

TIMEception

Un contre la montre pour une vie meilleure (ou pas)

*Un jeu de Fabien C sur une idée de Lucas-C
pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB*

Voilà plus de mille générations que la paix n'est pas revenu dans les Parcelles du Centre. Quand les nains ne tapent pas sur les elfes, ce sont les gobelins qui attaquent les trolls, etc. Tout le monde laisse tranquille les orcs, qui s'entretuent incessamment sans rien demander à personne...

Las de cette violence perpétuelle, des sages issus de chaque communauté créèrent la Chaotique Garde des Téméraires avec pour mission de ramener la paix aux PC. Ne voyant que haine et destruction dans leur monde, ils explorèrent l'espace-temps jusqu'à observer celui de l'Humanité.

Si d'abord la CGT y trouva autant de violence et de bellicisme que dans son propre plan, au fil des siècles la civilisation de ces bipèdes tendait vers une paix plus ou moins établie. La CGT décida d'importer aux PC les concepts les plus progressistes en espérant que leurs semblables les interprèteraient correctement.

Pour ce faire, les mystiques de la CGT élaborèrent un sortilège complexe mêlant voyage dans le temps et possession corporelle, la TIMEception. Le plan est d'envoyer leurs meneurs influents dans le monde des humains à un instant donné de leur Histoire pour y incarner une personnalité inspirante, afin que cette expérience change leur vision et qu'ils amènent leur peuple vers une destinée plus paisible.

Hélas, la personnalité des meneurs en question peut facilement prendre le dessus sur celle de leur hôte, créant de gros problème dans le monde des Humains.

Dans ce cas, la CGT envoie ses unités d'élite pour rectifier la situation et que la TIMEception réussisse. Pour peu qu'eux-mêmes parviennent à dominer leurs pulsions...

"Alors on joue ?!" Attendez, faut que je vous dise...

Le jeu de rôle

Le jeu de rôle est un jeu de société pour classiquement 3 à 5 joueurs. Il s'agit de créer une histoire à plusieurs, chaque joueur ayant en charge une ou plusieurs... Bon... assez de théorie. Vous êtes entre amis, et c'est comme quand vous étiez gamin dans la cour d'école. Tout le monde raconte son délire et fait briller son personnage, sauf l'un de vous, le Maître du Jeu (MJ) qui a le dernier mot sur à peu près tout mais qui doit préparer le scénario, se taper les règles et faire en sorte que cette diégèse délirante ressemble à un film (au moins de série Z).

Quelques pro-tips pour sauver votre soirée et vous épargner des fratricides :

- Ce qui est dit et accepté par tous autour de la table arrive dans la fiction.
- On ne revient pas sur ce qui a été dit et accepté précédemment.
- On est là pour s'amuser et créer une histoire sympa. Pas pour mettre la pile à tout le monde. Donc on écoute les autres et on va dans leur sens.

Ce que l'on va jouer

Des créatures féériques qui partent pour des missions à haut risque dans un monde inconnu sans même savoir dans quoi ils vont s'incarner. Le tout pressé par le temps et où l'échec est synonyme de soupe à la grimace pour quelques générations de plus...

L'ambiance

Ça vous semble sérieux tout ce foutoir? Quand on mélange allègrement *Code Quantum*, *Sliders*, *Mission Impossible* et *Les Visiteurs*, on peut se douter que l'ambiance tire vers la franche rigolade. Pourtant, avec un peu de pratique, rien n'interdit de glisser vers une ambiance plus grave, avec des conséquences d'échec terribles.

Donc lisez l'intro, parlez-en entre vous et allez vers ce qui vous donne envie!

Laissez-moi vous parler de l'Univers... des Univers

Les Parcelles du Centre

D'abord il y eut le grand rien, puis un peu de bordel apparut ci-et-là, et... bon, il nous manque quelques éons dans la cosmologie mais tout ce foutre a abouti à ce gros continent au milieu des eaux : les Parcelles du Centre.

La nature y est plutôt sauvage avec une variété de climat, de flore et de faune qui vous permet de tout imaginer. Toutes sortes de créatures étranges vivent dans ces terres, des plus primales aux plus évoluées.

Les peuples dont le stade d'évolution leur a permis d'accéder au langage, à la forge et à la peinture corporelle se sont pleinement investis dans les activités guerrières. Même les plus évolués ont gardé comme but principal de poutrer leur voisin immédiat, utilisant leur avancée technologique pour consigner leurs exploits dans un grimoire ou se nettoyer du sang qui les macule dans un bain bien chaud.

Là encore, la variété des créatures n'est limitée que par votre imagination. Nous trouvons principalement : elfes, nains, orcs, gobelins, kobold, trolls, morts-vivants, minotaure, etc.

Toute la ménagerie que vous voulez sauf les humains. Eux ils sont de l'autre côté de l'espace-temps. Et dans le chapitre qui suit...

L'Humanité et les "Zumas"

Vous voyez notre monde et notre Histoire de -3000 à aujourd'hui? Voilà votre terrain de jeu!

Seul différence notable, la magie fonctionne du moment que ce sont des non-humains qui la pratiquent. Donc la TIMEception mais également les capacités spéciales des créatures dans leurs hôtes humains.

Notez, les créatures féériques appellent les joyeux bipèdes les "zumas" (certainement que "humanoïde" avait trop de syllabes alors si en plus vous rajoutez la liaison du pluriel...). Utilisez ce terme, ça participera à l'immersion.

"Bon, on y va là ?!" DouceMENT, un dernier petit truc...

La mécanique hasardeuse

Comme dit plus haut, le jeu consiste en une discussion entre le MJ qui pose une situation (décor, évènement, agissement des figurants) et les joueurs qui réagissent à tout ça et donc s'agitent dans tous les sens...

Normalement les personnages réalisent leurs actions au fur et à mesure que les joueurs les décrivent. Mais si on en reste là, votre histoire aura autant de rebondissements qu'une élection présidentielle en Russie.

Heureusement la mécanique hasardeuse est là pour mettre un peu de ~~bordel~~ piment dans le récit. Car le maître de jeu demande un jet de dés à un joueur quand :

- l'issue de son action est incertaine (il n'y connaît rien, il tente un truc vraiment débile, etc.)
- ça chie grave pour lui (il est sur le point de prendre cher)
- il veut imposer sa volonté à un PJ ou un PnJ (pour lui demander un truc désagréable comme le convaincre que cette épée se range bien dans son ventre, etc.)

Pour faire un jet de dés, il vous faut trois dés à six faces (abrégé 3D6 par économie de signage, ce qui n'est pas un luxe sachant que rien que dans cette parenthèse je crame 125 signes) et un volontaire pour les lancer (généralement le joueur concerné). À cela vous ajoutez quelques paramètres :

- si votre PJ agit selon la nature de sa race féérique, gardez les 2 dés totalisant le plus grand score. Dans le cas contraire, gardez les 2 dés totalisant le plus petit score
- si un pouvoir de sa race est utile, ajoutez 1 au score
- si la profession du zuma est utile, ajoutez 1 au score
- si des contraintes s'appliquent (le MJ vous dira), retirez 1 à 3 au score

Vous avez votre résultat ! Bien, voyons voir ce qu'il se passe :

- 6 et -** Ça se passe mal. Préparez-vous à douiller. Le MJ a la main pour faire ses actions de sadique.
- 7 à 9** Ça tourne en votre faveur, mais il y a une complication ou un prix à payer. Discutez-en avec le MJ.
- 10 et +** Banco! Tout roule et en plus vous obtenez un petit avantage. Discutez-en avec le MJ.

Précision: le MJ ne jette jamais les dés. Il réagit aux jets des joueurs, ou impose ses actions quand ça va bien dans la fiction:

- cassez les plans des joueurs (mais laissez-leur une chance de sauver la situation)
- séparez-les ou perdez-les
- tentez-les en titillant leur travers
- semez-la discorde dans leur rang (la faute à qui si ça foire?)
- prenez ce qui leur est cher (leur équipement, leur honneur, leur doudou, etc.)
- imposez-leur des contraintes (blessures, fatigue, trauma, etc.), et les malus qui vont avec
- faites avancer le sablier d'un cran pour leur rappeler que le temps passe...

Autre précision: une fois par session le PJ peut volontairement jouer son travers à son désavantage pour gagner un point d'égo. En conservant ce point jusqu'à la fin de la TIMEception, il apportera un avantage pour sa résolution. En dépensant ce point d'égo il peut:

- transformer le score d'un jet en 12
- supprimer une contrainte
- faire reculer le sablier du MJ d'un cran

Devenir un CGTiste (si l'on m'avait dit que j'écrirais ça un jour...)

Sans personnage, pas d'histoire. Surtout que là, il y en a deux: la créature féérique et le zuma qu'il possède. C'est cet ensemble qu'on appelle un CGTiste.

Quoi la fiche? Y-en n'a pas. On pourrait attendre qu'un fan du jeu en fasse une, mais je vous conseille de prendre une feuille blanche, un stylo et roule ma poule!

- choisissez une race féérique, son sexe et trouvez-lui un nom qui claque
- reportez ses réactions en vous référant au tableau qui suit
- associez-lui un pouvoir et un travers de votre race

Voilà c'est fait. Maintenant veuillez entrer dans le cercle magique, nous allons vous briefer sur la mission pendant l'incantation. Comment? on n'a oublié de faire le zuma? Parce que vous croyez que vous alliez choisir?! Arf, tendre naïveté...

Race féérique	Actions incertaines	Danger immédiat	En opposition	Pouvoirs	Travers
Orc	User de violence	User de violence	User de violence	Bagarre Témérité	Accroc à la violence
Troll	En force	Encaisser	Crier/taper le plus fort	Force Régénération	Stupide Premier degrés
Elfe	Avec adresse	Se dissimuler	Baratiner	Magie Discrétion	Orgueilleux Raciste
Nain	Recommencer	Ne pas reculer	Ne rien lâcher	Endurance Artisanat	Susceptible Rancunier
Gnome	En finesse	Fuir	Négocier	Intelligence Chance	Crainitif Cupide
Nécromant	Le faire faire par un suivant	Sacrifier un suivant	Asservir l'opposant	Charme Réanimation	Buveur de sang Dominant
Centaure	Avec vélocité	Contre-attaquer	Résoudre le conflit à la course	Rapidité Athlétique	Dragueur Sanguin
Minotaure	En force	Foncer droit devant	À la loyale	Aura inspirante Courage	Naïf Gourmant
Démon	Avec préparation	Se téléporter	Accepter pour mieux trahir	Téléportation Pari mortel	Sadique Traître
Kobbold	Le faire à plusieurs	Fuir	Dans le dos et à plusieurs	Morphose Aide des aïeux	Farceur Chapardeur

C'est parti, jouons!
"Et ben, pas trop tôt!"

Scénario mais pas trop

Le jeu étant à mission, il vaut mieux avoir un minimum de préparation sur les scénarios. N'en faites pas trop pour autant car vous ne pouvez prévoir là où ira la fiction.

Avant de commencer à jouer :

- choisissez une personnalité qui a marqué son temps positivement. Ce peut être un homme politique, un inventeur, un philosophe, un artiste, etc.
- définissez le moment de sa vie, généralement marquant, où a lieu la TIMEception
- établissez quelle créature féérique a été incorporée dans ce corps
- réfléchissez à ce qui peut bien faire merdouiller tout ça (un événement extérieur, le travers de la créature, etc.)
- créez autant de zumas hôtes que de joueurs: nom, sexe, profession (les zumas sont dans l'entourage immédiat de la cible)
- préparez 3 à 6 cases à cocher, en fonction de la longueur de partie souhaitée, qui symbolisent le sablier qui s'écoule et où chaque case correspondant à un évènement qui aggrave la situation. La 1^{ère} case s'applique dès le début de partie
- établissez qui pourrait se satisfaire de la situation et s'opposer aux joueurs, ce sera l'antagoniste principal. Cela peut aussi être un évènement naturel, ou "la faute à pas de chance"

In medias res et tempo fugit

Tout commence par un briefing. Enfin non, tout commence par une couille dans la TIMEception. Donc on vous appelle, on vous briefe puis, zap ! vous atterrissez dans le corps d'un zuma hôte, choisi aléatoirement.

Les PJ sont immédiatement plongés dans l'action: il découvre leur zuma d'accueil, savent qu'ils sont à proximité de leur cible et qu'ils doivent agir au plus vite. Tout peut commencer par une mise en danger pour faire monter la pression.

Quand toutes les cases sont cochées ou l'objectif atteint, la TIMEception est finie et tout le monde revient dans son monde.

Chaque joueur fait un épilogue mettant en scène son PJ suite à cette immersion dans le monde des zumas. Puis le MJ fait un épilogue centré sur la résultante de la TIMEception aux PC mais aussi chez les zumas. Plus les joueurs auront conservé de point d'égo, plus l'issue sera favorable.

Campagne, rejouabilité, tout ça...

À vous de voir. Il n'y a pas d'XP, pas de progression.

Par contre il est possible de bâtir une histoire intéressante en juxtaposant plusieurs TIMEceptions, tout en changeant l'équipe à chaque mission.

Quelques briefing pour que vous voyez l'idée

Un chef troll dans Gandhi pour lui apprendre la compassion, une drôle d'idée qui pouvait marcher. Sauf qu'il n'est pas mort lors de son assassinat en 1948, la régénération du troll l'ayant sauvé. Pas bon pour l'espace-temps des zumas. Donc on vous envoie pour rectifier le tir... et tuer Gandhi!

De Gaulle était un bon exemple à suivre pour ce prince elfe un peu trop dédaigneux de son peuple. Un peu trop orgueilleux aussi, et alors qu'en 1958 la classe politique demande le retour du général, De Gaulle préfère continuer de bouder à Colombey-les-Deux-Églises. Qui alors créera la 5^e République ? À vous de convaincre le général de revenir aux affaires.

Derniers conseils pour la route

Au MJ

Jouez pour voir ce qu'il va se passer. Donc ne bloquez pas sur une porte fermée. Sur un 6 et - privilégiez la réussite de l'action, pour mieux plonger les joueurs dans les pires embrouilles.

Si vous cherchez des réponses, demandez aux joueurs. Après tout, qui de mieux placé que le joueur qui interprète un elfe pour répondre aux interrogations concernant ce peuple? Sous votre contrôle, faudrait pas que l'univers devienne complètement foutraque (sauf si tout le monde est d'accord...).

Soyez écolo, recyclez tout! Ne refusez jamais l'idée d'un joueur. Là tout de suite, elle ne colle pas trop avec l'histoire, mais elle pourrait vous servir plus tard.

Amusez-vous! Enchaînez les situations cocasses et celles plus tendues. Poussez les personnages dans leurs retranchements, tentez-les.

Aux joueurs

Ne faites pas les marchands de tapis. Négociez 10 mn pour faire accepter un atout sur son jet va vous faire perdre un temps précieux (et agacer tout le monde) pour gagner 4,4 % de chance de réussite.

Allez-y à fond! Non, on ne défonce pas une porte sans trop faire de bruit. Vos actions sont entières: vous entrez en force ? soyez brutal. Vous vous faites discret ? disparaissiez même pour vous camarade.

N'ayez pas peur de perdre. Surtout qu'on ne perd pas à un JdR. Même la mort de votre personnage ne marque pas forcément la fin de votre aventure (vous pouvez jouer en flashback, vos compagnons peuvent invoquer votre spectre, etc.). Tant que l'histoire n'est pas finie, vous jouez. Alors prenez des risques, soyez audacieux et grandiose!