

Le Costume du désordre

Un mini-JdR pour un-e MJ et 2 à 5 joueuses par Côme Martin, dans le cadre du concours #lecoupagejdr des Courants Alternatifs (novembre 2017).

C'était aujourd'hui carnaval au Royaume des fleurs ; elles ont revêtu leurs costumes d'humains et ont singé la société des hommes toute la journée... Mais votre groupe s'est égaré et, quand l'excitation retombe le soir venu, vous vous rendez compte que vous êtes perdues au Royaume des humains ! Il va falloir rentrer saines et sauves avant que le costume ne craque et que le jour se lève... À moins qu'il ne s'agisse là d'une opportunité rêvée pour en apprendre plus sur ces curieux êtres ?

Création des Personnages-Fleurs

1) Chaque joueuse énonce une vérité sur le Royaume des fleurs (ce peut être le moment de décider si les fleurs peuvent parler aux animaux et aux insectes) et une chose que les fleurs trouvent étrange au sujet des humains. D'autres peuvent émerger en jeu.

2) Chaque joueuse choisit l'espèce du Personnage-Fleur (PF) qu'elle incarne : c'est son nom. Elle raconte ensuite une rumeur sur l'espèce d'une autre PF.

3) Chaque joueuse ajoute un détail sur le costume d'humain dont les PF se partagent le contrôle.

4) Chaque joueuse choisit secrètement quel endroit du costume son PF maîtrise le mieux — pieds, mains, bouche, yeux ou oreilles — et quel endroit il maîtrise le moins bien. Le costume a aussi un nez, mais tout le monde sait que les fleurs ont l'odorat absolu, aucun problème de ce côté !

5) Chaque joueuse choisit secrètement la motivation première de son PF : « Revenir chez nous le plus vite possible », « En savoir plus sur ce monde étrange » ou « S'amuser encore un peu avec le costume ».

6) On révèle les choix !

7) Chaque joueuse se dessine 4 pétales abritant chacun 5 grains de pollen.

Agir face à un obstacle

• Si les joueuses sont d'accord quant à quel PF doit agir et comment, sa joueuse lance 1d6.

-> Si l'action concerne la partie du costume que le PF maîtrise le mieux, la joueuse lance 2d6 et garde le meilleur dé ; s'il s'agit de la partie qu'il maîtrise le moins, la joueuse lance 2d6 et garde le moins bon.

-> Avant le lancer, la joueuse et celles qui veulent l'aider peuvent dépenser des grains de pollen pour ajouter +1 (par grain) au résultat final.

-> Il faut égaler ou dépasser le seuil (caché) de l'obstacle pour réussir.

• Si plusieurs PF veulent agir et/ou ne sont pas d'accord sur ce qu'il faut faire pour surmonter l'obstacle, chaque joueuse concernée lance 1d6.

-> Procéder comme ci-dessus pour les mises et le nombre de dés à lancer.

-> C'est la joueuse dont le dé (sans les mises) a fait le plus grand score qui l'emporte, et son PF qui agit.

-> En cas d'égalité, tous les PF ayant tenté d'agir perdent autant de grains de pollen que le score de leur dé, et c'est le dé suivant l'égalité qui l'emporte (si tous les dés sont égaux, l'action est un échec).

-> En cas de succès, le PF ayant agi récupère les grains manquants sur son pétale actuel (donc jusqu'à 5).

-> En cas d'échec, le score de Déchirure augmente de 1.

La Déchirure du costume commence à un score de 0 ; ce score augmente lorsque plusieurs joueuses lancent les dés et que l'action échoue, ou lorsque cela fait sens dans la fiction (le costume passe à travers une vitre, ou se fait mordre par un chien, par exemple). Quand la Déchirure atteint 10, les Fleurs se répandent dans l'atmosphère et la partie est terminée. De plus, lorsque le score de Déchirure atteint 4, 7 et 9, tous les PF laissent immédiatement échapper un pétale.

Si un pétale n'a plus de grains de pollen, il tombe définitivement. Sans pétales, un PF ne peut plus agir.

Canevas (lancer 2d6)

• Quand le calme retombe et que la partie commence, le costume est :

1 : En train d'acheter un bouquet de fleurs chez un-e fleuriste

2 : En plein rencard au restaurant

3 : Au volant d'une voiture

4 : Sur le point de déclamer un poème à une soirée slam

5 : À un anniversaire, un verre à la main

6 : En train de porter un meuble pendant un déménagement

• Le passage vers le Royaume des fleurs se trouve :

1 : Au fond d'un dédale dans les égouts

2 : Dans la chambre forte d'une banque

3 : Dans les cuisines d'un grand hôtel

4 : Dans les toilettes d'un musée

5 : Au dernier étage d'une tour du quartier des affaires

6 : Dans les réserves de la bibliothèque municipale

Exemples d'obstacles

Pieds : Échapper à un-e poursuivant-e, courir après un bus, se faufiler discrètement dans un couloir, sauter par-dessus un trou...

Mains : Utiliser un outil, donner un coup de poing, escalader un mur, dessiner un arbre...

Bouche : Convaincre un-e flic, négocier avec un-e marchand-e, rassurer un-e enfant, avaler de la nourriture...

Yeux : Déchiffrer une inscription, trouver son chemin dans la pénombre, dénicher un objet dissimulé, exprimer la joie, la surprise ou la tristesse...

Oreilles : Repérer un son parmi cent autres, comprendre des instructions, rester calme en présence d'un bruit assourdissant, discerner les émotions d'un interlocuteur ou interlocutrice...

Nez : Pas d'obstacle – odorat parfait, souvenez-vous ! mais n'hésitez pas à souvent convoquer les odeurs dans vos descriptions...

Seuils de difficulté des obstacles

4 -> Moyen, 6 -> Très difficile,

8 -> Quasi impossible.

Variez les parties du costume nécessaire pour franchir un obstacle !

Photo de fond : Stefano Akrama (Flickr)