

Histoires de poche

Un mini jeu de rôle par Frédéric Sintès

Version du 11/02/2009

Vous pouvez jouer de 2 à 6 joueurs.

L'un d'entre vous sera le « Metteur en scène », les autres seront appelés « Joueurs ».

Où ?

Décidez dans quel type de lieu va se dérouler votre histoire, par exemple des contrées lointaines et tropicales, une cité berbère dans le désert, un château fort...

Si vous ne parvenez pas à vous décider, le Metteur en scène devra décider.

Quand ?

Décidez de l'époque à laquelle vous voulez jouer, par exemple au moyen-âge, à l'antiquité, dans un futur lointain... Le Metteur en scène devra décider également si le choix est difficile.

Qui ?

Chaque joueur décrit en une courte phrase qui est son personnage et son rôle dans le monde, par exemple : « je suis la princesse Shéhérazade, j'aide mon père au bonheur de mon peuple », ou « je suis un marin de l'espace du nom de Sullivan, je combat les aliens », ou encore : « je suis David, inspecteur de police et je traque les criminels ».

Quoi ?

Chaque joueur choisit un objectif pour son personnage, par exemple : « Je recherche un mari qui ne m'épousera pas pour mon argent, mais par amour », ou « Je recherche la reine alien de la planète Tzörg pour la tuer et empêcher l'invasion de la terre », ou encore : « je recherche le coupable du meurtre d'Olga Friedschtein, riche rentière ». notez que plusieurs personnages peuvent poursuivre le même objectif.

Comment ?

Le Metteur en scène plante donc une scène dans laquelle un ou plusieurs personnages entreprennent d'atteindre leurs objectifs. Les joueurs racontent ce que font leurs personnages, le Metteur en scène décrit le décor et joue les personnages secondaires (tous ceux qui n'appartiennent pas aux joueurs). Le rôle du metteur en scène est de mettre en place des problèmes, des obstacles que les personnages des joueurs devront surmonter pour atteindre leurs objectifs. Quand le Metteur en scène pense que l'action qu'un joueur veut entreprendre pourrait produire quelque chose d'intéressant si elle échouait, il déclare un Chifoumi !

Le Chifoumi

C'est l'ancestral Pierre-feuille-ciseaux. Les opposants doivent simultanément faire

avec leur main un signe de la main :

Pierre = main fermée

feuille = main ouverte

ciseaux = index et majeur tendus en forme de ciseaux

La pierre gagne sur les ciseaux, les ciseaux gagnent sur la feuille qui elle gagne sur la pierre.

Celui qui gagne raconte le résultat de l'action entreprise.

Ne déclarez le chifoumi que si l'enjeu de l'action entreprise est important pour l'histoire.

Exemple de partie :

Lise, Karl et Anne jouent dans Londres au XVII^e siècle.

Lise est le Metteur en scène,

Karl joue un vampire du nom de Jack, qui doit se nourrir la nuit en restant discret et qui cherche l'amour.

Anne joue une femme docteur qui soigne les gens en échange de ce qu'ils peuvent lui offrir et qui enquête sur d'étranges morts, où les victimes sont vidées de leur sang... Elle s'appelle Beth.

Lise commence par planter une scène dans laquelle elle décide d'intégrer le personnage d'Anne : « Il fait froid ce soir, alors que tu rentres chez toi, à travers le brouillard après une journée difficile. À l'angle d'une rue, tu entends un cri étouffé au loin. »

Anne : « Je me précipite dans la direction du cri ! »

Lise : « Dans une ruelle étroite, tu vois une silhouette qui s'enfuit et un homme au sol, baignant dans une mare de sang »

Anne : « Je prends son pouls, est-il encore vivant ? »

Lise : « Hélas non. »

Anne : « Je l'ausculte pour voir quelle est la cause de sa mort, réflexe de

médecin... »

Lise : « Il a été poignardé au cou, visiblement, avec quelque chose de très pointu. La victime est quelqu'un de fortuné. »

Anne : « Je cours trouver un agent de police. »

Lise : « Ok, selon le fait que tu en trouves un ou non, il peut se passer des choses très différentes, Chifoumi ! »

Lise gagne, elle raconte donc le résultat : « Le brouillard est épais et il se fait tard, tu te perds dans les rues des bas fonds sans agent de police en vue, ce n'est pas l'endroit où ils patrouillent le plus. »

Puis Lise se tourne vers Karl : « Ouf, tu as eu chaud, manquerait plus que cette jeune femme t'aie vu ! »

Karl : « En effet, elle m'a fait rater mon dîner ! Je la poursuis depuis les toits, ce sera elle mon repas. »

Lise : « Tu remarques qu'elle se perd dans les ruelles. »

Karl : « J'attends le moment propice et je descends discrètement du toit pour arriver derrière elle et boire son sang »

Lise : « chifoumi entre Anne et toi ».

Anne gagne, elle raconte ce qui se produit : « Je me retourne, et là, le beau jeune homme qui se trouvait dans mon dos s'arrête, je lui dis : Au secours, un meurtre vient d'être commis dans une rue non loin d'ici ! Jack regarde Beth amoureuxment, il n'avait jamais vu une aussi belle femme. »

Karl : « Hahaha, ok ! Jack propose : venez, ce quartier n'est pas sûr, je vous raccompagne chez vous... »

Dénouements

Lorsqu'un personnage atteint son objectif, vous pouvez en inventer un autre, ou inventer un nouveau personnage, devenir Metteur en scène (ce dernier devenant joueur) ou encore décider d'arrêter la partie selon ce qui vous convient.