

Tout le Monde est John - version Teenager pour 3 joueurs

Mercredi, c'est ravioli !

Introduction

On use du même principe et règles que dans *Tout le Monde est John*. Bien sûr, le ton du scénario, ses enjeux et les Obsessions sont adaptées à un public adolescents. Ici, pas de violence, de sexe, d'obsession, etc. tout ce contexte adulte +18.

Au lieu d'Obsession, je propose d'utiliser le terme Grand principe (ou trait de caractère). De même, pour assurer une bonne répartition du jeu et de son dynamisme, je suggère de jouer cette aventure avec 3 joueurs et je prévois donc 3 Grands principes (ou traits de caractère).

Une fois les Grands principes attribués au hasard, et tenus secrets, les joueurs peuvent choisir 2 Compétences et démarrer la partie avec 10 points de Volonté. Insistez aussi que l'ajout de points de Volonté, couplé à une Compétence ad hoc peut vous assurer la réussite et obtenir la réalisation de votre Grand principe.

Pour le MJ, le scénario est plus un *sandbox* qu'un déroulé classique d'Actes et de Scènes. Des péripéties, des événements, des rencontres vont rythmer l'aventure, en plus, de tout ce que entreprendront les joueurs.

Addendum : en cas d'égalité de mise pour le contrôle de la Voix, chacune des parties ex-aequo renchérit en secret et dévoilent sa nouvelle mise. En cas de nouvelle égalité, le MJ tire au dé.

Démarrage du scénario

Tu te réveilles brusquement. Tu étais adossé à la vitre d'un tram. Tu t'étais assoupi. Le bip des portes qui se referment t'a réveillé. Le tram se remet déjà en route, filant et traçant sa route au milieu du trafic et du tumulte. Hagaré, tu regardes vite par la fenêtre; tu ne reconnais rien. Tu as dû rater ton arrêt et te retrouver sans doute 2-3 arrêts plus loin ! Il est midi !

Ce qui s'est passé

John est un collégien, jeune ado d'environ 15 ans, période contemporaine, dans une grande ville. C'est mercredi, tout début d'après-midi, il revient des cours. Il s'est assoupi dans le tram qui le mène chez lui. Il a raté son arrêt. Il a encore dû trop jouer à la veille aux jeux vidéos.

Sur lui, John a son sac-à-dos de collégien. Pas grand chose à l'intérieur, juste des notes de cours, éparses et manuscrites. Un *livre* et un *mot de ton titulaire*. Tu n'as pas d'argent sur

toi. Ton smartphone est déchargé. Par contre, un *petit papier de récup' est plié en quatre* dans l'étui de protection. Ton ticket de tram "billet simple" est périmé. Il fera biper sévèrement l'appareil qui exprimera sa *colère* en s'empourprant d'un halo rouge (difficulté qui place ainsi John face à une problématique et à des choix).

Quelques pistes et lieux

Livre : un livre de documentation sur les mineurs des mines du Pays Noir de Charleroi et environ. Un vieux bouquin, tout décrépi - les pages tiennent à peine ensemble - vintage, passé de mode, au texte aride et aux photos d'époque ou anciennes. Une odeur "sucrée" s'en dégage comme peuvent avoir les vieux livres jaunis.

Il y a le cachet de la bibliothèque publique et municipale de la ville de John. Dans une petite encoche, une carte gaufré indique les périodes de location. Celle-ci se termine aujourd'hui ! (voir *Bibliothèque*)

Mot du titulaire : "Encore une fois, oublié son Journal de classe". Merci de coller ce mot à la place adéquate et le faire signer par ses Parents. John peut se souvenir que son Journal de classe doit se trouver dans sa chambre. Il lui rappellera le travail de groupe urgent qu'il a préparé cette après-midi avec ses camarades de classe qui doivent se réunir dans sa chambre.

Papier plié en quatre : une écriture tremblotante, fine typique des personnes âgées : "T'ai préparé pour mercredi midi, ton plat préféré, des raviolis !" signé "Maminou".

Trajet à pied : une fois débarqué du tram, à son brusque réveil, John doit revenir sur ses pas pour rejoindre sa grand-mère ou sa maison. Il peut suivre les rails du tram, c'est plus facile mais moins de chance de se perdre ou s'aventurer dans les quartiers, couper en diagonale et gagner du temps ! A moins de monter en "douce" dans le tram, sans payer son ticket - mais gare aux contrôles inopinés - il va devoir marcher et demander sa route.

Terrain de basket : toute la bande de copain et de jeu de John s'y trouve. Ils sont à l'aise, pas pressés, pressant John de jouer avec eux. C'est mercredi, c'est congés, il fait beau. Il y a pas mal d'autres personnes, des garçons, des filles. Tous sont de bonne humeur, détendus. John longe le terrain en revenant chez lui ou en partant vers la biblio ou tout autre endroit, à la discrétion du MJ. Ses copains, le voyant passer le hèle !

Vitrine du magasin de jeux vidéos : derrière la vitre, le tout dernier jeu en vogue ! En plus, il y a moyen de l'essayer, dans une partie-démo gratuite. Il y a une petite file dans laquelle John peut rencontrer son meilleur ami ou sa bande de basketeurs venus essayer le jeu !

Meilleur ami : John croise son meilleur ami ! Quelle chance, une occasion de discuter et de se marrer. Le MJ peut décider qu'il fait partie ou non du groupe de travail de John. Il peut le dépanner si John a la présence d'esprit de lui demander aide ou conseil.

Chez Maminou (grand-mère) : elle habite proche de chez John. Les parents de John travaillent. Elle prépare à manger pour John à 12h15-12h30 qui part ensuite chez lui pour passer le mercredi après-midi notamment à surveiller sa demi-sœur qui est amenée par son père vers 13h30.

Elle est très bavarde, gâte John de bonbons et sucreries. Toujours prête à l'écouter et à discuter. Elle peut être de bons conseils.

Elle lui a préparé des raviolis faits maison. Le plat préféré de John !

Si John n'est pas passé à midi, régulièrement, elle appelle le poste fixe de la maison de John (et/ou son smartphone si rechargé) pour l'avoir en ligne et être rassurée.

Demi-soeur de John : Lilou a 5 ans et elle arrive vers 13h30 à la maison déposée par son père. Il restera dehors à attendre John jusqu'à 13h45. Il doit partir bosser par la suite. Il ira le déposer chez Maminou vers 14H. Cette dernière ne pourra la garder cette après-midi. Elle cherche alors à contacter John pour qu'il passe la reprendre, en le réprimant sévèrement.

Chambre de John : chez lui. Petite mais sympa et décorée avec goût et toutes ses passions. Sur son bureau, le Journal de classe. Les collègues de John peuvent se réunir ici pour préparer leur travail s'installent sur le lit-bureau. Attention à ne pas être distrait par l'Internet (régulé par les Parents de John) ou la PS4 ! John peut facilement surveiller sa demi-soeur, étant chez lui.

Journal de classe : dedans, dans le "à faire" de ce mercredi, noté en rouge et triplement souligné : "travail de groupe sur la guerre 14-18", rendez-vous à 14H. Chambre de John avec Clara, Igor et Justin. Le travail est à rendre pour demain.

Bibliothèque : ancien bâtiment des années '70 mais au rayonnage moderne et bien fourni (y a même des mangas ! et tout de sorte de BD qui peuvent vous dévier du travail scolaire à rendre). Le personnel y est jeune, dynamique et charmant. Elle ferme à 17H ce mercredi. Le guichet se trouve à l'entrée. C'est là qu'on reporte les livres. On peut aussi s'y rendre pour travailler et préparer le travail de groupe. Il y a une salle de documentation et il est possible d'y organiser des réunions de travail.

Fin de partie

La fin de journée, avec la fermeture de la bibliothèque publique et municipale.

Les Grand principes (ou traits de caractère)

Grand principe 1 (le bon pote) : toujours OK pour discuter, ça se marre avec ses copains, s'amuse avec ses amis [niveau 1]

Organiser une fête, une petit éven't [niveau 2]

Grand principe 2 (le bon élève) : studieux, sérieux réglo, ça rigole moins, ça travaille plus [niveau 1]

Obtenir une bonne note [niveau 2]

Grand principe 3 (le boute-en-train) : toujours partant pour une petite folie, ou découverte. Jamais méchant, mais parfois un peu "fou-fou" [niveau 1]

Créer un impact important dans son environnement immédiat ou entourage, pas nuisible et positif [niveau 2]

Au MJ de juger comment John Teenager (ou Johnny ?) est convaincant pour établir si le Grand principe est réalisé.

2021 - pitche pour l'idée de base et scénario originel