

ÉTERNEL SAMEDI SOIR

Mini-JdR en boucle pour 1 Spirite et 2 à 4 Fantômes. Écrit par Côme Martin en mars 2018, dessins de Fabrissoù !

Pendant la grosse fête de samedi soir, où étaient tous les gens cool de la fac, vous êtes mort-e-s. Vous avez oublié comment et laissez derrière vous pas mal de regrets, mais vous avez l'opportunité d'y remédier, en incarnant vos fantômes revenus 30 minutes avant leur décès...

Mise en place : Un PJ est composé d'un nom, de deux traits marquants de leur personnalité et de trois souvenirs positifs : un lié à un autre PJ, un lié à un PNJ, et un lié à leur enfance.

Il a aussi 3 regrets, des choses qu'il aurait bien aimé accomplir s'il n'était pas mort inopinément : un concerne la fête elle-même, le deuxième une relation avec un PJ ou un PNJ, le troisième quelque chose sur le long terme.

Chaque joueur incarne à la fois le Fantôme de son personnage et l'Enveloppe Corporelle (EC) d'un autre. Le joueur ayant créé ce personnage pourra mettre son veto en cas d'actions jugées contradictoires avec sa personnalité.

Le MJ choisit la cause de la mort commune des PJ (un incendie sur le lieu de la fête, une overdose, un accident de voiture sur le chemin du retour...). Il écrit un résumé des 30 minutes menant à ce décès, qui doit être la conséquence de 3 causes distinctes (par exemple, pour un incendie : une prise électrique mal isolée, une bière renversée et un plancher fragile). Tant que ces 3 causes ne sont neutralisées, le décès surviendra toujours, d'une façon ou d'une autre (la bière est renversée sur une autre prise, le plafond s'écroule à la place du plancher...). Le MJ note également un incident qui arrive à chacune des EC pendant ces 30 minutes (voir table ci-contre au besoin).

À quoi ressemblent les Fantômes ? Où et quand se passe la fête ? Décidez-en entre vous. Il est conseillé de préparer le plan du lieu de la fête et de ses environs, ainsi qu'une playlist de 30 minutes de musique à tue-tête.

Pendant la fête : Les Fantômes se réveillent 30 minutes avant la mort de leurs EC avec des souvenirs très nébuleux des 30 minutes à venir. Ils ont oublié leur mort et sa cause.

Ils peuvent faire tout ce dont un revenant est traditionnellement capable : déplacer des objets, s'incarner dans un vivant, murmurer quelques mots, écrire sur un miroir, apparaître brièvement... L'effet de ces pouvoirs est toujours temporaire. De plus, ils doivent toujours rester en vue de leur EC (si elle rentre dans une pièce et ferme la porte, ils y sont aspirés malgré eux). N'oubliez pas que les vivants (sobres) ont souvent peur des fantômes !

Pour réussir une action, il faut faire 8 ou plus sur 1d10 ; sinon, elle a lieu mais sans l'effet attendu. Un Fantôme peut rayer (et oublier définitivement) son nom, ses traits et ses souvenirs pour obtenir des réussites automatiques. Si tout est rayé, les Fantômes disparaissent.

Quand un Fantôme parvient à faire réparer l'un de ses regrets par son EC, le seuil de réussite de ses actions baisse de 1 de manière permanente.

Boucles temporelles : Le MJ tient compte du temps fictionnel qui passe : au bout de 30 minutes, les EC meurent de nouveau et les Fantômes sont renvoyés au début de la boucle temporelle. Remettez la playlist au début ! Les Fantômes se souviennent de ce qu'il vient de se passer et tout est identique à la boucle précédente, sauf les regrets réparés et des choses rayées qui restent oubliées. Vous pouvez jouer les boucles en entier ou faire des ellipses lorsque les PJ veulent tenter de nombreuses variations autour d'un même obstacle ou devant une action réussie auparavant. Prenez des notes et inspirez-vous au besoin de cette table d'incidents :

1	La musique est coupée par un-e maladroit-e
2	On renverse de l'alcool sur quelqu'un
3	Quelqu'un vomit au milieu de gens qui dansent
4	On sonne à la porte : livraison de pizzas !
5	2 personnes se chauffent devant tout le monde
6	Quelque chose de précieux est cassé
7	Les toilettes se bouchent et débordent
8	Quelqu'un tombe dans un coma éthylique grave
9	Des gêneurs essayent de s'incruster
10	Quelqu'un en état second est ridiculisé et filmé

Pour sortir de cette répétition éternelle, les Fantômes doivent sauver toutes les EC et réparer tous leurs regrets. S'ils y parviennent, terminez la partie par un épilogue, où chaque joueur incarne son propre personnage, après la fête. Sait-il qu'il a échappé de peu à la mort ? Que va-t-il devenir sans ces regrets qui lui pesaient tant ?

Conseil : Pour conserver l'effet de surprise, le MJ ne devrait dévoiler les mécaniques du jeu et les conditions de victoire du récit que progressivement après chaque boucle.

Version longue d'un jeu en 250 mots présenté dans le cadre du concours « Il était une fois un petit jeu de rôle » sur le thème de l'uchronie. Merci à Brand, Fabrissoù, Felondra, kF et JC pour le playtest et les retours !

D'autres jeux courts sur <http://troplongpaslu.fr/auteurs-jeux-de-role/come-martin/>