



Merder, Transpirer, Nier, Truander, Se barrer

T²W² : Then, Things Went Wrong propose aux joueurs de ressentir les émotions contradictoires éprouvées par les protagonistes de ces comédies dramatiques policières (crime drama) prenant place dans des banlieues typiques d'Amérique du Nord au sein desquelles des personnes normales, dans un contexte le plus souvent familial, ont, pour différentes raisons, brutalement ou plus progressivement basculé dans la délinquance voire la criminalité pure et dure. Confrontées à des situations qui les dépassent, elles vont tout faire pour s'en sortir mais auront une fâcheuse tendance à s'enfoncer encore plus profondément dans une spirale vicieuse, naviguant irrémédiablement de galère en galère...

Crime Drama

La comédie dramatique policière est très largement inspirée des nombreuses œuvres de la littérature de fiction policière, plus communément appelés les polars. Les films et séries de ce genre traitent principalement de criminalité et des enquêtes visant à démasquer les coupables. En termes d'approche, le genre peut aisément se combiner avec de nombreux autres, tels que le drame ou les films de gangsters, mais aussi la comédie et se divise en plusieurs sous-genres, tels que le suspense ou le noir, pour ne citer que les plus connus.

Comédie ?

Si les sujets traités semblent des plus sérieux, il n'est cependant pas impossible de les aborder sous l'angle de l'humour et donc de la comédie, à tout le moins par moment. Les protagonistes réussissent à se fourrer dans des situations tellement inextricables que cela peut en devenir franchement cocasse, pour le spectateur voire pour eux-mêmes, s'ils savent faire preuve d'un minimum d'autodérision. Cela peut bien évidemment n'être qu'une parenthèse, une respiration, qui permet de relancer de plus belle sur les enjeux bien plus graves qui structurent le récit.

Les Protagonistes

Les joueurs incarnent des membres productifs de la société nord-américaine qui, par un enchaînement improbable et dramatique d'événements, basculent dans la délinquance voire la criminalité. Les personnages, de par leurs connaissances, leur métier, leurs contacts, sont amenés à faire quelque chose d'illégal. Cet acte les engage alors dans un engrenage implacable les amenant à aller toujours plus loin dans l'illégalité et la criminalité. Au départ, cela s'appuie généralement sur des idéaux nobles : protéger sa famille et ses proches, pallier les défauts de la police et de la justice, régler rapidement un problème pour la communauté locale. Mais très vite, l'appât du gain et les bas instincts peuvent aisément prendre le dessus : argent facile, pouvoir et séduction amènent peu à peu cruauté, folie et prises de risques insensées...

Concept de Groupe

Pour bien fonctionner, les personnages doivent être liés entre eux et l'intrication de leurs vécus sera l'un des principaux moteurs de l'histoire. Le questionnaire suivant facilitera la construction de ces différents

vécus. Chaque participant doit répondre à une question, MJ compris. Tout le monde peut intervenir, rebondir, proposer des idées mais seul le joueur à qui l'on pose la question a la possibilité de trancher définitivement sur le sujet.

0/ MJ : « Imaginez que vous êtes quelqu'un de normal. Vous vous connaissez tous. Vous vous aidez, bon gré mal gré. La vie est normale, ennuyeuse... mais c'est ça, c'est la vie ! Enfin, jusqu'à récemment. Je vais vous poser à chacun des questions pour dépeindre un peu la situation et votre groupe. Mais pour commencer, je dois décider d'un lieu, d'une ambiance. Aidez-moi à les choisir. »

1/ Il est 2h du matin. Vous attendez sur le parking. Une sirène de la police retentit. Vous frissonnez. Ils ne doivent absolument pas ouvrir le coffre de la voiture. Que risqueraient-ils d'y trouver ?

2/ Tu reposes ton café avec une grimace amère. Cela fait six heures que tu bosses et que tu n'as qu'une envie : te tirer de là. Ou mettre fin à la misérable existence de ces idiots de collègues / clients. Quel est ton métier ?

3/ Il est 5h du mat. Tu n'as pas fermé l'œil de la nuit. Tu as pleuré, bu, t'es abruti(e) devant Netflix. Mais rien n'y a fait, une boule de plomb crève ton estomac. Quelque chose de grave va se passer pour quelqu'un de proche. Qui et quoi ?

4/ Vous avez longtemps été fâchés mais, à vrai dire, c'est un pilier de ta vie. Cet autre PJ, tu vas devoir l'appeler. Il n'y a que lui qui peut t'aider parce que, ça a beau être le dernier ou la dernière des sal... il ou elle a toujours été là pour toi. Qui est ce PJ ? Quel est votre Lien ?

5/ Tu gardes ses gosses. Tu lui trouves du taf ou des plans pour qu'il s'en sorte. Tu le covoitures. C'est comme ça, ça a toujours été comme ça et franchement... c'est super chiant. Mais là, tu as été trop loin : qu'il te rende la pareille. Qui est ce PJ ? Quel est votre lien ?

6/ C'est ta première pensée le matin. C'est ta dernière pensée le soir. C'est ta récompense après un effort : après ou pendant le taf, après le sport, parfois au beau milieu de la nuit. C'est pas normal, on t'en a déjà fait la remarque. On s'inquiète pour toi. Quelle est cette addiction ? En quoi a-t-elle empiré récemment ?

7/ Tu as un gros secret. Une vraie saloperie que tu as enterrée sous une tonne de terre et des heures et des heures de thérapie. Quelques personnes sont au courant, peut-être des PJ autour de cette table. Les autres ne font que soupçonner un truc étrange. Quel est ce secret ? Qui est au courant et pourquoi ?

8/ Il ne faut pas coucher avec le diable. Et pourtant, quelle est cette liaison qui va mal tourner ?

9/ Sous ton lit, dans une boîte avec un cadenas à code que tu connais toi et rien que toi, se trouve une arme. Quelle est cette arme ? À quoi ressemble-t-elle ? D'où vient-elle ?

10/ Une organisation criminelle est bien implantée et puissante dans le coin. Quelle est cette organisation ? Comment sera-t-elle impliquée par rapport à vos activités ?

11/ L'un de vous travaille ou connaît un Proche qui travaille avec les forces de l'ordre. Qui est-ce ? Quel est leur lien ? Est-ce un allié ou une menace potentielle ?

12/ Il y a ce truc qui te terrifie et te dégoûte. Quel qu'en soit le prix, jamais tu ne t'abaisseras à faire cette chose ? Quelle est-elle et comment y seras-tu confronté(e) ?

13/ MJ : « Maintenant, vous devez avoir une idée de votre personnage. Notez pour chaque PJ une phrase sur votre Lien. Lorsque ça aura du sens, elles pourront être utilisées pour accorder des dés bonus. Par exemple : « PJ1 est mon frère » ou « PJ2 m'a offert mon premier flingue ». Une phrase utilisée est barrée. À chaque fin de séance, on peut offrir une phrase à un autre joueur pour lier les deux PJ en fonction de ce qui s'est joué.

Systeme de Jeu

Attributs

Les personnages sont définis par 3 Attributs : Cœur, Corps, Cerveille.

- Cœur : la psychologie, les sentiments, le charisme, la prestance...
- Corps : les capacités physiques, la perception, l'affrontement...
- Cerveille : l'intellect, le raisonnement, les connaissances, la mémoire...

Les Attributs possèdent des valeurs qui vont généralement de 1 à 3. Un 0 indique une incapacité totale. Un 4 indique quelqu'un doté de capacités d'exception.

Constitution

Elle vaut la valeur de Corps à laquelle on ajoute 3. Avec un Corps à 2, un personnage possède une Constitution à 5.

Elle permet de calculer les Seuils de Vie : le Seuil Grave est égal à la Constitution, le Seuil Critique vaut la Constitution multipliée par deux, le Seuil Mortel la Constitution multipliée par trois.

Traits

Les Traits sont toutes ces caractéristiques qui permettent de définir plus précisément son personnage. Ils représentent des spécialités dans lesquelles le personnage se débrouille mieux que la moyenne : des savoir-faire liés à son métier, à son vécu ou à ses hobbies. Ils typent la personnalité du PJ et peuvent n'avoir qu'une utilité toute relative. Il est possible d'avoir entre 1 et 2 dans un Trait en fonction de la maîtrise du personnage dans le domaine en question.

Résolution des Actions

Lorsqu'une action entreprise par un personnage est incertaine, on réalise un jet d'Action. Celui-ci utilise des dés à dix faces (d10). Pour savoir combien de d10 lancer, on fait la somme de l'Attribut utilisé, d'un éventuel Trait (ou plusieurs) et d'un éventuel Lien, si cela peut s'appliquer à l'action entreprise dans le cas des deux derniers. Des bonus ou des malus de circonstances de plus ou moins un d10 peuvent s'appliquer en fonction du contexte.

On ne peut mobiliser que cinq d10 au maximum, l'excédent est utilisé en relance. Avec une somme de 6, on lance cinq d10 et on a la possibilité d'en relancer un gratuitement, avec 7, deux relances possibles, etc.

Nombre de d10 lancés : Attribut + Traits + Lien + Circonstances (Max : 5)

On examine alors les résultats de chacun des d10 : un résultat allant de 7 à 10 est un Succès (le 0 est lu comme un 10). Obtenir un 10 permet de relancer un de ses dés au choix. C'est le second jet qui compte. On compte alors le nombre de Succès et on le compare à une Difficulté ou au score d'un jet en opposition.

Pour l'emporter, il faut faire un score supérieur ou égal à la Difficulté ou strictement supérieur au jet(s) opposé(s). Dans le cas contraire, c'est un Échec avec des Conséquences plus ou moins fortes en fonction du contexte.

En cas d'égalité dans une opposition, il s'agit d'un statu quo : personne n'a pris l'avantage.

Difficultés

Valeur	Difficulté
1	Moyen
2	Exigeant
3	Difficile
4	Très difficile
5	Extrême

Then, Things Went Wrong!

Attention, obtenir un double 2 (ou plus, un triple 2 est encore pire !) dans son jet d'Action correspond toujours à un Échec avec Complication, quel que soit le nombre de Succès obtenus.

Résolution des Conséquences

Lorsque les conséquences d'une action entreprise par un personnage sont incertaines, on réalise un jet de Conséquences. Il s'agit le plus souvent d'un jet de dommages. On utilise un dé à dix faces (d10).

Nombre de d10 lancé : 1

On lit le résultat auquel on ajoute des valeurs associées aux circonstances. Une balle de .44 Magnum possède un bonus de dégât plus important qu'un couteau de cuisine.

On compare alors le résultat aux Seuils de Vie du personnage :

- Si le résultat est strictement positif et strictement inférieur au Seuil Grave : Blessure légère
- Si le résultat est supérieur au Seuil Grave et strictement inférieur au Seuil Critique : Blessure grave
- Si le résultat est supérieur au Seuil Critique et strictement inférieur au Seuil Mortel : Blessure critique
- Si le résultat est supérieur au Seuil Mortel : décès du personnage.

Blessures

En fonction de son niveau de Blessure le personnage est plus ou moins handicapé pour tous ses jets d'Action.

- Blessure légère : moins un d10
- Blessure grave : moins deux d10
- Blessure critique : évanoui, à l'agonie ou dans le coma.

Accumulations de Blessures

Seules les combinaisons suivantes ont un effet :

- Deuxième Blessure légère : Blessure grave
- Deuxième Blessure grave : Blessure critique

Interprétation des Proches

Les principaux PNJ, les Proches, peuvent être joués par un des joueurs. Un joueur peut ainsi avoir des PNJ de prédilection et recevoir des instructions du MJ pour les jouer.

Création de personnage

Attributs

Points de création : le joueur possède 6 points à répartir entre les trois Attributs : Cœur, Corps, Cerveille. Les Attributs devront avoir chacun une valeur comprise entre 1 et 3.

Traits

Le joueur doit choisir 4 Traits qui vont définir plus précisément son personnage. Il possède 9 points à répartir dans les Traits dont deux doivent sembler inutiles.

Liens

Rédiger les Liens sur la base du questionnaire qui a permis de définir le concept du groupe. Chaque Lien possède une valeur de base de 1.

Enjeux

Qu'est-ce que vous avez à perdre ?

Une phrase décrivant ce qui est le plus cher aux yeux de votre personnage. Il pourra barrer cette phrase pour réussir automatiquement une Action et décrire les Conséquences.

Proches

Qui joue mes PNJ proches ? Nommer qui joue les PNJ proches du PJ.

Exemple de PJ

Je vais jouer Ricardo Monte, cuistot au Kahuna Burger. Ma femme est enceinte et on habite dans le garage de ses parents.

Attributs :

Cœur (3)

Corps (1)

Cerveille (2)

Traits :

Cuistot

Futur papa

Travaille de nuit

Moto

Salana est ma sœur jumelle.

Big Joe est le mécano qui s'occupe de ma moto.

Roy est mon meilleur ami et bosse avec moi au Big Kahuna Burger.

Jane est mon ex et belle-sœur.

Qu'est-ce que j'ai à perdre ?

Mon enfant. Je ferai tout pour qu'il ait une vie décente.

Ma femme est jouée par Sophie, joueuse de Salana.

Campagne

À chaque début et fin de partie, se poser la question : « What could possibly go wrong? » (Qu'est-ce qui pourrait mal se passer ?) et l'appliquer dans le sens du thème de l'épisode :

Épisode 0 – C'est la merde, ça dérape

L'élément déclencheur : les personnages, pour tout un tas de « bonnes » raisons, ont mis le doigt dans l'engrenage de la criminalité. Ça ne devait être qu'un coup comme ça ou juste pour une semaine mais ça s'installe sur la durée au risque de se faire chopper...

Épisode 1 – Une vie normale ?

Par miracle, les personnages ont réussi à ne pas se faire attraper et ont momentanément pu régler quelques problèmes. Ils tentent alors de revenir à une vie normale mais entre leurs soucis qui sont loin d'être résolus et les conséquences de leur double vie, ils replongent...

Épisode 2 – On reprend le business !

La tentation était trop forte et les avantages trop alléchants pour que cela s'arrête comme ça même si les risques sont importants. Mais c'est aussi ça qui est grisant ! Allez, encore une dernière opération pour se mettre bien et après, promis, ils s'arrêtent...

Épisode 3 – On va plus loin, trop loin...

Bien qu'ils aient promis de s'arrêter, ils sont allés encore plus loin... Ils vont finir par se faire chopper !

Épisode 4 – Âpre concurrence

À force de se faire une réputation dans le milieu, ils commencent à agacer les réguliers qui voient d'un mauvais œil ces petits nouveaux leur damer le pion sur leur terrain...

Épisode 5 – Enquête

C'était à parier : les flics sont sur le coup, voire carrément le FBI. Ça va être dur de passer entre les mailles du filet...

Épisode 6 – Famille et sacrifice

On en arrive au point où pour s'en sortir, il faut prendre des décisions compliquées...

Épisode 7 – Trahison

Sans compter qu'il faut se méfier de tout le monde...

Épisode 8 – Course-poursuite - Road movie

À un moment donné, la seule option c'est de se barrer !

Épisode 9 – Au bout du chemin

À bout de ressource, il faut tenir...

Épisode 10 – Mort et délivrance

...ou mourir...

Inspirations

Breaking Bad de Vince Gilligan

Good Girls de Jenna Bans

Hung de Colette Burson et Dmitry Lipkin

Weeds de Jenji Kohan

The Wire (Sur écoute) de David Simon

T²W²			
Attributs			
Cœur	Corps	Cervele	
Traits			
Liens / Proches			Possessions
Enjeux			Constitution
			Seuil grave
			Seuil critique
			Seuil mortel