

LE CENTRE DE JEU

Par Géraud Faivre - Sheppy

Principe du JDR :

Ce Jeu de rôle ne se joue pas seul : il sert de support à n'importe quel JDR. Chaque joueur joue un Joueur du Centre de Jeu et investit le corps d'un hôte du jeu auquel vous avez décidé de jouer. Chaque joueur cumule des récompenses qu'il peut utiliser dans d'autres jeux. C'est un peu fouillis, mais lisez la suite.

Intérêt de ce JDR :

Ce JDR s'adapte parfaitement aux clubs de JDR ou à tout groupe de joueurs qui ne joue pas uniquement à un seul JDR. Le MJ joue le Centre de Jeu et les joueurs des Joueurs.

Background :

Avant toute chose, vous devez connaître un peu de géométrie et de physique dimensionnelle. Il existe plusieurs Dimensions qui s'expriment en 4 Caractéristiques (minimum) : Longueur, Largeur, profondeur et Temps. Une dimension a donc un début et une fin sur chacun de ces axes, la seule fin qui n'est pas visible est la fin du temps d'une dimension, en effet, quand le temps d'une dimension prend fin, la dimension prend elle aussi fin et retourne au néant.

De même, vous devez savoir que le déplacement est possible dans les dimensions sur ces 4 axes et parfois lorsque deux dimensions se touchent (en longueur, en profondeur ou en temps), entre deux dimensions distinctes.

Fort de vos nouvelles connaissances, vous comprendrez qu'il n'est possible de voyager dans le temps que dans le passé d'une Dimension ou dans son Présent, le Futur n'existant pas encore. Or, modifier le passé d'une Dimension, crée une rupture dans cette Dimension : Une Seconde Dimension se crée, la première est intacte, mais la seconde garde son passé commun et oublie le futur relatif à la rupture, l'instant de rupture devient le présent de la nouvelle Dimension. Ceci semble difficile à comprendre, et pourtant c'est la solution qu'a choisie l'univers pour ne pas s'encombrer des paradoxes temporels.

Bien, vous pouvez maintenant appréhender le fait qu'il est impossible d'infléchir le cours d'une dimension autrement que par le présent en orientant le futur.

Imaginez maintenant qu'à un moment donné, un peuple ait trouvé le moyen de dominer et comprendre ces processus. Ils allèrent donc à l'origine de la plus vieille des Dimensions et la dupliquèrent en infléchissant son passé. Puis possédant leur propre Dimension, ils arrivèrent à contrôler 3 de ses caractéristiques : sa longueur, sa largeur et sa profondeur ; ainsi ils pouvaient selon leur bon vouloir entrer en contact avec n'importe quelle Dimension en étirant les caractéristiques de là pour toucher leur cible. Tout devenait possible.

Les millénaires qui suivirent ces découvertes apportèrent son lot d'évolutions, de mutations et d'améliorations. Vous faites partie des descendants de ce peuple à qui tout est possible, la seule chose qui a encore de l'importance et le plaisir : c'est à ça que sont dues la création du centre de jeu. Ces centres permettent à toute personne de quitter son corps et de rejoindre une autre

dimensions par l'esprit. Les joueurs peuvent ainsi intégrer des corps choisis avec soin et influencer le développement d'une Dimension. Les centres de jeu accorde aux joueurs des récompenses proportionnel aux objectifs qui leur sont fixés. Ces récompenses peuvent être utilisés dans n'importe quel Dimension.

Vous êtes ici dans un Centre de Jeu, choisissez votre Dimension et bon jeu !

Les récompenses :

Le Centre du Jeu définit des objectifs qu'il peut dire ou taire à ses Joueurs et leur accorde des Récompenses directes ou sous forme de points que les Joueurs peuvent dépenser à tout moment.

Les récompenses offerte par le Centre de Jeu ne sont pas libre, car il aura fallu trouver et offrir la possibilité au joueur d'en disposer.

PS : Rappelez vous que ces points se cumule de Jeu en Jeu, n'en donnez donc pas trop à la fois. Le partage de point est évidemment impensable !!

Exemples possibles :

- La localisation exacte d'un objet perdu par un ancien Joueur
- Un bonus à la création du personnage, le Centre de Jeu ayant favorisé la croissance du futur PJ
- Un savoir du passé
- Une régénérescence cellulaire par contact Dimensionnel. (En gros une vie)

Exemples impossibles :

- Agir sur le passé
- Agir sur l'avenir
- Tuer quelqu'un ou quelque action que ce soit qui pourrait abaisser le challenge et donc le plaisir de jeu.
- Compromettre le Jeu ou le Centre de Jeu

Exemple pour le Jeu ADD :

Coût en point	Descriptif de l'effet
1	Se rappeler des paroles exactes prononcé par quelqu'un (si déjà entendu).
5	Numéro de la ruelle ou Madame Trucmuche vient de perdre sa bourse contenant 100Po...
10	Localisation de m. A. Rnak. Qui vend une carte conduisant à un objet magique.
50	Bonus de +1 à une caractéristique à la création du personnage.
100	Régénérescence cellulaire.

Exemple pour le Jeu Guildes Eldorado :

Coût en point	Descriptif de l'effet
1	Direction prise par des fuyards
5	Comprendre instantanément un dérivée d'une langue connue.
10	Localisation d'un cairn contenant la dépouille et le fusil d'un ancien Guildien
50	Equivalent d'un point de Destin
100	Don d'un objet du jeu Gilde par voie Dimensionnel

Conseil aux joueurs :

Envisagez de jouer à votre JDR avec Centre du Jeu, ça ne peut que vous rendre la vie plus facile grâce aux récompenses.

Conseil aux MJs :

Rappelez vous que même si vous jouer dans le cadre d'un Centre du Jeu, vous rester le Maître : Vous choisissez les objectifs (qui cela dit en passant, ne seront pas forcément les mêmes que ceux des chefs des PJs... héhéhé) ; vous accordés le nombre que vous voulez de points , et finalement vous créer la table des récompenses et décidé de leur validité à l'instant T !!!!!

Conseils à tous :

.... Amusez vous bien !!

Crédits :

Euh... moi ???

Bon ben, si vous voyez des fôtes d'orthographe.... Bravo, mais gardez les.

Si vous avez des commentaires ou des tables de récompenses pour votre jeu. Publiez les et donnez vos commentaires sur les autres.