

LE SEUIL

Par Roberto Grassi & Davide Cavalli



Préparation

Deux joueurs l'un en face de l'autre, trois Pierres entre eux.

Rôles

Un des joueurs jouera un Mortel devant faire face à une décision ultime et irréversible (telle que mourir / tuer, abandonner sa famille, faire une chose horrible ou merveilleuse).

L'autre joueur jouera le Gardien du Seuil. Son devoir est de poser des questions et de vérifier que le Mortel est prêt à franchir le seuil.

Comment jouer

Le Mortel commence par se présenter, à parler de sa vie, de son passé.

Le gardien pose des questions et aide le Mortel à se souvenir de ce qui s'est passé. Le Mortel doit répondre aux questions et peut librement accepter ou rejeter ce que dit le Gardien sauf si celui-ci veut imposer une Vérité.

Dans ce cas, le Gardien prend une Pierre et

la tend au Mortel. Le Mortel doit prendre la pierre et continuer à raconter en tenant compte de la nouvelle Vérité.

Après la première Pierre, le Mortel parlera en baissant la tête, et ne plus regarder le Gardien.

Après la deuxième Pierre, le Mortel baissera la voix.

En donnant la troisième Pierre, le Gardien demande : « Maintenant, tu es prêt.e. Franchiras-tu le Seuil ? »
Le Mortel décrira le Seuil et puis répondra à la question du Gardien.

Ce jeu nous a représenté à l'édition 2016 du concours « JdR en 200 mots » (200 Words RPG) dirigé par David Schirduans.



<http://schirduans.com/david/200-word-rpg-challenge-2016>

Durée de jeu	Variable
Nb de Joueurs	2
Niveau	Facile / Moyen
Matériel	3 Pierres