

Notes additionnelles

Ceci sont des notes additionnelles aux restes des documents de jeu. Je voudrais commencer par préciser que ce jeu a en premier lieu été créé et publié en anglais par Malcolm Harbrow en 2016 sous le nom originel de *Persephone's choice*. Si vous êtes intéressé pour jeter un coup d'œil à cette version, celle-ci est disponible en ligne à l'adresse suivante : <https://drive.google.com/drive/folders/0B6Pi1w-D4ydLX255d2x6X2ZnRzg?usp=sharing>

Je me suis personnellement, contenté de traduire en français la plupart des documents de jeu ainsi que d'en réécrire partiellement certaines parties afin de suivre les conseils d'amélioration des joueurs des sessions que j'ai organisé. Je n'ai cependant pas pris la peine de traduire les documents de MJtage en français, j'ai donc laissé les documents originaux en anglais parce que ceux-ci peuvent quand même vous être utile (cependant comme j'ai un peu fait évoluer le GN depuis, il est possible que ces documents ne soient plus totalement en phase avec les fiches personnages des joueurs).

Après avoir obtenu l'accord de l'auteur, j'ai pris la décision de publier les documents de ce jeu sur internet. Mon but étant de permettre aux GNistes français intéressés de découvrir ce jeu et de le faire jouer au sein de leur propre association ou groupe d'amis.

Ayant fait joué de multiples fois ce jeu au sein de ma propre association ou en convention, je pense que celui-ci tourne assez bien et qu'il permet de facilement initier des débutants au GN surtout que l'univers parle à beaucoup de gens. Comme c'est un jeu avec un gros axe diplomatique, il ne convient cependant pas forcément à tout le monde. Vérifiez donc bien que cet aspect diplomatique convienne à la majorité des joueurs (quitte à caster ceux que ça dérange le plus dans des rôles un peu plus loin de tout ça comme certains robots). Je vous conseille dans tous les cas de faire bien attention à la répartition des personnages entre vos joueurs. Tous les personnages ne conviennent pas aux même types de joueurs et bien les attribuer est une des clés pour avoir une session réussit.

Le risque principal qu'il vous faut surveiller en tant qu'organisateur est d'avoir un joueur qui décroche tôt de son personnage et qui donc s'ennuie pendant le reste du jeu (surtout que celui-ci peut durer relativement longtemps si vous laissez les joueurs libres de leur temps). Pour le bien être du jeu et des personnages, précisez bien au joueur du Dr Roth d'alterner les phases où tout le monde se réunit pour discuter ensemble avec des phases où les gens peuvent discuter en petit groupes.