

Putain de ta race !

Les elfes détestent les nains qui détestent les gobelins qui détestent les orcs qui détestent les hobbits qui détestent les hommes qui détestent les morts-vivants qui détestent les lycanthropes qui détestent les trolls qui détestent les fées qui détestent golum qui détestent les Nazguls qui détestent les Enths ! Mais tous veulent l’anneau, tuer le dragon et voler le cœur d’Arwen.

« Ta race » est un jeu narratif dans l’univers d’heroic fantasy qui met en scène la stupidité du racisme et de la haine. Des personnages de différentes races affrontent des épreuves dans la quête d’or, d’amour et de gloire. Leur racisme mutuel va les pousser à leur propre perte ! Orgueil, chauvinisme & rancune sont au rdv pour un cocktail narratif haineux!

Le cœur du jeu est de ressentir de la haine. Ne l’oubliez pas : ce jeu est conçu pour vous mettre en rage, acceptez-la, défoulez-la sur les personnages en jeu et non sur les joueurs! Gardez en tête : vous pouvez haïr le personnage qu’incarne un joueur, il ne s’agit pas de haïr ce joueur.

Le donjon narré

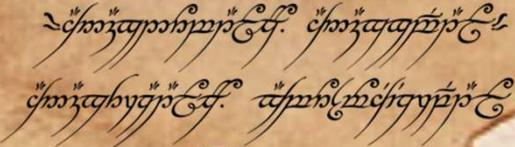
Le jeu met en scène un groupe d’aventuriers, chacun incarné par un joueur, explorant une région ou un donjon en quête d’or, de la princesse et du dragon. Avides de fortune, d’amour et de gloire, ils sont prêts à tout, et surtout à se trahir, pour ne pas se partager le butin !

Le jeu se divise en autant de niveaux que de joueurs. La durée du jeu est choisie et divisée par le nombre de niveaux afin que leur durée de jeu soit équivalente. À chaque niveau, un joueur endosse le rôle de maître du destin (mdd). Il doit décrire une épreuve pour laquelle les aventuriers doivent nécessairement collaborer, mais aussi se trahir. Le mdd met aussi en scène son personnage, mais ne peut lui attribuer aucun point de rage (Cf ci-après).

Au niveau 1, un joueur se porte volontaire pour être le mdd, en cas de conflit tirez au hasard. Un joueur ne peut pas être mdd plus d’une fois. Au niveau suivant, c’est le joueur ayant reçu le plus de points de rage qui décident qui sera le nouveau maître du destin.



Ta Race !



jeu narratif.

Emotion : Haine/Rage

3-5 joueurs - 60 minutes - Âge : 16+

Matériel :

print-and-play, papier & crayon.

Inspiration : Seigneur des anneaux, donjon & dragon, donjon de Naheulbeuk, Willow

Ta Race !

Chaque joueur choisit ouvertement une race différente des autres joueurs. Puis à tour de rôle, chacun décrit les grandes lignes de son personnage : lui donne un nom, un métier, ce qu’il aime, la race qu’il déteste, ses qualités et ses défauts. Un joueur ne peut être détesté que d’un seul autre joueur.

Choisissez des races de forces équivalentes :

- Petite : fée/lutin, gnome/hobbit, gobelin, goule/golum
- Medium : elfe, nain, orc, mort-vivant
- Grande : ent, ogre,/lycan, troll, Nazgull/liche/vampire

C’est ton destin !

Coupez une feuille A4 en 12 morceaux, sur 4 inscrivez « Sex – Amour – voler la princesse », sur 4 autres « Gold – Or – piquer le butin », sur les 4 derniers « Power – Gloire – Buter le dragon ». Ce sont les cartes du destin.

Chaque joueur a un ou deux objectifs secrets : amasser le plus d’or, sauver la princesse et/ou tuer le dragon. Chaque joueur reçoit secrètement 2 cartes du destin en début de jeu. Les joueurs doivent bluffer sur leurs objectifs et narrer de telle manière à ce que leur personnage soit en bonne posture pour avoir son dessein. Si un joueur devine les deux objectifs d’un joueur alors son dessein sera contrecarré, il perdra la partie. Afin de négocier, les joueurs peuvent se montrer une carte les uns les autres, il s’agira alors de faire confiance à celui auquel on se dévoile, car il pourra contrecarrer votre destinée... Le joueur ayant le mieux bluffé gagnera alors la partie.

T’as la rage !

La haine est représentée par des points de rage. Elle permet de passer des épreuves. Plus un joueur a de points de rage, plus il pourra atteindre sa destinée ou empêcher les autres d’atteindre la leur.

Les points de rage servent à contrecarre le destin des autres, mais aussi à contrecarrer d’autres contres... Le nombre de points de rage est caché tout au long du jeu.

Les joueurs commencent avec un nombre initial de points de rage. Avant d’entrer dans le donjon, chaque joueur reçoit au hasard 1, 2, 3, 3, ou 4 points de rage. La haine nait souvent des injustices...



Contre

À tout moment, un joueur peut empêcher l'action du personnage détesté ou en contredisant le mdd, en donnant un point de rage au mdd, il doit décrire en quoi l'action décrite par le joueur contré échoue. Tout contre peut être contré. Le mdd gagne ces points de rage pour son propre personnage, il a tout intérêt à attiser les jalousies !

La juste contribution des points de rage

Pour passer l'épreuve, les joueurs doivent dépenser un nombre de points de rage suffisant. Pour se faire, chacun écrit secrètement les points qu'il dépense, puis tous révèlent en même temps leur contribution. Si la somme des points est supérieure ou égale au seuil du niveau (cf tableau ci-dessous) alors les aventuriers passent au niveau suivant et le joueur ayant le moins de points de rage devient le mdd (sauf s'il l'a déjà été). Sinon, tous les joueurs perdent. Le jeu termine : chaque joueur décrit la fin (la mort ou la honte) du personnage dont il déteste la race.

Nb de joueurs	3	4	5
Niveau 1	2	3	4
Niveau 2	6	6	7
Niveau 3	7	7	9
Niveau 4	9	8	10

Inflation du destin

Chaque destin (sex, gold and power) a un coût qui augmente au fur et à mesure de l'avancée des aventuriers dans l'aventure. À chaque fin de niveau (sauf au dernier niveau), les joueurs peuvent dépenser des points de rage pour augmenter le coût final. Autant de points de rage qu'ils n'auront pas pour passer les différents niveaux ou qu'ils ne pourront pas dépenser pour accomplir leur propre destin, mais qui leur assure peut-être que leurs compagnons n'accompliront pas non plus le leur. Voici les coûts initiaux :
 Sex – Libérer la princesse : 11 points de rage
 Gold – Récupérer le trésor : 13 points de rage
 Power - Tuer le dragon : 15 points de rage

L'injuste distribution des points de rage

Si les joueurs ont passé l'épreuve, se solde alors la résolution de l'épreuve et la distribution de récompense, tels des points d'expériences dans les jeux de rôles traditionnels : les points de rage sont alloués par le mdd aux joueurs selon une logique inéquitable : un personnage choisi par le mdd en gagne un maximum (souvent celui qui a fait le plus de contre) et les autres devront se partager le reste (qui doivent eux-mêmes décider du partage qui peut être équitable ou non !) ! S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord le temps que le mdd compte jusqu'à 66, c'est le joueur qui a gagné le plus de points de rage qui tranche le débat et qui a le mot de la fin.

Le nombre de points de rage à distribuer par le mdd varie d'un niveau à l'autre.

- Niv 0 : Avant d'entrer dans le donjon, chaque joueur reçoit au hasard 1, 2, 3, 3, 4 points de rage.
- Niv 1 : 6 pts de rage : 3 pour un joueur et 3 pour les autres.
- Niv 2 : 12 pts de rage : 8 pour un joueur et 4 pour les autres
- Niv 3 : 18 pts de rage : 9 pour un joueur et 9 pour les autres
- Niv 4 : 24 pts de rage : 15 pour un joueur et 9 pour les autres

Le boss de fin : le dragon, l'or et la princesse

Le joueur ayant reçu le plus de points de rage à la fin du niveau déclare s'il peut réaliser son destin. « Je suis le maître de mon destin ! », il avance face cachée l'une de ses cartes destins. Les autres peuvent essayer de le contrecarrer en dépensant des points de rage. Il mise un certains nombre de points de rage puis essaient de deviner les cartes destins. S'il réussit il récupère sa mise. Rappelons qu'il n'y a qu'un seul dragon, qu'un seul anneau et qu'une seule princesse... Le premier à dépenser ses points de rage pour réaliser son destin sans être contrecarrer, gagne ! Il peut y avoir plusieurs vainqueurs, au maximum 3.

Merci d'écrire votre récit ou un commentaire sur <http://narratif.org>

Titre : Ta race. Auteur : Benjamin Putois
 Version 1.0 – 21 décembre 2017 sous licence
 Creative Commons : CC-BY-NC-4.0:
 Attribution-NonCommercial 4.0 International



La partialité du maître du destin

A chaque niveau, une épreuve est à passer : une énigme à résoudre, un boss de fin de niveau à buter, une menace à réduire à néant, une solution à apporter à un peuple... Elle peut demander le temps d'un combat ou plusieurs lunes (traverser un désert ou retrouver la sortie d'un labyrinthe). Le mdd décrit une scène où les aventuriers se retrouvent face à l'épreuve et déclare « Que faites-vous ? » Chaque joueur décrit ce que son personnage réalise. Le Mdd valide ou non leurs actions, il n'y a pas de lancé de dés comme dans les jeux de rôle traditionnels. Le mdd décide en toute injustice si une action réussit ou échoue. Un bon mdd invitera les joueurs à être créatifs et contradictoires dans les stratégies à tenir pour braver l'épreuve. Les actions déloyales et irrégulières seront encouragées (« Quoi, tu partages ce repas avec cet elfe?! »). Il stimulera la jalousie et la rivalité entre les aventuriers (« Ce gnome y arrive, et pas toi !? »). Il attisera la haine et l'envie (« Il est vrai que l'odeur de l'orc t'insupporte »). Pour ce faire rien de plus simple, il suffit d'être injuste et de récompenser celui qui mérite le moins ou punir ceux dont la tête ne revient pas! La validation des actions se veut inique, injustifiée et vexatoire.