



LARMES

Par Dak, sur une idée de Tolkraft, développée par Oxymore, pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Ce jeu est placé sous la licence Creative Commons BY-NC-SA 4.0.

Les photos sont issues du site <https://hypnopedic.fr> et sont également sous licence Creative Commons BY-NC-SA 4.0. Elles sont modifiées par Dak. Les icônes et symboles sont de Dak.

La Olivia Hill Rule présente est aussi sous Creative Commons BY-SA.

Polices Caladae et Bebas Neue sous Open Font Licence.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>

UN CRIME EN SAMAAH

« Tout cela a commencé il y a plusieurs décennies, je n'étais même pas né. Les nationalistes sont arrivés en Samaah. Ils ont vu nos terres arides, et ont affirmé que c'était désormais les leurs. Au début ils étaient polis, certains même amicaux.

Seulement, même avec des mots doux, nous ne pouvions abandonner nos maisons, nos vies, nos villages. Nous avons tenté de les repousser, plusieurs fois, sans succès. Alors les masques sont tombés : les bombes ont vite remplacé les marques d'affection.

Année après année, ils ont grignoté nos terres, lopin par lopin. Chassant l'un, volant l'autre. Et chaque fois que nous nous révoltons, nous nous rebellons, ils répondent par le feu. Tout cela se termine dans le sang et les larmes.

Aujourd'hui il n'y a plus guère que les rebelles, des fanatiques religieux, qui se battent contre eux. Et ils le font avec une brutalité et une violence aussi monstrueuse et inhumaine que le camp d'en face. Des deux cotés, viols, massacres d'enfants, torture sont le lot commun.

Pour ceux qui, comme nous, essayent de survivre dans les ruines, la vie est un long cauchemar. Entourés de toute part par des murs en bétons, entre le marteau et l'enclume de deux groupes qui veulent absolument en découdre, nos vies ne valent plus rien.

Nous tentons simplement de survivre. »



Avertissement : Ce jeu peut traiter de mort, de viol, d'exécution et d'autres horreurs liées à la guerre.

Pour éviter les formes répétitives «joueurs ou joueuses» la forme féminine est préférée dans le reste du jeu. On parlera donc de personnes ou de joueuses.

OLIVIA HILL RULE

Si vous êtes un fasciste, vous n'êtes pas invité à jouer à ce jeu. C'est contre les règles.

Si vous lisez ceci et pensez «vous appelez tous ceux avec qui vous êtes en désaccord des fascistes» alors vous êtes probablement un fasciste, ou incapable de tirer des conclusions du contexte, et de reconnaître un climat politique dangereux qui pousse les opprimés à user d'hyperbole. Ne jouez pas à ce jeu. Soignez vous. Grandissez. Apprenez. Regardez une série pour enfants ou quelque chose d'équivalent.

PRESENTATION

Larmes est un jeu de rôle sans maître du jeu, où l'on écrit une histoire ensemble. Ce n'est pas une fable de guerriers, de soldats, de héros. C'est une histoire simple, tragique et universelle : celle de civils pris dans un conflit mortel et brutal qui les dépasse. Ce n'est un combat romantique contre les forces du mal, simplement la vie, entre les bombes, baignants dans le sang et la merde. Ce jeu est évidemment inspiré des conflits entre l'Ukraine et la Russie, et des événements actuels terrifiants de la Bande de Gaza. Il tient aussi son inspiration de This War Of Mine, un jeu vidéo.

Les joueuses incarnent les habitants d'un immeuble dans le pays de Samaah qui vient d'être éventré dans une explosion. Ces voisins n'ont nulle part où aller et vont devoir s'entraider pour survivre au milieu du conflit. Par dieu seul quel miracle, l'eau, et le gaz fonctionnent encore. Mais pour combien de temps ?

CRÉATION DE PERSONNAGE

Toutes les joueuses sont invitées à remplir une feuille pour décrire leur personnage selon ce modèle. Au dos, elles peuvent ajouter quelques éléments narratifs qui peuvent paraître utile pour se décrire : ancien politicien désabusé, fixeur de journaliste, institutrice enceinte de six semaines...

1 Les informations précisées ici servent à vous décrire.

2 Vous avez 9 points à répartir parmi ces caractéristiques, avec un minimum de 2 à chaque fois.

3 Cochez la case de 2 spécialités parmi les 6 proposées. Ce sont des choses où vous êtes doué.

4 Renseignez un objet auquel vous tenez, et qui vous a aidé : bombonne de gaz, arme à feu, pied de biche... Cet objet est utile et en bon état.

5 Indiquez une personne fragile à laquelle vous tenez et qui est dans cet enfer avec vous.

Ca peut être votre enfant, votre grand-mère, un ami ou un ancien amour, ou même votre chat.

Quand elle intervient, cette personne sera incarnée par la personne à votre droite.

6 Ne touchez pas à ces cases pour l'instant. Elles représentent votre état physique et moral.

Lorsque vous prenez des coups, ou tombez malade, cochez l'une des cases de santé. Si vous cochez la dernière, vous êtes mort.

Lorsque vous subissez des traumatismes et chocs psychologiques, cochez l'une des cases de psyché. Si vous cochez la dernière, vous êtes dans un état de choc irrécupérable, incapable de bouger.

FICHE DE PERSONNAGE

NOM : 1
AGE :

PHYSIQUE — 2
FORCE 3
AGILITÉ

POSSESSIONS : 4

PRÉNOM :
MÉTIER :

SOCIAL —
MANIPULATION
EMPATHIE

MENTAL —
BRICOLAGE
PREMIERS SOINS

QUELQU'UN AUQUEL JE TIENS : 5

SANTÉ 6
PSYCHÉ

MATERIEL

Pour jouer à ce jeu, vous devrez être au moins deux personnes. Un maximum de six est conseillé. Il faut avoir des dés à six faces, ainsi qu'un jeu classique de 32 cartes avec une carte Joker. Un jeton peut également être pratique pour indiquer la personne qui commence.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule selon un cycle jour/nuit, qui se répètera jusqu'à la fin du jeu.

* JOUR *

Le jour, peut-être aurez vous la chance d'échanger avec vos voisins, et la lumière du jour vous aidera à bricoler et soigner les autres. Au début de chaque jour, la personne qui possède le jeton tire une carte dans le paquet. Celle-ci va détailler l'évènement du jour. Et tout le monde est invité à y réagir, dans le sens des aiguilles d'une montre, en terminant par la personne qui a tiré la carte.

Chacune va ainsi faire avancer l'histoire (ce qui se traduit en général par un test - un jet de dé) avant de passer la main à la personne suivante.

S'il y a une ou plusieurs symboles de larme 🩸 indiqués dans la description d'une carte, c'est pour signaler d'éventuelles conséquences à un échec lors de jet de dé. Le personnage perd un point de santé ou de psychée par larme 🩸, répartis à la discrétion de la joueuse concernée.

Lorsque tout le monde a joué une fois, l'ensemble des joueuses et joueurs peut décider de refaire un tour de table pour conclure la situation de manière satisfaisante. Ou sinon de passer à la phase de nuit. A partir de ce moment, sauf exception convenue à la majorité de la table, les personnages ne perdent plus de point de santé/psychée.

Exemple : *Leanne et Pierre jouent deux colocataires, piégés à Samaah, Ana et Hakim. C'est Pierre qui a le jeton. Il tire donc une carte. Il tire le 7♠ et lit la description «Un recruteur des rebelles souhaite nous embrigader. Il vient nous voir - et est véhément». Il précise qu'il y a une larme 🩸.*

Pierre décrit un peu la scène, le recruteur alcoolisé, dans un uniforme sale, avec un fusil en mauvais état. C'est à Léanne d'agir en premier. Elle décide que son personnage raconte au recruteur qu'elle ne peut pas s'engager, à cause d'une vieille blessure.

Malheureusement son test pour le convaincre échoue. La larme 🩸 indique qu'elle doit perdre un point de santé ou de psychée. Elle décide que le recruteur devient agressif et frappe Ana, d'un coup de crosse. Elle coche une case de santé.

C'est au tour de Pierre d'agir. Il décide d'utiliser la méthode forte. Hakim prend une grosse pierre au sol, pendant que le garde menace Ana. Il frappe brutalement le rebelle à l'arrière du crâne. Son test physique réussit : le garde s'effondre, inconscient, peut-être mort.

Léanne et Pierre décident d'un commun accord qu'ils ont besoin d'un tour supplémentaire pour détailler comment ils vont gérer le corps. Leanne décide de traîner le corps jusqu'à une cave. Le test réussit. Les deux comparses arrivent à déposer la dépouille dans la cave d'un immeuble non-loin.

Pierre propose de cacher le corps sous des pierres et autres débris. Son test échoue. Les gravats alentour sont ou trop lourds, ou trop petits. Tant pis, il faudra se contenter de cette cachette de fortune. Pourvu que les rebelles ne le trouvent pas.



🌙 NUIT 🌙

La nuit est la partie la plus dangereuse de la vie des assiégés de Samaah : c'est là que les bombes tombent, ou que des pillards peuvent surgir. C'est là aussi qu'on peut discrètement fouiller des bâtiments en ruine. Dormir est un luxe pour beaucoup.

Au début de la nuit, l'ensemble de la table décide d'un plan : soit rester cachés, soit fouiller les ruines dans l'espoir de trouver quelque chose.

Si la table décide de rester cachée, la carte du dessus du paquet est défaussée, sans être regardée. Il ne se passe rien de notable.

Sinon, la carte est retournée par la personne qui a le jeton, celle-ci lit la description, et le déroulement de la séquence est le même que pour le jour. Chacun agit à son tour.

Enfin la personne qui a le jeton passe celui-ci à la personne à sa gauche.

Exemple : *Trois jours plus tard, c'est Léanne qui a le jeton. Pierre et elle décident d'un commun accord de fouiller les immeubles au nord, ils n'ont plus ni eau, ni gaz depuis une semaine. Léanne tire le Valet ♥. Elle lit « Dans les restes d'une supérette, vous trouvez une bombonne de gaz. ». Léanne décrit la chance : le supermarché en sale état, les carreaux éclatés, les étagères renversés... Mais elle dit que la chance leur sourit : Ana et Hakim vont pouvoir manger chaud.*

Il n'y a pas de situation à résoudre. Pierre décide de récupérer un peu de bois pour le feu de ce soir, il fait un test physique, et réussit : Hakim est tombé sur des vieilles caisses en bois, dans le supermarché. Ana décide de prendre des nouvelles de sa grand-mère (la personne à laquelle elle tient) qui habite à quelques pâtés de maison de là. Elle passe le jeton à Pierre.

UN PEU DE CALME

Il arrive qu'une carte ne donne pas forcément de situation à résoudre, et donc test à faire. Dans ce cas, on considère que les personnages disposent d'un peu de temps calme, pour faire ce qui leur serait utile ou pertinent.

Une unique fois par phase de répit, il est possible pour un personnage d'en soigner un autre, en faisant un test de Premiers Soins, ou de l'aider à surmonter les horreurs qu'il a vu, avec un test d'Empathie. Si le test réussit, le personnage soigné regagne une case.

RETARDER SON TOUR

Il arrive qu'une personne ne sache pas quoi faire, ou souhaite passer décaler son tour pour agir volontairement après une autre. Dans ce cas, elle déclare « passer » et agira après la joueuse qui possède le jeton. On ne peut passer qu'une seule fois par carte piochée.

FIN DU JEU

Lorsque toutes les cartes ont été piochées ou que trois cartes As ont été tirés dans le jeu, la partie s'arrête : un cessez-le-feu humanitaire a été conclu. Puisse-t-il durer cette fois.



TESTS

Un test représente une action qui a une chance d'échouer. On ne fait pas de test pour une action évidente (comme ouvrir une porte quelconque chez soi) ni pour une action impossible (comme arrêter un missile à main nue).

1. Le joueur ou la joueuse décrit l'action que son personnage réaliser.

Exemple : Léanne annonce que son personnage veut soulever un lourd morceau de béton qui les empêche de passer..

2. Ensuite, cette personne décide de quelle caractéristique est la plus pertinente pour faire le test. Par exemple, on peut estimer qu'esquiver un coup serait plutôt un test physique, alors que réfléchir au trajet d'une patrouille serait plus un test mental. Il arrive que plusieurs méthodes soient envisageables : dans ce cas c'est la personne qui fait le test qui décide de l'action entreprise.

Exemple : Léanne explique qu'Ana est plus maligne que forte, elle va donc chercher un moyen de soulever intelligemment plutôt qu'avec sa force. C'est un test mental, plutôt qu'un test physique.

3. Si une spécialité s'applique, on la signale. Si la spécialité n'est pas évidente, alors c'est l'avis de la table, à la majorité qui tranche si ça s'applique dans ce cas. Avoir une spécialité réduit le résultat du dé de 1.

Exemple : Léanne se demande si sa situation peut être considérée comme du Bricolage. Elle a la spécialité Bricolage de cochée sur sa fiche. Pierre lui propose qu'elle fasse un levier avec des tuyaux qu'elle avait décrit, et accepte que ça soit du Bricolage.

4. On lance le dé et on compare le résultat au score de la caractéristique.

- Si le résultat du dé est inférieur au score de la caractéristique : c'est une réussite !
- Si le résultat du dé est égal au score de la caractéristique : c'est une réussite sur le fil : le personnage va subir une conséquence imaginée par la table.
- Si le résultat du dé est supérieur au score de la caractéristique : c'est un échec. Des conséquences peuvent survenir, notamment si c'est une action liée à une larme 🩸.

Exemple : Léanne lance le dé, elle fait 5. Son score de mental est de 4. Le résultat est supérieur au score de mental, c'est donc, à priori un échec.

Mais comme elle a la spécialité Bricolage, elle réduit de 1 le résultat du dé. C'est donc un 4 : une réussite sur le fil. Léanne propose qu'Ana arrive à soulever le bloc en faisant levier avec les tuyaux, mais glisse sur la fin de la son mouvement, et se tord la cheville : elle va boîter pendant quelque jours.



LISTES DES CARTES

CARTES SPECIALES

Le Joker est une carte spéciale : la table est invitée à choisir dans les situations qu'elle a résolues dans les jours et nuits passées. Puis elle choisit une conséquence inattendue à ces actions, pour rebondir. Par exemple, si la table a caché le cadavre d'un soldat nationaliste mort trois jours plus tôt, elle peut imaginer que son unité a pu le retrouver, et commence à poser des questions dans le quartier. Il va falloir faire profil bas.

Les As sont aussi des cartes spéciales : une fois tirés, conservez les As à part. Avoir trois As met fin à la partie.

♦ CARTES ♦

7 ♦

* : Abdel, un jeune voisin, raconte qu'un missile a éventré cette nuit un supermarché proche.

☾ : Des éclaireurs de l'armée nationaliste rôdent dans le quartier. 🩸🩸

8 ♦

* : Un soldat nationaliste vient de s'enfermer avec une jeune fille du quartier. Vous entendez ses appels à l'aide. 🗣️

☾ : Vous tombez sur un soldat nationaliste grièvement blessé. Si vous l'aidez, les rebelles ne vont pas apprécier.

9 ♦

* : La personne à laquelle vous tenez a été blessée par un éclat d'obus et revient couverte de sang, dans un sale état. Le pire est à craindre. 🩸

☾ : Vous discutiez avec un vieil ami lorsqu'il est fauché par une balle de sniper. Il meurt dans vos bras. 🩸

10 ♦

* : La radio explique que votre quartier va être frappé par des missiles très bientôt, parce que votre immeuble est un repère terroriste. Vous devez fuir. 🩸🩸🩸

☾ : Alors que vous passez au coin d'une rue, une explosion rugit. Vous prenez un éclat de mortier. Et vous perdez beaucoup de sang. 🩸

Valet ♦

* : Sofiane, un vieux monsieur, affirme qu'un médecin de MSF s'est installé dans les murs d'une pharmacie voisine.

☾ : Dans les ruines d'un hôpital, vous trouvez une boîte de premiers secours, avec des bandages et des antibiotiques.

Dame ♦

* : Une école installée par l'ONU a été détruite ce matin. Vous venez de perdre un neveu ou une nièce.

☾ : Ce n'est pas grand chose, mais le bois trouvé dans cet hôtel pourra vous servir de chauffage.

Roi ♦

* : A la radio, on raconte que les habitants d'un village voisin auraient été exécutés.

☾ : Coup de bol, vous avez trouvé un téléphone ou un ordinateur en état de fonctionner.

As ♦

* / ☾ : La radio annonce que le gouvernement nationaliste décide d'une trêve pour raisons religieuses.

♦ ♣️ ♥️ ♠️

♣ CARTES ♣

Les cartes ♣ représentent la météo : la carte est laissée en vue, et ses effets persistent jusqu'à ce qu'une autre carte ♣ soit piochée.

☀ : Le temps est agréable et doux, vous profitez d'un répit.

☾ : Le sable et la poussière volent et se collent partout. Impossible de panser une plaie et donc de soigner la santé des autres personnages.

8 ♣

☀ : La pluie tombe en averses soutenues, rendant le sol et les objets glissants. Les tests physiques en extérieurs font avec un malus de 1.

☾ : Une fine pluie froide détrempe tout. Pour chaque personnage qui sort la nuit, jetez un dé. Sur un 6, il tombe malade. 🩸

9 ♣

☀ : Une tempête de sable se lève, rendant toute action difficile, vos tests se font avec un malus de 1.

☾ : L'odeur âcre et forte que vous reconnaissez dans l'air nocturne est celle de corps brûlés. Impossible de ne pas y penser, et donc impossible de soigner la psychée des autres personnages.

10 ♣

☀ : Le temps changeant vous protège. A partir du prochain jour, la joueuse qui pioche pourra prendre deux cartes le jour, et choisir celle qu'elle veut jouer. L'autre est remise dans le paquet.

☾ : La lune est cachée par les nuages, et la nuit est totale. Lorsque vous restez cachés, ne défaussez pas de carte.

Valet ♣

☀ : Le tonnerre frappe fréquemment, impossible de se concentrer. Les tests mentaux se font avec un malus de 1.

☾ : La lune éclaire vos excursions nocturnes. A partir de la prochaine nuit, la joueuse qui pioche pourra prendre deux cartes, si vous agissez la nuit, et choisir celle qu'elle veut jouer. L'autre est remise dans le paquet.

Dame ♣

☀ : L'air est lourd et chaud, ça échauffe les esprits. Les tests sociaux font avec un malus de 1.

☾ : Il fait si chaud qu'il est impossible de dormir. Tant que cette carte est présente, vous n'avez plus que deux cases de psychée.

Roi ♣

☀ : Le temps est frais, vous profitez d'un répit.

☾ : Un déluge d'obus tombe sur la ville chaque nuit. Vous ne pouvez plus sortir la nuit (et donc devez défausser une carte à chaque fois). Si vous défaussez une carte de ♣, elle est jouée au lieu d'être défaussée, et remplace donc celle-ci.

As ♣

☀ / ☾ : Une inondation rend les combats impossibles pour le moment, chars et soldats pataugent dans la boue. Les actions militaires sont stoppées.



♠ CARTES ♠

7 ♠

- ✱ : Un recruteur des rebelles souhaite vous embrigader. Il vient vous voir et est véhément. ♠
- ♣ : Des rebelles tentent d'installer un mortier sur le toit de l'immeuble où vous êtes. ♠

8 ♠

- ✱ : Un groupe de fanatiques rebelles menace violemment une jeune fille accusée d'immodestie pour avoir les cheveux découverts. ♠
- ♣ : Vous tombez sur un rebelle en état de choc. Si vous l'aidez, les nationalistes ne vont pas apprécier.

9 ♠

- ✱ : La personne à laquelle vous tenez a été prise à partie dans une rixe brutale entre rebelles. Elle revient couverte de bleue et en état de choc. ♠
- ♣ : Un rebelle vous cherche pour vous présenter ses condoléances. Il insiste pour vous serrer la main : votre oncle est mort en martyr.

10 ♠

- ✱ : Un fondamentaliste rebelle se vante d'avoir exécuté l'un de vos voisins pour désertion. ♠
- ♣ : Vous vous retrouvez au beau milieu d'une escarmouche urbaine entre les rebelles et les nationalistes. ♠

Valet ♠

- ✱ : Asma, une voisine, a entendu qu'une distribution de nourriture de l'ONU aura lieu en fin de journée.
- ♣ : Dans les décombres d'un restaurant, vous trouvez quelques conserves en bon état.

Dame ♠

- ✱ : Mohammed, un vendeur à la sauvette, vous a dégoté des allumettes.
- ♣ : Vous tombez sur un revolver, à côté du cadavre d'un soldat rebelle. Il a mis fin à ses jours.

Roi ♠

- ✱ : Un officier rebelle vous prend à partie, il vous accuse de trahison et de lâcheté. ♠
- ♣ : Un bruit étrange... Sous un tas de béton, vous trouvez jeune enfant, en état de choc, incapable de bouger ou de parler.

As ♠

- ✱ / ♣ : Les rebelles décident d'un cessez-le-feu unilatéral.

♦ ♣ ♥ ♠

♥ CARTES ♥

7 ♥

✱ : Ahmed, un voisin se plaint de pillards, il aimerait que l'un d'entre vous vienne l'aider à monter la garde cette nuit.

🌀 : Un groupe de pillards tourne autour de votre immeuble. ⚠️

8 ♥

✱ : Karima, une jeune mère, cherche des antibiotiques pour sa fille gravement malade.

🌀 : La personne à laquelle vous tenez a bu de l'eau croupie. Si vous ne trouvez pas des antibiotiques sous trois jours...

9 ♥

✱ : Vous apprenez la mort la nuit dernière d'un couple de notables plutôt fortunés et appréciés du voisinage.

🌀 : Vous tombez nez-a-nez avec le corps éventré d'un cousin éloigné. ⚠️

10 ♥

✱ : L'électricité de l'immeuble a sauté vers midi. Il faudra trouver du courant ailleurs.

🌀 : Deux enfants viennent à votre rencontre, leur père a été blessé par un sniper. Il faudrait le porter jusqu'à l'hôpital - ou ce qu'il en reste. ⚠️

Valet ♥

✱ : Ayman, un vendeur du marché noir, vous propose quelques biens de première nécessité, mais ils sont chers.

🌀 : Dans les décombres d'une supérette, vous trouvez une bombonne de gaz.

Dame ♥

✱ : La canalisation d'eau de l'immeuble a cessé de fonctionner ce matin. Il faudra trouver de l'eau ailleurs.

🌀 : Vous avez bu de l'eau contaminée et tombez malade. ⚠️

Roi ♥

✱ : La conduite de gaz de l'immeuble a été coupée cette nuit. Il faudra trouver de la chaleur ailleurs.

🌀 : Vous vous écorchez la cuisse sur un morceau de métal et la plaie commence à s'infecter. ⚠️

As ♥

✱ / 🌀 : Les Nations Unies votent une résolution pour l'envoi d'un convoi humanitaire.

♦ ♣ ♥ ♠

QUELQUES CONSEILS

Utilisez une sécurité émotionnelle : Larmes traite de sujets violents : la mort de proches, la situation des femmes en temps de guerre, la faim, etc. En tant qu'auteur je ne peux que vous recommander vivement d'utiliser une sécurité émotionnelle (il en existe des tas proposées sur internet : x-card, voiles, safewords, etc.) afin de vous assurez que cette expérience soit encadrée.

Soufflez : le contexte du jeu est volontairement horrifique et oppressant. Mais si ça devient trop lourd à porter, faites des pauses.

Pas de héros : Vous n'êtes pas là pour gagner. Le jeu fonctionne mieux si vous prenez des personnages du quotidien plutôt que d'anciens soldats décorés au passé tragique. Pensez par exemple à un chauffeur de taxi désargenté, une jeune mère qui se retrouve seule, un dentiste ou une boulangère... des personnages simples et qui pourraient être vous, ou votre voisin.

Prenez le temps : le jeu fait la part belle à l'improvisation. N'hésitez pas à étoffer la situation proposée par chacune des cartes pour réfléchir à ce que vous allez faire ensuite. Parlez des ruine en béton, du sang qui suinte au sol, de l'horreur et de la terreur que ressent votre personnage, de l'odeur des corps... Cela aide à se mettre dans l'ambiance du jeu, mais aussi donne des idées pour la suite de l'histoire.

Prenez aussi le temps de décrire ce que votre personnage fait, afin d'aider les autres à rebondir dessus. Autant que possible, n'hésitez pas à proposer des idées et des pistes de jeux aux autres, si vous voyez qu'ils peinent à démarrer.

Ces liens qui nous unissent : N'hésitez pas à jouer les moments de soin, d'empathie et de lien entre les personnages, ce sont de smoments importants. De plus chacun des personnages a quelqu'un d'important et fragile auquel il tient. Le voir blessé, ou pire, mort, fait parti des expériences brutales et douloureuses que propose le jeu. C'est un moment de gravité à respecter.

N'hésitez pas à décentrer : bien que le jeu soit évidemment inspiré de la situation à Gaza, c'est un sujet complexe et sensible, qu'il peut être difficile de traiter. N'hésitez pas à revenir sur le fait qu'il s'agit du pays fictif de Samaah. Vous pouvez très bien le placer dans un contexte de science-fiction ou autre.

Pas de réconfort, pas de gentil : les nationalistes sont une armée brutale dirigée par un gouvernement d'extrême-droite brutal. Les rebelles sont aussi une faction d'extrême-droite religieuse. Dans cette situation, les civils sont entre le marteau et l'enclume, entre deux groupes qui veulent la mort et la terreur. Il n'y a pas d'alliés pour eux.

Étendez le concept : une fois le jeu maîtrisé, vous pouvez volontiers l'étendre en rajoutant des situations jusqu'à atteindre 52 cartes ou un jeu de tarot. Le jeu de carte est là pour représenter le fait que les personnages subissent la situation et ses aléas.

L'horreur du quotidien : le contexte du jeu est une situation horrible, horrifique. C'est à la fois un jeu d'éducation populaire (en ce sens qu'il permet de comprendre ce qu'est la vie dans une ville assiégée) et un jeu de rôle d'horreur. Pas besoin d'aliens ou de zombies. Il existe hélas bien assez de monstruosité dans le quotidien des humains pour rendre cette expérience terrifiante.



LARMES

Au pays de Samaah, la désolation est un quotidien.

Dans ce jeu de rôle sans MJ, vous incarnez des civils pris dans les horreurs de la guerre, entre des nationalistes brutaux et des rebelles abominables.

Saurez-vous trouver de quoi survivre ?

