



Vous venez tou-te-s de réalités parallèles. Vous êtes la même personne, à quelques détails près... Cela va-t-il vous inciter à vous aider, ou

à vous fuir ? Comment réagira le multivers quand vous vous mettrez à y voyager ?

Mise en place : Créez d'abord le personnage originel (PO) dont tous les autres seront des variations. Il est défini par autant de traits que de personnes présentes (MJ compris), le même nombre de PNJ, ainsi que les autres détails que vous jugerez nécessaire (âge, genre, apparence...). Décidez l'endroit et l'époque où il vit.

Créez ensuite les PJ : chacun a les mêmes traits que le PO sauf un qui en diverge. Expliquez pourquoi, ce qui s'est passé différemment dans leur vie qui éclaire cette déviation. Les PJ peuvent être liés avec des versions parallèles des PNJ du PO, ou avec des PNJ totalement différents (si possible le même nombre).

Décidez qui des PJ sait voyager entre les réalités (peut-être personne !), et comment.

Chaque PJ a un Besoin Urgent qu'il pourrait résoudre seulement avec l'aide d'un de ses Doppelgänger (sans forcément en avoir conscience) et un Secret qu'il souhaite leur cacher.

Le MJ peut créer quelques Doppelgänger PNJ (DPNJ) sur le même modèle.

Enfin, chaque PJ se choisit un surnom, pour se distinguer des autres Doppelgänger.

Au début de la partie, les PJ viennent de se rencontrer pour la première fois, en compagnie d'un DPNJ, dans un lieu discret. Si aucun des PJ ne sait voyager entre les réalités, c'est ce DPNJ qui les a contactés.

Actions et répercussions sur le multivers : Au début de la partie, jetez un tas de bâtonnets Mikado sur la table : ils représentent l'enchevêtrement du multivers. Pour réussir une action hasardeuse, un joueur doit retirer un de ces bâtonnets. Le MJ décide lequel en fonction de la difficulté : un bâtonnet à 2 bandes ou plus pour une action facile, à 3 bandes ou plus pour une action moyenne, à 5 bandes ou à spirale pour une action difficile (à adapter selon la version du jeu de Mikado dont vous disposez). S'il n'y a pas de bâtonnets adéquats dans le tas, l'action rate automatiquement.

Le joueur peut faire bouger les bâtonnets autant qu'il le veut pendant une action, mais chaque mouvement perturbe le multivers (voir ci-contre). Si le joueur interrompt sa tentative, l'action est ratée ; s'il retire le bâtonnet, l'action est réussie. Dans les deux cas, les perturbations interviennent.

On peut envisager un temps ou un nombre de mouvements limités pour les actions délicates ou pressées par le temps (opération chirurgicale, filature...).

Pour annuler une perturbation, le joueur actif peut remettre dans le tas autant de bâtonnets qu'il a fait de mouvements. Quand il n'y a plus de bâtonnets disponibles dans le tas, le multivers implode.

Nb. de mouvements	Perturbation du multivers
1	Un autre PJ profite de l'éventuel succès.
2	Le PJ actif échange sa position avec un Doppelgänger absent de la scène.
3	Un trait du PJ actif est modifié ; le joueur choisit lequel, les autres définissent le nouveau trait.
4	Un DPNJ hostile apparaît dans le récit.
5+	Tous les Doppelgänger du récit, PJ et PNJ, échangent leurs positions au hasard.

Mini-JdR pour 1 MJ et 2 à 4 Doubles. Écrit par Côme Martin en mars 2018. 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 Caroline, Jérémie, Pierre, Eugénie et Mass pour le playtest et les retours !

Merci à Guillaume Jentey pour les illustrations !

Quelques variations possibles à travers le multivers : une réalité où...

1. ... le PO a immensément réussi ou raté sa vie
2. ... les conditions atmosphériques sont radicalement différentes (à cause du PO ?)
3. ... le PO est mort ou n'existe pas
4. ... un DPNJ a déjà remplacé le PO
5. ... le PO est de genre, couleur de peau, apparence très différente

6. ... le PO est recherché par les autorités
7. ... le pays du PO est sous un régime politique radicalement différent (à cause de lui ?)
8. ... le niveau technologique du pays du PO est radicalement différent (grâce à lui ?)
9. ... les habitants sont conscients de l'existence de réalités parallèles (à cause du PO ?)
10. ... tout a l'air identique à la réalité d'un des PJ, jusqu'à ce que...

