

Vous êtes un savant pratiquant des expériences interdites. Votre créature s'est échappée, il vous faut la convaincre de revenir dans votre laboratoire.

Vous commencez le jeu sans aucun ressenti et avec six ressources de votre choix ; PNJ, possessions matérielles, lieux... Ce sont des gens et des choses dont vous pouvez vous servir dans votre traque et que vous allez devoir sacrifier.

Au début de la partie, racontez pourquoi et comment vous avez créé la créature : racontez aussi comment vous pensez quelle s'est enflée et pourquoi vous voulez la récupérer. Après son propre prologue, la créature cadre une scène en solitaire, puis c'est à votre tour. Vous alternerez ensuite scènes en solitaire et scènes de confrontation. Entre deux scènes, il se passe autant de temps que vous le souhaitez.

Pendant les scènes en solitaire, racontez comment votre vie empire ; vos proches vous délaissent, vous êtes radié de l'académie, vos nouvelles créatures vous déçoivent... À chaque scène en solitaire, soit vous gagnez une ressource et perdez un ressenti (un rare éclat positif dans votre récit), soit vous perdez une ressource et gagnez un ressenti. Vous racontez ensuite comment vous retrouvez la créature, où quelle soit.

Pendant les scènes de confrontation, vous vous retrouvez face à la créature et tentez de la convaincre de revenir à vos côtés. Lorsqu'elle vous expose un beau souvenir, vous pouvez défausser un de vos ressentiments pour le rendre caduc. Lorsqu'elle sacrifie une partie de son corps, vous pouvez défausser une ressource pour expliquer comment vous la blessiez. Si vous ne défaussez rien, elle s'enfluit. Sinon, la créature peut essayer de fuir, et vous de la contraindre, une deuxième fois : elle s'enfluit automatiquement à sa troisième tentative.

La créature vous échappe à tout jamais si vous n'avez plus de ressources à dépenser pendant une confrontation, ou lorsque cela fait sens dans le récit.

L E • C R È A T E U R • E T

Vous êtes une créature ayant échappé à son créateur. Vous cherchez à le fuir et à comprendre les sentiments humains.

Vous commencez le jeu sans aucun souvenir et avec toutes les parties de votre corps (cœur, bras, jambes, torse, figure).

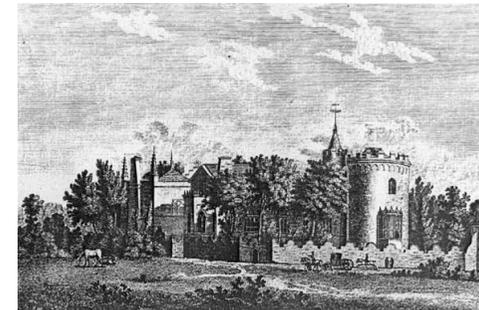
Au début de la partie, le docteur donne des détails sur votre création et votre évasion ; vous pouvez les confirmer ou les infirmer avec votre point de vue. Ensuite, cadrez une scène en solitaire qui a lieu juste après votre évasion ; puis c'est le tour du docteur. Vous alternerez par la suite scènes en solitaire et scènes de confrontation. Entre deux scènes, il se passe autant de temps que vous le souhaitez.

Pendant les scènes en solitaire, racontez comment vous essayez de mener une vie normale : vous vous faites des amis, vous parcourez les plaines, vous tombez amoureux... À chaque scène en solitaire, vous gagnez un souvenir ou réparez l'une des parties de votre corps. Vous racontez ensuite comment le docteur retrouve votre trace, où que vous soyez.

Pendant les scènes de confrontation, vous vous retrouvez face au docteur et tentez de lui échapper. Vous pouvez tâcher de le convaincre en lui racontant un de vos souvenirs (sacrifiez-le) ou tenter de fuir en sacrifiant une partie de votre corps. S'il n'oppose rien à vos souvenirs ou à vos sacrifices, vous vous enfuyez ; sinon, vous devez sacrifier une deuxième chose, que le docteur peut également contraindre. Vous vous enfuyez automatiquement, sans rien défausser, à votre troisième tentative.

Vous êtes recapturée pour de bon si vous n'avez plus de partie du corps à dépenser pendant une confrontation, ou si cela fait sens dans le récit.

*• Un mini-JdR de Côme Martin •
• Pour 2 joueuses (ou plus) • Écrit en avril 2019 •
• Initialement paru dans le Frankzine numéro 1 •
• D'autres mini-JdR sont disponibles sur <http://troplongpaslu.fr/auteurs-jeux-de-role/come-martin/> •*



• Une variante de jeu • Si vous êtes plus de 2 joueuses •

L A • C R È A T U R E

Vous êtes des lecteurs découvrant le récit de la lutte entre le créateur et son expérimentation.

Vous commencez le jeu avec une idée de comment, selon vous, l'histoire devrait finir (écrivez-la).

Au début de la partie, les deux personnages cadrent des scènes en solitaire, puis elles jouent des scènes de confrontation. Entre chacune de ces scènes, vous pouvez si vous le souhaitez demander à cadrer une scène de narration. Pendant celle-ci, vous pouvez donner tous les détails que vous souhaitez à propos du monde dans lequel le savant et sa créature évoluent. La société peut changer, les personnages secondaires disparaître ou mourir, les saisons se succéder. Les autres lecteurs peuvent intervenir dans votre narration s'ils le souhaitent. Un détail donné est inamovible, et vous ne pouvez dicter votre volonté quant à la créature, au savant ou leurs ressources et éléments de leurs souvenirs.

À la fin de la partie, révélez quelle fin vous espériez pour le récit.

