elle l’est déjà, elle est doublée ou triplée.

**Exploits :**

* Maitrise : C’est le contrôle qu’a le personnage sur lui-même et son environnement. Il faut avoir un certain nombre de point de maitrise pour débloquer des niveaux de maitrise (exponentiel). Le niveau est ajouté au jet avec un aspect actif. Le personnage peut également « Maitriser la Situation » en dépensant 1 niveau de maitrise :
	+ Relance un jet avec 1 unique D10 explosif + capacité + maitrise (même sans aspect)
* Confiance : Pour augmenter la jauge il faut « Agir avec confiance » en déclarant avant le jet une ou plusieurs de ces conditions :
	+ Sans Maitrise, si la maitrise est activable le joueur décide de s’en passer.
	+ Handicap conscient, le joueur décide d’utiliser le dé minimum.
	+ Destin, les 10 deviennent des 1.

Le joueur peut utiliser la confiance accumulée pour réduire son désespoir ou récupérer de la Maitrise.

* + 2 points permettent de supprimer 1 point de désespoir ou ajouter 1 point de maitrise.
	+ Si la jauge de confiance dépasse la jauge du niveau de maitrise, on peut sacrifier toute sa confiance pour récupérer 1 niveau de Maitrise.
* Désespoir : Cette jauge est la frustration accumulée, elle augmente à chaque utilisation de la **« Force du Désespoir »**, qui s’utilise pour réussir malgré un échec via ces moyens :
	+ Avec Maitrise, active la maitrise même sans l’aspect.
	+ Avantage de la Rage, utilise le dé maximum.
	+ Retournement, les 1 deviennent des 10.

Si cette jauge dépasse celle de maitrise, il ne peut plus ni ajouter sa maitrise ni utiliser « Maitriser la situation ».

Si cette jauge dépasse celle de confiance, il ne peut plus « agir avec confiance ».



*Code Quantum/Spiderverse/StargateSG1*

*Hitos/DD5*