



## LE PROJET DOPPELGÄNGER

Un mini-JdR de Côme Martin pour 1 MJ et 3 à 5 joueurs, faisant suite à *L'Effet Doppelgänger*. Écrit en juin 2019.

Merci à Guillaume Jentey pour les dessins et à Gabriel, Jean, Nitz et Orsu pour le playtest et les retours !

*Les Entreprises Morley ont percé le secret du voyage entre les univers parallèles et c'est à vous, chers volontaires, qu'il revient d'entamer les premières explorations. Que la brèche entre les univers ait réveillé des limaces géantes dévoreuses de réalité est un effet secondaire regrettable, mais rien qui ralentira sérieusement votre installation de relais à travers le multivers, n'est-ce pas ?*

### Avant le départ

Chaque joueur dispose de 4 points pour créer son personnage ; il les utilise pour créer des compétences qu'il détermine lui-même (par exemple, pour Gabriel, négociateur : Inspire la confiance 2, Pourparlers 1, Ne pas céder au stress 1). On complète le profil des PJ en discutant des raisons pour lesquels ils travaillent ou sont forcés de collaborer avec les Entreprises Morley, de leurs relations entre eux et des quelques PNJ qui leur sont proches. L'un de ces PNJ doit leur donner une raison d'en chercher les versions parallèles : amour perdu, sœur disparue, parent malade, ami-e qui a mal tourné...

Le MJ, de son côté, précise le décor en lisant à voix haute les éléments suivants et en complétant ou modifiant leur description au besoin. Il décide aussi comment les PJ voyagent à travers le multivers et à quoi ressemble un relai dimensionnel.

### Quartiers :

- Le ghetto résidentiel (exigu, délabré, surpeuplé, mal famé)
- La zone industrielle (proliférante, assourdissante, polluée, labyrinthique)
- Le quartier administratif (sécurisé, propre, glacial, opaque)
- Le district commercial (déserté, démoli, infesté, redouté)

### Endroits importants :

- Le bazar du ghetto (peuplé de mendiants, chapeauté par une mafia, encombré de marchandises endommagées)
- Les galeries du ghetto (souterraines, piégées, parcourues par d'étranges groupuscules)
- La centrale électrique (automatisée, dérégulée, hantée par d'autres réalités fantomatiques)
- La fabrique d'automates (en surrégime, auto-consciente, fomentant une rébellion)

- L'office des permis (incorrupible, abscons, irritable)
- Le bar des fonctionnaires (morne, hermétique, endetté)
- L'ancienne banque (caverneuse, envahie d'insectes, à toute épreuve)
- Le marché d'implants (nomade, regorgeant de produits, dénué de morale)

### PNJ notables :

- La mère miracle (cyborg, bienveillante, silencieuse)
- Le roi des rats (répugnant, à la tête d'un réseau, incognito)
- Trois-éclairs (filou, prétendus pouvoirs psi, indic)
- Conscience-326 (automate, paranoïaque, fragment d'un esprit-ruche)
- Guillaume rang-3 bleu (fonctionnaire, secrètement mutant, arriviste)
- Rosa rang-12 violet (poète du dimanche, introvertie, cheffe de service)
- Le boursoufflé (corps humain rempli d'insectes, hanté par son passé de banquier, suicidaire)
- Le petit (sans attaches, ouvrier, alcoolique)
- Le grand (intimidant, proxénète, vient d'une autre réalité)

Ces éléments sont ceux qui seront amenés à changer au cours des voyages dans le multivers, en mieux ou en pire.

La phase de préparation s'achève par un prologue où chaque PJ raconte ses derniers préparatifs avant de partir en mission, probablement sans espoir de retour : le MJ enrichit son récit afin de poser les premiers jalons de l'univers. Puis les PJ actionnent le premier relais et basculent dans le premier univers parallèle.

### À travers le multivers

Dans chaque nouvelle réalité, les PJ ont pour but officiel d'installer un relais dimensionnel et de s'assurer qu'il est en sécurité avant de passer à la réalité suivante, ce afin de satisfaire les volontés expansionnistes des Entreprises Morley. Officieusement, ils peuvent profiter de chaque voyage pour se renseigner sur leurs doubles, tenter d'échapper à leur employeur et/ou chercher la version parallèle du PNJ défini plus haut.

Chaque réalité est infestée de limaces gigantesques, dévoreuses de réalité, dont la progression varie d'une réalité à l'autre ; seule constante, l'espace au-delà des limites de la ville n'est plus qu'un néant délimité. En plus de cette force cosmique aux troussees des PJ et des doubles de ces derniers, ils peuvent également avoir affaire à :

- Des gangs de pillards, déterminés à survivre coûte que coûte jusqu'au bout
- Des esprits mémétiques, capables de propager leur per-

D'autres mini-JdR sont disponibles sur <http://troplongpaslu.fr/auteurs-jeux-de-role/come-martin/>





sonnalité et leurs caractéristiques physiques d'un corps à l'autre

- Des androïdes plus ou moins détraqués, cherchant à imposer leur domination
- Des nettoyeurs, envoyés par les Entreprises Morley pour traquer les employés récalcitrants et accélérer la conquête des différentes réalités
- Des employés de Tamel Inc., une société concurrente
- Des êtres autrefois humains, dorénavant contrôlés par les œufs de limaces cosmiques qu'ils abritent

### Changer les choses

Lorsqu'un PJ effectue une action au résultat incertain, son joueur tire autant de cartes d'un paquet de 52 cartes que de points dans la compétence la plus appropriée. Il joue ensuite autant de cartes qu'il veut de sa main (sans minimum). Pour réussir, il faut dépasser 8 pour les actions compliquées, 10 pour les actions difficiles et 12 pour les actions les plus ardues (un Valet vaut 11, une Dame 12, un Roi 13, un As vaut 1). Un joueur peut additionner plusieurs cartes pour cela ; s'il n'a aucune compétence appropriée, il en note une nouvelle à 0. Les PJ peuvent aussi s'entraider en additionnant leurs compétences.

Lors d'un test avec une compétence à 0, un joueur tire tout de même une carte mais défausse la plus haute carte de sa main auparavant. S'il n'a pas de cartes en main, il défausse la plus haute carte chargée face visible sur le relais (voir ci-dessous) avant de piocher. Si le relais n'a pas de carte face visible, le joueur tire une carte sans conséquence négative.

Les cartes tirées par les joueurs mais non jouées pour obtenir un succès peuvent être gardées en main (et servir dans un futur test) ou être utilisées pour charger le relais dimensionnel (le choix est immédiat, on ne peut garder des cartes en main et les utiliser pour charger le relais plus tard). Les cartes jouées pour obtenir un succès sont défaussées ; un joueur ne peut pas avoir plus de cartes en main que son niveau de compétence le plus haut.

### Vers d'autres réalités

Lorsque les PJ arrivent dans une nouvelle réalité (y compris après la phase de préparation), le MJ pioche une carte qu'il pose face cachée au centre de la table : c'est la charge actuelle du relais. Les joueurs peuvent y ajouter autant de cartes (face visible) qu'ils le souhaitent avant d'effectuer un nouveau voyage. Lorsqu'ils décident de mettre le relais en marche, on révèle la carte face cachée, on additionne sa valeur

aux autres et les joueurs ou le MJ ont alors l'occasion de modifier un ou plusieurs aspects définissant les éléments de la ville (parmi les quartiers, les endroits ou les PNJ) de la manière de leur choix :

- moins de 7 : le MJ modifie l'un des aspects, y compris en pire s'il le souhaite
- 7-11 : les joueurs modifient 1 aspect
- 12-16 : les joueurs modifient 2 aspects
- 17-20 : les joueurs modifient 3 aspects
- exactement 21 : les joueurs modifient l'ensemble des aspects de 2 éléments
- 22 et plus : le MJ modifie l'un des aspects, y compris en pire s'il le souhaite

En dehors des aspects définissant les éléments, le MJ peut faire varier les choses autant qu'il le souhaite d'une réalité à une autre, même si des glissements progressifs sont préférables. N'hésitez pas à réutiliser les PNJ déjà croisés en altérant leur comportement ou à laisser des actions effectuées dans une réalité avoir un écho dans les suivantes.

À l'arrivée dans une nouvelle réalité, on remet les cartes de la défausse et des charges du relais dans la pioche et on mélange celle-ci. Les joueurs gardent les cartes qu'ils ont en main.

Un aspect modifié par les joueurs reste inchangé d'un voyage à l'autre, fixé dans toutes les réalités. Pour une campagne plus courte, ce sont les éléments qui sont modifiés d'un bloc à chaque fois au lieu des aspects (obtenir un 21 a alors le même effet qu'obtenir entre 17 et 20).

Une campagne du *Projet Doppelgänger* prend fin lorsque les joueurs ont modifié tous les aspects et/ou lorsqu'ils sont parvenus à stopper la progression implacable des limaces (aucune solution ne devant être atteignable aisément).

### Apprendre et absorber

Au cours de leur périple, les personnages peuvent progresser dans leurs compétences de 3 façons :

- À partir du niveau 1, en jouant dans un test autant de cartes de même valeur ou de même enseigne que le niveau à atteindre. Augmenter une compétence au niveau 3 demande trois valets ou trois pique, par exemple.
- À chaque voyage dans une autre réalité, chaque PJ gagne 1 point dans la compétence qu'il a le plus utilisée (y compris si c'était une compétence à 0) ou dans une compétence à 0 au choix.
- Lorsqu'un PJ tue l'un de ses doubles, il absorbe son énergie quantique et 3 points de compétence à ajouter où il le souhaite (y compris dans une compétence à 0).

