À table, un voyage étoilé.

Principe du jeu, règles et déroulé.

**Le jeu**

Vous êtes 6 aventuriers, ramassés à travers le temps et l’espace par le Passager, un seigneur du temps renégat. Il y a deux ans, vous avez traversé une faille inter dimensionnelle pour aller sauver un terrien égaré, John Crichton, devenu depuis l’un des vôtres. Vous avez aussi récupéré Gamin, amnésique.

Aujourd’hui, 15 novembre 2021, John est de retour sur sa terre d’origine, et pour lui dire adieu, vous organisez un déjeuner dans un resto très chic, dans la capitale mondiale de la gastronomie, Paris.

Ce repas est un tournant pour chacun d’entre vous. L'occasion de mettre sur la table ce truc dont vous rêviez de parler depuis si longtemps sans avoir osé, de prendre cette décision qui se faisait attendre, de faire cet aveu qui vous pèse, de dévoiler ce secret qui vous étouffe… Bref, ce repas sera plus que ce qu’il prétendait être au début.

Mais attention, vous êtes dans un lieu civilisé, entourés d’humains lambdas pour qui vaisseau spatial et voyage temporel relèvent de la science fiction. Il ne sera absolument pas envisageable d’élever la voix, de faire une scène, de tenir un conciliabule… Vous êtes tous ensemble, à table, et c’est avec la tablée que vous partagerez vos doutes, vos décisions, vos aveux... En toute discrétion. Bien sûr, un chuchotement à l'oreille du voisin, pourquoi pas… Si l'on n'en abuse pas. Mais rien de plus. Les conciliabules sont à bannir. Les regards, les frôlements lourds de sens, par contre ! 😍

**Les règles**

Il n’y a pas d’orgas, il n’y aura (presque) pas d’événementiels, pas d’arrivée de PNJ, pas d’intervention extérieure. Vous êtes seuls livrés à vous même.

Il n’y a pas de règles de bastons, de coucheries. Il n’y aura ni baston, ni coucherie !

Sécurité émotionnelle (et sécurité pour ne pas se faire virer du restau) : tous les personnages pouvant être amenés à jouer une relation sentimentale, chacun devra exprimer clairement ses limites. D’autre part vous êtes 6 personnes civilisées au restaurant, donc **on ne s’agresse pas, ni verbalement ni physiquement** (on peut éventuellement se menacer mais discrètement, avec classe et distinction). **La seule règle est celle du jeton rouge**.

Le jeton rouge : à tout moment du jeu, un jeton rouge peut apparaître sur la table (posé par l’un d’entre vous, le joueur concerné sait). Ce jeton ne peut apparaître qu’une seule fois, ou pas du tout. Si ce jeton est posé, vous suspendez le jeu le temps de lire chacun, en silence et sans commentaire, l’enveloppe liée au jeton rouge. Une fois que tout le monde a terminé de lire, vous reprenez le jeu.

**Mise en place et début de jeu**

Vous vous placerez en fonction du plan de table (selon la forme de la table) :



Je vous suggère, après les bonjourscommentçavalesenfanntsetcéquoitonprochainjeu, de commencer par relire une fois les règles, puis de lancer le jeu en commençant par la contrainte suivante :

John Crichton, le dernier arrivé, pose la question suivante :

“Au fait, nous avons bourlingué pendant deux ans, mais je m’aperçois que je ne sais même pas comment chacun d’entre vous s’est retrouvé dans ce vaisseau, avec Pass ?”

Chaque personnage va alors raconter sa rencontre avec le passager, dans l’ordre du plus ancien au plus récent (Camélia, Mademoiselle, Harry, Fiston, John), les autres peuvent commenter, poser des questions, l’objectif étant à la fois de fournir une information (comment un tel est arrivé là), mais aussi de permettre à chaque joueur d’enfiler la peau de son personnage, de mettre un nom sur chaque visage, de se sentir à l’aise avec le groupe (vous vous connaissez tous depuis 2 à 5 ans selon les personnages). Ne déballez pas tout tout de suite, juste la rencontre, ce que vous voulez en dire, des détails peuvent être racontés plus tard… **Si vous ne finissez pas le tour de table parce que la conversation dérive, aucun problème.** Laissez le jeu démarrer à son rythme. De plus, le sujet peut être remis sur la table à tous moments, par exemple si vous ne savez plus quoi dire.

**L’art de converser**

Vous l'aurez peut-être noté, vos personnages ont vécu plein d’aventures ensemble, et je n’en ai raconté aucune, ou peu s’en faut. Je suis une feignasse, je vous laisse bosser.

Il suffit de commencer une phrase par “Vous vous souvenez”, et alors, oui, vous vous souvenez, ce que la personne va raconter est arrivé, c’est vrai, vous pouvez même ajouter des éléments à son histoire. Vous aurez compris que ces aventures rocambolesques, c’est à vous de les créer, en vous appuyant sur :

* des épisodes de série télé
* des souvenirs de GN
* des souvenirs de JDR

C'est l’occasion de cabotiner, de placer une private joke, de mêler subtilement fiction et réalité. (sans tomber dans la parodie, car cela risquerait d’appauvrir le jeu)

Rester dans vos personnages, **soyez sincères**, mais ne vous limitez pas au contenu de la fiche. Ce GN se passe dans un univers où la seule limite est votre imagination. Vous avez peut-être visité une planète où la magie existe, une où vivent des Ewoks, une peuplée de géants, une où ne vivent que des crevettes…

Et bien sûr, vous pouvez faire des commentaires sur la nourriture, le service, ce qui vous entoure, avec vos regards de voyageurs spatio-temporels…

**La punch line**

Vos personnages sont experts dans des domaines que vous ne maitrisez pas nécessairement, d’autant que c’est de la SF. Chaque personnage a une phrase (déclinable) pour répondre aux questions gênantes, celles qui concernent un point où votre personnage a fait un truc difficile à expliquer (mais dont l'explication n’a pas d'influence scénaristique, le but n’est pas de fuir un aveu), ou un truc qui n’est pas bien expliqué dans votre fiche.

Ex : Au fait, comment as-tu réussi à ouvrir ce coffre fort blindé à triple serrure crypté sur quatre niveaux de codes ? (ça veut rien dire, mais ça a l’air compliqué)

Réponse du passager : J’ai fait mon truc de Seigneur du temps

Réponse de Harry : J’ai fait mon truc d’agent du temps

Réponse de John : J’ai utilisé un truc que j'ai appris à la NASA.

Réponse de Camélia : J’ai bidouillé le machin et hop.

Réponse de Mademoiselle : Je lui ai fait du charme.

Réponse de Gamin : J’ai oublié.

**Le système des jetons - rythme du jeu - fin du jeu**

Pour vous aider dans la gestion du rythme, dites-vous que le jeu dure 4h max, dans un restaurant étoilé, il se termine entre le dessert et le café. Quand le dessert est servi, vers 3h30 de jeu max, il est temps de jouer sa grande révélation, de prendre sa décision clé, si ce n’est pas déjà fait.

Pour matérialiser le fait que vous avez “fini” de jouer la partie la plus importante de votre jeu, vous posez ostensiblement votre jeton de couleur sur la table, sans que ce soit sujet à commentaire. Le jeton est hors-jeu. (Bien sûr vous pourrez, même si vous avez posé votre jeton, choisir de changer d’avis si vous regrettez votre décision, par exemple suite à une révélation. Les jetons sont un indicateur pour aider les joueurs à marquer le rythme du jeu.)

Pour enclencher la fin du jeu, vous montrer aux autres joueurs que vous avez complètement terminé votre jeu en retirant ostensiblement votre jeton de la table. Cela signifie que votre personnage ne reviendra plus sur ses choix, que vous êtes satisfait de votre fin. Vous continuez à jouer de manière légère pour permettre à chacun de terminer ses intrigues. Quand le dernier jeton est retiré, le jeu s’arrête.

Gamin lit alors le texte de conclusion.

Si le système de jeton ne vous convient pas, vous pouvez décider collectivement de le faire au feeling, c’est un point à décider avant de lancer le début du jeu.