

# L'ENNUI DE LOKI

## Présentation globale du jeu

*L'humanité a besoin de héros. Quelque chose de mauvais se trame, quelque part, à une certaine époque. Les Dieux tirent à la courte-paille, pour savoir lequel d'entre eux aura la responsabilité de sélectionner un groupe d'élus. L'heureux perdant devra leur fournir des capacités surhumaines et les guider dans leur tâche. Mais sans trop intervenir, il faut respecter l'équilibre de l'univers après tout. Ça tombe bien, Loki s'ennuyait dernièrement...*

Voici le principe de départ de L'Ennui de Loki. Un jeu de rôle à mise en place rapide et aux scénarios courts (bien qu'un Maître de Jeu zélé puisse imaginer une campagne plus longue). Le dieu Loki a "perdu" et doit gérer un groupe de héros. Le farceur étant ce qu'il est, ses méthodes ne seront pas à l'avantage des malheureux élus : ils écoperont de dons bien peu utiles et globalement ridicules. Comme le pouvoir de télékinésie n'affectant que les tomates, la capacité de faire vibrer les objets aussi puissamment qu'un vibreur de téléphone portable, forcer les autres à chanter à voix haute des chansons kitschs... les voilà fort mal lotis. Ils devront néanmoins faire avec.

Les Personnages Joueurs seront transportés n'importe où et n'importe quand (l'espace-temps est un concept n'ayant que peu de sens pour les Dieux). Chicago dans les années 70, Lutèce durant l'antiquité, une station spatiale en 3057... faites-vous plaisir !

L'univers autour des joueurs est pensé pour être sérieux et premier degré. L'humour vient des pouvoirs, de leurs conséquences et de l'incompréhension des Personnages Joueurs. Ils affronteront des mafieux redoutables, des personnalités politiques vicieuses et globalement des personnes assurées et dangereuses. Tout en évitant de mourir. Loki fournira vêtements, argent et quelques informations globales sur la situation aux joueurs. Montrez-vous bienveillants, le but est de rire !

**Point notable** : Loki n'est pas le seul Dieu. Tous les Dieux de tous les panthéons existent dans l'univers de L'Ennui de Loki. Il est donc logique que les inimitiés (tout comme les associations) entre ces entités existent aussi. Faire affronter un groupe de héros concurrents à vos Personnages Joueurs est donc une possibilité. Qu'ils agissent contre la montre pour réussir les mêmes objectifs (avec la promesse d'une punition s'ils échouent) ou qu'ils soient leurs antagonistes directs, tout est possible. De plus, ces autres héros auront probablement eu la "chance" d'être sélectionnés par une divinité les dotant de pouvoirs plus efficaces.

Le scénario (si les PJs réussissent à survivre), se termine invariablement avec leur retour dans leur vie de tous les jours. Pour les remercier, les Dieux leur auront accordé la vie et la richesse éternelles. Pas mal, n'est-ce pas ?

Quels genres d'événements poussent donc les Dieux à appeler des héros ? Globalement, les occurrences risquant de détruire l'humanité. Après tout, s'il n'y a plus d'humains, les Dieux perdent tout pouvoir (mais ça, les humains ne sont pas obligés de le savoir). Malheureusement pour eux, l'équilibre de l'univers empêche les Dieux d'agir

# L'ENNUI DE LOKI

directement ; d'où l'utilisation de héros pour intervenir de façon détournée. Voici une petite liste de pitches pouvant servir de base à une partie :

- Un virus artificiel provoquera dans le futur une apocalypse zombie, les héros doivent donc en voler toute trace dans une base militaire scientifique.
- Une arme dévastatrice qui ferait de la terre un terrain vague aride va être conçue. La dernière pièce est un diamant qui sera mis en vente dans une mise aux enchères. Les héros doivent le récupérer avant !
- Une entreprise multiplanétaire a mis en vente la Terre qui est en faillite. Les Dieux veulent empêcher qu'une race venue d'une autre galaxie ne l'achète. Ils prévoient d'esclavagiser tous les autochtones de la planète. Il est important de souligner qu'en plus, ce sont les Dieux de cette autre galaxie qui récupéreront toute l'énergie générée par les humains (oui, oui).
- Quelqu'un va assassiner le créateur de l'imprimerie, Johannes Gutenberg. Si cela se produit, l'effet papillon conduira à une période d'obscurantisme profond et une guerre globale dévastatrice. Il faut bien entendu l'empêcher.
- Zeus a encore fricoté avec quelqu'un. Malheureusement, l'enfant qui est né de cette union est extrêmement maléfique...

Comme souligné précédemment, il est aussi possible que les raisons soient bien plus égoïstes de la part des Dieux (comme c'est surprenant, n'est-ce pas ?) :

- Un Dieu oublié souhaite asseoir à nouveau son autorité sur l'humanité mais les autres Dieux ne sont pas d'accord (à cause de l'équilibre de l'univers, parfaitement). Pour ce faire, il décide de créer une émission de télé réalité dont il serait la star en se servant de ses pouvoirs. Il faut l'en empêcher !
- Anubis en a assez d'être dévalorisé et tente d'ouvrir les portes de tous les Enfers. Ça provoquerait une surpopulation catastrophique. Mais, surtout, ça remettrait en cause la hiérarchie divine... ce n'est pas acceptable.
- Loki et Jésus font un concours à celui dont l'équipe parviendra le plus rapidement à truquer les élections présidentielles nord-américaines.

Vous l'aurez remarqué, tout ça est très simple, digne (parfois) d'un pitch de James Bond de la vieille école. Et c'est le but ! Chaque séance jouée jusqu'à présent a vu le scénario se conclure entre trois heures et demie et quatre heures. Soyez directs, fluides et sélectionnez une bande son dynamique (sauf si vous voulez faire une campagne et/ou retourner le concept (enfin, sélectionnez *quand même* une bande son dynamique, hein)).

# L'ENNUI DE LOKI

Nom :

Pouvoir :

Avatar

PV  /  PE

10%

15%

20%

Capacités

Force/Agilité

Relationnel/  
Charisme

Intelligence/  
Pouvoir

Perception

# L'ENNUI DE LOKI

## Conception de la fiche

Trouvez un **nom** et un **avatar** pour le personnage.

**Les PVs et PEs** correspondent aux Points de Vie et Points d'Énergie. Les Points de Vie ont leur fonction habituelle. Les Points d'Énergie sont la jauge de pouvoir des Personnages Joueurs. En effet, si les joueurs peuvent se servir de leur pouvoir quand ils le veulent (si tant est qu'ils réussissent leur jet de dés), s'ils font un gros échec, ils perdent des points. Ils peuvent aussi les dépenser pour renforcer les effets dudit pouvoir. Par contre, si la jauge est à zéro, ils perdent connaissance. Ils ont 20 points à répartir entre les deux valeurs.

**Le pouvoir** est imaginé par le joueur. Bien entendu, le Maître de Jeu l'aidera s'il a du mal. Voici une petite liste supplémentaire de pouvoirs pour vous guider :

- A chaque fois que le PJ salue quelqu'un, la personne se prend un ballon de handball sorti du néant et projeté à grande vitesse (il peut le faire à plusieurs personnes en même temps).
- Quand le PJ étérnie, il ouvre tout. *Tout*. Braguettes, bouteilles, caisses enregistreuses, clapets de portables, portes, fioles contenant le virus zombie...
- Lorsque le PJ prononce son nom, il va provoquer des débats politiques incessants (et souvent houleux).
- Le PJ peut faire des pistolets avec ses doigts et crier "PIOU PIOU !" pour faire apparaître des projectiles au hasard (des boulettes de papier, des gommes, des tétines, des fourchettes, des bulles de savon, de l'eau, des cactus, de la fumée, des poussins...).
- Contrôler le Coca Cola.
- Rendre la cible aveugle sera possible pour le PJ... s'il louche et tant qu'il continue sans cligner des yeux.

Le jeu se joue avec des dés à 100 faces. Pour établir ses **caractéristiques**, le joueur a 370 points (ou pourcents) à répartir dans les 7 cases. Ce sera la base sur laquelle établir la réussite ou l'échec d'un jet. Si le PJ dispose de 60% en Force, il réussira à enfoncer une porte si le résultat de son jet est entre 1 et 60 et échouera au delà. Le résultat est considéré comme une réussite critique entre 1 et 5. C'est un échec critique entre 96 et 100. Au joueur de répartir ses valeurs (par tranches de 5%) entre les cases avec stratégie. Il est communément admis que le minimum accepté dans une case est de 30% et le maximum de 70%. Vous êtes néanmoins libre de ne pas limiter les joueurs.

Les valeurs des trois **capacités** sont prédéfinies. Au joueur de choisir des domaines dans lesquels son personnage s'est spécialisé au long de sa vie (est-il sportif, un peu délinquant, un scientifique ?). Le fait que le personnage puisse venir de n'importe quelle zone de notre monde peut lui ouvrir tout un panel de possibilités. La valeur de la capacité s'additionne à celle de la caractéristique correspondante, lui offrant un bonus au jet de dés.

# L'ENNUI DE LOKI

Si le joueur a la capacité "Force brute" à 15%, sa fourchette de réussite pour enfoncer une porte passera donc d'entre 1 et 60 à entre 1 et 75. En général, il est demandé que l'addition de la capacité et de la caractéristique n'excède pas 80%. Mais ce n'est pas obligatoire.

La fiche est finie ! Les parties étant très courtes, il n'est pas nécessaire de rédiger un passé dense pour son personnage. Traduire son parcours de vie au travers des valeurs de ses caractéristiques et de la liste de ses capacités est considéré comme suffisant. Rien ne vous empêche de rajouter une page "Historique" à la fiche si vous souhaitez créer une campagne longue !

## Conclusion

Ce document est court, L'Ennui de Loki n'a pas pour vocation de donner lieu à un livre volumineux. C'est un petit concept, adapté pour des scénarios très courts et grandement improvisés, jouables de façon impromptue. Son but premier est surtout de rire et de s'émerveiller. En espérant que l'idée vous plaise et donne lieu à des séances sur le ton du fun et de la légèreté !

*Lachesis*