

Les Serpents du jugement, un jeu de Wolion sur une idée de Amatsu développée par Mallair66 pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

Introduction

*« Lorsque l'on a peur de la Vérité, comme moi en ce moment,
ce n'est jamais toute la Vérité que l'on entrevoit »
- Ludwig Wittgenstein*

Au crépuscule de l'humanité, les serpents sont de retour. Pas de simples reptiles, vous étiez là avant l'Humanité et vous serez là après. Vous êtes des juges, mais aussi parfois des tentateurs, provocateurs, libérateurs de leurs âmes immortelles.

Vous êtes le chemin, la ligne sinueuse entre les péchés et les vertus. Ne pouvant pas basculer d'un côté ou de l'autre. Dans vos jeunesse, vous avez tenté de faire changer les choses. Nahash le libérateur, le serpent de la genèse, a tenté Ève pour l'ouvrir à la connaissance. Mucilindah le roi des nagas, protecteur de Siddhartha, l'a protégé pour l'amener à l'illumination. Miniamballadougou, le serpent dévoreur de princesse, ont tenté de forcer les hommes à vaincre leurs peurs. Yurlungur, le serpent aborigène, a essayé en entrant dans leurs rêves. Ces essais ne furent pas tous des échecs car certains humains sont devenus des bouddhas, mais tellement sont encore à parcourir le chemin des incarnations. Alors vous vous êtes résignés à juger leurs âmes et à les renvoyer encore et encore dans le cycle des réincarnations.

Mais nous voici au crépuscule de l'Humanité, l'heure du Jugement Dernier approche. Les humains qui pouvaient se transcender, trouver l'illumination, l'ont déjà fait. Un, pourtant, est resté à la traîne. Dieu ne pouvait laisser Adam seul à l'aube du Jugement, aussi a-t-il convoqué les serpents pour leur confier une ultime mission : aider le dernier humain à atteindre l'illumination et ainsi briser le cycle de ses réincarnations. Les autres disparaîtront lorsque résonneront les trompettes.

Vous allez incarner l'un de ces serpents millénaires, vous allez devoir influencer l'un des derniers hommes afin qu'il parvienne à se transcender.

A chaque nouvelle partie, les rôles seront définis ainsi. L'un des joueurs sera Dieu, la seule et unique. C'est lui qui présentera aux serpents que jouent les autres joueurs, le dernier humain.

A ce stade, deux précisions s'imposent. Premièrement, nous appellerons par la suite le dernier humain « Adam », mais absolument aucune règle ne fixe le genre, le prénom, l'ethnie ou même l'espèce de cet être hors du commun. Deuxièmement, Adam n'est pas le dernier humain sur Terre, mais le dernier qui puisse être sauvé ; les Serpents du jugement n'est pas un jeu post-apocalyptique ou nihiliste, Adam devrait donc être régulièrement confronté à ses pairs. Pour le meilleur comme pour le pire.

Par convention, nous appellerons donc « Adam » le personnage central de cette histoire, « Dieu » le joueur qui l'interprète et « serpents » les personnages des autres joueurs.

Le jeu se déroule en trois phases successives : l'approche, l'influence et le Jugement. Chacune possède ses propres règles, mais gardez à l'esprit qu'une, et une seule, règle s'applique à toutes : chaque joueur est garant de l'amusement des autres. Les Serpents du Jugement est jeu, alors amusez-vous !

Bien que la thématique des Serpents du Jugement soit le péché, la vertu et l'illumination, ce jeu ne se veut en aucun cas moralisateur. Nous encourageons vivement les joueurs à éviter toute forme de Jugement hors-jeu sur les actions et pensées d'Adam. La troisième phase du jeu est d'ailleurs là pour montrer que l'on peut toujours défendre des conduites qui nous paraîtraient a priori immorales et les joueurs sont encouragés à ne pas éluder cette phase, qui sert également de debriefing à la partie.

Enfin, certains péchés peuvent amener, si les joueurs y sont enclins, à des scènes particulièrement dures. La Luxure peut mener au viol, la Colère au meurtre, l'Orgueil et l'Envie à d'autres atrocités. Avant la partie, prenez un temps pour définir entre joueurs quelles sont les limites à ne pas dépasser. Si un joueur franchit la ligne, il est du devoir des autres participants de le rappeler à l'ordre et de recadrer la fiction. Qu'il s'agisse dès lors de jeter un voile sur la scène, d'en diminuer l'intensité ou de revenir en arrière pour que la limite ne soit jamais franchie, c'est à vous d'en décider, collégialement.

Dans tous les cas, soyez attentif aux réactions des autres joueurs lors de scènes potentiellement difficiles, prenez soin de vos compagnons de jeu et n'hésitez pas à dire « stop » lorsque vous êtes mal à l'aise ou avez l'impression que quelqu'un, autour de la table, ne s'amuse plus et subit la partie.

Phase I : l'approche

*« - Oh! J'ai très bien compris, fit le petit prince,
mais pourquoi parles-tu toujours par énigmes ?*

- Je les résous toutes, dit le serpent »

- Antoine de Saint-Exupery

Lors de la première phase du jeu, Dieu et les serpents vont apprendre à connaître Adam. Il ne s'agit pas d'une phase de narration, mais bien d'élaboration afin de poser les premières pierres de la fiction commune que vous vous apprêtez à raconter.

Tous les joueurs sont invités à trouver ensemble les réponses aux questions suivantes :

1. Quelle est l'ethnie de l'humain ?
2. Comment s'appelle-t-il ?
3. Quelle est son ouverture sur le monde ?
4. Est il religieux, croit-il en quelque chose ?
5. Où vit-il ?
6. Est-ce depuis son enfance ? A-t-il voyagé ?
7. Quel est son milieu social ?
8. En a-t-il toujours été ainsi ?
9. Quelle est sa famille ?
10. Sont-ils vivants ?
11. A-t-il voyagé ? Pourquoi ? Où est-il allé ou rêve-t-il d'aller ?
12. A-t-il des amis ou des ennemis ?
13. Quel est l'élément le plus positif dans sa vie ? Le plus négatif ?
14. A-t-il un point faible ?
15. aQuelle est sa plus grande qualité ? Son plus grand défaut ?
16. A quoi ressemble l'humain ?
17. Qu'est-ce qu'il/elle sait faire ?
18. Que fait-il de sa vie au moment de l'intervention des serpents ?
19. Qui sont ses proches ? Que représentent-ils pour lui ?
20. Quelles sont ses aspirations ?
21. Quels sont ses loisirs ? Quels sont ses centres d'intérêts ?

22. A-t-il des rêves d'enfant qu'il a réalisés ou oubliés ? Quels sont les effets sur sa vie si ceux-ci sont à sa portée ?

23. Quel est son pire échec ? Comment impacte-t-il toujours sa vie ?

Ils dresseront ainsi le portrait d'Adam. Les joueurs peuvent passer autant de temps qu'ils le souhaitent sur cette phase, fixer un temps limité, en discuter avant la partie ou au contraire laisser à Dieu le soin de concevoir l'histoire et la personnalité d'Adam. Ils doivent cependant garder à l'esprit que plus ils créeront un être extrême et plus le jeu sera à la fois difficile et intéressant.

Quelle que soit la méthode choisie, tous les joueurs devraient, à l'issue de cette phase, avoir une bonne idée de qui est Adam, de son caractère, de ses aspirations et problèmes.

Rien dans les règles ne fixe l'origine temporelle ou spatiale d'Adam. Il peut être une brillante médecin luttant contre Ebola en Afrique, un junkie cherchant sa dose de crack dans les tréfonds les plus sordides de Los Angeles, une starlette de cinéma à Paris, un capitaine pirate écumant les mers du XVII^e siècle ou encore matelot sur un vaisseau de commerce quelque part dans les environs de Proxima du Centaure en 2469. Ce qui est importe, c'est que tous les joueurs aient envie de connaître l'histoire de CET Adam, et pas d'un autre.

Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord sur un point ou un autre de la personne d'Adam, Dieu devra prendre ses responsabilités et trancher pour la proposition qui lui semble la plus intéressante pour mettre les serpents à l'épreuve, construire un personnage cohérent ou raconter une histoire riche et plaisante.

Une fois que tous les joueurs ont défini (ou pris connaissance de) qui est Adam, Dieu fixe en secret la valeur de ses 14 Passions. La seule règle est qu'il doit rester cohérent avec le portrait qui a été dressé d'Adam un peu plus tôt et que les serpents ne doivent en aucun cas avoir connaissance des valeurs attribuées.

Les Passions se divisent en deux catégories : les péchés et les vertus. Chaque péché est intimement lié à une vertu et la somme des Passions liées vaut toujours 10. Ainsi, si la valeur d'un péché est de 7, celle de sa vertu associée est de 3 ; si au cours du jeu la valeur du péché descend à 6, celle de sa vertu liée augmentera aussitôt pour atteindre un score de 4. Ainsi, les serpents pourront choisir d'influencer le péché ou la vertu pour ramener l'équilibre au sein de chaque paire de Passions.

Les Passions dont la valeur est supérieure à 5 sont exacerbées, elles prennent de plus en plus le pas sur leur contrepartie. Lorsque leur valeur est très élevée, c'est à dire de 7 ou plus, elles deviennent extrêmes et modèlent le caractère d'Adam. Lorsque leur valeur atteint 10, elles dictent totalement la vie d'Adam.

Les Passions dont la valeur est inférieure à 5 sont anesthésiées, elles importent de moins en moins à Adam. Lorsqu'elle est leur valeur est très basse, c'est à dire de 3 ou moins, elles n'ont presque plus d'importance pour Adam et n'influencent presque pas son caractère. Si leur valeur atteint 0, Adam n'est même plus en capacité de comprendre ce qu'elles peuvent représenter.

Voici les 7 couples de Passions :

L'Orgueil est lié à l'Humilité.

La Paresse est liée à l'Espérance.

L'Avarice est liée à la Charité.

La Colère est liée au Courage.

La Luxure est liée la Prudence.

La Gourmandise est liée à la Tempérance.

L'Envie est liée à la Justice.

Nous ne définirons pas ces Passions plus amplement. Chaque table doit discuter du sens que prendra chaque Passion pour ses joueurs, ceci afin de garantir que la partie correspondra le plus possible à ce qui amusera ou intéressera les joueurs. Il s'agit également du moment de rediscuter des limites à ne pas franchir au cours de la partie, en s'appuyant sur les péchés et vertus.

Tandis que Dieu définit les valeurs des Passions d'Adam, les autres joueurs choisissent chacun quel serpent ils incarneront. Tous les serpents n'ont pas à être joués, mais ils ne peuvent jamais être plus de quatre autour d'Adam.

Nahash possède le don du savoir, il a connaissance de tous les faits du monde. Il manque cependant souvent de pratique et les choses abstraites, subjectives ou morales lui sont inaccessibles. Le domaine des rêves notamment lui est totalement inconnu.

Mots-clefs : Savoir, Objectivité.

Mucilindah possède le don d'empathie. Il peut ressentir les mêmes choses que l'humain. Mais il ne sait pas si celui-ci écouterait ses sentiments ou son corps. Il peut être volontairement sourd à ses désirs ou à ses frustrations. De part sa nature, il ne peut user de fourberies, de malice, de haine, de colère et de violence.

Mots-clefs : Empathie, Sincérité.

Miniambaladougou est lui capable de créer des sentiments pour aiguiller l'humain. Mais il n'en maîtrise jamais l'intensité. S'il décide de transmettre la colère, il ne sait jamais si sa cible sera agacée un instant ou ivre d'une rage destructrice. De part sa nature, il ne peut faire les choses en douceur, il est toujours dans la démesure.

Mots-clefs : Démesure, Émotions.

Enfin **Yurlungur** a la capacité d'entrer dans les rêves de l'homme. Il peut les modifier mais toute intervention dégrade le rêve et risque de voir se réveiller l'humain plus tôt que prévu. Celui-ci est alors stressé et irascible.

Mots-clefs : Rêves, Influence.

A présent que les scores d'Adam sont définis et les serpents répartis entre les joueurs, Dieu doit révéler aux serpents les Passions extrêmes d'Adam, c'est à dire celles dont la valeur est supérieure ou égale à 7. Il peut, s'il souhaite faciliter la partie ou si les joueurs ne sont pas familiers du jeu, donner la valeur exacte de ces Passions, mais rien ne l'y oblige.

Lorsque tout le monde est d'accord, vous pouvez passer à la deuxième phase, l'influence.

Phase II : l'influence

*« L'ennui avec le fait d'avoir l'esprit ouvert, évidemment, c'est que les gens vont insister pour traîner autour et essayer d'y mettre des choses. »
- Terry Pratchett*

L'objectif des serpents est de permettre à Adam de s'élever au-dessus de sa condition humaine et de trouver l'harmonie. Pour ce faire, ils devront placer Adam dans des situations où ses convictions et son caractère seront mis à l'épreuve, pour ensuite susurrer leurs conseils à son oreille.

Au cours de la phase d'influence, Dieu prend la place de narrateur principal et d'interprète d'Adam. Il commence ainsi la phase en décrivant l'environnement où se trouve Adam et ce que fait ce dernier. Les serpents sont libres de faire des suggestions concernant aussi bien l'environnement que les actions d'Adam, mais Dieu est tout aussi libre de n'en point tenir compte. Dieu est ainsi le seul joueur à pouvoir décider de la réaction d'Adam aux situations rencontrées. Cependant, les serpents ont le pouvoir d'influencer les décisions du dernier humain en lui suggérant la conduite à adopter ou en utilisant leurs pouvoirs pour lui montrer la décision qu'ils jugent, eux, la plus propice à l'accomplissement de leurs objectifs. Adam n'est donc pas forcément conscient que des forces occultes l'influencent ou le guident. Par exemple, si Dieu raconte comment Adam se réveille au côté d'un jeune homme rencontré la veille en boîte de nuit, un des serpents peut suggérer que cette nuit de passion a du sens pour Adam et qu'il ne s'agit pas d'un simple « coup d'une nuit ». Dieu est libre d'accepter cette proposition, amenant à un développement potentiellement intéressant de l'histoire, ou de la refuser, signifiant ainsi aux serpents que la Luxure est une Passion importante pour Adam.

A tout moment, le joueur d'un serpent peut retirer une bille du pot commun afin de prendre la main sur la narration. Le joueur ne peut toujours pas décider des actes et pensées d'Adam, mais il a le contrôle total de l'environnement physique, mystique et social du dernier humain tant que ce dernier reste dans la même unité de temps ou de lieu. Cet effort de manipulation empêche toutefois le serpent d'intervenir durant cette même scène et il doit donc s'en remettre à ses acolytes pour guider Adam au travers des épreuves et dilemmes auquel le dernier humain sera confronté.

Par exemple, après le réveil d'Adam au côté du même jeune homme, un serpent peut retirer une bille blanche (liée à la vertu, ici la Prudence) du jeu afin de prendre la main sur la narration. Il décrira alors comment le petit-ami d'Adam rentre dans son appartement et le trouve ainsi dans une situation fort compromettante. Un serpent pourra éventuellement suggérer qu'ils sont un couple libre, mais seul Dieu aura le dernier mot sur cette question, ainsi que sur la réaction d'Adam aux reproches s'il refuse la proposition du serpent.

En plus de guider Adam au travers des embûches que la vie sème sur son passage, les serpents peuvent tenter de l'influencer afin de l'approcher de l'harmonie et, en fin de compte,

d'atteindre l'Illumination.

La résolution de l'influence se fait à l'aide 100 billes ou jetons, 50 blancs et 50 noirs. Les premiers représentent la vertu, tandis que les seconds représentent le péché.

Chaque fois qu'un serpent tente d'influencer Adam, son joueur doit prendre dans le pot les billes correspondant à l'influence qu'il souhaite exercer sur Adam. Notez bien que les serpents étant des êtres d'équilibre, rien n'oblige le joueur à ne sélectionner qu'une seule couleur.

Avant de résoudre le tirage, le serpent peut utiliser l'un de ses mots-clefs pour changer la couleur d'une bille, mais chaque mot-clef ne peut être utilisé qu'une seule fois dans la vie d'Adam. Cela ne signifie pas que le serpent ne peut utiliser ses pouvoirs qu'une seule fois, seulement qu'il ne pourra le faire qu'une fois pour modifier la couleur d'une bille.

Une fois les billes tirées, le joueur doit expliquer comment le serpent tente d'influencer Adam et ce qu'il veut que le dernier humain en retire. Il répartit donc les billes entre les péchés et vertus qu'il souhaite atteindre. La résolution se fait ensuite de manière séparée pour chaque couple de Passions, seule la narration est commune.

Notez qu'il est possible pour un serpent de viser simultanément les deux Passions d'un même couple et donc, s'il réussit, d'approcher le couple de deux crans vers l'équilibre.

Par exemple, un serpent peut décider d'utiliser des billes noires et blanches pour affecter à la fois la Luxure d'Adam (en lui faisant prendre conscience du fait que ses frasques font souffrir l'amour de sa vie) et sa Prudence (en lui faisant décider d'être plus discret s'il devait de nouveau céder aux sirènes d'un beau jeune homme).

Si le nombre de billes est supérieur ou égal à la valeur de la plus faible des deux Passions que le serpent souhaite atteindre, alors les paroles du reptile ont eu un impact et les Passions qu'il cherchait à atteindre se rapprochent d'un cran de l'équilibre.

Si le nombre de billes est strictement inférieur à la valeur de la plus faible des deux Passions que le serpent souhaite atteindre, alors les paroles du reptile ont eu l'inverse de l'effet désiré et les Passions visées s'écartent d'un cran de l'équilibre.

Dans un cas comme dans l'autre, il conviendra que Dieu et le joueur du serpent narrent l'interaction entre Adam et le serpent, la réaction du premier aux actes du second, ainsi que ce que le dernier humain retire de ce qu'il vient de se passer.

Une fois l'action résolue, les billes utilisées sont retirées du jeu.

Bien que cela soit peu probable, il est possible que les serpents influencent des Passions déjà à l'équilibre. Dans ce cas, ils créent un nouveau déséquilibre : la Passion visée initialement s'éloigne d'un cran de l'équilibre en fonction de l'intention du serpent (l'augmenter ou la diminuer).

Notez que les serpents étant des êtres d'harmonie, il ne leur est pas possible de chercher à pousser Adam vers les extrêmes. Ils peuvent méjuger des efforts à fournir pour influencer une ou plusieurs Passions en même temps, voire se tromper quant à l'état d'équilibre d'Adam, mais ils ne peuvent pas sciemment tenter d'influencer le dernier humain dans le sens des extrêmes.

Par exemple,

D'une manière générale, nous invitons les joueurs à doser leur narration en fonction du nombre de billes utilisées par le serpent. Mettre en jeu une bille ne devrait apporter qu'un petit rebondissement, tandis que la dépense de plus de 10 billes devrait avoir de très grandes répercussions sur la vie, l'avenir et la psyché d'Adam. Le dernier humain ne devrait plus être le même après une telle dépense.

Enfin, la dernière bille du pot permet automatiquement au serpent qui l'utilise de parvenir à ses fins. Appelons cela l'ultime coup de pouce de Dieu ou l'acte désespéré des serpents pour permettre à Adam de trouver l'illumination.

Cependant Adam ne doit jamais se douter que son destin est entre les mains de personnes éthérées tels que les serpents. Chaque fois que les actions des serpents sont ouvertement surnaturelles ou à même de faire douter Adam de sa santé mentale, Dieu a le droit de retirer une bille du jeu, de mettre Adam dans une situation particulièrement difficile ou d'imposer ses conditions aux serpents.

Par exemple, Dieu pourra indiquer aux serpents qu'ils n'ont plus que 40 jours avant le Jugement Dernier ou qu'ils n'ont dorénavant plus le droit de conseiller Adam, ils devront se contenter de favoriser des situations permettant de rétablir l'harmonie de ses passions et de l'influencer directement. Cependant, Dieu n'a en aucun cas le droit d'interdire aux serpents de prendre la narration en main ou de tenter d'influencer Adam. Il doit les mettre à l'épreuve, pas les empêcher complètement d'accomplir leur mission.

Lorsque la dernière bille est retirée du jeu ou qu'une condition fixée par Dieu est accomplie, Adam meurt, mettant fin à la deuxième phase et marquant le début de la troisième.

Exemple de résolution d'influence :

Après qu'une dispute éclate entre Adam et son petit-ami au sujet du jeune homme rencontré en boîte de nuit et retrouvé au matin dans le lit du dernier humain, **Mucilindah** estime que le moment est bien choisi pour influencer Adam et l'amener à l'harmonie. Carole, la joueuse de Mucilindah, sait que Adam a une valeur de Luxure extrême, elle décide donc de prendre trois billes blanches dans le pot commun et de toutes les attribuer à la vertu de Prudence. Elle s'assure ainsi de la réussite de l'action, les valeurs extrêmes étant de 7 ou plus et par conséquent leurs Passions liées ayant une valeur de 3 ou moins.

Dieu n'ayant pas d'idées sur la manière dont Adam va réagir à l'influence de Mucilindah, il laisse la main à Carole, qui décrit comment Adam, bien loin de culpabiliser, comprend que s'il veut continuer à fricoter dans le dos de son petit-ami, va devoir prendre davantage de précautions. A commencer par arrêter de ramener ses conquêtes dans le lit conjugal.

Avec trois billes retirées du jeu, l'influence du serpent sur la vie d'Adam est présente, mais pas très importante : le dernier homme ne va pas changer drastiquement de comportement, il sera simplement plus attentif à dissimuler ses actions. Carole s'est ainsi assurée de maintenir la porte ouverte pour poursuivre la narration en ouvrant la porte à de nouvelles possibilités : que se passera-t-il si la Luxure reprend le dessus ? Si le petit-ami, devenu jaloux et méfiant, déploie des trésors d'ingéniosité pour débusquer les frasques d'Adam ? Si l'amant cache quelque chose ou, au contraire, représente tout ce que le dernier homme a

toujours voulu ?

Phase III : le Jugement

*« Tout jugement est essentiellement un acte. »
- Jacques Lacan*

Au cours de cette phase, les joueurs vont déterminer si les serpents ont accompli leur mission et sauvé Adam ou, au contraire, s'ils ont échoué et condamné le dernier humain.

Dieu doit dès à présent révéler les valeurs des Passions d'Adam. Si toutes sont à l'équilibre, les serpents ont accompli leur ultime mission. Si aucune n'est à l'équilibre, ils ont échoué en dépit de leurs efforts.

Si, comme c'est le plus probable, aucun de ces deux cas de figure ne se présente, alors l'heure du Jugement a sonné. Celui-ci peut-être celui de n'importe quelle religion. Cela peut être un tribunal de façon chrétienne à la porte du paradis ou celui de Maat déesse de la justice et de l'équité égyptienne.

Les serpents peuvent prendre un peu de temps pour réfléchir, mais quoi qu'il en soit ils devront plaider la cause d'Adam, avec Dieu dans le rôle du procureur. Il est donc temps de prendre du recul sur ce qu'il s'est produit durant la phase II, sur les actions et réflexions d'Adam, ce qu'elles révèlent de lui et de sa nature.

Prenez chaque couple de Passions, un à un, et examinez la fiction au travers de son prisme. Comment Adam a-t-il réagi ? Comment s'est-il rapproché de l'équilibre ? Comment a-t-il refusé l'harmonie ? Quel a été le rôle des serpents dans sa prise de conscience, s'il en a eu une ?

Les serpents devront chercher à prouver à Dieu qu'Adam mérite d'être sauvé, qu'il n'aurait eu besoin que d'un peu plus de temps pour atteindre l'illumination. Dieu quant à lui devrait, par ses questions et remarques, mettre en évidence les errements d'Adam, ses erreurs et son incapacité à atteindre, peu importe le temps qu'on lui donne, l'illumination.

Lorsque les deux camps estiment avoir tout dit concernant ce couple de Passions, l'heure est au vote. Chaque joueur place une bille dans son poing fermé : blanche s'il pense qu'Adam mérite d'être sauvé, noire s'il estime qu'Adam doit être damné. On totalise ensuite le nombre de billes noires et blanches, en doublant la voix de Dieu : si les blancs l'emportent, ce couple de Passions est racheté et considéré comme ayant atteint l'équilibre ; si les noirs l'emportent, ce couple de Passions n'est pas racheté et l'avenir spirituel d'Adam est compromis.

On passe ensuite au couple de Passions suivant et répète le processus jusqu'à ce que tous les couples aient été examinés, y compris ceux qui avaient déjà atteint l'équilibre.

Si à la fin du Jugement, toutes les Passions d'Adam sont à l'équilibre, il a atteint l'illumination, ce qui signifie que les serpents ont accompli leur mission. Dans le cas contraire, le dernier humain est damné et les serpents auront échoué dans leur ultime tâche. Dieu pourra décrire, s'il le souhaite, le destin qui attend dès lors Adam, laisser ce privilège à un ou plusieurs autres joueurs ou jeter un voile pudique sur les événements qui suivront le

Jugement Dernier.

Prenez dès lors un temps pour débriefer entre joueurs. Êtes-vous satisfaits de la partie ? En avez-vous retiré quelque chose ? Même si Adam n'a pas été sauvé, vous êtes-vous amusés ? Si tous les joueurs ont répondu « oui » aux trois questions, alors c'est que la partie a été un franc succès. Sinon, vous ferez mieux la prochaine fois.

Adam, le dernier humain

Nom :	Âge :
Activité :	
Loisirs :	
Proches :	
Aspirations :	
<p>Passions</p> <p>Orgueil __ / __ Humilité Paresse __ / __ Espérance Avarice __ / __ Charité Colère __ / __ Courage Luxure __ / __ Prudence Gourmandise __ / __ Tempérance Envie __ / __ Justice</p>	