

Tout le monde est John

Un jeu de rôles de compétition pour 3 joueurs et plus ©2002 de Michael B. Sullivan ([Sandor at the Zoo](#))

Traduit de l'anglais par [Sylvain Plagne](#) (merci aux relecteurs: Greg & Fonto)

Tout le monde est John est un jeu de rôles d'humour et de compétition (comprenez par là: il y a un gagnant et des perdants), qui consiste à jouer les différentes personnalités de John, un habitant pas tout à fait sain d'esprit. L'un des participants est le meneur de jeu, qui dans le langage de *Tout le monde est John* est appelé "Les Autres". Tous les autres joueurs sont les **Voix** dans l'esprit de John.

Tout le monde est John utilise des dés à 6 faces.

Les Voix

Les **Voix** sont les personnages des joueurs (PJ) dans *Tout le monde est John*. Elles sont définies par une feuille de personnage très simple.

Volonté

La Volonté est un capital de points que la **Voix** peut dépenser pour prendre le contrôle de John où modifier ses chances de succès dans une action. La Volonté peut augmenter et diminuer au cours du jeu, il peut donc être plus pratique de la représenter par des petites pierres plutôt que de les inscrire sur la fiche de personnage (ça peut aussi être l'occasion de recycler vos MegaBucks® d'Illuminati :-). La Volonté commence en général par un score de 10 points.

Compétences

Chaque **Voix** a deux ou trois compétences. Il n'y a pas de limitations dans la liste de ces compétences, il suffit d'en trouver une courte description, comme "Conduit super bien", "Embrouille super bien les gens", etc. La plupart des **Voix** ont deux compétences, mais vous pouvez en avoir trois si en contrepartie vous abaissez votre score de Volonté à 7 au lieu de 10.

Obsession

Il s'agit d'une sorte de but, de condition de victoire: il faut satisfaire son obsession plus efficacement que les autres **Voix** au cours de la partie pour gagner. Les Obsessions peuvent être de trois niveaux: *Niveau 1* (relativement facile à satisfaire, par exemple "piquer des trucs au supermarché"), *Niveau 2* (plus difficile ou risqué, comme "s'habiller avec des vêtements de femme et provoquer des inconnus"), et *Niveau 3* (quasiment impossible à accomplir, par exemple "détruire des immeubles"). Plus l'obsession est difficile à satisfaire, plus elle rapporte de points pour les conditions de victoire (voir plus loin).

Si vous comptez vraiment jouer sérieusement contre les autres **Voix**, il est conseillé de garder votre Obsession secrète...

John

John est complètement barge. Il est contrôlé par les **Voix** dans sa tête -une seule à la fois, évidemment.

John n'est pas un homme très habile; il a des difficultés à accomplir tout un tas de trucs qui paraissent pourtant simples à la plupart d'entre nous. Chaque fois que John tente de faire n'importe quoi qu'une personne *pourrait* avoir une chance (même infime) de rater, on doit faire un jet de dé.

C'est la Voix qui contrôle John au moment de l'action qui fait le jet. Si la Voix a une compétence qui s'applique au jet de dé, elle doit obtenir 3 ou plus à son jet. Dans le cas contraire, elle doit obtenir un 6. Cependant, avant le jet, la Voix peut dépenser autant de points de Volonté qu'elle souhaite (dans la limite de ce qui lui reste bien sûr) pour obtenir un bonus de +1 par point sur son jet. On peut donc même "acheter" un succès automatique.

Devenir la Voix *active* est également un challenge. Chaque fois que John se réveille ou est blessé, on doit vérifier le contrôle de John. On effectue aussi cette vérification dans deux autres cas: chaque fois qu'une voix rate un jet de dé et chaque fois qu'une Voix accomplit son Obsession.

Pour réaliser cette vérification, toutes les Voix candidates au contrôle de John vont *miser* un ou plusieurs points de Volonté (d'où l'intérêt de prendre des petites pierres ou autres, pour pouvoir miser en secret dans le creux de sa main). Lorsque tout les candidats ont misé on compare les offres (note: on peut bien entendu miser aucun point, juste pour faire croire aux autres Voix que l'on est candidat au contrôle de John). La Voix qui a misé le plus de points devient la Voix *active*, et prend donc le contrôle. Si plusieurs joueurs ont misé le même nombre de points, un jet de dé les départagera.

La Voix qui devient active perd les points de Volonté qu'elle a joués. Toutes les autres récupèrent leurs mises. Il peut parfaitement arriver que la Voix précédemment active remporte le test de contrôle et reste la Voix *active*.

Lorsque John se réveille, la bataille pour le contrôle de John doit avoir lieu *avant* que le meneur de jeu ne décrive la situation.

John est quelqu'un d'excessivement distrait. Dès qu'une situation s'enlise, que rien de nouveau ne se passe pendant plus de 10 minutes (par exemple attendre le bus...), le meneur de jeu lance un dé. Sur un résultat de 4 ou mieux, John fait un petit somme (et provoque donc un test de contrôle à son réveil quelques minutes plus tard). Lorsque ceci se produit, toutes les Voix gagnent un point de Volonté.

Les Parties

Les Parties commencent par le réveil de John le matin (et donc, un test de contrôle). Le MJ décrit alors les circonstances du réveil. Rappelez-vous qu'avec John, on peut s'attendre à tout. John peut aussi bien se réveiller dans la Suite présidentielle d'un Palace où encore dans un lit de camp dans un jardin public... Les Voix n'ont bien entendu aucune idée de ce qui a amené John dans cette situation.

A partir de là, les Voix devraient essayer de satisfaire leurs Obsessions et éviter que John ne soit tué. Inévitablement, leur Volonté va diminuer. Lorsque toutes les Voix ont épuisé leur Volonté, John sombre dans le sommeil, et la Partie est terminée.

Les Voix révèlent alors si nécessaire leurs Obsessions, et comptent le nombre de fois qu'elles les ont satisfaites. Si une Obsession est satisfaite alors qu'une *autre* Voix était *active*, cela compte quand même.

Ensuite, on multiplie le nombre de fois que les Obsessions ont été satisfaites par leur niveau (1, 2, ou 3). Le résultat représente le nombre de points de la Voix. La Voix qui a le plus de points remporte

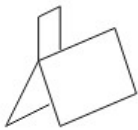
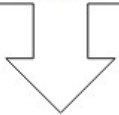
la Partie. En général, elle gagne également le droit d'être le meneur de jeu pour la prochaine partie de *Tout le monde est John*.

© 2002 by Michael B. Sullivan

Les bonus de la traduction française

La feuille de personnage

Partie à relever lorsque la Voix est active



JOUEUR DE LA VOIX :

VOLONTÉ :

COMPÉTENCES :

ANSESSIONS :

TOUT LE MONDE EST JOHN

VOIX ACTIVE