Teen Night Apocalypse - Les règles

**Note d’intention**



Ce jeu est un jeu sérieux, vos personnages sont sincères, ils sont intelligents, ils se comportent le plus vraisemblablement possible, ils éprouvent des émotions. Néanmoins le jeu s’appuie sur des clichés et des situations rocambolesques, qu’on ne trouve que dans les GN ou les séries télés. Les personnages se retrouvent pour gérer une situation tragique, à l’occasion d’un moment festif. C’est tout le paradoxe des séries fantastiques “teenage”. C'est l’ambiance que j’essaye de mettre en place sur ce jeu. Un jeu sérieux, mais fun. Les deuils sont intenses mais courts, les criminels sont honnis puis pardonnés, et toutes les excuses sont bonnes pour flirter. C’est un jeu sentimentalo-fantastico-adulescent.

**Le lieu**

Il n’y a pas de fouille sur ce jeu. Si vous avez besoin d’un objet et que vous ne savez pas où le trouver, demandez à un PNJ/orga de vous aider à chercher, si cet objet est présent il vous l’apportera.

**La nourriture et les boissons**

Les emplacements des éléments indispensables (assiettes, verres, flûtes, etc.) vous seront montrés au brief. Vous installez l’apéro, le dessert, etc. C’est vous qui donnez le rythme de la soirée. Entre l’apéro et le dessert, il va vous falloir trouver vous-mêmes une solution pour vous manger.

C’est vous qui décidez quand ouvrir les bouteilles de vin pétillant, à l’apéro pour fêter les retrouvailles, au dessert avec le gâteau pour fêter l’anniversaire de Davon… A ce sujet, là encore, c’est vous qui décider quand célébrer cet évènement (dès le début de jeu, au dessert (il y aura tout ce qu’il faut, gâteau, bougies…)).

Les boissons sont en libre service au frigo ou sur l’espace bar. Il y a de l’alcool en quantité raisonnable, à chacun de gérer sa consommation pour ne pas entraver le jeu, et pour être en capacité de conduire si vous êtes en voiture. Tous les personnages boivent de l’alcool, et ne sont pas raisonnables sur leur consommation. Mais vous, vous l’êtes !

**Les relations sentimentales**

****

Chaque personnage a au moins une relation sentimentale explicite, parfois deux, dans sa fiche, et pour certain une relation avec un.e inconnu.e suggérée par un cœur sur le trombi. En effet, vos personnages peuvent avoir un crush pendant la soirée, avec un.e inconnu.e. Ces crushs ont du sens, qui ne peut être dévoilé en amont du jeu. A vous d’utiliser ces indications pour développer du jeu, ou pas. Vous êtes libre.



**Le sexe**

Selon leur expérience, leur vécu, leur état d’esprit, les personnages peuvent avoir des relations sexuelles pendant le jeu. Pour les symboliser, les joueurs s’assoient par terre et se caressent les bras ou se tiennent par la main. De fait, se caresser les bras en étant assis sur une chaise ou un canapé signifie que vous avez un échange physique intense, et s’asseoir par terre sans se caresser les bras signifie que vous êtes en train de vous déshabiller ou de vous rhabiller. Vous pouvez bruiter la scène à votre convenance, le sexe n’a pas de conséquences ni d’effet particulier. Ne faites rien qui vous mette mal à l’aise, exprimez clairement, hors-jeu si nécessaire, tout inconfort.

**Les combats, la violence**

****

Il n’y a aucune violence physique entre les joueurs, toute action violente s’effectue au ralenti, à distance, évitons de se faire mal ou de casser quelque chose.

Combat à mains nues : les personnages s’annoncent discrètement leur score à l’oreille, puis simulent le combat au ralenti, le personnage au score le plus élevé gagne le combat, le vaincu gère sa défaite et ses blessures à son gré. Si la différence entre les scores est importante, le combat s’achève rapidement. En cas d’égalité, les joueurs sont tous deux blessés ou groggy. A plusieurs, on prend en compte le score du plus fort, ou du leadeur de l’action, et on ajoute 2 par allié.

Combats avec armes : les armes annulent les scores, chaque personnage a ses propres raisons d’être capable de désarmer ou d’éviter un coup de couteau, une balle etc. Si on vous tire dessus, ou si on vous attaque à l’arme blanche, deux possibilités :

* vous choisissez d’éviter l’arme (poignard, balle de revolver etc…) éventuellement de désarmer l’attaquant
* vous choisissez d’être blessé, vous décidez de la localisation et la gravité de la blessure

Assommer : choisissez un objet capable d’assommer une personne, gardez cet objet le long de votre jambe, avec l’autre main, tapotez l'épaule de votre cible (qui ne doit pas vous voir venir) et dites “assommé”, le joueur s’effondre sans se retourner, et reste dans les vapes quelques minutes, inconscient de ce qui lui arrive.

Il n’y a donc pas la possibilité de tuer quelqu’un en jeu, mais la possibilité de mourir existe, au choix de la victime. A chacun de trouver l’équilibre entre réalisme, role play, fairplay, drama, et surtout, surtout, amusement, plaisir, fun!



**Le téléphone**

Vous devez tous avoir un téléphone sur le jeu, capable de recevoir des textos et d’émettre des appels. Au début du jeu, les communications sont brouillées, sauf événement particulier, ou information complémentaire, vous ne pouvez donc pas passer ou recevoir de coup de fil. Si cette situation évolue, pensez à utiliser vos contacts pour avancer dans vos intrigues.

**La télépathie**

Quand les communications sont coupées, les personnes télépathes peuvent communiquer par textos, pour simuler la télépathie. Si le message est signé, vous savez qui vous parle, sinon vous l’ignorez. Les non-télépathes peuvent répondre à des questions mais pas initier une conversation.

Si un personnage vous regarde dans les yeux et vous dit : “Montre-moi ce que tu penses”, vous devez répondre à ses questions, sauf si vous résistez aux intrusions mentales.