

Dans le train

Jeu de rôle inédit

par ***Frédéric Urbain***

La caractéristique de ce jeu de rôle est que toute partie commence dans un train, que les personnages prennent quotidiennement. TER, RER, TGV, Shikansen, peu importe !

Les personnages sont dans le même train, se connaissent déjà ou pas, et il se passe quelque chose qui lance la partie.

Quelques exemples en vrac et assez classiques :

Le train s'arrête en pleine campagne ; on s'aperçoit vite que tous les gens qui ne sont pas dans le train sont des zombies !

Le train tombe soudain en panne d'électricité, un vaisseau spatial se pose à proximité. Ami ou ennemi ?

Le train entre dans un tunnel et n'en ressort jamais : toute la partie se passe dans le noir, avec juste un petit éclairage (les veilleuses de secours).

Un aiguillage fait bifurquer le train qui se retrouve à circuler dans un monde fantastique, onirique, ou dans une autre dimension.

Une constante : en termes d'équipement, les personnages ne disposent que des objets qu'ils ou elles emportent quotidiennement pour assurer leur journée de travail. Bien entendu, cela dépend de leur profession ; on peut donc faire varier cet équipement. Il leur faudra faire avec cette contrainte.

Pas de dés ! Au MJ de déterminer si le personnage réussit ou non une action.

—

Un autre élément important qui permettra des effets de scénario : les autres passagers du train sont des personnages non-joueurs (PNJ) qui aideront ou entraveront les actions des personnages.

Là encore, quelques exemples :

Une classe de petits enfants a pris le train pour aller visiter un musée. Quand le train se retrouve dans le noir, il faut gérer, rassurer, sécuriser ces PNJ, ce qui constitue une gêne importante à la liberté d'action des personnages.

Un joyeux groupe de jeux de force écossaise a pris le train pour participer à une compétition. Ce sont des gros costauds en kilt qui n'ont pas froid aux yeux. « Peur d'un zombie ? Tu plaisantes, c'est tout maigre ! »

Le contrôleur du train est une personne très consciencieuse qui s'opposera à toute action contraire au manuel de la compagnie (descendre sur les voies, monter sur le toit des voitures pour observer l'environnement, piller la voiture-bar pour hydrater les personnes blessées).

On peut imaginer toutes sortes d'autres passagers : médecin, fanatique religieux, personne hypocondriaque, criminel(le) en fuite, couple au bord de la rupture, personnage politique intarissable, aveugle et son chien.

Pour résumer, le jeu ressemble à un film catastrophe : on a un éventail de personnages secondaires représentatifs de la société dans sa diversité, un événement inopiné vient perturber une situation du quotidien, et un groupe de personnages principaux doit gérer la situation du mieux possible.

Comme vous avez pu le voir dans les exemples choisis, le principal moteur du jeu est la caricature. On pourra utiliser le concept pour jouer des personnages et des scénarios plus subtils, mais ce n'est pas l'esprit initial du jeu.