

CE DOCUMENT EST DESTINE AUX JOUEURS

REGLES ET TECHNIQUES

REGLES

Conflit physique

En cas de conflit physique entre personnages (bagarre, tir d'arme à feu), c'est celui qui subit la violence qui décide de l'issue du combat.

Sexe

Le sexe entre deux personnages est représenté en se touchant les deux mains, paume contre paume.

Les joueurs peuvent ensuite improviser comme ils le souhaitent, en dansant, en croisant les doigts, etc.

TECHNIQUES

L'aire de jeu comporte trois zones distinctes :

- la zone de jeu normale, où se déroule la majorité du jeu ;
- la zone de jeu "ISOLEE", où deux personnages peuvent se retrouver en privé ;
- la zone de jeu "FLASH", où deux personnages peuvent jouer un Flash-back ou une Vision.

Ces trois zones sont clairement délimitées au début du jeu.

On peut par exemple utiliser une corde ou du scotch pour tracer des lignes de séparation au sol.

Flash-back

Déroulement

A tout moment du jeu qu'il juge opportun, un joueur lève le poing et annonce "Flashback !" pour indiquer qu'il souhaite lancer un Flash-back.

Le jeu normal est suspendu pour la durée du Flash-back.

Le joueur qui a déclenché le Flash-back entraîne un autre joueur avec lui dans la zone de jeu "FLASH".

Le joueur qui a déclenché le flash-back explique en quelques mots le contexte et l'objectif du Flash-back (soit en hors-jeu, soit en voix-off).

Il peut être très vague ("Nos personnages se retrouvent à la sortie du collège, et discutent pour la première d'anarchisme.") ou plus spécifique ("Theo et Max viennent d'échapper à une bande rivale. Ce flash-back va montrer comment Theo a été impressionné par son grand frère.").

CE DOCUMENT EST DESTINE AUX JOUEURS

Ensuite les deux joueurs jouent le Flash-back (le joueur qui a déclenché le Flash-back et celui qu'il a entraîné dans la zone "FLASH").

Les deux autres joueurs peuvent faire des suggestions et jouer des personnages secondaires, avec l'accord du joueur qui a lancé le Flash-back.

Une fois le Flash-back terminé, les joueurs reviennent dans la zone de jeu normale, et le jeu reprend là où il s'était arrêté.

Remarques

- Ce qui se déroule pendant un Flash-back est connu des personnages qui y participent, mais pas forcément des autres personnages. Cela signifie qu'un personnage peut ignorer quelque chose que son joueur connaît.
- Les Flash-backs représentent des événements qui ont réellement eu lieu dans le passé.
- Un joueur ne peut pas déclencher de Flash-back dans lequel son personnage n'est pas impliqué.

Visions

Déroulement

A tout moment du jeu qu'il juge opportun, un joueur lève le poing et annonce "Vision !" pour indiquer qu'il souhaite lancer une Vision.

Le jeu normal est suspendu pour la durée de la Vision.

Le joueur qui a déclenché la Vision entraîne un autre joueur avec lui dans la zone de jeu "FLASH".

Le joueur qui a déclenché la Vision explique en quelques mots le contexte et l'objectif de la Vision (soit en hors-jeu, soit en voix-off).

Il peut être très vague ("Nos personnages sont au bord de la piscine d'un hôtel de luxe, et discutent de leurs vies.") ou plus spécifique ("Theo et Minna sont à l'arrière de la limousine qui les ramène de leur mariage. Cette Vision va montrer à quel point Theo est amoureux de Minna.").

Ensuite les deux joueurs jouent la Vision (le joueur qui a déclenché la Vision et celui qu'il a entraîné dans la zone "FLASH").

Les deux autres joueurs peuvent faire des suggestions et jouer des personnages secondaires, avec l'accord du joueur qui a lancé la Vision.

Une fois la Vision terminée, les joueurs reviennent dans la zone de jeu normale, et le jeu reprend là où il s'était arrêté.

Remarques

- Les Visions représentent un rêve ou une pensée du personnage, et non pas le futur tel qu'il va réellement se dérouler !
- Elles se déroulent "dans la tête" du personnage qui a lancé la Vision.
- Il peut s'agir d'une pensée consciente, ou au contraire d'une pensée dont le personnage n'a pas vraiment conscience.
- Les Visions peuvent notamment illustrer les désirs et les peurs du personnage.

CE DOCUMENT EST DESTINE AUX JOUEURS

- Aucun autre personnage n'est au courant de ce qui s'y déroule (en revanche, tous les joueurs sont au courant).

Scène isolée

Déroulement

A tout moment du jeu qu'il juge opportun, un joueur prend la main d'un autre joueur et l'entraîne dans la zone "ISOLEE".

Cette zone représente la cave, la salle de bain, ou tout autre endroit de la planque où l'on peut se retrouver à l'abri des oreilles indiscretes.

L'autre joueur ne peut pas refuser de participer, mais peut quitter la scène à tout moment (même après dix secondes).

Le jeu normal est suspendu pour la durée de la scène isolée.

Ensuite les deux joueurs jouent la scène "ISOLEE".

Une fois la scène isolée terminée, les joueurs reviennent dans la zone de jeu normale, et le jeu reprend là où il s'était arrêté.

Remarques

- Les deux autres joueurs voient et entendent ce qu'il se passe dans la zone secrète, mais pas leurs personnages.
- Les personnages des deux autres joueurs ne remarquent pas que les deux personnages isolés étaient absents.
- Les deux autres joueurs ne font pas de suggestions et il n'y a pas de personnages secondaires.
- Alternativement, un joueur peut se placer tout seul dans la zone "ISOLEE". Son personnage est alors isolé des trois autres. Il ne joue pas pendant ce laps de temps. Cela peut, par exemple, permettre aux trois autres personnages de parler de lui sans qu'il les entende.