*Défi PTGPTB - 3FF 2021*

*sous licence Creative Commons BY-NC-SA*

## **Dualité**

## Introduction

Dans Dualité tout se répartit selon une notion d’opposition. Le Bien et le Mal sont présents de manière prononcée.

Ce JDR est conçu pour jouer avec 2 MJ et de 1 à X joueurs.

Ces MJ se distinguent par le **Good MJ** (**GMJ**) et le **Bad MJ** (**BMJ**)

## I - Univers

Les personnages sont plongés dans une ville forestière rongée par la dualité. La ville toute entière est soumise à l'influence de deux entités mystiques (Ce sont des genres de force ou de divinité). Elles utilisent leur influence mentale sur les différentes personnes ou êtres vivants de la ville, afin de les contraindre à agir selon leur cause/alignement :

* **L’Entité du bien** représente le bien absolu. Elle influence les esprits pour des causes nobles et justes. Elle essaie de répandre l’amour, la vie, l'amitié, l’altruisme .. toutes les choses qui peuvent se rattacher au “bien” en général.
* **L’Entité du mal** représente le mal absolu. Elle influence les esprits afin de les pervertir et de les inciter à aller dans de mauvaises directions. Elle prône la mort, la douleur, la pollution, la tromperie ... toutes choses qui peuvent se rattacher au “mal” en général.

Ces entités agissent sur les esprits par l'intermédiaire des arbres. Ceux-ci agissent comme des sources d’énergie pour eux. Tel des antennes, les arbres irradient et influencent la zone en fonction de l'entité qui les contrôlent.

Il existe de nombreux arbres dans et aux alentours de la ville. Selon leurs espèces, leurs tailles et leurs âges, ils ont plus ou moins d'influences sur la zone. Les grands arbres agissent sur plus de distances et annihilent l’influence des arbres moins importants. C’est pour cela que les entités se livrent une guerre sans relâche afin de contrôler ces Grands arbres. Ce sont des points stratégiques importants.

Les disciples, influencés par l’une ou l’autre Entité, se battent afin d’effectuer des rituels de conversions sur les différents arbres.Une fois un rituel achevé, l’arbre est converti et propage l’influence de l’entité qui en a pris possession.

On distingue plusieurs types d’individu :

* **Les asservis conscients** : Complètement sous l’influence d’une des entités. Ils en sont conscients, agissent en fonction de leur alignement et le revendiquent.
* **Les asservis Inconscients** : Sous l’influence d’une des entités mais n'en ont pas conscience. Leurs actions et leurs choix sont inconsciemment tournés vers un côté. Ce n’est pas toujours facile à distinguer vu de l'extérieur.
* **Les instables** : Ils résistent aux tentatives d'influences des entités. Ils sont influencés par une des deux entités ou les deux. Ils sont en lutte permanente pour ne pas sombrer d’un côté ou de l’autre. En fonction de leur personnalité/force mentale, les individus peuvent résister pendant longtemps, voire ne jamais sombrer totalement. Ils peuvent également avoir des périodes ou ils passent d’un extrême à l’autre sans jamais vraiment rejoindre un côté.
* **Les indomptables** : Ils sont conscients de l’influence des entités. Cependant ils arrivent à y résister de manière assez impressionnante. Ils gardent leur libre arbitre et leur propre réflexion. Ils restent neutres et ont un regard sur le combat entre le bien et le mal. S’ils voient qu'un côté l’emporte plus que l’autre, ils peuvent jouer un rôle de régulateurs et porter temporairement main forte a un côté pour rééquilibrer la balance.

## II - Règles du jeu

Matériel : **2D6** de couleur différente (1D du Bien & 1D du Mal).

Lorsqu’un **joueur** souhaite **effectuer une action**, il lance au préalable les deux dés :

* Soit la valeur du dé “Mal” est **>** que la valeur du dé **“**Bien**”**. La résolution prend une tournure négativeet sera déterminée par le BMJ.
* Soit la valeur du dé **“**Bien**”** est **>** que la valeur du dé **“**Mal**”**. La résolution prend une tournure positive et sera déterminée par le GMJ.

Les conséquence de la résolution sera proportionnelle à *l’écart de valeur* entre les dés. (La soustraction du dé le plus haut avec celui le plus bas). Plus ce chiffre sera haut, plus l’influence sera en faveur du MJ correspondant.

Cas particulier :

* **Double** **1** : Échec critique, la résolution est extrêmement négativeet s'ensuit un *switch* de MJ. +1 **IDD** pour le BMJ (*voir influenceurs de destin*), -1 IDD pour le GMJ.
* **Double** **6** : Réussite critique, la résolution est extrêmement positive et s'ensuit un *switch* de MJ. +1 IDD pour le GMJ, -1 IDD pour le BMJ.
* **Double** **Impaire** (3, 5) : La résolution prend une tournure négative et sera déterminée par le BMJ. +1 IDD pour le BMJ.
* **Double** **Paire** (2, 4) : La résolution prend une tournure Positive et sera déterminée par le GMJ. +1 IDD pour le GMJ

**Switch** : Changement de rôle, le BMJ devient le GMJ et inversement. Lors d’un switch, la résolution du jet s'effectue **après** le switch.

Les MJ possèdent des **influenceurs de destin** (**IDD**). Ce sont des jetons qui permettent aux MJ de **renverser le résultat d’un lancer** de dés qui n’était à la base pas favorable à son alignement. Une fois utilisé, l’lDDest décompté au MJ correspondant.

*Par exemple : le résultat du dé du bien est 3 et celui du mal 6 (Mal > au bien, le BMJ prend la résolution). Le GMJ, en utilisant un de ses jetons, inverse les deux résultats, et prend l’avantage à la place du BMJ. Il force alors le destin envers son alignement.*

Un jet ne peut être modifié qu’une seule fois par un IDD. Un double ne peut pas être modifié.

Au début de la session, on détermine un nombre d’IDD par MJ (2-3 recommandé). Ils pourront alors en gagner ou perdre si des doubles apparaissent lors des lancés de dés des joueurs.

## III - Maîtres du jeu

Les MJ vont raconter l’histoire à tour de rôle.

* Le GMJ doit présenter l’univers de la façon la plus optimiste possible.
* Le BMJ doit présenter l’univers de la façon la plus pessimiste possible.

Ils doivent tenir ce principe, même si la narration en devient absurde. Certaines situations auront un biais “dissonant”. (Une chose mauvaise pourra être narrée d’une manière positive et innocente et une bonne chose de manière négative et menaçante)

## IV - Personnages Joueurs

Les joueurs incarnent des Instables. En fonction de l'influence des entités, ils sont sans cesse tiraillés entre le bien et le mal. Leurs agissements seront influencés en fonction des lancés de dés.

*On peut imaginer des règles spécifiques pour incarner des indomptables ou des asservis.*

## Mots de la fin

La plus grande difficulté est de trouver un système qui répartit équitablement le temps de narration entre les deux MJ.

On espère que ce début de jeu vous aura plus, bon courage pour la suite !

V1- Grimsnow