

*Développé par Yaakab
sur une idée de Grimsnow
pour le 6ème Défi 3 Fois Forgé
PTGPTB - 2021*

Licence Creative Commons BY-NC-SA

Black & White

Concept :

Black & White – The Chosen 6 est un jeu de rôles à narration disputée, sans meneur ni fiche de personnage.

En effet, dans ce jeu, les joueurs n'incarnent pas les protagonistes, mais des dieux qui se jouent du destin de ceux-ci pour servir leurs desseins.

Synopsis

Black & White... le Noir et le Blanc.

Depuis la nuit des temps, les divinités s'opposent dans une lutte sans fin au service de leurs causes et intérêts propres.

Depuis l'aube de l'humanité, les divinités utilisent l'homme à des fins serviles, dans le seul but de remporter une victoire de plus sur le camp opposé.

Certains humains en sont conscients, d'autre non.

Certains humains l'acceptent, d'autres pas.

Mais quelle que soit la position et les convictions des humains, il n'en demeure pas moins que leur destin est entre les mains de divinités.

Régulièrement, des humains sont choisis par les divinités pour être les instruments de leurs disputes.

Ces « élus » voient alors leur vie bouleversée et sont entraînés dans des quêtes périlleuses dans le seul but de départager les deux camps.

Vous, joueurs, incarnez les divinités qui se disputent le Destin de l'humanité.

Préparation

Pour jouer à « Black & White », vous aurez besoin de 4 dés à 6 faces (d6) :

Les 2 premiers dés serviront à déterminer qui aura la narration.

- 1 d6 Noir
- 1 d6 Blanc

N.B. : ces deux dés peuvent être d'autres couleurs tant qu'elles sont clairement tranchées.

Les 2 autres dés serviront de jauge pour décompter les points de Destin dont disposera chaque camp.

Chaque joueur doit choisir un camp : le Noir ou le Blanc

Chaque camp doit choisir un but commun, un dessein divin qui soit en conflit avec celui du camp opposé.

Par convention :

- le camp Blanc se donnera un but tendant vers le bien absolu, les causes nobles et justes, l'amour, la vie, l'amitié, l'altruisme, et tout autre domaine qui se rattache généralement à l'idée de bien.

- le camp Noir se donnera un but tendant vers le mal absolu, la perversion, l'égarement, la mort, la douleur, la pollution, le mensonge, et tout autre domaine qui se rattache généralement à l'idée de mal.

Systeme de jeu

Scenes, Maître du Destin et Narrateur

La narration est découpée en scènes dans lesquelles interviendront chacun des 6 élus.

Pour chaque nouvelle scène, un joueur devient le Maître du Destin.

C'est lui et lui seul qui va lancer les dés et pourra éventuellement peser sur le Destin des élus en dépensant 1 point de Destin de son camp pour modifier un résultat.

Au début de chaque scène, le Maître du Destin lance le dé noir et le dé blanc pour déterminer qui, ou plutôt quel camp, Noir ou Blanc, sera le narrateur :

Résultats du dé noir et du dé blanc différents :

Le camp du dé ayant la plus haute valeur emporte la narration.

L'autre camp peut dépenser 1 point de Destin pour s'emparer de la narration.

Résultats doubles (noir et blanc à valeur égale) :

1 – 1 : Critique en faveur du Noir.

Le Noir emporte la narration.

Ce résultat ne peut pas être changé par la dépense d'1 point de Destin par le Blanc.

3 – 3 ou 5 – 5 :

Le Noir emporte la narration. Le Blanc peut dépenser 1 point de Destin pour s'emparer de la narration concernant 1 élu.

2 – 2 ou 4 – 4 :

Le Blanc emporte la narration. Le Noir peut dépenser 1 point de Destin pour s'emparer de la narration concernant 1 élu.

6 – 6 : Critique en faveur du Blanc.

Le blanc emporte la narration.

Ce résultat ne peut pas être changé par la dépense d'1 point de Destin par le Noir.

Trahison et repentance

Lorsque le Maître du Destin obtient un résultat critique en faveur du Camp opposé au sien, il change alors de camp jusqu'à la fin de son prochain tour.

Il réintègre ensuite son camp d'origine.

Continuité narrative

Le Blanc et le Noir alternant la narration, celle-ci pourrait prendre des aspects contradictoires.

Le Blanc doit cependant conserver l'aspect positif de sa narration, comme le noir l'aspect négatif.

Pour pallier à d'apparentes incohérences, 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).

The chosen 6 - Les 6 élus

Vous, divinités n'aurez pas à vous disputer la destinée d'un seul être humain, mais de 6 élus ayant chacun une conscience plus ou moins claire de son rôle dans votre combat, et acceptant plus ou moins votre influence.

Au début de la partie, les joueurs définissent tous ensemble qui sont ces élus et ce que sont leurs principaux traits.

Le Disciple du Mal :

Personnage sombre s'il en est, celui-ci a choisi de servir le Mal. Le camp Noir peut donc l'influencer plus fortement.

Les divinités du Noir pourront peser sur son Destin jusqu'à 3 fois au cours de la partie sans dépenser de point de Destin.

La Marionnette :

Celui-ci passe aux yeux des hommes pour un fou dangereux. Inconscient des influences qu'il subit, il sert le camp Noir sans même s'en rendre compte.

Les divinités du Noir pourront peser sur son Destin jusqu'à 2 fois au cours de la partie sans dépenser de point de Destin.

L'Indécis :

Voici un humain qui se laisse guider par l'instant et les courants. Tantôt veillant au bien, tantôt servant le mal, balloté d'un camp à l'autre, disputé entre les deux, il est celui qui peut faire pencher la balance des deux côtés.

Les divinités de chacun des deux camps pourront peser son Destin 1 fois au cours de la partie sans dépenser de point de Destin..

Les divinités de chaque camp pourront peser sur son Destin 1 fois chacun au cours de la partie.

Le Rebel :

Il est conscient de l'influence des divinités, mais refuse de se soumettre à leur autorité et parvient à y résister de manière impressionnante. Il garde son libre arbitre et reste neutre, du moins le croit-il.

Aucun des deux camps ne peut peser sur son Destin au cours de la Partie sans dépenser de point de Destin.

L'Âme pure :

Cet élu est bien souvent vu par les hommes comme l'innocent du village, le simplet bienheureux. Rêveur, contemplatif et passif, il s'abandonne de bonne grâce à la providence, persuadé que les divinités du Blanc veillent sur lui.

Les divinités du Blanc pourront peser sur son Destin jusqu'à 2 fois au cours de la partie sans dépenser de point de Destin.

Le Hérault du Bien : Cet humain porte en lui toutes les vertus chevaleresques pour servir ce qu'il considère comme la sainte et juste cause du camp Blanc.

Les divinités du Blanc pourront peser sur son Destin jusqu'à 3 fois au cours de la partie sans dépenser de point de Destin.

Univers

Vous pouvez jouer à Black and White dans l'univers de votre choix, l'essentiel étant que cet univers porte en lui une forme de manichéisme et les stigmates de lutte éternelle entre les camps Noir et Blanc.

L'univers est donc à convenir entre les joueurs au début de la partie et pourra s'enrichir au fur et à mesure de la narration.

Quête

Les élus vont devoir accomplir une même quête pour le compte de l'un ou l'autre camp Noir ou Blanc.

Cette quête est à définir en début de partie entre l'ensemble des joueurs.

Elle peut consister à s'emparer d'un objet, à conquérir un lieu, à réaliser un rituel précis, etc.

L'important est qu'elle puisse être réalisée par l'ensemble des élus, et au profit du Noir comme du Blanc.

La quête est intrinsèquement liée à l'Univers que les joueurs auront défini auparavant.

Générateurs

Afin d'aider à l'inspiration pour créer vos univers, quêtes et élus, vous trouverez page suivante des générateurs aléatoires pour chacun de ces trois éléments du scénario d'une partie de Black & White.

Pour les utiliser, prenez les colonnes une à une et lancez 1d6 pour chacune afin de connaître la réponse.

Jeu solo : Le Dieu Fou

Vous pouvez à Black & White en solitaire.

Vous incarnez alors Le Dieu Fou, une divinité aux desseins ambigus qui influence les élus tantôt positivement, tantôt négativement.

Le système de jeu est inchangé.

Pour chaque scène, vous serez à la fois Maître du Destin et Narrateur.

En tant que Dieu Fou, vous disposez de 6 points de Destin que vous utiliserez à votre guise pour faire le bien ou le mal selon la situation et votre volonté divine.

L'issue incertaine de la quête des élus dépendra uniquement de vos choix et des résultats des dés.

Générateur d'Univers

	Environnement	Densité de population	Qui fait autorité ?	Quelle ressource unique y est abondante ?
1	Forêt / Jungle	Foyers isolés	Un Dirigeant puissant / Un Despote	Un met rarissime
2	Montagne / Collines	Rares Hameaux	Des Groupes Armés / Des Bandits	Une plante médicinale
3	Glaciaire / Désertique	Quelques Villages	Un Usurpateur / Un Gouvernement Elu	Une eau de jouvence
4	Marais / Cours d'eau	Bourgs moyens	Une Créature Fantastique / Des Morts-Vivants	Des minéraux précieux
5	Prairies / Cultures	Villes étendues	Un Mage Dément / Un Inventeur Génial	Des textiles d'une extrême finesse
6	Souterrain / Subaquatique	Vastes Citées	Une Noblesse Belliqueuse / Le Peuple	Des vestiges d'une civilisation ancienne
	Point d'intérêt	Problématique	Quels est le principal danger ?	Qui vivait là autrefois ?
1	Un sanctuaire sacré	Famine / Pandémie	Des pièges	Un coven de sorciers
2	Une statue gigantesque	Catastrophes Naturelles / Climatiques	Des créatures mystérieuses	Des insectes géants
3	Une source miraculeuse	Plan dimensionnel instable / Portail	Une flore agressive	Des humanoïdes
4	Des ruines antiques	Meurtres / Criminalité	Une toxine dans l'air	Une espèce / un peuple disparu
5	Une haute tour	Sorts / Cauchemars sont réels	Une vermine innombrable	Une végétation foisonnante
6	Un gouffre sans fond	Pollution / Nature hostile	Ce qui rode la nit	Des descendants des dieux

5

Générateur de Quête

	Action	Qui ? / Quoi ?	Où ?	Quand ?	Comment ?	Pourquoi ?
1	Trouver	Descendant des dieux	Dans un lieu sacré	Lors d'une conjonction astrale	Rituel	Montrer la suprématie d'un camp divin
2	S'emparer	Objet sacré	Dans un temple perdu	Avant le lever du jour	Infiltration	Le bien de l'humanité
3	Utiliser	Artefact	Dans un palais	A la pleine / nouvelle lune	Force	La gloire des divinités
4	Détruire	Créature	Dans une caverne	Au zénith	Technique	Convertir les âmes
5	Convertir	Lieu	Dans une forteresse	A une date anniversaire	Négociation	Développer les cultes
6	Protéger	Savoir / Secret	Dans la nature	Avant la fin du jour	Sacrifice	Rapprocher humains et divinités

Générateur d'Elus

	Origines	Classe	But personnel	Savoir spécifique
1	Peuple primitif	Soigneur	Trouver une chose précise	L'emplacement de quelqu'un/quelque-chose
2	Tribu nomade	Rodeur	S'entraîner	Ce dont personne n'ose parler
3	Bâtisseurs	Mage	Rejoindre une personne précise	Le chemin vers un lieu précis
4	Spirituels	Guerrier	Délivrer un message précis	Qui est coupable
5	Citadins	Protecteur	Fuir une chose précise	Un secret bien gardé
6	Peuple conquérant	Religieux	Enquêter sur une chose précise	Plus qu'il ne faudrait sur une créature

Exemple d'univers et de quête :

La forêt aux Grands Arbres

Les humains sont plongés dans une ville forestière rongée par la dualité, ou poussent des plantes médicinales aux vertus uniques.

La ville toute entière est soumise à l'influence de deux panthéons opposés, représentés par un gouvernement théocratique constitués de religieux élus.

Les divinités de ces panthéons utilisent leur influence sur les différentes personnes de la ville, afin de les conduire à agir selon leur cause et leurs préceptes. Pour cela, elles utilisent les arbres, qui agissent pour les divinités comme des relais de leur pouvoir. Telles des antennes, les arbres irradient et influencent la zone en fonction de l'entité qui les contrôlent.

Il existe six Grands Arbres, qui sont autant de sanctuaires sacrés, aux alentours de la ville, et qui agissent sur de longues distances et ont une plus forte influence sur les humains de la forêt. C'est pour cette raison que les deux camps se livrent une guerre sans relâche afin de contrôler ces Grands Arbres qui sont des points stratégiques importants.

Récemment, une pollution est arrivée dans l'eau qui rend la flore agressive, comme si la végétation se battait pour reconquérir sur

les humains ce territoire où elle était autrefois foisonnante.

Quête :

Les élus, influencés par l'un ou l'autre des deux camps divins, se battent afin d'effectuer des rituels de conversions sur les Grands Arbres au cœur des sanctuaires de la forêt. Une fois un rituel achevé, l'arbre est converti et propage l'influence du camp qui en a pris possession.

Mais depuis que l'eau est polluée, les Grands Arbres sont devenus inaccessibles, comme défendus par l'ensemble de la flore forestière qui assaille désormais tout humain cherchant à s'approcher des sanctuaires.

Seul un rituel accompli à la nouvelle lune permettra d'approcher les six Grands Arbres pour les convertir.

Le camp divin qui aura alors converti le plus de Grands Arbres gardera la suprématie pour un cycle lunaire complet.