



# Appel

Par Aligatron, sur une idée de Meeple développée par Sparfell pour le Neuvième Défi Trois  
Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA



# Table des matières

Table des matières	2
Proposition de jeu :	3
Le projet Planck :	3
Les appels	5
Choisir son époque :	5
Création d'un personnage :	5
Système de jeu :	6
Le reste du système	7
Santé, faim et sommeil :	7
Le temps :	7
La mort :	7
La progression :	8
Fiche de personnage :	8
MJ Only !	8
Créer une partie :	9
Type de MJ :	9
Exemple d'intrigue :	10
Survie :	10
Quêtes :	10
Ce que Planck planque :	11
Exemple de sujet :	12
Scénario d'exemple :	13
Le mariage de la duchesse :	13
Les acts :	13
Première Act :	13
Deuxième Act :	13
Dernier Act :	14
Les émotions :	14
Les crédits Images	15
Remerciements	15

## Proposition de jeu :

L'appel est un jeu pour deux joueurs, qui réalise tout son potentiel en campagne. Ensemble, vous allez créer une histoire qui prend place dans un ou plusieurs lieux que vous avez visités ou de votre quotidien. Pour vivre l'expérience à fond, je vous invite à vous rendre dans ceux-ci pour vos parties. Voyagez dans le temps pour secourir un personnage en grande difficulté, et qui vous lance un "Appel".

## Le projet Planck :

La théorie selon laquelle la conscience des individus est reliée tel un tissage qui nous a conduit à construire les machines d'ondes temporelles est vérifiée. Trente-quatre ans après les premiers calculs, six ans après la première machine et seulement un mois après le recrutement du sujet numéro un, nous avons un résultat satisfaisant. En effet comme proposé dans la théorie, l'émission en masse de certaines ondes temporelles, notamment les ondes X0-alpha et X0-tau, sur les nouveaux circuits ont montré des résultats encourageants. Ce n'est rien à comparer de ce retour du test d'aujourd'hui.

A 9h00 le sujet un a reçu une grande quantité d'onde dirigée sur plus centre nerveux. Après une crise, semblable à une crise aiguë d'épilepsie de trois minutes et dix-sept secondes, le sujet a eu un premier contact avec la toile temporelle. L'objet du musée du Louvre catégorisé S-122 lui a été confié à 11h15 et le premier contact a été constaté par les instruments à 11h15 et vingt-huit secondes. Après une brève altération de conscience de onze secondes, le sujet nous a décrit précisément sa vision. Je joins ci-dessous l'entretien retranscrit :



*Après avoir touché l'encrier doré (S-122) j'ai senti comme un vertige qui m'aspire à l'intérieur de l'encrier. Mes yeux se sont fermés. Quand j'ai rouvert les yeux j'étais dans un bureau seulement éclairé par un chandelier aux bougies blanches à demie fondues. Une plume entre les doigts au-dessus d'une feuille beige au grain grossier à moitié rempli.*

*A première vue j'ai beaucoup de mal à lire les documents. Je me lève du siège à l'assise de velours rouge, je m'approche d'une cheminée fraîchement éteinte. Sur son manteau une horloge indique une heure et quart, un rapide coups d'œil à la fenêtre m'indique que c'est une heure et quart du matin. Au-*

*dessus du manteau il y a aussi un miroir de bronze accroché. J'ai bien mis une bonne minute à réaliser, que mon reflet..., Mon reflet n'était pas moi. Puis j'entends une voix à côté de moi qui me fait sursauter.*

*Une personne se tient à côté de moi et me parle mais elle n'a aucun reflet dans le miroir. Cette personne sait qui je suis, elle sait que je ne suis pas la personne du reflet et elle se présente sous le nom de MJ. Elle m'annonce que j'ai répondu à un appel, un appel en dehors des limites du temps que pour rentrer, je dois aider cette personne, en montrant mon reflet du doigt. Elle est là pour m'assister mais je pense être la seule personne à la voir.*

*Alors que mon cœur se calme suite au sursaut qu'a généré la voix, un homme entre brusquement dans le bureau, ce qui emballe de nouveau mon rythme cardiaque. En voyant son visage, des souvenirs me sont venus. Je sais qu'il s'appelle Victor, c'est le fils du cocher un homme avec qui j'ai grandi et qui vit toujours près de moi. Il m'annonce d'une voix haletante et paniquée qu'ils sont là.*

*Je ne sais qui est ce "ils" mais je sens l'urgence. Victor me sort du bureau en attrapant mon bras. MJ qui m'est apparue plus tôt nous suit et me raconte que je suis là pour ça, pour aider la personne que j'incarne ainsi que cet homme qui traverse cette crise. Aucun de nous ne doit mourir.*

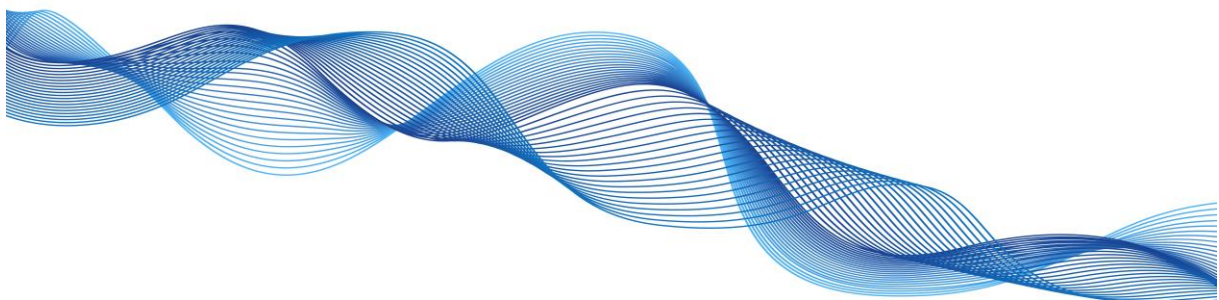
*Tout à été très vite ensuite je n'ai pas de souvenir clair à partir d'ici. Je nous vois courir dans un petit couloir, sûrement un souterrain, des cris nous poursuivent, j'ai très chaud, je suis à bout de souffle ; un souvenir me vient alors ; je suis asthmatique, enfin l'homme que j'incarne est asthmatique. Je tente de reprendre mon souffle, impossible de continuer, je vois dans les yeux de Victor qu'il a compris.*

Voilà le récit de son expérience. De notre côté les appareillages ont enregistré une grosse quantité de données durant son voyage. Il nous faudra plusieurs mois d'analyse. En attendant je suspends les tests et je renvoie le sujet dans son appartement.

Édit : Après deux jours, le sujet à ressentis de nouveaux appels à des moments différents de sa journée, sans aucun contrôle. Nous recherchons un procédé pour les interrompre.

*MJ me regarde pour m'annoncer que je vais devoir faire des choix, que je vais devoir prendre les choses en main. Plusieurs personnes sortent de la pénombre, visiblement très énervées. Une discussion très tendue entre Victor et les nos assaillants. Je comprends très vite qu'ils veulent nous tuer et que Victor est prêt à se sacrifier pour moi. Hors de question pour moi de laisser cela se produire, j'ai quelques souvenirs de l'école sur cette période de l'histoire et avec l'aide de quelques informations que MJ me donne, je prends la parole pour convaincre les personnes en face de moi que nous sommes malgré les apparences de leur côté.*

*Ça me semble être une éternité mais j'ai pu les convaincre de nous laisser fuir ensemble. Sans nous retourner, nous avons lentement tourné les talons et nous avons fini par retrouver la lumière de la maison en feu. Un spectacle en oxymore, un magnifique désastre, un carnage élégant, cette chaleur est glaçante d'effroi mais nous sommes en vie. Alors que Victor se retourne vers moi, je sens un nouveau vertige, mes yeux se ferment, puis s'ouvrent et je suis de nouveau là, avec vous.*



# Les appels

*Chaque partie est normalement un nouvel appel. Vous allez donc créer un appel avant chaque partie*

## Choisir son époque :

Ensemble, à chaque nouvelle partie choisissez l'époque à laquelle vous voulez jouer. Tout est ok tant que vous en avez envie. Jouer dans l'antiquité c'est ok, jouer au moyen âge c'est ok, jouer à la renaissance c'est ok, jouer l'année de sa naissance c'est ok. Si l'un de vous a des connaissances précises sur cette époque, c'est super. Sinon, gardez en tête que c'est un jeu, pas un cours d'histoire. Partez de vos stéréotypes de cette époque.

Tant que vous êtes en accord ensemble il n'y a pas de problème. Si ce n'est pas important pour vous, ne prêtez pas attention aux petits anachronismes.

Tout est ok mais gardez à l'esprit quand même que le jeu n'a pas vocation à être un jeu fantastique. Pas d'orque, d'elfe ou de magie. Attention aux gros anachronismes tout de même, pas de drones pour filmer la construction des pyramides.

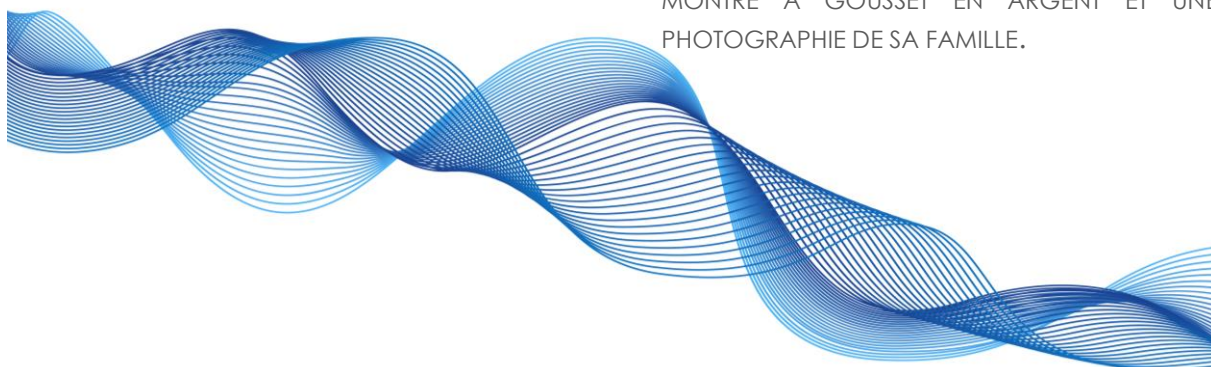
## Création d'un personnage :

Vous jouez votre propre rôle. Le personnage principal c'est vous mais avec un petit quelque chose en plus. Vous êtes le premier cobaye humain du projet Planck.

A chaque scénario vous allez incarner une nouvelle personne. Ces personnes lancent un Appel dans le flux temporel. Vous répondez malgré-vous à tous ces Appel en prenant le contrôle du corps de cette personne.

Vous allez donc ensemble décrire la personne que vous allez incarner. Pensez à l'époque où vous voulez jouer. Avec cette information, trouvez un nom, décrivez : son physique, ses vêtements, ses effets personnels. Pas de caractéristique, servez-vous de vos connaissances car c'est vous qui contrôlez le corps. Il en va de même pour les compétences physiques, créez des souvenirs à votre personnage.

EXEMPLE : AURELIE (MJ) ET KHALEB (PJ) DECIDENT DE JOUER FIN XIXE SIECLE. KHALEB VA INCARNER AUGUSTE, UN MAJOR D'HOMME D'UN HOTEL PARTICULIER. VETU D'UN COSTUME IMPECCABLE, IL A TOUJOURS SUR LUI, SA MONTRE A GOUSSET EN ARGENT ET UNE PHOTOGRAPHIE DE SA FAMILLE.



## Système de jeu :

Pour les actions du personnage il est parfois nécessaire de lancer des dés pour déterminer si l'action est réussie ou pas. Ce n'est pas un système qui se base sur un seuil de chiffre brut comme un "6" ou un "10", mais le système utilise des proportions en fonction du dé que vous voulez utiliser.

Vous pouvez utiliser le dé que vous voulez. Certains aiment le dé 6 d'autres le 20 ou encore le 100. Prenez celui de votre choix, même, pourquoi pas, changez-en entre les parties. La petite complexité réside dans la conversion de pourcentage en chiffre du dé. Le MJ doit déterminer la difficulté de l'action à résoudre et lui donner un pourcentage de réussite (25% Facile, 50% Moyen et 75% Difficile. Sur un 100% du dé c'est automatiquement une réussite (6 sur un D6, 20 sur D20,...))

Pour déterminer la difficulté le MJ doit voir si, au cours de la partie l'action est simple ou non. Pour réduire ou augmenter la difficulté, tout dépend de si c'est une action physique ou intellectuelle. Pour une action physique il faut déterminer un souvenir du personnage incarné pour les intellectuelles ce sont vos souvenirs qui seront utiles. Si la compétence peut être des deux catégories vous pouvez choisir.

EXEMPLE : SI AUGUSTE DOIT COURIR POUR ARRIVER AVANT QUE LE TRAIN NE PARTE. KHALEB AVEC L'ACCORD DE SA MJ ANNONCE UN SOUVENIR, AUGUSTE ACCOMPAGNE SOUVENT LA FAMILLE A LA CHASSE ET COURT BEAUCOUP POUR CHERCHER LES OUTILS OU LES GIBIERS TOMBES, CELA BAISSE LA DIFFICULTE. SI AUGUSTE DOIT CUISINER UN PLAT EXOTIQUE ALORS KHALEB ANNONCE QU'IL A PARTICIPE A UN COURS DE CUISINE EXOTIQUE IL Y A QUELQUE TEMPS, CELA BAISSE LA DIFFICULTE.

DIFFICULTE/DES	D8	D10	D12	D20	D100
25%	2	3*	3	5	25
50%	4	5	6	10	50
75%	6	7*	9	15	75
*PETITE SUBTILITE DU D10, IL EST DURE DE REUSSIR LES TACHES FACILES (30%) ET PLUS FACILE DE REALISER LES TACHES DIFFICILES (70%)					

Les subtilités des D4 et D6		
Difficulté/Dés	D4	D6
Plus facile	2 → 50%	2 → 33%
Plus difficile	3 → 75%	4 → 66%

# Le reste du système

## Santé, faim et sommeil :

Les jauges de vie, de santé, de faim, de sommeil ou d'autres jauges n'existent pas. Cette gestion est purement un fait de jeu que vous devez déterminer ensemble sans règles précises. Si cela n'ajoute rien à la narration, alors n'en tenez pas compte.

La gestion des blessures en particulier peut, sans jauges, paraître compliquée, mais pensez simplement à ce qui cause la blessure et les conséquences selon vous. Vous n'êtes peut-être ni médecin ni secouriste, mais ce n'est pas grave tant que vous vous mettez d'accord entre vous, et c'est la même chose pour la récupération.

La récupération de la fatigue est simple, un peu de repos mais pour la récupération des blessures il faut un peu plus de temps et parfois de l'aide

## Le temps :

Voyager dans le temps peut soulever quelques questions, notamment sur les paradoxes que cela engendre. Paradoxe du grand-père : si un voyageur temporel rencontre son propre grand-père, qui n'a alors pas encore eu d'enfant, et le tue, alors ce voyageur ne peut pas exister. Mais si on fait cesser d'exister le voyageur, personne n'a tué son grand-père. La solution la plus courante à ce paradoxe est l'introduction d'un multivers.

Même s'ils ont une dizaine de supercalculateurs qui font tourner des simulations, le projet Planck ne se

préoccupe pas vraiment de ce point. Le tissage dense du tissu du temps semble bien faire les choses et la personne qui apparaît au sujet à chaque appel semble protéger ce tissu et le sujet de tous les ravages temporels.

Le temps est aussi différent dans les appels que dans la réalité. Le temps passe plus vite quand vous incarnez un personnage. Vous pouvez donc faire des ellipses si vous êtes d'accord ensemble.

Faire une ellipse peut paraître inutile mais cela permet parfois de mettre du rythme dans votre partie. Tout comme le cycle jour, nuit, respectez le si vous le pouvez, faites des ellipses pour les moments de repos, de recherche ou de soin par exemple.

## La mort :

Il peut arriver un malheur au personnage que vous incarnez, pas de panique vous ne perdrez pas tout de suite la capacité à répondre aux appels. Vous aurez quand même quelques séquelles, une partie de votre corps, en rapport avec l'appel ou la mort du personnage, se noircira, exposant votre échec à tous.

Vous ne souffrirez pas de cette étrange marque mais dans chaque appel maintenant le personnage incarné aura cette marque et certains PNJ pourront trouver ça curieux, cela pourra affecter vos interactions avec eux.



## La progression :

Il n'y a pas de points d'expérience à gagner en fonction des montres que l'on a occis, non, la progression est seulement intégrée à l'histoire. Gardez un souvenir de chaque appel et servez-vous en comme d'un joker pour faire baisser la difficulté des prochaines actions en rapport avec ce souvenir.

*Exemple : Khaleb garde en souvenir le moment où Auguste à fait de l'escrime. Pour les prochains appels Khaleb pourra convoquer ce souvenir peu importe le personnage qu'il incarnera.*

## Fiche de personnage :

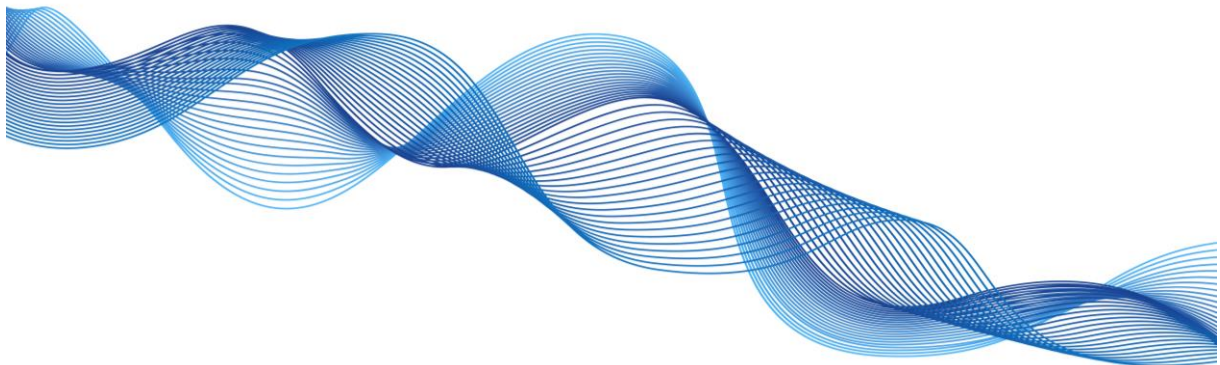
Les fiches de personnages sont pour les personnages incarnés. Il y en a donc une pour chaque appel. Elle est donc rapide à faire pour ne pas trop imputer de temps de jeu. Ces fiches sont donc là pour créer un petit livret souvenir qui racontera l'histoire de vos parties. Vous pouvez soit les mettre dans un petit carnet à part soit les imprimer et créer au fur à mesure ce petit livret.

Bien sûr ici je parle du minimum pour jouer. Je ne peux que vous conseiller de prendre plus de places, faire pourquoi pas des croquis, inscrire pour toujours ce que vous avez fait. Ce jeu est principalement narratif, vous partagez une expérience particulière avec seulement une autre personne, noter vos parties sera un excellent moyen de les partager par la suite, soit ensemble soit avec d'autres personnes de votre entourage.

---

*Vous trouverez un exemple de feuilles en annexe de ce livret de jeu.*

---





# MJ Only !

## Créer une partie :

Pour créer une partie il faut déjà créer un appel. Comme vous l'avez vu plus haut un appel concerne une personne dans une époque.

Qu'importe ce que vous choisirez en premier, cela fait un bon début de description pour l'appel mais cela ne le remplit pas.

Pour que la partie soit rythmée votre rôle est de préparer une intrigue qui collera au mieux aux différentes possibilités d'époque. Souvenez-vous que le personnage au cœur de votre intrigue a besoin d'aide pour éviter qu'un malheur n'arrive pour lui ou pour son entourage.

## Type de MJ :

On parle parfois de deux types de MJ, les "jardiniers" ou les "architectes". Ce n'est bien sûr que purement théorique, il y a une infinité de MJ entre les deux, mais voilà deux grands principes pour vous aider à créer une partie

Si vous êtes plutôt "jardinier" alors vous aimerez sans doute savoir comment commence et finit à peu près votre intrigue mais l'entre deux viendra en temps de jeu au fil de votre narration partagée. Pour ne pas perdre de vue l'objectif, ce qui peut facilement arriver à un jardinier, vous pouvez vous donner un nombre d'épreuves à réaliser pour arriver à la fin.

Par exemple sur une mission où le personnage doit finir une œuvre d'art vous pouvez choisir qu'il y aura quatre épreuves à réussir. Cochez une petite case au fur et à mesure pour tenir le compte.

Pour faire avancer l'intrigue après chaque épreuve réussie, des questions peuvent aider à relancer le personnage, "Tu sens que tu as réussi une grande chose que cela te rapproche de l'objectif, mais qu'est ce qui selon toi manque encore pour finir ?"

Si vous êtes plutôt architecte alors vous aimerez sans doute avoir un plan très précis de l'intrigue et des épreuves. Pour vous aider, notez toutes les idées que vous voulez faire jouer mais gardez à l'esprit que le personnage n'est pas dans votre tête.

Suivant votre complicité il sera nécessaire de mettre à sa disposition plusieurs indices plus ou moins gros. Pensez en termes de temps de jeu, si le personnage bloque trop longtemps, ne le laissez pas comme ça, mettez de gros indices pour ne pas que vos autres épreuves préparées souffrent du temps passé, et que votre intrigue se retrouve bâclée ou fortement échouée.



## Exemple d'intrigue :

### Survie :

La base de nos besoins, celui de survie. Le but de cette intrigue est que le personnage ou des proches survivent à une catastrophe qui paraît inévitable. La survie ne doit pas juste être liée à un lancer de dés ou simplement un test d'opposition.

Cela doit être une quête sur ce qui les met en danger, qui a la main dessus puis faire réfléchir sur comment s'en sortir et mettre en œuvre les solutions.

Une catastrophe naturelle doit balayer un petit hameau/grand bâtiment, c'est inévitable, comment faire pour convaincre les personnes de partir au bon moment pour en faire survivre le maximum de personnes.

Le personnage avant son incarnation a contracté des dettes auprès de personnes peu recommandables. Il faut trouver un moyen de survivre malgré la pression subie et des représailles.

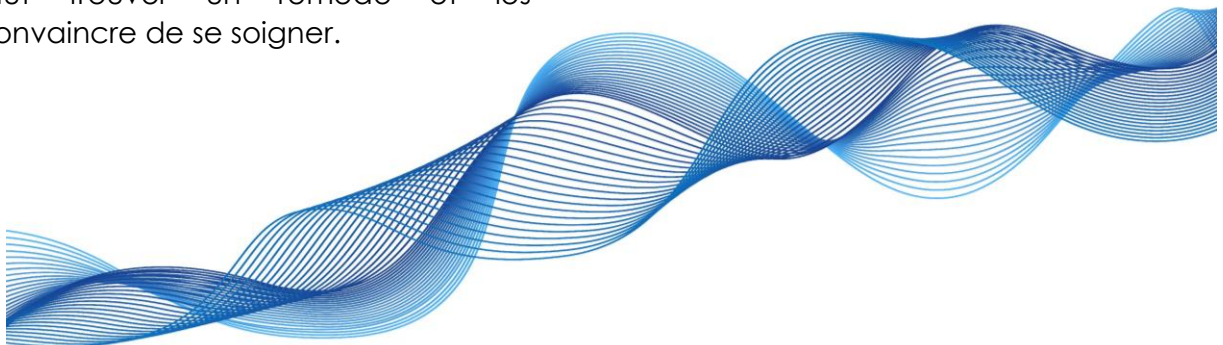
Une étrange maladie atteints beaucoup de personnes de l'entourage. Certaines personnes refusent même de se faire soigner. Il faut trouver un remède et les convaincre de se soigner.

### Quêtes :

Il y a des personnages qui ne vivent que pour une seule chose, la quête de leur vie. Cela peut être sain, mais pour d'autre cela leurs gâche la vie et les empêche d'avancer, ce qui a parfois des conséquences dramatiques sur leur santé ou celle de leur proche.

La construction a fasciné les humains depuis nos débuts. C'est très souvent une histoire entre les humains et le temps. Oui mais voilà, cela ne se passe jamais comme sur les plans, manque de bras, de matériel ou juste de financement... Les grains de sable qui bloquent les rouages sont légion.

Retrouver son père ou sa mère peut parfois répondre aux questions que l'on se pose sur notre histoire. Des indices de toute une vie recueillis ont mené à cet endroit. Comment convaincre ce parent de répondre à nos interrogations, quelle approche adopter, que faire avec les nouvelles informations.



## Ce que Planck planque :

Planck fait partie secrètement de la corporation Alest, une énorme multi nationale qui regroupe un fleuve d'entreprise plus ou moins grande.

La vertu de cette corporation n'est pas la philanthropie, mais plutôt le secret. Les quelques riches dirigeants cherchent à contrôler le monde. Pour cela, ils ont investi d'énormes sommes d'argent dans le projet Planck pour recruter des scientifiques talentueux dans un cadre de recherche ultra moderne.

Tout ou presque est possible dans ce laboratoire. Même si le voyage dans le temps et le contrôle des destinations est le sujet principal de l'étude, les autres laboratoires ne sont pas en reste avec d'autres expériences plus ou moins éthiques en particulier dans le domaine du transhumanisme.

Ce que le projet Planck cache aussi c'est que le sujet 1 n'est pas vraiment le sujet 1. En réalité, il y a déjà eu dix-sept sujets avant. Mais aucun de ces sujets ne peuvent réellement en témoigner. Quelques-uns d'entre eux sont décédés en rapport ou non avec l'expérience du voyage dans le temps, d'autres sont tout simplement bloqués dans différentes époques.

Les corps, vivants ou non, sont tous conservés religieusement dans d'obscures salles secrètes à travers le globe. Bien sûr, pour cacher les ravages sur les corps et les esprits que ces voyages entraînent, personne du projet Planck ne doit parler des sujets précédents et doit appeler le sujet actuel, sujet numéro un.

Le suivi des sujets se fait de très près, il y a toujours des agents de surveillance qui suivent les éventuels appels que peuvent avoir le sujet au cours de ces déplacements quotidiens. Chaque agent a sur lui des appareils de mesures pour apprendre le maximum d'informations sur ces voyages. En attendant de nouvelles informations sur comment contrôler ces appels, cette surveillance est constante.





## Exemple de sujet :

**TOP SECRET**

Maria Gabot, dit l'écrivaine. Maria est une des premières à avoir tenté l'expérience. Elle a répondu à trente-sept appels mais seulement quatre de ces appels se sont soldés par une mort de la personne incarnée, ce qui lui a laissé quelques marques sur son corps. Malheureusement après le dernier appel, un appel alors qu'elle était dans la salle d'attente de sa préfecture, elle n'est jamais revenue à elle.

Les médecins du SAMU intervenus tout de suite, et par la suite les médecins de l'hôpital le plus proche, ne sont pas du tout optimistes sur son état de santé. Le projet Planck à très vite récupéré son corps qui n'a pour le moment aucun problème sur ses fonctions vitales.

On la surnomme l'écrivaine à cause d'une petite manie qu'elle a. Elle est coincée au dix-neuvième siècle et elle crée des écrits avec beaucoup d'informations qui concernent le vingt et unième. Elle a notamment fait publier sur un journal local un court passage du film "Forrest Gump" qui a beaucoup plu aux lecteurs. Il est très difficile pour la corporation de le faire disparaître.

On sait qu'elle est déjà rentrée en contact avec un autre voyageur et l'a aidé pour résoudre son appel, en lui révélant au passage quelques détails embarrassants du projet. On ne sait en revanche pas pourquoi elle ne revient pas.



## Scénario d'exemple :

### Le mariage de la duchesse :

Le lieu que vous visitez est une ancienne salle de réception. Imaginez là avec un tas de dorure et une chaleur très agréable. Pour le plan et la disposition des pièces, laissez-vous guider par ce qui existe déjà. Si vous jouez sur table, vous pouvez un plan de manoir ou simplement dessiner le plan au fur et mesure de vos intrigues.

Læ personnage va incarner un membre du personnel de maison pour une famille très riche du dix-neuvième siècle. Toute la famille et leurs domestiques s'affairent pour préparer le mariage de la plus jeune fille de la famille, Joséphine.

Elle doit épouser le fils d'un grand armateur qui est de dix ans son aîné, Arsène, ce n'est pas seulement une question d'argent mais de respectabilité de la famille.

Arsène est bien élevé et d'une bonne famille mais il ne plaît pas du tout à Joséphine. Elle angoisse à l'idée de devoir l'épouser. L'idée qu'elle l'épouse dans ces conditions est complètement impossible pour le membre du personnel qui lance cet appel.

Le choix de ce scénario est de convaincre Joséphine que Arsène est un homme tout à fait respectable et qu'il l'aimera du fond du cœur. Pour cela il faudra contrevenir en toute discrétion à certaines règles établies par les deux familles. En trois actes, le personnage doit convaincre Arsène de passer outre l'autorité familiale et de rencontrer en secret sa promise avant le mariage.

---

### Les acts :

#### Premier Acte :

Les deux familles vivent à plus de cent kilomètres l'une de l'autre. Vous ne pouvez rencontrer que le personnel de l'autre famille sur le lieu de réception. Qui læ personnage va convaincre pour obtenir une entrevue avec Arsène ?

EXEMPLE DE PNJ : ANDREW, CUISINIER, AIME BEAUCOUP TROP LE JEU ET LE VIN. IL SERA PRET A PARLER A SON MAITRE SI ON LUI DONNE UNE BONNE OCCASION DE S'AMUSER.

#### Deuxième Acte :

Arsène va venir dans la salle de réception et læ personnage doit trouver quelques minutes pour s'entretenir avec lui. Un membre de son personnel déjà convaincu peut aider à l'approche, sinon il faudra être créatif pour le convaincre de revenir le lendemain en toute discrétion voire sa promise.

ARSENE EST DANS UN PREMIER TEMPS EN COLERE DE L'AFFRONT. IL EST SENSIBLE A DES SOUVENIRS D'ENFANCE, OU A DES CADEAUX QUI NE SONT PAS MATERIELS.

**TOP SECRET**

### **Dernier Acte :**

La rencontre. Le personnage doit bien organiser cet échange. Pour que cela se passe au mieux il faut un endroit discret et quelques objets pour rendre ce moment agréable (nourriture, vin, confort, de beaux vêtements...) Si Arsène est bien convaincu de la chose, il accepte toutes les propositions que le personnage lui souffle pour séduire sa maîtresse.

Joséphine est sensible aux belles choses et à la politesse. Elle a une véritable soif de savoir qui ne saurait être freinée par son époux.

Si tout se passe bien, le personnage finit son appel et revient dans son corps, avec un souvenir gravé de l'appel.





## Les émotions :

**Le jeu proposant une immersion quotidienne, il convient de mettre en place quelques outils de sécurité émotionnelle. En voici quelques-uns semblant approprié :**

**Vraiment<sup>2</sup> : par son aspect quotidien et immersif, ce jeu se rapproche de la pratique du GN. L'usage du « vraiment-vraiment » permettra de différencier les locutions se rapportant au réel de celles se rapportant à la fiction.**

**Xcard : bien qu'une xcard physique soit envisageable, elle n'est pas forcément pratique à transporter sur soi partout pour la sortir en jeu. Il est donc conseillé d'utiliser une forme de safeword ; par défaut, prononcer « X » permettra le passage à une autre scène narrative ou mécanique.**

**Ne pas impliquer les gens : l'usage du quotidien comme amorce narrative ne devrait pas impliquer de personne précise. Une foule reste une foule, mais ne dites pas « Cette personne en costard est en fait un agent d'Alest » ; dites directement « une personne en costard arrive du fond du métro ». Cela évite d'employer des individus réels comme objets d'interaction ou ennemis, d'autant qu'ils risquent de vous entendre jouer et parler d'eux.**

## Les crédits Images

- Audio : juicy\_fish sur freepik.com
- Ondes : Juicy\_fish sur freepik.com
- Reflet X2 : Mesut Ylcn sur pexels.com
- Top secret : rocketpixel sur freepik.com
- Encre : Freepik sur freepik.com
- Mariage : Italian Royal Wedding 1930
- Cahier spirale : Castorly Stock sur pexels.com

## Remerciements

Un grand merci aux copains Suncyam, Paymon, Acefinn Rutev et à l'ensemble de discord PTGPTB pour leurs précieux conseils.

# Fiche de Personnage

**Fiche de personnage**

Dé choisi :

Nom :

Prénom :

Profession :

Epoque choisie :

Raison de l'appel

Souvenirs

Notes

**Fiche de personnage**

Dé choisi :

Nom :

Prénom :

Profession :


Epoque choisie :

Raison de l'appel

Souvenirs

Notes



A photograph of a pond with a large, vibrant orange reflection of a person in the water, surrounded by lily pads. The reflection is the central focus, appearing as a bright, vertical column of orange and red. The water is a deep blue, and there are many lily pads scattered throughout. The overall scene is serene and somewhat surreal.

Vous participez à un projet secret qui fait que votre esprit prend le contrôle de personne dans le passé qui ont lancé un appel. Les appels ne peuvent se contrôler et vous ne pouvez les refuser. Pour revenir dans votre corps vous devez réussir à aider ces personnes.