LEVEZ-VOUS & COMBATEZ

*Un mini-JdR de Côme Martin écrit en juillet 2021, pour 1 MJ et 3 à 6 joueurs.
Inspiré par The Skeletons de Jason Morningstar et l'édition 2021 du concours « il était une fois un mini-JdR », sur le thème « revivre ». Merci à Erwik, Saega et 3D6 pour le playtest et les idées.*

Vous êtes des squelettes repoussant l'assaut d'aventuriers face à un trésor. Piégés dans une boucle temporelle, vous recommencez ce combat à l'infini, que vous vainquez ou soyez détruits... À chaque nouvelle boucle, vos souvenirs se mélangent et s'agrègent, et la brume vous habitant se dissipe peu à peu. Parviendrez-vous à échapper à votre destin ou êtes-vous condamné à revivre éternellement votre servitude ?

Avant la partie, chaque joueur, MJ compris, écrit trois détails sur des bouts de papier : une description partielle du personnage de son vivant (son apparence, sa personnalité...), un souvenir marquant et une relation avec un autre PJ. On mélange ensuite tous les papiers. Si on joue en ligne, on peut se contenter de les numéroter.

Lorsque la partie commence, les PJ n'ont aucun souvenir, aucune personnalité. Ils ont néanmoins chacun un nom ou un surnom, basé sur leur apparence (« Sans bras », « Vêtements déchirés », « Vieux casque »...) ou sur une vague réminiscence (« La fourche », « Toujours triste », « Grande montagne »...).

On commence par une scène de combat, puis on alterne les scènes de visions et de combat.

Scènes de visions

Chaque joueur pioche un papier au hasard (ou, si on joue en ligne, en lançant un dé) et inscrit son contenu sur sa fiche de personnage ; il décrit ensuite une courte scène intégrant ce qu'il vient d'écrire. Les autres PJ peuvent être présents dans la vision. Chaque vision mise en jeu pendant une scène de combat donne droit à une action réussie automatiquement.

Scènes de combat

À chaque nouvelle scène de combat, chaque joueur passe son PJ au joueur à sa droite.

Les PJ ont une chance sur deux de réussir leurs actions.

Les adversaires sont gérés par le MJ : ils meurent en deux coups portés, sont un peu plus nombreux que les PJ et font toujours les mêmes actions à chaque scène de combat.

Si un PJ parvient à tuer un PNJ, il gagne une action réussie automatiquement contre lui à la prochaine scène de combat.

Le MJ peut se limiter à un PNJ de chaque rôle : guerrière, mage, voleur, rôdeuse, druide... Il peut aussi se limiter à une stratégie globale par PNJ : défendre ses coéquipiers, massacrer les PJ, dégager la voie jusqu'au trésor, désarmer les pièges du lieu, préparer la fuite de son groupe, faire diversion...

Les PJ sont très fragiles et peuvent mourir suite à un simple échec.

La partie prend fin quand il n'y a plus de papiers à piocher : on joue alors une dernière scène de combat.

Ensuite, les joueurs doivent choisir si leurs PJ tombent en poussière & meurent, défont les aventuriers & restent sous terre à attendre leurs prochains adversaires ou demeurent pour toujours à l'intérieur de la boucle temporelle. Le MJ départage les égalités si nécessaire.