

SEULS SOUS LA NEIGE



1. ORGANISATION

- 8 participants (7 joueurs + 1 organisateur)¹
- 3 heures
- Quasiment aucun accessoire ni préparation
- Aucun secret

2. APPROCHE

La priorité de ce petit GN est de créer l'histoire la plus dramatique possible. La cohérence et la compétition sont secondaires.

3. AMBIANCE & INSPIRATIONS

L'ambiance de ce GN se veut pesante, intimiste et oppressante.

4. CADRE

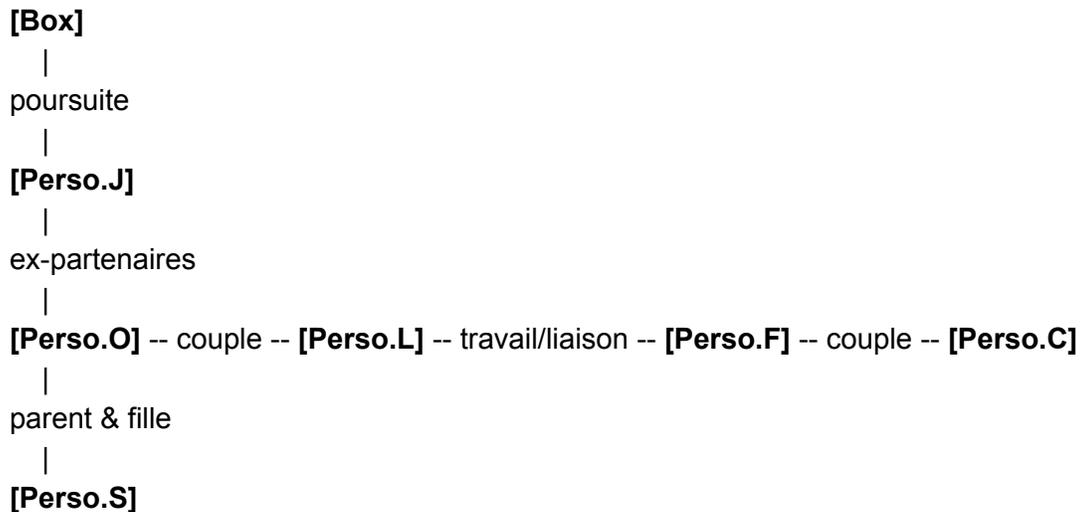
[Perso.O] et **[Perso.L]** sont en weekend dans leur chalet, quelque part loin dans la montagne, avec leur enfant **[Perso.S]** (né d'une précédente union de **[Perso.O]**). A l'occasion d'une promotion de **[Perso.L]**, ils ont invité **[Perso.F]**, le nouveau patron de **[Perso.L]**, et son conjoint

¹ S'il n'y a que 6 joueurs, l'organisateur peut jouer Box.

[Perso.C]. **[Perso.L]**, qui entretient depuis peu une liaison avec **[Perso.F]**, espère ainsi booster sa carrière. Accessoirement, c'est le 20e anniversaire de **[Perso.S]**.

De son côté, **[Perso.J]** est poursuivi par **Box**, un gros bras de la mafia, à qui **[Perso.J]** doit un million d'euros. **[Perso.J]** va débarquer au chalet pour demander à **[Perso.O]** de le cacher ou de lui donner de quoi payer ses dettes. **Box** va remonter sa piste jusqu'au chalet, et exiger qu'on lui remette **[Perso.J]** ou que la dette soit réglée sur le champ.

Schéma simplifié des relations entre les personnages :



5. SCENES

Hug de groupe : on va faire un super GN ensemble !

Générique.

Prélude

→ **Box** menace **[Perso.J]** (il lui coupe un doigt). S'il ne paye pas d'ici 3 jours, il le tuera.

Générique.

Scène 1

→ **[Perso.O]**, **[Perso.L]**, **[Perso.S]**, **[Perso.F]** et **[Perso.C]** discutent de la vie en dînant et buvant un coup.

→ Cette scène s'arrête lorsque **[Perso.J]** frappe à la porte (timing décidé par le joueur de **[Perso.J]**).

Générique.

Scène 2

- **[Perso.J]** débarque.
- Cette scène s'arrête lorsque **Box** frappe à la porte (timing décidé par le joueur de **Box**).

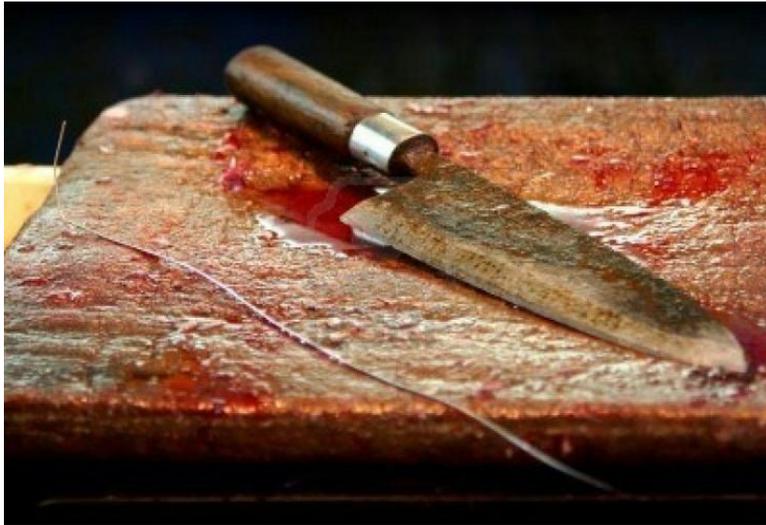
Générique.

Scène 3

- **Box** débarque et exige qu'on lui remette **[Perso.J]**.
- A la fin de cette scène :
 - soit **[Perso.J]** aura remboursé **Box** (grâce à tous les autres) ;
 - soit **Box** aura tué **[Perso.J]** ;
 - soit **Box** sera mort.
- Cette scène s'arrête lorsque **Box** quitte le chalet (mort ou vif).

Générique.

Hug de groupe : merci pour ce super GN !



6. REPARTITION DES PERSONNAGES

Chaque joueur choisit un personnage (ou sinon on tire au sort).

Chacun des personnages peut être des deux sexes. Par ailleurs, un homme peut jouer une femme et vice-versa.

Pour les relations détaillées entre les personnages, voir les fiches de personnage.

A noter qu'en plus de jouer un rôle, le joueur de **Box** intervient comme "metteur en scène" des méta-scènes.

Une fois les personnages répartis, on les développe un peu grâce à la technique du hot-seat :

- pendant trois minutes, tous les participants posent des questions à un joueur sur son personnage
- le joueur répond comme s'il était son personnage
- les autres joueurs connaissent les réponses, mais pas leurs personnages

8. TECHNIQUES & CONTRAINTES

Isolement

- Le chalet est loin de tout et il fait extrêmement froid dehors, donc abandonner quelqu'un au chalet sans transport revient à le condamner à mort. De même, partir à pied est synonyme de suicide.
- Il n'y a qu'une ligne de téléphone fixe dans le chalet. Les portables ne captent pas.
- Tout le monde est arrivé dans le gros 4x4 de luxe de **[Perso.F]**.
- **Box** et **[Perso.J]** sont arrivés avec leurs propres voitures. Celle de **[Perso.J]** a rendu l'âme en route.

Cachette

Il y a une cachette dans le chalet (toilettes, cuisine, placard...). Lorsque **[Perso.J]** est caché, **Box** ne peut pas le trouver, mais **[Perso.J]** entend tout ce qui se dit dans la pièce principale du chalet. En cela, cette cachette est différente de l'espace « aparté » (voir ci-dessous).

Violence

- L'issue de toute action violente impliquant **Box** est déterminée par lui (pas forcément à son avantage).
- L'issue de toute action violente impliquant **[Perso.J]** est déterminée par lui, sauf si elle implique **Box** (idem).
- L'issue de toute autre action violente est déterminée par celui qui subit l'action.
- Jouer la violence au ralenti afin d'éviter de se faire mal et de la rendre lisible pour tous.
- Afin de permettre la résolution claire d'une action violente, celui qui a le pouvoir d'en déterminer la résolution communique cette résolution via son roleplay (le plus simple étant de tout simplement de crier son intention).

Argent

- La seule manière de convaincre **Box** de laisser **[Perso.J]** en vie est de régler la totalité de sa dette sur le champ.
- Cela nécessite que les deux couples appellent leurs banques et fassent verser la totalité de leurs économies (l'argent pour l'appartement, pour la société, pour les études de **[Perso.S]**, etc.) sur une compte aux Îles Cayman (détenu par l'employeur de **Box**).

→ **Box** préfère récupérer l'argent que tuer **[Perso.J]**, mais en bon professionnel, il n'acceptant l'argent d'un tiers que si ce dernier le donne volontairement.



9. META-SCENES ET ZONES DE JEU

Zones de jeu

L'espace de jeu est divisé en trois zones :

- 1 - l'espace de jeu "normal", où sont jouées les scènes normales ;
- 2 - l'espace de jeu "flash-backs et visions", où sont joués les scènes ayant lieu dans le passé ou le futur ;
- 3 - l'espace de jeu "aparté", où sont joués les apartés.

Méta-scènes

Le joueur de **Box** peut interrompre une scène en cours et annoncer une méta-scène. Il détermine quels personnages y participent, de quoi traite la scène. C'est également lui qui détermine quand la scène est terminée. Le jeu normal reprend alors sont cours.

Les personnages ne participant pas à une méta-scène n'entendent pas et ne voient pas ce qu'il s'y passe (contrairement aux joueurs).

Il y a trois types de méta-scènes :

- les flash-backs (quelque chose qui s'est réellement produit dans le passé)
- les visions d'un futur possible ou d'une réalité alternative (tel qu'imaginé par un des personnages ou un des joueurs)
- les apartés (où deux joueurs sont isolés des autres)

Ces méta-scènes permettent de développer les personnages et leurs relations, notamment en contraste avec la situation actuelle.



10. DECOR ET COSTUMES

Musique

- Générique (recommandation : “Nowhere to run” de Martha Reeves & The Vandellas).
- Prélude : quelque chose de glauque et violent (recommandation : “Capture” de Khanate).
- Scène 1, 2 et 3 : musique chaleureuse discrète (recommandation : du Ella Fitzgerald) + ambiance tempête de neige.
- Couper la musique pendant les flash-backs ou visions.

Costume

- Un bandage (idéalement taché de rouge) sur la main de **[Perso.J]**.
- Un couteau (faux) pour **[Perso.J]**.
- Un flingue (faux) pour **Box**.
- Un badge avec le nom du personnage pour chacun (scotch + feutre).
- Si possible, un accessoire pour chaque personnage représentant sa situation (exemple : clés de grosse voiture pour **[Perso.F]**).

Décor

- Une table et des chaises.
- A boire et grignoter.
- Un téléphone fixe pour pouvoir appeler la banque pour faire les virements.
- Du gros scotch pour délimiter les zones.

FICHE DE PERSONNAGE

[Perso.O]

L'ex-criminel / L'ex-criminelle

Ancien criminel, j'étais l'ami et le protecteur de **[Perso.J]**. Après beaucoup de galères et pour le bien de mon enfant **[Perso.S]**, j'ai enfin tourné la page, grâce à l'aide de mon nouveau conjoint **[Perso.L]**. Aujourd'hui, vais-je aider mon ancien protégé ?

→ **[Perso.L]** : je l'aime, il/elle m'a aidé à sortir de la criminalité

→ **[Perso.S]** : je veux le/la protéger

→ **[Perso.F]** : mon conjoint essaye trop de lui plaire

→ **[Perso.C]** : il/elle me fait de la peine, je veux l'aider

→ **[Perso.J]** : j'aimerais pouvoir l'aider...

→ **Box** : cette personne me fait peur

Rôle dramatique spécifique : mettre en évidence à quel point **[Perso.J]** met tout le monde dans la merde en se pointant au chalet.

△ Dans le cas où les personnages choisissent de payer la dette de **[Perso.J]**, je devrai donner toutes mes économies pour qu'on puisse atteindre un million d'euros.

△ Je suis arrivé(e) avec les autres au chalet dans le gros 4x4 de luxe de **[Perso.F]**.

FICHE DE PERSONNAGE

[Perso.L]

La pièce rapportée

Après beaucoup de galères, j'ai enfin réussi à bâtir une situation stable avec **[Perso.O]**, malgré une situation tendue avec son enfant **[Perso.S]**. Pour cela, j'ai cédé aux avances de l'influant(e) **[Perso.F]**, qui m'offre une carrière aux belles perspectives. Aujourd'hui, vais-je me sacrifier pour ma famille ?

→ **[Perso.O]** : je l'aime, je veux construire un futur avec lui/elle

→ **[Perso.S]** : il/elle m'énerve

→ **[Perso.F]** : je veux lui plaire, j'ai cédé à ses avances, c'est une connerie, à moins que...

→ **[Perso.C]** : il/elle m'énerve

→ **[Perso.J]** : c'est un loser et une menace

→ **Box** : cette personne me fait très peur

Rôle dramatique spécifique : incarner les efforts pour s'en sortir et le refus d'une vie de crime.

△ Dans le cas où les personnages choisissent de payer la dette de **[Perso.J]**, je devrai donner toutes mes économies pour qu'on puisse atteindre un million d'euros.

△ Je suis arrivé(e) avec les autres au chalet dans le gros 4x4 de luxe de **[Perso.F]**.

FICHE DE PERSONNAGE

[Perso.S]

L'étudiant / L'étudiante

Mal à l'aise dans le nouveau couple formé par mon parent **[Perso.O]** et mon beau-parent **[Perso.L]**, je ne sais pas ce que je veux faire de ma vie. Avant tout, je suis attiré(e) par la liberté et le danger, à mes yeux incarnés depuis toujours par **[Perso.J]**, avec qui j'ai eu une relation amoureuse intense. Aujourd'hui, vais-je me brûler les ailes ?

→ **[Perso.O]** : je l'aime, même si je regrette qu'il soit "rangé des voitures"

→ **[Perso.L]** : rabat-joie et pète-sec, je ne l'aime pas, parce qu'il/elle ne m'a jamais accepté

→ **[Perso.F]** : quel connard

→ **[Perso.C]** : je le/la plains

→ **[Perso.J]** : je le/la trouve toujours aussi excitant

→ **Box** : cette personne me fait peur mais me fascine aussi

Rôle dramatique spécifique : incarner l'insouciance de la jeunesse et rendre le danger séduisant.

△ Je suis arrivé(e) avec les autres au chalet dans le gros 4x4 de luxe de **[Perso.F]**.

FICHE DE PERSONNAGE

[Perso.F]

Le dominant / La dominante

Homme/femme d'affaire aimant dominer les autres et la situation, j'ai poussé **[Perso.L]** à céder à mes avances en échange d'une belle carrière. Je ne vois pas que mon couple avec **[Perso.C]** est à la dérive. Aujourd'hui, saurais-je saisir une chance de rédemption ?

→ **[Perso.O]** : je veux le/la dominer

→ **[Perso.L]** : je le/la veux pour moi

→ **[Perso.S]** : c'est un(e) petit(e) con(ne)

→ **[Perso.C]** : il/elle m'énerve

→ **[Perso.J]** : qu'est-ce qu'il/elle fout là ?!

→ **Box** : cette personne me fait peur, mais je vais peut-être faire le malin quand même

Rôle dramatique spécifique : appuyer sur les faiblesses des autres personnages.

△ Dans le cas où les personnages choisissent de payer la dette de **[Perso.J]**, je devrai donner toutes mes économies pour qu'on puisse atteindre un million d'euros.

△ Je suis arrivé(e) avec les autres au chalet dans mon gros 4x4 de luxe.

FICHE DE PERSONNAGE

[Perso.C]

Le dépressif / La dépressive

Mon couple avec **[Perso.F]** est une spirale d'échec, de dépression et d'alcoolisme. J'attends de ce weekend une solution définitive (bonne ou mauvaise) à ma souffrance. En attendant, je bois pour arriver à dire tout haut ce que tout le monde pense tout bas. Aujourd'hui, saurais-je enfin confronter mes démons ?

→ **[Perso.O]** : je sens qu'il/elle pourrait m'aider

→ **[Perso.L]** : je sais qu'il/elle entretient une liaison avec mon conjoint

→ **[Perso.S]** : il/elle est jeune et libre

→ **[Perso.F]** : il/elle me fait du mal

→ **[Perso.J]** : il/elle me fait peur, mais je vois bien qu'au fond, lui/elle aussi est dans la merde

→ **Box** : cette personne me fait très peur, c'est peut-être un moyen d'en finir

Rôle dramatique spécifique : dire les vérités qui font mal.

△ Dans le cas où les personnages choisissent de payer la dette de **[Perso.J]**, je devrai donner toutes mes économies pour qu'on puisse atteindre un million d'euros.

△ Je suis arrivé(e) avec les autres au chalet dans le gros 4x4 de luxe de **[Perso.F]**.

FICHE DE PERSONNAGE

[Perso.J]

Le désespéré / La désespérée

Ancien ami(e) de **[Perso.O]** et ex de **[Perso.S]**, je suis désespéré(e), prêt(e) à tout pour échapper à la mort. Aujourd'hui, jusqu'où serai-je prêt(e) à aller pour convaincre **[Perso.O]** de m'aider ?

→ **[Perso.O]** : il/elle est mon dernier espoir

→ **[Perso.L]** : il/elle a un cœur de pierre

→ **[Perso.S]** : il/elle m'excite toujours autant

→ **[Perso.F]** : je sens que c'est un connard

→ **[Perso.C]** : je sens qu'il/elle aussi est au bout du rouleau, mais au moins il/elle est entourée

→ **Box** : je connais cette personne et elle me fait très peur

Rôle dramatique spécifique : faire pitié.

△ C'est le joueur de **[Perso.J]** qui déclenche la fin de la scène 1.

△ J'arrive au chalet seul(e), dans une voiture volée qui à rendu l'âme en route.

△ J'ai un couteau sur moi.

△ Ma main saigne et me fait mal.

FICHE DE PERSONNAGE

Box

Le gros bras de la mafia

Gros bras de la mafia, je suis devenue impitoyable (ce qui ne signifie pas “dénué de personnalité ou de sentiments”). Je ne quitterai pas le chalet sans avoir soit récupéré l’argent² (la meilleure solution), soit tué **[Perso.J]** d’une balle dans le front (ce sont les ordres du patron).

→ **[Perso.O]** : c’est un ancien ami de **[Perso.J]**, c’est comme ça que je suis arrivé là

→ **[Perso.L]** : un moyen de trouver **[Perso.J]**

→ **[Perso.S]** : intéressante, mais s’il le faut, il/elle y passera aussi

→ **[Perso.F]** : un moyen de trouver **[Perso.J]**

→ **[Perso.C]** : il/elle est déjà morte

→ **[Perso.J]** : la personne que je vais tuer, à moins qu’elle ne paye ses dettes sur le champ

Rôle dramatique spécifique (dans la dernière scène) : pousser progressivement mais sûrement vers la résolution finale.

*Remarque : si le temps le permet, il peut être intéressant que lorsque **Box** arrive, il ne déclare pas ouvertement au début la raison de sa présence (laissant plutôt quelqu’un découvrir au cours d’une discussion qu’il a un flingue, par exemple).*

△ C’est le joueur de **Box** qui déclenche la fin de la scène 1.

△ En plus de jouer un rôle, le joueur de **Box** est le “metteur en scène” des méta-scènes.

△ J’arrive au chalet seul(e), dans une voiture louée sous un faux nom.

△ J’ai mon arme à feu fétiche sur moi.

² Pour totaliser un million d’euros, tous les personnages doivent verser la totalité de leurs économies.