

DUO

Un jeu de rôles pour un joueur et un conteur

Prenez un joueur et un conteur, jetez-les dans l'arène et regardez ce qu'il se passe.

Ce n'est pas la destination, mais la route qui compte.

Proverbe gitan

PRINCIPE DE JEU

Lorsque le personnage doit déterminer les effets d'une action pertinente en termes de fiction, le joueur lance 2D6+état. Sur 10+, le joueur prend la main et décrit ce qui se passe, sur 7-9 le conteur ajoute une complication, sur 6- le conteur prend la main du récit.

On ne cherche pas à savoir si le joueur a réussi ou non, mais quelles sont les conséquences des actions du personnage.

LE CADRE

Dans DUO, pas besoin d'un cadre ultra léché. Vous pouvez partir d'un livre ou d'un film que vous avez lu ou vu tous les deux, ou bien le créer de toutes pièces. Il y a deux modes de création de cadre, en coopération et en cascade.

En coopération

Le conteur et le joueur vont définir un cadre. Répondez tous les deux aux questions suivantes:

- Quel genre?
 - Science-fiction?
 - Science-fantasy?
 - Fantasy?
 - Contemporain?
 - Historique?
 - Fantastique?
 - Post-apocalyptique?
- Quelle ambiance?
 - Sombre?
 - Humoristique?
 - Pulp?

– Réaliste?

- Quel thème?
- Quelle échelle?
 - Personnelle?
 - Epique?
- Quels sont les enjeux?

Ensuite, créez ensemble l'univers dans lequel vous allez jouer.

En cascade

Comme pour la création en mode coopératif, répondez tous les deux aux questions. Puis le conteur créera un univers à partir des réponses. Le conteur ne devra pas s'embarrasser à justifier sa création, ce sera au joueur de le faire en répondant à chaque fois à cette question: "d'après toi, pourquoi est-ce comme ceci?".

En cascade inversée

Une troisième méthode qui n'en n'est pas une. Cette fois-ci c'est le joueur qui crée l'univers et le conteur qui justifie le pourquoi du comment.



LE PERSONNAGE

Vous allez devoir répondre à une série de questions pour créer votre personnage.

Présentation

Présentez votre personnage en répondant à ces questions:

- D'où vient-il?
- Quel est son nom?
- Quel est son milieu d'origine?
- Quel est son parcours?

Occupation

Décrivez ce dont est capable votre personnage en répondant à ces questions:

- A quoi occupe-t-il ses journées?
- Pour quel fait est-il connu?

Listez six choses (talents) qu'il sait faire, chaque fois que vous utilisez ces talents vous bénéficiez de +1 au jet de dés

Problème psychologique

Définissez en une phrase un problème qui empêche votre personnage d'agir. Répondez aux questions suivantes:

- Comment se déclenche le problème?
- Comment s'est-il développé?

Problème moral

Décrivez en une phrase un problème qui fait que votre personnage cause du tort aux autres, puis répondez aux questions suivantes:

- Comment se manifeste ce problème ?
- Qu'est-il arrivé pour qu'il agisse ainsi ?

Problème externe

Décrivez en une phrase ou deux un problème qui affecte votre personnage. Il est lié à une personne ou une organisation en lien avec le personnage.

L'état

En fonction du résultat de ses actions, votre personnage sera plus ou moins malmené.

L'état est un modificateur (MOD) du jet de dés.

Au top	+2
En forme	+1
Normal	+0
Malmené	-1
Brisé	-2
Défait	X

LE CONTEUR

Le conteur va faire vivre l'univers autour du personnage. Vous n'êtes pas l'opposant du joueur mais vous l'accompagnez pour établir une fiction. Cela ne veut pas dire que vous devez être tendre avec le personnage, lors d'un 6- vous pouvez parfaitement le maltraiter.

Objectifs

- Jouer pour voir où ça nous mène
- Faire vivre au personnage une vie d'aventure

Jouer pour voir où ça nous mène

Ne préparez pas de scénario. Préparez des PNJ, des lieux et des fronts avec lesquels vous rebondirez lorsque vous aurez la main.

Faire vivre au personnage une vie d'aventure

Favorisez les rebondissements, ne laissez pas l'action s'enliser.

Principes

- Soyez fan du personnage
- Posez des questions, utilisez les réponses
- Agissez selon la fiction
- Dessinez des cartes, laissez des blancs
- Utilisez les faiblesses (problèmes) du personnage

Soyez fan du personnage

Accompagnez le personnage pour créer de la fiction. Ne le poussez pas dans une direction. Surfez sur ses propositions.

Posez des questions, utilisez les réponses

“Que fais-tu?”, c'est la première question que vous devez poser pour faire réagir le personnage. Servez-vous de la réponse pour faire avancer la fiction.

Posez-lui des questions plus précises sur son environnement: “Que ressens-tu?”, “Que t'inspire le gars qui te regarde du fond de la taverne?”, etc.

Agissez selon la fiction

Lorsque vous prenez la main sur le récit, vous avez une opportunité de faire avancer la fiction

Dessinez des cartes, laissez des blancs

Quand vous dessinez les cartes des lieux que le personnage va découvrir, laissez de la place pour les idées du joueur.

Utilisez les faiblesses (problèmes) du personnage

Lorsque le jet de dés vous donne la main (6-), utilisez les manifestations des problèmes pour justifier ce qui arrive au personnage.

CANEVAS FICTIONNEL

Ici, pas de scénario mais une trame fictionnelle qui va alimenter les aventures du personnage. Il s'agit de créer un enchaînement de fronts qui vont s'articuler entre eux.

Fronts

Ce sont des situations susceptibles d'interférer avec le personnage et l'univers. Bâissez les fronts sur les questions que vous posez au joueur.

Créer un front

Un front possède plusieurs caractéristiques:

- Nom





- Forme
- Description
- Motivation ou but
- PNJs liés
- Agenda
- Enjeux
- Une révélation

Nom

Nommez le front.

Forme

Un front peut prendre une des formes suivantes:

- Organisation
 - Kabale
 - Mafia
 - Horde
 - Secte
 - Gouvernement corrompu
 - Corporation
 - Gilde
 - Syndicat
- Catastrophe naturelle
 - Tempête
 - Avalanche
- Lieu dangereux
 - Ruines
 - Nébuleuse plasmique
 - Tour de nécromant
- Un opposant
 - Le nouveau chef de service
 - Grand méchant
 - Mogul

Description

Décrivez en quelques lignes le front.

Motivation ou but

Quelques mots sur ce qui motive le front, son but. Faites que la motivation ou le but du front soit en contradiction avec les motivations du personnage.

PNJs liés

Quelques lignes aussi pour donner un visage au front. Nommer les différents protagonistes afin de donner plus de couleur au front. Pour chaque PNJ déterminez les points

suivants:

- Nom
- Motivation/But
- Description

Agenda

Ici, il faut noter ce qui arrive si le personnage laisse faire le front. Dans l'ordre chronologique jusqu'au dénouement final. Le dénouement final peut être l'avènement d'un nouveau front.

Enjeux

Décrivez dans quelle mesure le personnage ou l'univers peut être changé si l'agenda du front s'accomplit. Ce peut être un nouveau front.

La révélation

Lorsque le personnage parvient à faire échouer le front, il peut faire l'objet d'une révélation personnelle ou en rapport avec l'univers.

Ex:

Nom: *Culte de Har l'indicible*

Forme: *Organisation, secte*

Description: *le culte de Har l'indicible*

But: *étendre son influence*

PNJs liés:

*Rahel, le grand prêtre, avide de pouvoir
Carsen, inquisiteur, servir le culte*

Agenda:

infiltrer les classes populaires

infiltrer la garde

noyauter le sénat

Prendre le pouvoir

Enjeux: *remplacement de la royauté par une théocratie*

Révélation: *le frère du personnage est membre du culte*

Articuler les fronts

Faites en sorte que les révélations d'un front entraînent le personnage vers un autre front. De façon simple, utilisez ce qui c'est passé dans la séance qui a vu le front être résolu pour en créer un nouveau.

LANCER LA PARTIE

Avant de lancer la partie, vous aurez élaboré un front à partir de la création du personnage.

Créez la première scène et mettez le personnage directement dans l'action, dans une situation dangereuse ou délicate. Forcez le à réagir. Posez une ou plusieurs questions suivantes:

- Comment es-tu arrivé ici?
- Qui t'a mis dans cette situation?
- Pour quelle raison t'es-tu engagé dans cette aventure?

S'il n'arrive pas à trouver des réponses, aidez le en lui donnant des pistes.



PROGRESSION

Au fil des parties le personnage va évoluer, la plupart du temps lorsque le front est résolu. La progression peut se faire de deux façons:

- Ajouter un talent
- Faire évoluer un problème

Ajouter un talent

Choisissez un talent supplémentaire.

Faire évoluer un problème

A la fin de la session, le joueur et le conteur doivent répondre franchement à cette question:

- Le personnage a-t-il réagi face à son problème?

Si la réponse est oui, changez d'un commun accord les effets de ce problème.

Résoudre un problème

A la fin de la session, le joueur et le conteur doivent répondre franchement à cette question:

- Le personnage a-t-il résolu son problème?

Si la réponse est oui, effacez ce problème.

Nouveau problème interne

Lorsque le personnage est arrivé à l'état "Défait" au cours de la partie, notez-en la raison.

A la fin de la session, trouvez d'un commun accord un nouveau problème interne (psychologique ou moral) en accord avec la cause.

Nouveau problème externe

Lorsque le problème moral du personnage aura blessé quelqu'un, notez le. La deuxième fois, le PNJ devient le nouveau problème du personnage. D'un commun accord, décrivez ce qu'il en retourne et comment ce problème se manifeste.

QUELQUES THÈMES

Avec un seul joueur, vous pouvez explorer des thèmes moins usités en jeu de rôles. Voici quelques exemples:

Rédemption

Le personnage a commis un crime dans son passé. Comment va-t'il se racheter?



Différence

Le personnage est différent des autres. Comment va-t'il se faire accepter?

Persécution

Le personnage est persécuté par quelqu'un. Dites par qui et pourquoi. Comment va-t'il s'en sortir?

Recherche de la vérité

Le personnage sent que l'on lui cache quelque chose. Est-ce personnel? Est-ce à une échelle plus vaste?

Crédits:

Texte: Fred Egea

Illustrations Pixabay: syaifulptak57, ArtTower, darksouls1, Stefan Keller