

Loser RPG, le jeu de rôle du pauvre

Frédéric Sintès, le 23/06/2009

Y'a des jours où il vaudrait mieux rester couché...

- Préparation :
 - Réunissez 2 à 4 joueurs
 - Chacun crée un personnage en lui inventant un nom
 - Puis il lui invente un objectif banal et inintéressant : sortir les poubelles, aller faire des courses au supermarché, aller retrouver ses copains pour boire un pastis, passer une journée peinard à glander chez soi...
 - On vote ou on décide aléatoirement pour désigner le personnage débutant la partie
 - Par exemple, on choisit Robert Planche dont l'objectif est « Aller retrouver les copains pour boire un pastis »
 - Le joueur qui l'a inventé devient le Protagoniste, c'est à dire qu'il est responsable du personnage
 - Tous les autres joueurs jouent l'Adversité, on les appelle les Adversaires
 - Le Protagoniste possède au début de la partie un tas de 10 jetons
 - Les Adversaires se partagent également un tas commun de 10 jetons
- Le début :
 - Les Adversaires proposent à tour de rôle un élément décrivant la situation initiale, par exemple :
 - Adversaire 1 : « Ça commence dans le métro... »
 - Adversaire 2 : « Aux heures de pointe... »
 - Adversaire 3 : « Tu es coincé entre une grosse dame et un clochard qui sent... un mélange d'alcool et de sueur. »
- Les NA, les Narrations Anecdotiques :
 - Le Protagoniste décrit ses intentions d'action pour avancer vers son objectif
 - Il ne doit jamais décrire les conséquences de ses actions, mais seulement l'intention, par exemple :
 - « J'essaye de me dégager pour respirer. »
 - À chaque action dont il a exprimé l'intention, le Protagoniste doit attendre une réponse des Adversaires
 - Un Adversaire peut décrire un résultat positif pour l'action entreprise par le Protagoniste, par exemple :
 - « Tu parviens à te faufiler tel une anguille et tu trouves un coin où l'air est plus frais. »
 - Ce faisant, il a le droit de piocher un jeton qu'il garde précieusement devant lui
 - Un Adversaire peut également imposer un malheur
- Les malheurs et les bonheurs :
 - L'action initiée par le Protagoniste peut l'amener à rencontrer des malheurs
 - Un Adversaire décrit une conséquence fâcheuse de l'action entreprise, par exemple :
 - Le Protagoniste : « J'attends que le Métro arrive à la bonne station. »
 - Adversaire 1 : « Mais quand il arrive, tu te rends compte que tu es du mauvais côté de la rame et tu n'arrives pas à sortir à temps et le Métro repart. »
 - Ce faisant, il doit poser un jeton sur la roue du destin
 - Les Adversaires n'ont le droit de miser que les jetons qu'ils ont piochés individuellement en décrivant des résultats positifs
 - Le Protagoniste a trois options :
 - Il peut accepter le malheur et poser en condition un bonheur, par exemple :
 - « Mais ça tombe bien, parce que c'est grâce à cela que je trouve par terre un porte-monnaie rempli de pognon ! »
 - Ce faisant, il doit poser à son tour un jeton sur une autre case de la roue du destin

- Il peut refuser le malheur en posant un jeton sur la même case en expliquant pourquoi ça n'arrive pas, par exemple :
 - « Mais comme un homme devant moi s'est coincé la veste dans les portes coulissantes, celles-ci s'ouvrent et hop, je peux passer sur le quai
- Enfin, il peut ne pas poser de jeton sur la roue du destin et laisser les Adversaires continuer de poser les leurs
 - Chaque joueur peut décider de ne plus poser de jetons quand il veut
- Les joueurs posent un seul jeton à tour de rôle
 - Selon l'ordre qui suit : 1 Adversaire, le Protagoniste, l'Adversaire à droite du précédent, le Protagoniste, l'Adversaire à droite du précédent, le Protagoniste encore...
 - Le Protagoniste peut commencer le tour, s'il exige directement un bonheur. Bien sûr, les Adversaires peuvent lui refuser ce bonheur en posant un jeton sur la même case que lui
 - Et ce, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de place sur la roue du destin, que plus aucun joueur ne veuille poser de jetons ou que plus un seul joueur n'en possède
- Le coup du sort :
 - Lorsque plus personne ne pose de jetons, on lance le dé à huit faces (d8)
 - le joueur qui a misé un jeton sur la case dont le numéro correspond au résultat du dé gagne
 - Il raconte l'issue de la scène en ajoutant un malheur gratuit s'il est un Adversaire et un bonheur gratuit s'il est le Protagoniste
 - Ce joueur récupère ses jetons et les remet dans son tas (le tas commun pour les Adversaires)
 - Les autres joueurs perdent leurs jetons misés et s'en défaussent définitivement
 - Si le résultat du dé correspond à une case vierge (sur laquelle aucun jeton n'a été posé), tous les joueurs récupèrent leurs jetons
- **Vous ne pouvez pas exiger deux fois le même bonheur ou malheur dans une partie, vous devez varier, faites fonctionner votre imagination**
- **Chaque bonheur et malheur doit être une conséquence directe de la dernière chose dite**
- **Un joueur imposant un bonheur ou un malheur doit toujours conduire une action et décrire ses conséquences**
 - Puis les joueurs continuent la partie en commençant une nouvelle Narration Anecdotique
- Fin de l'histoire :
 - Lorsqu'un des deux camps a épuisé son tas de jetons, l'histoire se termine
 - Quand le Protagoniste a épuisé son tas de jetons, les Adversaires gagnent et racontent collectivement comment le personnage n'atteint pas son objectif et les conséquences de son échec
 - Quand les Adversaires ont épuisé leur tas de jetons commun, le Protagoniste raconte comment son personnage parvient à atteindre son objectif et les conséquences de son succès
- Vous pouvez à présent recommencer une nouvelle histoire avec un des autres personnages précédemment créés

