

Notes pour le Paradoxe de Caïn

Ces notes ne sont pas de l'auteur du scénario mais d'un organisateur (Stéphane) qui a fait jouer le scénario à 2 reprises.

Lisez le scénario en premier, ces notes y font référence fréquemment.

Images du jeu Remember Me

A titre d'inspiration est inclus avec le scénario un zip contenant des images du jeu vidéo Remember Me. Ces images dépeignent un Paris futuriste compatible avec le scénario du Paradoxe de Caïn.

Annoncer le jeu

Vous pouvez vous inspirer de ces présentations :

<https://projet7.wordpress.com/portfolio/le-paradoxe-de-cain/>

<http://experiencegn.jimdo.com/nos-productions/le-paradoxe-de-ca%C3%AFn/>

<http://www.rajr.fr/paradoxe/>

Donner les backs à l'avance ?

Le jeu a été écrit pour être joué en convention en donnant les backs juste avant la partie. Toutefois, cela fait beaucoup d'infos à retenir pour le joueur incarnant Caïn. Si vous le pouvez, donnez les backs et le document sur le monde à l'avance.

Genre des personnages et des joueurs

On peut sans problème modifier le genre des personnages pour le faire coller à celui des joueurs si ceux-ci le désirent. Il n'est pas besoin de modifier la feuille de personnage. Il suffit d'avertir le joueur pour qu'il fasse les modifications qui s'imposent à la lecture.

La seule exception est le personnage de l'accusé qui doit rester masculin. Il peut bien sûr être interprété par une joueuse.

Complément au monde

Les IND (interfaces neuronales directes) :

- elles fonctionnent en lisant une zone d'environ 1 cm³ du cerveau à proximité immédiate de l'endroit où elles sont placées
- la première fois qu'on met une IND, celle-ci se synchronise à votre cerveau (pas besoin d'un appareil externe, l'IND le fait tout seul). Le cerveau est modifié définitivement dans le processus ce qui empêche *théoriquement* de synchroniser une

IND différente (on peut bien sûr, remettre une copie de l'IND initiale si celle-ci a été détruite mais c'est une copie : même nom, n° identification, etc.)

- *On soupçonne certains états d'être capables de passer outre cette limitation. Les techniciens qui examineront l'IND de Roos partageront ce soupçon avec les enquêteurs si on leur pose la question (« Théoriquement c'est impossible, mais je ne serai pas étonné que certaines agences gouvernementales en soient capables. Pas à la portée du premier venu, mais certainement la France et la Pangermanie. »)*
- les IND sont géolocalisées en permanence Mais en raison de lois sur les libertés individuelles datant d'avant la VIème République (et pas encore abrogées) cette information n'est pas stockée. On ne peut donc pas retracer rétrospectivement les déplacements d'une IND. Cependant, sur décision motivée de police ou de justice, on peut lancer une géolocalisation en temps réel et suivre une IND (c'est ce qu'a fait Martin Constant quand il a lancé un mandat d'arrêt sur Caïn).
- les holo-appels : l'IND a un petit haut-parleur et micro. Pour holo-téléphoner avec l'IND, il faut donc parler à haute-voix (un peu façon bluetooth aujourd'hui).

Sur la procédure :

- le tribunal travaille par défaut de 10h à 23h30. Sur décision du procureur, le tribunal peut poursuivre non-stop. Tous les membres du tribunal + l'accusé + l'Officier de Police judiciaire doivent alors prendre une pilule pour rester éveillé. Celle-ci ne cause aucun effet secondaire et n'altère pas le jugement (seulement une grosse fatigue après le procès). Si le tribunal décide de s'arrêter pour la nuit, le compteur continue de tourner !
 - *Lorenzo Savianno sera probablement très troublé par l'appel de sa femme (voir le scénario). Celle-ci pourra lui dire que c'est à cause de ces fichues pilules qu'ils lui ont fait prendre.*
- Il faut l'unanimité du tribunal pour procéder au vote avant que 71h se soient écoulées.

Complément pour les personnages

Caïn

- Les noms Caïn et Abel correspondent à une mode de la seconde moitié du 21ème siècle où on donnait fréquemment des prénoms de jumeaux ou de frères célèbres de la mythologie (en 1ers ou 2emes prénoms) à des jumeaux. Par exemple : Castor et Pollux, Romulus et Remus, etc. Il n'y a donc rien de malsain à choisir Abel et Caïn comme prénoms pour ses enfants et il y en a d'autres en France. Toutefois ça a peut-être influencé le jeune Caïn et - qui sait ? - alimenté un tant soit peu sa haine envers son frère.
- Insister auprès de Caïn sur l'interdiction absolue de parler du contenu du projet Rainbow (ce serait une trahison du secret défense, un crime punissable de la peine capitale). Toutefois il peut parler des aspects administratifs qui entourent le projet (noms de collègues, etc.). Ceux-ci ne sont pas secrets et apparaissent d'ailleurs dans des documents non classifiés du campus de Saclay.
 - *De manière naturelle pendant le jeu, au moment de la crise au laboratoire, le*

secret sera partagé (il n'est alors plus possible de le dissimuler, Caïn devant aller au laboratoire et le tribunal devant l'accompagner).

- Insister sur son attitude envers son frère : ce serait idiot d'essayer de le cacher, c'était un fait connu qu'il le détestait et il évident que ce sera découvert. Et puis, quitte à y passer, qu'il ait au moins l'occasion de dire à la face du monde quel salopard Abel était !

Thiers

- Donner à la joueuse le texte d'ouverture du tribunal en même temps que son back et lui conseiller de le lire une ou deux fois avant la partie

Pendant la partie

Caïn

Concernant l'enquête

Expliquez que la durée d'étourdissement d'un étourdisseur est très variable selon l'endroit touchée et la personne : de 30mn à 10 heures. TOUTEFOIS si le tribunal fait examiner Caïn spécifiquement et évaluer sa durée d'étourdissement par un médecin et un balisticien, ils apprendront que :

- le coup a dû être reçu entre 1h et 3h du matin
- la durée d'étourdissement a été de 4 à 6 heures.

Le nouveau Caïn de l'acte III a des marques de perfusions et d'électrodes récentes (pas de marque d'étourdisseur cependant). Si on examine son sang, on trouvera des traces de neuroleptiques non négligeables et de produits chimiques laissant deviner qu'il a été à l'hôpital et en coma artificiel pendant 2-3 jours sans doute pour le désintoxiquer d'une overdose.

L'acte III

L'acte III peut se révéler frustrant pour le joueur (il peut arriver que le tribunal ne l'écoute plus et il ne se souvient de rien). Alternatives :

- lui donner tous ses souvenirs avant le début de l'acte III et lui dire qu'il gère le moment où ils lui reviennent comme il l'entend
- (suggéré par un joueur, pas testé) lui donner tous ses souvenirs et lui dire qu'il comprend très bien la situation. Il s'est réveillé, attaché, il y a quelques heures à l'hôpital (mardi vers 1 heure du matin). Il a réfléchi, s'est tout rappelé et a tout compris de la situation où il se trouve. Quand le transfert a lieu, il est surpris mais pas complètement pris au dépourvu et il comprend très vite qu'il est revenu dans son univers de départ (la meilleure preuve c'est qu'il n'a plus mal à la tête). Le joueur peut alors se battre pour sauver sa peau (et il peut y arriver car il a une longueur d'avance sur les autres personnages). Dites au joueur de se lâcher dans ce dernier acte.

On peut réduire dans tous les cas l'acte III (30mn sont sans doute suffisantes).

Notez qu'il y a UN examen décisif qui permet de s'assurer que le Caïn qui est sur la chaise de

l'accusé dans l'acte III est bien celui de cet univers, celui où Abel a été tué, et est donc en conséquence un meurtrier : il suffit d'examiner son cerveau. Il ne présente plus d'anomalie (c'est d'ailleurs aussi le cas des autres personnages). C'est bien la preuve qu'ils sont tous revenus (Caïn aussi) dans leur univers d'origine.

Pour le plaisir du joueur incarnant Caïn

Le personnage de Caïn est intéressant à jouer mais est assez passif. Il réagit plus qu'il agit (surtout durant les premières heures de jeu). Les scènes suivantes – selon les retours des joueurs – fonctionnent bien et donnent la possibilité au joueur de s'exprimer, assurez-vous donc qu'elles se produisent durant le jeu :

- le témoignage d'Andréa Lasserre
- les aveux de Charles Roos qui – en plus – implique Caïn (donc idéalement ne tuez pas Roos, blessez-le seulement)
- le témoignage de Théodore Steiberg qui méprise son fils
- la fuite de Caïn avec Roos et Thiers en otage (c'est la décision du joueur de suivre ou pas Roos, toutefois votre manière de présenter la scène peut certainement jouer un rôle dans la décision du joueur)
- Caïn doit toujours être présent :
 - si un examen est pratiqué qui le garde à l'écart (par exemple un examen médical) avancez le compte-à-rebours et annoncez que l'examen est terminé OU jouez l'examen à l'écart avec Caïn et laissez le tribunal seul 5 mn.
 - Refusez les interrogatoires de témoin ou de suspects (par exemple Roos) en l'absence de Caïn. La raison en jeu est que c'est illégal : l'accusé a le droit d'entendre toute personne qui témoigne devant le tribunal. Si les joueurs cherchent des moyens détournés pour interroger un témoin hors la présence de Caïn, laissez les faire une fois seulement et expliquez leur que dans l'intérêt du joueur incarnant Caïn il faut l'éviter.

Idées non exploitées pour Caïn :

- pendant un examen, il reçoit un message énigmatique de Roos (donné par un laborantin)
- lui faire jouer les examens médicaux et psychiatriques (pour le psychiatrique, lui faire une scène condensée façon la scène d'ouverture de Blade Runner + 2-3 tests de Rorschach + un test d'association d'idées)
- développer le labo dans le back pour lui donner un vocabulaire et de plus solides bases pour interpréter ces actions lorsqu'il s'y rendra

Lorenzo

- faire 2-3 holo-appels / holo-sms de la femme de Lorenzo, qui demande des nouvelles. Cela fera paraître l'appel du second acte plus naturel.
- Faire en sorte qu'il soit environ dimanche 18h quand il y a la crise au labo de manière à ce que l'appel pour Lorenzo arrive à des heures crédibles (il s'est fait mal en jouant au fuzzleball le dimanche soir). L'appel peut arriver sans souci un peu avant minuit (explications : difficulté à joindre Lorenzo / trop occupée à accompagner César à l'hôpital pour appeler de suite, etc.)

Gestion du temps pendant la partie

Ayez une feuille où vous noterez l'heure de début du jeu. Prévoyez que la crise au labo aura lieu 4h plus tard. Donnez un souvenir à Caïn toutes les 30minutes. Notez les horaires sur la feuille et gardez un œil dessus.

Exemple :

16h (début du jeu) =>	Heure dans le jeu : samedi 10h	
16h30	Heure dans le jeu : samedi 13 h	Donner souvenir P1
17h	Heure dans le jeu : samedi 17h	Donner souvenir P2
17h30	Heure dans le jeu : samedi 20h	Donner souvenir P3
18h	Heure dans le jeu : samedi 23h30	Donner souvenir P4
etc.		

Notez aussi sur une feuille les demandes d'examens, d'analyses. Laissez passer un peu de temps (genre 20 minutes) puis donnez leur les résultats. Attention, l'autopsie doit être faite dans l'après-midi du samedi.

Lorsque vous arrivez vers la fin de l'acte III, un bon moyen de mettre la pression aux joueurs et de leur dire à un moment qu'ils n'ont plus que le temps de procéder à 2 examens / requêtes avant de passer au vote (« Choisissez bien ! »). Pour le vote, leur annoncer qu'ils n'auront que le temps que prendront 2 morceaux de musiques (et choisissez 2 morceaux qui feront au total 5-6 minutes).

Adaptation au format Grandeur Nature

Il n'est pas possible de transformer ce scénario en un grandeur nature à 360° (comprenez avec des décors réalistes) mais on peut le jouer comme un format hybride au prix de quelques compromis.

80% du scénario se déroule dans la salle de tribunal. Les joueurs sont disposés comme dans un vrai tribunal (voir le scénario) et peuvent jouer physiquement. Pour les parties qui se déroulent à l'extérieur, il suffit de basculer en mode jeu de rôles avec un meneur de jeu qui décrit la situation et des joueurs qui réagissent. Il n'est pas nécessaire de faire s'asseoir différemment les joueurs. Ils peuvent rester à leur place. Cela fonctionne très bien.

La scène de crise dans le laboratoire (première visite au laboratoire) peut être jouée physiquement. Vous incarnez Charles Roos. Un bon accessoire pour cette scène est un revolver. Et si vous en avez deux, vous pouvez même en tendre un à Caïn ce qui mettra le joueur sur des charbons (l'accepter ou le refuser). Sortez de la pièce en entraînant Caïn et Thiers et juste avant de sortir, écrasez un bouton imaginaire (censé déclencher la séquence finale) tout en lançant un « Avec les compliments de la Pangermanie, Auf Widersehen ! » et laissez les joueurs dans la salle avec le son qui augmente en crescendo... Les joueurs s'en souviendront !